

# UNIVERSIDAD PERUANA LOS ANDES

## Facultad de Derecho y Ciencias Políticas

### Escuela Profesional de Educación



**UPLA**  
UNIVERSIDAD PERUANA LOS ANDES

## TESIS

- Título** : DACTILOPINTURA EN EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD EN NIÑOS DE 5 AÑOS DEL NIVEL INICIAL
- Para Optar** : El Título Profesional de Licenciada en Educación Inicial
- Autora** : Br. AMANZO VALDIVIEZO Stefani Shiraida
- Asesor** : Mg. SANCHEZ CORDERO ELVA RUTH
- Línea de Investigación** : CIENCIAS COGNITIVAS Y DISCIPLINAS METACOGNITIVAS
- Fecha de Inicio** : 30 de agosto del 2021  
**Fecha de culminación** : 29 de noviembre 2021

HUANCAYO – PERU

2022

## **DEDICATORIA**

Dedicado a mis seres queridos por su apoyo permanente en mi formación profesional.

Stefani Shiraida

## **AGRADECIENDO**

A los directivos de la Institución Educativa Gabriela Mistral por permitirme llevar a cabo la investigación en sus instalaciones.

A los docentes de la escuela profesional que me brindaron una educación de calidad durante los años de formación docente.

A mi asesora por su paciencia y orientación pertinente.

Stefani Shiraida

## INTRODUCCIÓN

“El desarrollo de la creatividad en los niños es muy importante para su desarrollo integral” (El Mundo Mozart, 2019, p. 12). Se ve como la capacidad de proporcionar diferentes tipos de respuestas a los problemas o de proporcionar soluciones ingeniosas, o la capacidad de generar ideas nuevas e innovadoras que ayuden a cambiar la forma en que se hacen las cosas.

La creatividad es clave si queremos niños independientes en su forma de pensar, niños que puedan asimilar bien las situaciones que viven, que sepan razonar, que sean sensibles al entorno y que quieran explorar el mundo que les rodea. Todo ello, les ayudará a conseguir soluciones originales frente a los problemas cotidianos y a conocerse a sí mismos. (El Mundo Mozart, 2019, p. 12)

Cultivar la creatividad de los niños pequeños les ayudará a adaptarse mejor a las nuevas situaciones y les hará más felices. Esto ayuda a que los niños se comporten mejor en situaciones nuevas y se sientan menos frustrados ante posibles cambios. El Mundo Mozart (2019) Los niños desarrollan muchas habilidades que marcarán su futuro en los primeros seis años de vida. Entre estas habilidades está la habilidad de crear. Todos los niños son creativos, pero hay formas de estimular esta capacidad para que se mantenga y mejore.

“Una gran manera de desarrollar la creatividad de los niños es a través de juegos y actividades, donde los niños aprenden a encontrar diferentes soluciones a un mismo problema” (El Mundo Mozart, 2019, p. 13). Leer y contar cuentos: Los cuentos divierten y divierten a los niños, pero al mismo tiempo potencian su creatividad e imaginación. El Mundo Mozart (2019) puedes jugar con ellos para crear finales de historias o incluso nuevos. Visite museos y exposiciones. Visitar un museo o exposición puede ser una gran aventura para los niños. Invítelos a presentar una visión de un objeto o imagen. Interpretación de personajes: Acostado en una hamaca en el césped o en el techo de un parque, puede hacer un análisis de personajes con nubes y estrellas. Juegos grupales: una buena práctica es crear una historia grupal. El Mundo Mozart (2019) Una persona empieza a contar una historia, otros la siguen, añadiendo sus propias aportaciones y

construyendo de manera original. Este juego mejora la imaginación, la creatividad y las habilidades sociales de los niños.

Al pensar en creatividad, es común asociar el concepto con las artes plásticas. La creatividad no solo se aplica a la pintura o la música. Estos serían más bien el producto de una naturaleza creativa. La creatividad es una capacidad cognitiva que impregna la personalidad, y es una forma diferente de ser y de pensar, de procesar la información y de transformar la realidad. También existe la creencia común de que es un concepto que tiene o no, es decir, creativo o no. (El País, 2017, p.1)

Es cierto, sin embargo, que algunas personas son más creativas que otras, pero antes quiero dejar claro que es una habilidad que se puede desarrollar o suprimir. Por tanto, es una aptitud que puede gustar mediante una estimulación adecuada.

Muchos autores hablan de que hay una serie de características que definen el estilo de personalidad creativo: la curiosidad, la asunción de riesgos, el gusto por la dificultad, la imaginación, la independencia del juicio externo, la flexibilidad, el cuestionamiento de la norma y de la autoridad, la alta tolerancia a la frustración y a la ambigüedad, el entusiasmo o pasión, la intuición, la iniciativa, el inconformismo, una alta sensibilidad y la apertura a nuevas formas e ideas definirían a grandes rasgos a la persona creativa. (El País, 2017, p.1)

Y así como no existe una inteligencia sino múltiples inteligencias, según el psicólogo Howard Gardner, la creatividad no es una especie de fluido que pueda fluir en cualquier dirección. La vida de la mente se divide en varias áreas llamadas 'inteligencia', como las matemáticas, el lenguaje o la música. Y en una persona determinada puedes ser muy original, creativo e incluso imaginativo en una de esas áreas sin ser particularmente creativo en la otra.

No es difícil darnos cuenta que la mayoría de los niños son esencialmente creativos si no nos empeñamos en lo contrario. Es decir, partimos de una muy buena base para favorecer aún más ese potencial y que llegue a traducirse en una herramienta eficaz para gestionar sus vidas, porque la creatividad es por encima de la capacidad de resolución de problemas y de innovación, ingredientes ambos imprescindibles para transitar una vida plena, dotada de sentido. (Colano, 2018, p. 14)

Por otro lado, el arte para niños hace referencia a un medio de expresión que los niños realizan de forma natural en forma de juegos para expresar sus vivencias, emociones y vivencias. A menudo se encuentra que los niños se expresan más gráficamente que verbalmente, y esto se puede ver en sus obras de arte. Esto es importante para el maestro ya que le permite al niño comprender los problemas que presenta pintar con los dedos. Como ocurre hoy en día, el problema radica en que los docentes siguen utilizando metodologías tradicionales, así como en que están menos interesados. Demuestra participación de los padres en las actividades escolares de sus hijos.

Si partimos de la base que el primer elemento de expresión del hombre es y será su propio cuerpo, el empleo de los dedos, sus manos y a veces otra parte del mismo, el uso de la dactilopintura lo pone en contacto con todo un campo sensitivo por demás favorable. (Colano, 2018, p. 15)

Por ello, pintar con los dedos favorece el desarrollo de los sentidos visual, táctil y cinestésico. Motricidad fina, coordinación ojo-mano, expresión y creatividad. También proporciona entretenimiento, diversión, aumento de la autoestima y una gran satisfacción. Asimismo, podrás descubrir nuevas texturas, olores y colores. Pinta con cuidado en trazos cada vez más fáciles. También desarrolla el sentido del tacto y estimula y favorece la motricidad.

Cuando un niño entra en contacto con este tipo de material, libera toda su agresividad y mundo interior, pudiendo crear y desarrollar constructos muy interesantes para la evaluación psicológica.

Por lo mencionado líneas arriba, en la investigación se planteó el siguiente problema general, ¿Cómo influye la dactilopintura en el desarrollo de la creatividad en niños de 5 años del nivel inicial de la Institución Educativa Gabriela Mistral 2021?, para ello se planteó el siguiente objetivo general: Determinar la influencia de la dactilopintura en el desarrollo de la creatividad en niños de 5 años del nivel inicial de la Institución Educativa Gabriela Mistral 2021. Con la siguiente metodología: tipo investigación aplicada, nivel de investigación experimental, con un diseño pre experimental GE 01 X 02 (con prueba de entrada y salida).

Asimismo, la investigación está organizado en cinco capítulos de la siguiente manera:

Capítulo I, planteamiento del problema: Se ha elaborado una descripción de las realidades problemáticas, límites, formulaciones, justificaciones y objetivos.

Capítulo II, marco teórico: Se presentaron los antecedentes del estudio en orden cronológico, se desarrolló la base teórica de variables y dimensiones, y se presentó el marco conceptual de variables y dimensiones.

Capítulo III, hipótesis: Se formularon las hipótesis, así como se realizaron definiciones conceptuales y operativas de las variables.

Capítulo IV, metodología: Se definió el método de investigación, el tipo de investigación, el nivel de investigación y el diseño. Luego se determinó la población y muestra, las técnicas y herramientas utilizadas, al tiempo que se definieron las técnicas de procesamiento de datos y los aspectos éticos de la investigación.

Capítulo V, resultados: Se registró la descripción de los resultados. Y, se realizó la prueba de hipótesis.

Finalmente, Se realizó análisis y discusión de los resultados, conclusiones, recomendaciones y referencias bibliográficas.

**CONTENIDO**

CARATULA	i
DEDICATORIA	ii
AGRADECIENDO	iii
INTRODUCCIÓN	iv
CONTENIDO	vii
CONTENDIÓ DE TABLAS	x
CONTENDIDO DE FIGURAS	xi
RESUMEN	xii
ABSTRACT	xiii

**CAPÍTULO I****PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA**

1.1.Descripción de la realidad problemática	14
1.2.Delimitación del problema	19
1.3.Formulación del problema	19
1.3.1.Problema General	19
1.3.2.Problema (s) Específico (s)	20
1.4.Justificación	20
1.4.1.Social	20
1.4.2.Teórica	20
1.4.3.Metodológica	21
1.5.Objetivos	21
1.5.1.Objetivo General	21
1.5.2.Objetivo(s) Específico(s)	21

**CAPÍTULO II****MARCO TEÓRICO**

2.1.Antecedentes	22
2.2.Bases Teóricas o Científicas	26
2.3.Marco Conceptual (de las variables y dimensiones)	43



### **CAPÍTULO III**

#### **HIPÓTESIS**

3.1.Hipótesis General	45
3.2.Hipótesis (s) Específica (s)	45
3.3.Variables (definición conceptual y operacionalización)	46

### **CAPÍTULO IV**

#### **METODOLOGÍA**

4.1.Método de Investigación	47
4.2.Tipo de Investigación	48
4.3.Nivel de Investigación	48
4.4.Diseño de la Investigación	48
4.5.Población y muestra	49
4.6.Técnicas e Instrumentos de recolección de datos	49
4.7.Técnicas de procesamiento y análisis de datos	49
4.8.Aspectos éticos de la Investigación	49

### **CAPÍTULO V**

#### **RESULTADOS**

5.1.Descripción de resultados	51
5.2.Contrastación de hipótesis	65
ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS	70
CONCLUSIONES	75
RECOMENDACIONES	77
REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS	

**CONTENDIÓ DE TABLAS**

Tabla 1. Variables definición conceptual y operacional	46
Tabla 2. Población y muestra	49
Tabla 3. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	49
Tabla 4. La creatividad -Prueba de entrada	51
Tabla 5. La creatividad -Prueba de salida	52
Tabla 6. La creatividad – Prueba de entrada	53
Tabla 7. La creatividad – Prueba de salida	54
Tabla 8. Fluidez de ideas – Prueba de entrada	55
Tabla 9. Fluidez de ideas – Prueba de salida	55
Tabla 10. Fluidez de ideas – Prueba de entrada	56
Tabla 11. Fluidez de ideas – Prueba de salida	57
Tabla 12. Flexibilidad del pensamiento – P.E	59
Tabla 13. Flexibilidad del pensamiento – P.S	59
Tabla 14. Flexibilidad del pensamiento – P.E	60
Tabla 15. Flexibilidad del pensamiento – P.S	61
Tabla 16. Originalidad – P.E	62
Tabla 17. Originalidad – P.E	62
Tabla 18. Originalidad – Prueba de entrada	63
Tabla 19. Originalidad – Prueba de salida	64
Tabla 20. Distribución normal de la prueba de entrada y salida	65
Tabla 21. Prueba de muestras emparejadas – Variable	66
Tabla 22. Prueba de muestras emparejadas – D1	67
Tabla 23. Prueba de muestras emparejadas – D2	68
Tabla 24. Prueba de muestras emparejadas – D3	69

**CONTENDIDO DE FIGURAS**

Figura 1. La creatividad – Prueba de entrada	53
Figura 2. La creatividad – Prueba de salida	54
Figura 3. Fluidez de ideas – Prueba de entrada	56
Figura 4. Fluidez de ideas – Prueba de salida	58
Figura 5. Flexibilidad del pensamiento – P.E	60
Figura 6. Flexibilidad del pensamiento – P.S	61
Figura 7. Originalidad – Prueba de entrada	63
Figura 8. Originalidad – Prueba de salida	64

## RESUMEN

El trabajo de investigación tuvo como problema principal ¿Cómo influye la dactilopintura en el desarrollo de la creatividad en niños de 5 años del nivel inicial de la Institución Educativa Gabriela Mistral 2021? Con una población de 20 niños de cinco años del nivel inicial, donde se trabajó con un muestreo no probabilístico censal, el objetivo general fue: Determinar la influencia de la dactilopintura en el desarrollo de la creatividad en niños de 5 años del nivel inicial de la Institución Educativa Gabriela Mistral 2021. El tipo de investigación fue aplicada, con un nivel de investigación explicativa y un diseño pre experimental. Se aplicó la técnica de evaluación educativa y el instrumento empleado fue la prueba pedagógica. El resultado obtenido de 20 niños, en el nivel “logro” (L) el 100% (20) los niños desarrollaron la capacidad de encontrar diferentes tipos de respuestas o soluciones ingeniosas a los problemas planteados. Asimismo, se reconoce la capacidad de presentar ideas nuevas e innovadoras que ayuden a cambiar la forma en que desarrollan los ejercicios planteados. Los niños desarrollaron una mente independiente, asimilan las situaciones, razonamientos y problemas en los que viven, son sensibles al entorno, exploran el mundo que les rodea, encuentran nuevas soluciones a los problemas cotidianos y aprenden a conocerse a sí mismos. Se evidencia en ellos una mente flexible para transformar, combinar, descontextualizar, abstraer, observar, probar, interactuar en una variedad de entornos. Estos resultados nos permitieron llegar a la siguiente conclusión: La dactilopintura influye significativamente en el desarrollo de la creativa en niños de 5 años del nivel inicial de la Institución Gabriela Mistral 2020.

Palabras clave: Dactilopintura, la creatividad

## ABSTRACT

The main problem of the research work was: How does fingerprint influence the development of creativity in 5-year-old children of the initial level of the Gabriela Mistral 2020 Educational Institution? With a population of 20 five-year-old children of the initial level, where a non-probabilistic census sampling was used, the general objective was: To determine the influence of finger painting on the development of creativity in 5-year-old children of the initial level of the Gabriela Mistral Educational Institution 2020. The type of research was applied, with an explanatory research level and a pre-experimental design. The educational evaluation technique was applied and the instrument used was the pedagogical test. The result obtained from 20 children, at the “achievement” level (L) 100% (20) the children developed the ability to find different types of answers or ingenious solutions to the problems posed. Likewise, the ability to present new and innovative ideas that help to change the way in which the proposed exercises are developed is recognized. Children developed an independent mind, they assimilate the situations, reasoning and problems in which they live, they are sensitive to the environment, they explore the world around them, they find new solutions to everyday problems and they learn to know themselves. A flexible mind is evident in them to transform, combine, decontextualize, abstract, observe, test, deconstruct and interact in a variety of environments. These results allowed us to reach the following conclusion: Fingerprint significantly influences the development of creativity in 5-year-old children of the initial level of the Gabriela Mistral 2020 Institution.

Keywords: Fingerprint, creativity

## **CAPÍTULO I**

### **PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA**

#### **1.1. Descripción de la realidad problemática**

La creatividad es un proceso mental derivado de la imaginación que involucra múltiples procesos mentales entrelazados, estos procesos aún no completamente comprendidos por la fisiología, y la creatividad se caracteriza por la originalidad, adaptabilidad y factibilidad concreta. Los niños creativos pueden desarrollarse ampliamente y con éxito en una variedad de escenarios de comportamiento porque tienen la mentalidad de poner en práctica sus habilidades y competencias para resolver problemas y situaciones de la vida.

Según el artículo científico del español Ruiz Rodríguez (2016) la creatividad es un bloque de construcción fundamental que influye en el desarrollo inclusivo de la personalidad de los niños en general y en particular como futuros ciudadanos que deben enfrentarse a un mundo que cambia rápidamente y que deben saber resolver problemas y aportar conocimientos importantes en diferentes contextos de vida. Rendimiento donde están. Comprender la naturaleza de la creatividad categórica psicológica a nivel pedagógico es una tarea necesaria y compleja para los docentes. Esto se debe a que es un término polifísico postulado desde diferentes perspectivas por diversos teóricos, clasicistas y personas cada vez más modernas.

Hay personas altamente creativas y personas relativamente poco creativas, pero todos nacemos con habilidades creativas que pueden o no ser estimuladas más adelante. Por tanto, la creatividad, como todas las capacidades humanas, puede desarrollarse y mejorarse. Existen muchas técnicas que desarrollan y mejoran las habilidades creativas,

como la lluvia de ideas, el pensamiento lateral, el mapeo mental, la selección de ideas, la cuantificación de ideas, la clasificación de ideas, el mapeo de conceptos, etc.

Por otro lado, según la investigación de las colombianas Malagón et al. (2019) el desarrollo de la creatividad está íntimamente relacionado con el desarrollo del cerebro y las múltiples conexiones que se formarán durante los primeros años de vida. Por un lado, estas conexiones dependen en gran medida de la herencia. Por otro lado, se basan en la experiencia del niño en el primer año de vida. Aunque el cerebro es un órgano maleable que puede manipularse fácilmente para mejorar la capacidad de respuesta cambiando su composición a cualquier edad, el cerebro desde la infancia tiene una mayor capacidad de desarrollo.

La inteligencia no es la diferencia entre personas altamente creativas y personas relativamente menos creativas. Según Vygotsky (2008), “Cualquier tipo de actividad del hombre que produce algo nuevo, ya sea del mundo exterior que resulta de la acción creativa o cierta organización del pensamiento o sentimientos que actúan y está presente solo en el propio hombre” (p. 9). Esta definición es importante porque puede conceptualizar la creatividad, estrictamente hablando, como un atributo humano, el potencial biológico que emergerá al ser estimulado y provocado por la actividad, y también encarnado como una capacidad creativa. En ese sentido, es un fenómeno complejo que, al desencadenarse en el plano externo del sujeto, opera a través de una serie de procesos internos.

Asimismo, según la ecuatoriana Panta Oña (2016) Los niños son increíblemente creativos. Sin embargo, entre las edades de 5 y 15 años, las habilidades creativas de los niños se reducen en un 86% (a menos que se tomen medidas correctivas). Y deberías evitarlo. Porque la creatividad es clave para que tu hijo se convierta en inventor, arquitecto, escritor, emprendedor y todo lo que puedas imaginar. Y que las experiencias de la infancia determinan el desarrollo de la creatividad en la edad adulta. Ayudamos a los niños a crecer ayudándolos a aprender y dominar ideas creativas. Permítales convertirse en los adultos con los que sueñan ahora y en el futuro.

De hecho, según los estudios de los peruanos Palacios y Ruiz (2019) Indica que la educación es una herramienta ideológica responsable de la formación integradora del ser

humano como herramienta para el desarrollo analítico, autónomo y creativo en el sentido único de potencialidades cognitivas, afectivas y motivacionales acordes al orden social de niños, niñas y adolescentes. El desarrollo de la creatividad se convierte en una expresión de este objetivo, una disciplina de pensamiento analítico, activo y exploratorio que nace de la promoción de enseñanzas en evolución.

Por tanto, se puede afirmar que los niños y niñas son una creatividad innata, es decir, una habilidad innata, a través de la cual pueden descubrir sus propios límites junto con la realidad. La imaginación es una fuerza poderosa que podemos usar y puede producir resultados sorprendentes y únicos que pueden llevarnos a un caos normal o total dependiendo de la forma en que la usemos. Por lo tanto, es necesario educarlo.

Por si fuera poco, según los estudios de los peruanos Guerrero y Ruiz (2019) El desarrollo de la creatividad en los niños de edad preescolar es un aspecto clave de todo el proceso educativo en el que los niños se ven inmersos a lo largo de su vida. Sin embargo, existen varios estudios que muestran que la actividad creativa se ve limitada al dedicar más tiempo a los dominios cognitivos. Es por eso que es evidente todos los días lo frustrados que están los talentos y la creatividad innatos de los niños. Por lo tanto, los docentes juegan un papel fundamental en la búsqueda de nuevas alternativas que puedan estimular la imaginación y la creatividad en el desarrollo de la creatividad.

La creatividad tiene que ver con la educación humana. En otras palabras, las personas con información están dotadas de las habilidades para usar esta información y son personas creativas que pueden resolver problemas. En un sentido pragmático, la humanidad, por un lado, está inmersa en una carrera por expandir la educación y está amenazada por el desastre y quizás por el olvido total. La creatividad, por el contrario, es, en consecuencia, la clave de la educación en un sentido muy amplio y una solución a los problemas más graves de la sociedad.

En suma, según la investigación del peruano Delgado Barrenechea (2020) Hay dos causas principales de la pérdida de creatividad en los niños. Uno es biológico y el otro es educativo. La primera razón es el funcionamiento del cerebro humano. Específicamente, la corteza prefrontal. Esta es la parte del cerebro responsable de las capacidades cognitivas más desarrolladas, como el dominio del lenguaje, la resolución de



problemas, la adaptación a un entorno o la planificación de acciones para lograr objetivos. A medida que envejeces (especialmente a partir de los 20), tu corteza prefrontal evoluciona y se vuelve más "racional".

Gracias a estos cambios, hacemos mejores análisis y tomamos mejores decisiones en nuestra vida adulta. Pero uno de sus efectos secundarios negativos es que empezamos a perder la capacidad de pensar de forma divergente. Un verdadero asesino de la creatividad. Por otro lado, otro motivo de la progresiva falta de creatividad de los niños es educativo. Sí, los sistemas educativos tradicionales están sofocando la creatividad de los niños. Y tiene sentido. Las escuelas deben enseñar a los niños a seguir patrones y adaptarse a los caminos académicos trazados. Entonces, si el niño dibuja un árbol verde, se corregirá. Los árboles son verdes y marrones. Esta es la respuesta esperada.

Según Loli Quincho (2020) Numerosos estudios han demostrado que la creatividad de los niños disminuye a medida que pasan el tiempo en sistemas educativos que integran desde el genio creativo indomable hasta comportamientos más obstinados y convergentes. Por supuesto, es necesario que el niño aprenda estos comportamientos grupales y adquiera la capacidad de seguir el sistema. Pero tenga especial cuidado de no dejar que esto mate su creatividad. Porque se ha comprobado que nuestra visión destruye las almas creativas de los niños si los adultos no prestan especial atención al tema.

Por otro lado, en la Institución Educativa Gabriela Mistral, se observan que los niños con potencial no son explorados y aprovechados por su limitación de espacio y tiempo; un espacio donde los niños pueden expresarse de diferentes formas sin restricciones, un espacio destinado a expresarse, un espacio donde el orden, la formalidad, la norma no es Espacio obligatorio, espacio que puede ocupar un niño. También hay tiempo, tiempo desestructurado, tiempo de juego, tiempo de invención, tiempo de aburrimiento, tiempo de generar lo que hay que hacer, tiempo. Los niños en instituciones educativas no tienen ese tiempo sin reloj.

Asimismo, se observan que no se respetan sus ideas, es decir, sus ideas y creaciones tienen un valor honesto, ya que esto las motivará a continuar y potenciará su capacidad para generarlas. Cuando respetamos sinceramente las ideas de nuestros hijos,

también les estamos enseñando a respetar las ideas de los demás, y es imposible enseñar a respetar si no se respetan.

Además, los profesores no entienden que los juegos deben ser lo menos direccionados posible y, por supuesto, lo más ininterrumpidos posible. Los docentes no valoramos la importancia del juego infantil, hemos interiorizado que lo que realmente importa es la competencia académica, el deporte, el aprendizaje formal. Sin embargo, para el desarrollo sano y armonioso de un niño, nada es más valioso que el juego. Así es como los cachorros aprenden a vivir. Al chantajearlo con demandas que son más importantes para nosotros, estamos entorpeciendo el ritmo natural de la vida, su evolución. De todos modos, nuestro papel debe ser más como un "mecenas", apoyando el material y la estimulación que necesitan.

Por si esto fuera poco, no se hace hincapié en el desarrollo del pensamiento crítico, de las propias normas, de la verdadera independencia del juicio externo. Cuando los niños nos preguntan qué nos parece un cuadro, solemos responder que nos gusta y que es precioso. Sin embargo, este tipo de respuesta puede hacerlos cada vez más dependientes de las opiniones de los demás, incluso de las nuestras. La idea es volver a la pregunta y averiguar cómo les parece su propia creación. De esta forma comunicamos que su percepción de lo que ha creado es algo de valor real, no la nuestra, que al final siempre será un juicio de valor. La verdadera autoestima no se basa en la adulación y la apariencia exterior.

Para ser honesto, los maestros no entienden que tenemos que mantener a los niños alejados de los estereotipos y las generalizaciones, que son solo atajos que pueden tranquilizarnos creando una ilusión mental de certeza. Los estereotipos simplifican la realidad, la reducen, la vuelven plana y gris, y no nos permiten comprender los matices que la hacen rica y compleja. Especialmente esos géneros, porque están profundamente traumatizados socialmente, profundos y difíciles de erradicar. Si tu hijo quiere jugar con bebés o hadas, no solo debes acariciarlo, sino taponarle la boca a quien se atreva a juzgar o vaticinar tonterías. La igualdad de género se aprende desde el principio o, a menudo, es demasiado tarde.

La creatividad es el proceso de descubrir o producir algo nuevo que satisfaga las necesidades de una situación social particular en la que se expresa la conexión entre los aspectos cognitivos y emocionales de la personalidad. “La creatividad se desarrolla internamente como proceso de producción o creación de algo nuevo, siempre que exista la estimulación externa que debe cumplir la escuela, la familia y la sociedad” (Medina, et al., 2017, 156). La creatividad es una habilidad humana específica que posibilita la creación de un conjunto de valores materiales y nuevos conocimientos con originalidad, flexibilidad y fluidez con el fin de satisfacer las necesidades individuales y sociales.

Por todo ello, en la presente investigación se formuló el objetivo: Determinar la influencia positiva de la dactilopintura en el desarrollo de la creativa en niños de 5 años del nivel inicial de la Institución Educativa Gabriela Mistral 2021. Pretendemos potencializar la creativa a través de la dactilopintura.

## **1.2. Delimitación del problema**

*Espacial:* la investigación se realizó en el departamento de Junín, en la provincia de Huancayo, distrito de Huancayo en la Institución Educativa Gabriela Mistral, con dirección Jirón Alpha 204, cooperativa Santa Isabel.

*Temporal:* la investigación se realizó durante el mes agosto del 2021 al 29 de noviembre 2021.

*Contenido:* Por medio de la investigación me enfoque en mejorar la creatividad a través de la pintura con los dedos. Por otro lado, fue posible revisar enfoques y teorías sobre la pintura con los dedos y la creatividad.

## **1.3. Formulación del problema**

### **1.3.1. Problema General**

¿Cómo influye la dactilopintura en el desarrollo de la creatividad en niños de 5 años del nivel inicial de la Institución Educativa Gabriela Mistral 2021?

### **1.3.2. Problema (s) Específico (s)**

¿Cómo influye la dactilopintura en la fluidez de ideas en niños de 5 años del nivel inicial de la Institución Educativa Gabriela Mistral 2021?

¿Cómo influye la dactilopintura en la flexibilidad del pensamiento en niños de 5 años del nivel inicial de la Institución Educativa Gabriela Mistral 2021?

¿Cómo influye la dactilopintura en la originalidad en niños de 5 años del nivel inicial de la Institución Educativa Gabriela Mistral 2021?

## **1.4. Justificación**

### **1.4.1. Social**

La investigación tuvo relevación social porque se beneficiaron con los resultados los miembros de la Institución Educativa Gabriela Mistral. Los docentes han aprendido a utilizar la pintura con los dedos como recurso y medio en el proceso de enseñanza-aprendizaje. recursos porque posibilitan el proceso de enseñanza y aprendizaje; y el medio que utilizan los profesores cuando enseñan. Finalmente, los niños se beneficiaron de una mayor creatividad con la edad.

### **1.4.2. Teórica**

Este estudio tuvo valor teórico porque permitió la creación de estrategias como mapas de pensamiento que podrían mejorar la creatividad de los niños en un nivel temprano y permitió a los maestros recomendar cambios en el plan de estudios (Se anima a los maestros a usar los siguientes mapas) Piensas en diferentes momentos (comienzo, curso, final) de la sesión de aprendizaje.

### **1.4.3. Metodológica**

Este estudio tuvo utilidad metodológica porque permitió crear nuevas herramientas para recolectar y evaluar la creatividad de los niños.

## **1.5. Objetivos**

### **1.5.1. Objetivo General**

Determinar la influencia de la dactilopintura en el desarrollo de la creatividad en niños de 5 años del nivel inicial de la Institución Educativa Gabriela Mistral 2021.

### **1.5.2. Objetivo(s) Específico(s)**

Determinar la influencia de la dactilopintura en la fluidez de ideas en niños de 5 años del nivel inicial de la Institución Educativa Gabriela Mistral 2021.

Determinar la influencia de la dactilopintura en la flexibilidad del pensamiento en niños de 5 años del nivel inicial de la Institución Educativa Gabriela Mistral 2021.

Determinar la influencia de la dactilopintura en la originalidad en niños de 5 años del nivel inicial de la Institución Educativa Gabriela Mistral 2021.

## CAPÍTULO II

### MARCO TEÓRICO

#### 2.1. Antecedentes

##### 2.1.1. Antecedes nacionales

Meza Humpiri (2019) en su investigación: *Aplicación de la dactilopintura para mejorar la motricidad fina en los niños de tres años de la Institución Educativa Inicial 1526 San Martín, Distrito de Ayaviri, Provincia Melgar, Región Puno, Año 2019*. Para optar el Título de Licenciada de Educación Inicial, en la Universidad Católica los Ángeles Chimbote. Me planteo el siguiente objetivo: Determinar si la aplicación de pintar con los dedos en la institución educativa inicial 1526 San Martín, región Ayaviri, provincia de Melgar, región Puno de niños y niñas de 3 años incide en el mejoramiento de la motricidad fina, llego a la siguiente conclusión: mostró que la mayoría de los niños de 3 años se desempeñaban de una manera que requería pertinencia, reflejando el menor logro de su nivel de desarrollo motor fino. Estímulo.

Palacios y Ruiz (2019) en tesis: *Diagnóstico de la creatividad de los niños de 4 años de la Institución Educativa Particular Rafaela de la Pasión Veintimilla – Castilla, 2019*. Para optar el Título de Licenciadas en Educación Especialidad Educación Inicial, en la Universidad Nacional de Piura. Se planteo un objetivo general: caracterizar la creatividad de los niños de cuatro años. Con respecto a la meta específica 1, he concluido: El 50% de los niños evaluados se determinó a exhibir originalidad en el logro esperado, es decir, un rasgo que le permitió al niño expresar sus ideas con naturalidad, hacer cambios en sus creaciones y formular nuevas. comportamientos

Mamani Vásquez (2018) en su investigación: *Desarrollo de la dactilopintura como estrategia para mejorar la psicomotricidad fina en los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Nuestra Señora del Divino Amor la Libertad Cerro Colorado-2017*. Para obtener el Título Profesional de Licenciada en Educación, en la Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa. El objetivo de la investigación fue demostrar el efecto de pintar con los dedos como estrategia para promover el desarrollo de la motricidad fina en niños de 4 años. En la investigación se concluyó que el efecto de aplicar pintar con los dedos como estrategia fue efectivo para mejorar la motricidad fina en niños de 4 años.

Crisanti Castañeda (2018) en su tesis: *Aplicación de un programa de técnicas gráfico plásticas para incrementar el desarrollo de la motricidad fina en niños de 5 años de la I.E. 898 del distrito de Ancón 2017*. Para optar el Grado Académico de Maestra en Educación, en la Universidad Cesar Vallejo. Se planteo un objetivo general. Determinar la efectividad de la aplicación de programas de desarrollo psicomotor en niños y niñas. Se concluyó con respecto al objetivo general que la tecnología gráfica plástica tiene un efecto significativo en el desarrollo de la motricidad fina en los niños de 5 años, y con respecto a la hipótesis general se adoptó una hipótesis alternativa por la cual la gráfica formativa Las habilidades de los estudiantes del primer nivel de la institución fueron y la motricidad fina, nivel de significancia  $p = 0.000$   $\alpha = <0.05$  ( $p < \alpha$ ) y  $z = < -5.977$   $-1.96$  (punto umbral). Rechazar la hipótesis nula y aceptar la hipótesis alternativa.

De la Cruz y Ramos (2018) en su tesis: *La técnica dactilopintura y el desarrollo de la creatividad gráfica de los niños y niñas del 3er grado de la institución educativa N° 36003 Santa Ana – Huancavelica*. Para Optar el Título Profesional de Licenciada en Educación Primaria, Universidad Nacional de Huancavelica. Se planteó un objetivo general. Determinar el efecto de las técnicas de pintura con los dedos en el nivel de desarrollo de la creatividad gráfica en niños y niñas de 3° de primaria. Concluyó: Se ha demostrado que la aplicación del Programa de habilidades de pintura dactilar desarrolla significativamente la creatividad gráfica en los niños de tercer grado. Esto se debe a que se encontró una diferencia significativa entre los resultados de las pruebas de entrada y salida al aplicar la prueba estadística ( $p\text{-value}=0.000$ ,  $\alpha=0.05$ ).

Clavo y Díaz (2018) en su tesis: *Estrategias motivacionales para el desarrollo de la creatividad en estudiantes de educación inicial*. Para obtener el título profesional de Licenciada en Educación Inicial, en la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI. Formuló el objetivo general: Demostrar que la aplicación de estrategias motivacionales desarrolla la creatividad en niños y niñas de 5 años. Conclusión: Según los datos del pretest, el 70,4% del nivel de creatividad de los niños de 5 años antes de la aplicación del programa se ubicaba en el nivel no creativo, y la mayoría de los estudiantes mostraban debilidad en la creatividad.

Timoteo Mogrovejo (2018) en su tesis: *Dactilopintura y desarrollo creativo de niños del segundo ciclo de EBR*. Para optar el Grado de Bachiller en Educación, en la Pontificia Universidad Católica del Perú. Se formulo el objetivo general. Conocer el impacto de pintar con los dedos en el desarrollo creativo de los niños de 3, 4 y 5 años. Llego a las siguientes conclusiones: Pintar con los dedos afecta el desarrollo creativo de las siguientes maneras: Es beneficioso para el desarrollo cognitivo porque te permite expresar tu imaginación y generar nuevas ideas. Porque se enfoca en cómo y qué crear. Organiza tus ideas de esta manera y plasmarlas en cartón, papel kraft u otros materiales para crear una obra de arte. Segundo, a nivel social; Porque potencia la comunicación y las relaciones con el entorno interactuando en grupo y fomentando un aprendizaje interactivo y rico. Tercero, a nivel psicomotor; Esto se debe a que el niño experimenta una variedad de sensaciones, texturas y olores a través de su cuerpo. manos, dedos, etc. Finalmente, emocional. Porque actúa como agente liberador ante el estrés y te permite expresar tus sentimientos y emociones.

Zevallos Saavedra (2018) en su investigación: *Aplicación de las TIC en niños de Educación Inicial*. Para optar al título profesional de Licenciado en Educación Especialidad: A.P. Educación Inicial A.S. Niñez Temprana, en la Universidad Nacional de Educación. Formuló el objetivo general: Determinar la aplicación de las TIC de los niños en la educación inicial. He llegado a las siguientes conclusiones: Las herramientas ayudan a los profesores no solo a obtener información, sino también a captar la atención de los estudiantes y motivarlos a continuar y aprender. Introduce las TIC de forma divertida y además ayuda a desarrollar habilidades cognitivas, motrices y cooperativas.



### 2.1.2. Antecedentes internacionales

Abarca Cazco (2018) en su investigación: *La dactilopintura en el desarrollo de la creatividad de los niños y niñas de cinco años de la Unidad Educativa San Felipe Neri de la ciudad de Riobamba En El Periodo 2018 – 2019*. Para obtención del título de licenciada en Ciencias de la Educación, Profesora en Educación Parvularia e Inicial, en la Universidad Nacional de Chimborazo. Formuló el objetivo general: Determinar el aprovechamiento de la importancia del dibujo con los dedos en el desarrollo de la creatividad en niños y niñas de 5 años. Concluyo que Pintar con los dedos se consideró importante porque permite a los niños crear imágenes utilizando colores primarios y, al mismo tiempo, reconoce e interioriza conceptos, percibe texturas y completa imágenes con genialidad.

Amán Cuadrado (2018) en su tesis: *La dactilopintura y el desarrollo de la creatividad de los niños de 3 – 4 años*. Para optar por el Título de Licenciada en Estimulación Temprana, en la Universidad Técnica de Ambato. Formuló el objetivo general: establecer la pintura con los dedos como una estrategia para contribuir al desarrollo creativo de los niños de 3-4 años. Concluyó que la técnica de pintar con los dedos debe ser una actividad innovadora porque es la base fundamental para desarrollar las habilidades y destrezas que estimulan la creatividad desde edades tempranas.

Aranda y Ramirez (2018) en su investigación: *Influencia de la dactilopintura en el desarrollo de la motricidad fina en niños de 4 a 5 años, propuesta: diseño de una guía didáctica para docentes*. Para optar el título de filosofía, letras y ciencias de la educación, en la Universidad de Guayaquil. El objetivo general es: Diseñar una guía didáctica que se aplique a la práctica educativa y contribuya al desarrollo de la motricidad fina en niños de 4 y 5 años. Como resultado de la encuesta se encontró que los docentes del nivel de educación primaria no tenían conocimiento de que pintar con los dedos desarrolla movimientos motores. Tiene que ver con pintar con los dedos.

Izquierdo et al. (2018) en su tesis: *Guía para fomentar la creatividad en los niños de preescolar (4-6 AÑOS)*. Trabajo de grado presentado para optar al título de Magíster en Educación, en la Pontificia Universidad Javeriana. El objetivo general fue: Diseñar y evaluar lineamientos para maestros de jardín de infantes para promover procesos

cognitivos creativos en niños de 4 a 6 años. Se concluyó que, en el marco teórico de este trabajo, hemos revisado las referencias expuestas y resumido las ideas clave para que las guías puedan presentarlas de manera clara y amena. Las partes teóricas cubiertas en los dos primeros capítulos son: 1) el concepto de creatividad y 2) las dimensiones del desarrollo de los preescolares.

## **2.2. Bases Teóricas o Científicas**

Las bases que sustentan las variables objeto de estudio son abordadas de manera integral por las teorías, modelos y enfoques que se presentan a continuación. La variable independiente: Dactilopintura, se sustentan en la teoría propuesta por Sotacuro y Riveros (2015), Técnica de la dactilopintura en el desarrollo de la creatividad en los niños y niñas de 05 años de edad; la variable dependiente: La creatividad, se sustenta en la teoría propuesta por: Barbosa et al. (2018), Fomenta la creatividad en preescolar.

### **2.2.1. Dactilopintura**

La palabra dactilopintura proviene del griego "Dáctilos", que significa dedos. Aquí pintas con las manos y los dedos. Con esta técnica se familiariza el niño y niña con el cuerpo y las expresiones que se desprenden de la actividad. (Sotacuro y Riveros, 2015, p. 19),

Esta técnica artística es perfecta para los niños que empiezan a trabajar con la pintura. También puede desarrollar la creatividad y la coordinación motora fina (Revista Maestra Jardínera Maternal, 2008). La técnica de pintar con los dedos consiste en esparcir o esparcir un material líquido o coloreado coloidal directamente, en su totalidad o en parte, utilizando las manos y los dedos sobre una superficie plana (papel, papel grueso, cartulina o cartulina). Pintar con los dedos permite a los niños manipular directamente varios elementos que pueden explorar y sentir. "Las etapas evolutivas permiten a los niños pintar con los dedos con las palmas de las manos, las uñas, los nudillos e incluso los codos, los antebrazos y los pies" (RMJM, 2008, p. 45). Antes de realizar cualquier actividad, es importante asegurar el lugar donde irán a trabajar.

Los niños quieren expresarse y uno de los medios que utilizan es el dibujo. En esta actividad, su hijo será creativo. Para la implementación de la pintura con los dedos, se anima a los niños a usar segmentos del brazo y la implementación de varios movimientos. Muchas líneas y formas se consiguen pintando con los dedos. Según Casadermont (2007), “Les permite a los niños, desde muy temprana edad, exteriorizar su mundo interno, su forma de sentir; despertar su sensibilidad hacia lo estético” (p.47). Esta habilidad es muy importante para que los niños y niñas se familiaricen o empiecen a utilizar la pintura.

Al mismo tiempo, se producen diferentes niveles de aprendizaje a través del juego libre, en este caso con dibujos. Aquí estudiamos la coordinación visomotora (ojo-mano), la expresión, la creatividad, la imaginación y examinamos las partes del cuerpo y la gestión del espacio.

El manipuleo directo con los materiales y la mezcla de los colores y el deseo de los niños por ensuciarse, pueden canalizarse llevando a cabo la dactilopintura y debe verse como un despliegue placentero. La dactilopintura es una actividad que encanta a los más pequeños de la casa, porque dan rienda suelta a su imaginación, a su energía, a su creatividad. (Sotacuro y Riveros, 2015, p. 48)

Pintar con los dedos es una actividad que da infinitas satisfacciones y actúa como liberadora. Algunas de las actitudes más destacadas que muestran los niños al realizar la técnica de pintar con los dedos son: Brazos o pies sucios, pero no en continuidad. Los niños crean movimientos rítmicos con cada parte del cuerpo, como dedos, nudillos, uñas, codos, antebrazos, codos y pies, y pintan más allá de los límites de la página. Pintar con los dedos puede verse como una deliciosa muestra de creación artística. Toman la foto con un dedo con mucho cuidado. Huela, vea, toque y acaricie unas cuantas pasadas antes de trabajar con la pintura.

Para ver todas las propiedades de estas técnicas, tendremos que dedicar muchas páginas, por lo que enumeraremos solo las más importantes. Partiendo de la base de que el primer elemento de la expresión humana es y será siempre el propio cuerpo, el uso de los dedos, las manos ya veces otras partes, la pintura dactilar pone en contacto con toda la zona sensible. a través de otros favores. (Sotacuro y Riveros, 2015, p. 49)

Desarrolla el sentido del tacto, estimula y favorece la motricidad. Funciona con elementos ilimitados, es fácil de aplicar y puede trabajar con muchos tipos de medios, especialmente papel, cartón, bandejas y más. Cuando un niño entra en contacto con este tipo de material, libera toda su agresividad y mundo interior, pudiendo crear y desarrollar composiciones muy interesantes para la evaluación psicológica.

Los beneficios de pintar con los dedos significan que es una habilidad muy importante para que los niños pequeños se acostumbren o incluso comiencen a trabajar con pinturas. Al mismo tiempo, se logran diferentes dimensiones del aprendizaje a través del juego libre, en este caso la conversación. Asimismo, se afinan la coordinación visomotora (ojo-mano), la expresión, la creatividad, la imaginación y la motricidad, y se revisan las partes del cuerpo y el manejo del espacio. Por otro lado, es una habilidad muy útil para que nuestros niños y estudiantes se desestresen, imaginen, creen y se expresen libremente. (Sotacuro y Riveros, 2015, p. 50)

Y, como cualquier otra manualidad, pintar con los dedos y las manos es una de las actividades favoritas de los niños porque les permite dar rienda suelta a su imaginación, energía y creatividad. No solo eso, los niños descubren nuevas texturas, olores y colores que se vuelven cada vez más fáciles de acariciar desde el descuido inicial de intentar y dibujar cuidadosamente con un dedo al principio. Además, con los materiales y el contexto adecuados, es una actividad divertida en la que no tienes que temer las manchas indelebles, simplemente disfruta. De hecho, al manipular pegamento o pintar con los dedos, se desarrolla la sensibilidad y se potencia la expresión artística, verbal y emocional. Esto es especialmente cierto si la actividad se realiza con un grupo, amigo o familiar.

Prefieren habilidades motrices aún no integradas en los niños pequeños, como la destreza y la coordinación ojo-mano. Por otro lado, descubren nuevas texturas, olores y colores, desde la prudencia inicial de tratar de pintar con un solo dedo y dibujar con cuidado, hasta los trazos mucho más fáciles y sin esfuerzo. Los artistas pueden pintar las palmas, los dedos, las uñas, las puntas de los dedos, los nudillos y hasta los más atrevidos en el codo, el antebrazo o el pie. También estimula la comunicación, la creatividad y la sensibilidad. (Sotacuro y Riveros, 2015, p. 51)

La capacidad de los niños para concentrarse y expresarse. Por ello, el uso de técnicas gráficas plásticas, como la pintura con los dedos, está indicada en el tratamiento de los niños. Por si fuera poco, el uso de la pintura con los dedos es beneficioso para los niños. reducción de la ansiedad y el miedo; Sus preocupaciones, la expresión de sus emociones, son tranquilos y serenos. Desarrollan sus propios gustos y perfiles artísticos. Favorable para el desarrollo de la atención y la memoria gráfica.

Es muy importante que los niños se sientan seguros de sí mismos, para que sean expresivos, cariñosos, alegres hay que darles libertad y confianza en las actividades que realizan diariamente par que se desenvuelvan en el entorno que lo rodea. (Sotacuro y Riveros, 2015, p. 22)

Debemos fomentar el desarrollo de los niños, sabiendo desde el principio que el respeto y la aceptación del carácter y de los niños será un verdadero símbolo de la educación artística, y que la sensibilidad de los infantes participará en la realización de la vida adulta. Tanta sensibilidad en el jardín.

A continuación, hablemos de los materiales utilizados en la técnica de pintura con los dedos. Pintar con los dedos les permite a los niños manipular directamente varios elementos que pueden explorar y sentir. Debido a que los niños tienden a llevarse todo a la boca debido a sus etapas evolutivas, debe elegir cuidadosamente los materiales que utilizará para esta técnica. Los comunes incluyen pastas especiales, lodos, pastas de color cocidas, pegamento plástico, espesamiento con harina y espesamiento con jabón común rallado. Y más, solo tienes que experimentar. A la hora de hacer la pasta, es importante que no queden grumos y que la consistencia sea la misma que la salsa blanca infantil o la papilla de maicena. La pasta cruda no sirve porque es una masa que no se puede quitar de los dedos. Para realizar diversas actividades, podemos utilizar los siguientes materiales: La Pasta Coloreada es un material suave, firme y de colores brillantes hecho de harina de trigo (Waisburd y Sefchovich, 1996). Asimismo, el aporte de pastas es la primera herramienta importante que utilizan las manos y los dedos de los niños, permitiéndoles controlar pequeños músculos (Monja De Negro, 1993). Por su parte, el temple, el temple es uno de los materiales más importantes para la expresión gráfica que estimula el desarrollo de la creatividad de los niños, así como de sus habilidades y destrezas. Al respecto, afirma que la t mpera, com nmente conocida como "dibujo", es la primera

herramienta importante que utilizan las manos y los dedos de los niños, permitiéndoles controlar pequeños músculos (NUN DE NEGRO, 1993). Por otro lado, la Pintura Apu, comúnmente conocida como pintura especial, es un material importante utilizado por las manos y los dedos de los niños.

Por otro lado, cómo usar la pintura con los dedos involucra una variedad de sentidos visuales, táctiles y cinestésicos. Pintar con los dedos favorece el entrenamiento de la mano para la expresión formativa. Puede usar las palmas de las manos, los dedos, las uñas, los codos, los antebrazos o los pies.

Además, las condiciones básicas para desarrollar actividades significativas con la pintura con los dedos crean un ambiente de confianza y alegría. Si un niño se siente amenazado, coaccionado, ignorado o no considerado por el maestro, el niño no estará interesado en nada de lo que dice. Los maestros deben proporcionar una atmósfera de confianza y familiaridad y dar la bienvenida a los niños. Esta condición es un requisito previo para el éxito de la actividad gráfica de pintar con los dedos en el desarrollo coordinado de la creatividad de los niños. (Monja De Negro, 1993, p. 14).

Además, conectando con sus experiencias y conocimientos previos: sugiriendo actividades basadas en las experiencias diarias de los niños, juegos cotidianos, todas las actividades pueden ser interesantes para los niños. Es una fuente ilimitada de ideas que puede hacer con sus hijos dentro y fuera del aula. Actividades que les den la oportunidad de hacer las cosas de mejor manera en lugar de hacer siempre las cosas de la misma manera.

“También sugiere cómo resolver el problema. Los niños deben sentirse desafiados a hacer lo que no pueden hacer para encontrar respuestas a las preguntas que desafían su imaginación y sus habilidades” (Monja De Negro, 1993, p. 14). No es una resignación pasiva, sino una condición básica para participar con verdadera pasión sin desgana y sin certeza. Necesitamos desarrollar nuestra habilidad individual para sugerir actividades a los niños en forma de problemas, y necesitamos encontrar respuestas a preguntas interesantes juntos.

Además, pídale que trabajen en grupos o equipos. Como todos los humanos, los niños son inherentemente capaces de comunicarse. Las actividades que los restringen exclusiva o principalmente al trabajo personal no pueden ser motivadores consistentemente. Lo que es importante para ellos es interactuar con sus compañeros. Naturalmente, a menos que fomentemos un ambiente de inclusión y confianza entre los niños.

Además, anímelos a trabajar de forma autónoma. Debido a que a los niños no se les permite actuar libremente, pueden perder interés en actividades que al principio eran muy importantes. Si siempre estamos tratando de corregirlos, dirigir su trabajo, censurar sus errores, anticiparnos a sus respuestas y darles a los niños el modelo adecuado para transmitir y reproducir, debemos alentar a los niños a pensar con la cabeza. Resuelve tus propias dificultades, formula tus propias hipótesis y arriégate a dar respuestas, aunque te equivoques.

A decir verdad, el papel del maestro en la educación para pintar con los dedos. El entorno educativo, los medios materiales y el comportamiento estimulante de los docentes juegan un papel muy importante en el desarrollo de las representaciones gráficas de los niños, en particular de ellos depende su éxito. En este sentido, su papel es: la participación en las actividades gráficas expresivas de los niños; Es a través de su presencia, pero esto debe hacerse de acuerdo a las necesidades del niño. Cuando el niño no es capaz de representar gráficamente. Tus ideas deben motivarte personalmente. No debe interpretar los resultados de la representación gráfica de un niño, y debe ser él quien explique y comente su trabajo, ya que el significado confuso puede ser muy frustrante para un niño. Lo más importante en la representación gráfica de su hijo debe ser el mensaje, no el producto. No bebe alcohol para comparar su trabajo con el de otros. Potencia tu autoestima y lenguaje mostrando sus creaciones gráficas.

#### **2.2.1.1.Dactilopintura con dedos**

Pintar con los dedos es el arte de pintar con las manos y los dedos, y es una actividad favorita de los niños pequeños en casa con herramientas en lugar de pinceles.

El acto de pintar con los dedos ayuda a desarrollar las habilidades sociales, la imaginación, la energía, la creatividad, la motricidad y la comunicación, y la pintura es la aplicación directa del dedo sobre cualquier tipo de papel. Es el más fácil del mundo. Por lo tanto, no es necesario utilizar vajilla y es adecuado para niños a partir de los 3 años. Es una actividad divertida y, con los materiales y el contexto adecuados, no tienes que tener miedo a las manchas indelebles. (Annkhol, 2009, p. 24)

Solo necesitamos proporcionarles ropa adecuada, un área grande, materiales para pintar y cartón o papel. Proporciona también una zona de limpieza para quitar las manchas de pintura de tus manos, y otra zona para secar tus dibujos de experiencia en horizontal. Pintar con los dedos favorece la psicomotricidad y es también un excelente medio para desinhibirse y favorecer la evolución y expresión de la personalidad del niño.

Los niños pueden usar Finger Paint en las palmas de las manos, las uñas, los bordes de las manos, los nudillos e incluso los codos, los antebrazos y los pies. Antes de realizar cualquier actividad, es importante asegurar el lugar donde irán a trabajar. (Annkhol, 2009, p. 25)

Por otro lado, la pintura expresa imágenes gráficas a través de figuras y colores. La finalidad de la pintura es triple: representatividad, expresividad y decoratividad. Dibujar ofrece a los niños la posibilidad de comenzar a aprender un conjunto de nuevas habilidades en el campo de las artes plásticas.

Para el niño, pintar es cubrir una superficie con color, y es precisamente este elemento, el color, el que diferencia básicamente el dibujo de la pintura. En la pintura, el niño se expresa por medio del color, sin obligarse a reproducir formas figurativas y abriendo así su imaginación a una gama innumerable de posibilidades. (Cespedes Bonilla, 2017, p. 44)

La pintura siempre ha sido la habilidad predominante entre todos aquellos que trabajan en el ámbito de la expresión formativa. Contribuye al dominio de los gestos de las manos y los espacios gráficos y permite a los niños utilizar una gama más amplia de materiales y una gama muy diversa de procedimientos.



¿Por qué tenemos que enfrentarnos a una variedad de herramientas y tecnologías para nuestros hijos de la infancia? Si entiendes que el dibujo es un medio de comunicación para los niños, debes animarlos a que se expresen de las formas más diversas posibles. Queremos que los niños estén expuestos a una variedad de materiales, herramientas y procesos de pintura, enriqueciendo su potencial expresivo, para que sean libres de elegir lo que se adapte a su forma de ser, habilidades o gustos. El principio básico que debe regir todas las expresiones pictóricas en la educación infantil es ante todo la actividad lúdica. De esta forma, se asegura la motivación, así como el aspecto expresivo de la proyección exterior de la obra del niño.

A través de la pintura los niños descubren a un medio lleno de colores, formas, trazos, y de imaginación. Simbolizan sentimientos y experiencias. La pintura estimula la comunicación, la creatividad, sensibilidad, y aumenta la capacidad de concentración y expresión de los niños. (Cespedes Bonilla, 2017, p. 49)

Como cualquier otro tipo de actividad, la conversación es un aprendizaje que se puede enseñar con el ejemplo.

A medida que su hijo se acostumbre a ver dibujar a su padre o madre, se sentirá atraído por los pinceles, las pinturas, los lápices, los colores y las formas. Nunca debemos olvidar que los niños aprenden todo por imitación. Su interés ha crecido. Solo queda que los padres motiven y orienten en todo lo posible. Una foto no define la edad. Desde el momento en que el bebé tiene un objeto en la mano, puede comenzar a garabatear, dibujar. Sin duda, es uno de los ejercicios más gratificantes para los niños pequeños y sus padres. (Cespedes Bonilla, 2017, p. 50)

Dibujar, como muchas otras actividades, siempre debe realizarse bajo la supervisión de un adulto, especialmente cuando lo realizan niños muy pequeños. No te imaginas lo que podrían hacer con un pincel, un bote de pintura o un lápiz.

Existen muchas maneras de llevar al niño por el camino de la pintura. Una de las alternativas son los libros especialmente preparados para pintar. En ellos encontraremos una infinidad de dibujos de flores, muñecos, animales, etc., para que los niños los coloreen, incluyendo pintura y pincel. También hay libros que incluyen espumas para que los niños aprendan nuevas técnicas, y otros incluso contienen pinturas apropiadas para que los niños pinten con sus propios dedos o manos. (Cespedes Bonilla, 2017, p. 45)

A partir de los 5 o 6 años, los niños ya querrán crear de una forma más libre y personal. Dado que la pintura es un arte, no debe estar condicionada a actividades repetitivas o patrones antiguos.

Los niños pueden aprender a utilizar diversos materiales y técnicas. A través del dibujo, los niños descubren un mundo lleno de colores, formas, trazos e imaginación. Las imágenes crean claridad de expresión. A menudo dicen cosas que muchas personas no pueden expresar con palabras. (Cespedes Bonilla, 2017, p. 51)

Simbolizan emociones y experiencias. La conversación estimula la comunicación, la creatividad, la sensibilidad y mejora la capacidad de los niños para concentrarse y expresarse.

Será por eso que la pintura está también indicada en los tratamientos terapéuticos de los niños. Con la pintura se disminuye la ansiedad y se amenizan los miedos y las expectativas. A través de un pincel o de otra herramienta, los niños expresan sus inquietudes y sus emociones, se tranquilizan y serenan, y al mismo tiempo, desarrollan sus gustos y perfil artísticos. (Cespedes Bonilla, 2017, p. 51)

En definitiva, dibujar es beneficioso para los niños porque: Ayuda a desarrollar la personalidad y la autoestima del niño. Cultivar la personalidad creativa y creativa. Desarrollar habilidades para resolver problemas. Organiza tus ideas. Estimula su comunicación. Es más efectivo. Favorece la expresión, el reconocimiento y la organización. Ser creativo. Prefiero expresar mis emociones. Calma y calma.

### 2.2.2. La creatividad

La creatividad es la capacidad de generar un trabajo novedoso (original e inesperado) y apropiadamente útil que pueda adaptarse a las limitaciones del trabajo (Sternberg, 1999). La creatividad es producto de un conjunto de condiciones sociales que intervienen directamente en el desarrollo del aprendizaje.

Así, ve la creatividad como el resultado de la interacción de un sistema de tres elementos: una cultura que contiene reglas simbólicas, una persona que aporta novedad a un campo simbólico y un campo de experiencia que reconoce y valida la innovación. (Sternberg, 1999, p. 45)

En otras palabras, la creatividad está determinada no solo por el potencial de una persona, sino también por la relación que esa persona tiene con su contexto. Entonces, cuando la sociedad cambia, las personas también cambian. En este sentido, el autor plantea tres aspectos fundamentales:

*El campo* es donde se determinan las reglas a seguir, y suele ser un espacio para que las personas actúen. Las personas creativas profundizan en este aspecto e influyen en él. Asimismo, la creatividad puede o no verse favorecida en base a tres aspectos básicos: claridad de estructura, centralidad dentro de una cultura y accesibilidad. Cada aspecto es fundamental para obtener ideas creativas (Barbosa et al., 2018). En este sentido, los niños enriquecen sus capacidades creativas en su entorno y acceden a los recursos que éste les brinda, a través de la pericia de los adultos.

Un ambiente es un espacio en el que las personas adoptan reglas determinadas en el campo, y pueden o no preferir la creatividad dependiendo de tres aspectos. (para fluir). Creatividad), puede estimular la novedad seleccionando la entrada de elementos novedosos (Barbosa et al., 2018). Las áreas que consideraremos al respecto son la pedagogía y la familia. Aquí, los adultos son los moderadores del proceso, y las acciones creativas de los niños no trascienden la historia, pero pueden fomentar la creatividad.

Asimismo, *la persona individual*, Se trata de utilizar campos y ámbitos para generar nuevas ideas. Depende de ella conectar estos elementos para desarrollar su

creatividad. Estas tres condiciones se entrelazan para potenciar la creatividad, y nada funciona sin lo otro. El proceso creativo tiene lugar cuando el sitio, el entorno y las personas son parte de la interacción. “La creatividad es cualquier acto, idea o producto que cambia un campo existente o lo transforma en un campo nuevo. Y la definición de una persona creativa es una persona cuyos pensamientos y acciones cambian o abren nuevos caminos”. (Csikszentmihalyi, 1998, p. 41)

En este sentido, la creatividad puede existir en todos los seres humanos y depende del desarrollo de factores como: La vida cotidiana (Barbosa et al., 2018). Vale la pena mencionarlo en términos de factores que favorecen la producción creativa. Cabe señalar que estas experiencias son agradables. Hay claridad de objetivo, dificultad con la que se sabe que las tareas realizadas funcionan bien, dificultad para equilibrar habilidades, expresión de actividad y conciencia, evitación de distracciones, cierto olvido de sí mismo, del tiempo y del entorno, y de la existencia de la felicidad. Para los niños es importante permitirles explorar sus intereses, promover buenas disposiciones para crear productos creativos a partir de ahí, tener metas claras a alcanzar y explorar las múltiples posibilidades que su entorno les ofrece.

Por otro lado, para crear un entorno creativo adecuado para la infancia, es necesario contar con un entorno estimulante que promueva el desarrollo del PCC. Es importante crear un ambiente agradable y cómodo, especialmente para los niños. Ahí es donde es importante ser consciente de la existencia de ambos entornos. Aquí puede ser útil distinguir entre el macroentorno *los contextos sociales, culturales e institucionales en los que vive la gente* y el microentorno *el marco directo en el que las personas trabajan para enriquecer estos entornos de formas sorprendentes* (Barbosa et al., 2018). Desde esta perspectiva, los agentes educativos pueden crear, transformar y controlar entornos inmediatos (microambientes), como las aulas o el hogar, para fomentar la creatividad de los niños y crear ambientes especiales y armoniosos en los que los niños se sientan cómodos. Experiencias como el juego, el arte o la exploración científica. Por otro lado, también pueden utilizar el espacio del macro ambiente para crear experiencias que promuevan el desarrollo de estos procesos que pueden ocurrir desde que los niños salen del aula y la escuela en lugares que pueden ser fuentes de exploración. como las que se encuentran en su entorno cultural, social y familiar.

El aprendizaje que los niños logran en la escuela siempre tiene una historia del pasado. Porque antes de ingresar a ese contexto escolar, ya tuvieron una variedad de experiencias en otros contextos más cercanos (Carrera y Clemen, 2001). Por eso se refieren a ella como básica. Consiste en una visión prospectiva del desarrollo psicológico, que consiste en evaluar la capacidad del niño para desempeñarse de manera plena e independiente, y un enfoque en lo que aún no ha alcanzado, pero está en la madurez. Es decir, se encuentra en la zona de desarrollo proximal. Aquí, los docentes o representantes educativos deben tener mucho cuidado e intervenir de manera que ayude a los estudiantes a lograr progresos que no pueden lograr voluntariamente. Los docentes y las familias se convierten en moderadores explícitos porque lo hacen para lograr un propósito específico. En otras palabras, el estudiante desarrolla inicialmente el proceso con una persona más capaz que lo guía.

El proceso de aprendizaje comienza donde la trayectoria del desarrollo viaja de afuera hacia adentro a través de la internalización de procesos psicológicos recíprocos. Si se considera que el aprendizaje impulsa el desarrollo, entonces las escuelas son responsables y juegan un papel fundamental para facilitar el desarrollo psicológico de los niños. Es así como esto solo se puede lograr cuando el aprendizaje se implementa específicamente. Es decir, ocurre en un contexto social. El aprendizaje requiere intervenciones e interacciones explícitas, intencionales e intencionales con mediadores asimétricos, ya que existen dominios para las herramientas que conducen al conocimiento. (Barbosa et al., 2018, p. 26)

La intervención de otros miembros de un grupo social como mediadores entre la cultura y el individuo de esta manera es fundamental para el desarrollo infantil en el aprendizaje infantil ya que estas interacciones facilitan procesos psicológicos que luego serán interiorizados. proceso. Vygotsky señala que desde que nace, un niño puede desarrollar un proceso mental cuyo principal mediador entre el contexto y el aprendizaje es el lenguaje, trayendo una historia que comienza en interacción con su entorno social y cultural. Así, surgen mediadores explícitos, padres y docentes, quienes tienen propósitos específicos y utilizan herramientas para orientar a los niños a lograr funciones mentales específicas que conducen a aprendizajes diferentes.

Por otro lado, en el proceso creativo de la educación inicial, las niñas y los niños aprenden a convivir con otros humanos, forman vínculos afectivos con pares distintos a sus familias y con adultos importantes, y descifran la lógica por la que se mueve la vida. Resolver problemas cotidianos. En otras palabras, la formación del desarrollo infantil se enriquece día a día a través de diversas experiencias, por lo que es posible presentar principios de orientación de acuerdo con el propósito de la educación inicial.

La creatividad es una de las habilidades humanas más valiosas y nos permite expresarnos, soñar y cambiar la realidad. Encontrar soluciones innovadoras y evolucionar individual y colectivamente es fundamental. Fomentar la creatividad de los niños consiste en permitirles ser libres y capaces sin miedo. Es ayudarlos a descubrir su potencial, desarrollarlo y estar orgullosos de él. En muchos casos tenemos una noción limitada de la creatividad como algo inevitablemente ligado al arte, la música, el teatro o la escritura. Sin embargo, la creatividad es una forma de pensar y ver el mundo y puede expresarse en muchas otras áreas de la vida, como la ciencia, los negocios o la cocina. (Barbosa et al., 2018, p. 25).

La creatividad no es un concepto categórico (con o sin). Más bien, es una tecnología que se puede desarrollar y tiene grandes beneficios psicológicos. Las personas creativas son más flexibles, más adaptables y capaces de ver la realidad desde una perspectiva más amplia. Por eso es importante fomentar estas cualidades en los niños pequeños. Barbosa et al. (2018) Para fomentar la creatividad en los niños, es importante antes que nada conocer su personalidad y personalidad. Como se mencionó anteriormente, la creatividad se puede expresar de muchas maneras diferentes, y cada uno de nosotros tiene un área diferente de pasión o protagonismo. Por lo tanto, ayude a su hijo a encontrar actividades que despierten naturalmente su curiosidad y pasión, y anímelo a ser libre.

Cuando sobre organizamos y estructuramos las rutinas diarias de nuestros hijos, simplemente los privamos de tiempo para experimentar y explorar. El juego libre es la forma en que se encuentra y descubre. Tienes que hacerle sitio. La creatividad se desencadena cuando actuamos por placer y la motivación intrínseca cuando no hay reglas ni imposiciones.

Del mismo modo, trata de no corregir sus acciones como primera opción y en su lugar indaga e interésate por sus ideas innovadoras. Si el pequeño dibuja un plátano de color morado o si, jugando con los bloques de construcción los coloca a la inversa, no le digas que eso es incorrecto. Permite que explore diversas opciones de hacer las cosas y de rienda suelta a su imaginación. (Barbosa et al., 2018, p. 45)

Finalmente, se debe desarrollar en él una autoestima fuerte y saludable. Anímallo a creer en tu idea (incluso si no es común) y ponerla en práctica con pasión. Muéstrale el valor de la diversidad, la idea de que cada uno puede compartir y aportar. Y para poner esto en práctica, pídele su opinión sobre los problemas cotidianos y reflexiona. Esto le permitirá tener una gran idea y demostrar que es interesante y que vale la pena.

#### **2.2.2.1.Fluidez de ideas**

Puede generar fácilmente muchas ideas para un tema determinado. Una forma de promoverlo en el ámbito escolar es, por ejemplo, pedir a los alumnos que establezcan relaciones entre hechos, palabras y eventos (Dadamia y Martinez,1984).

Es la habilidad tiene que ver con la cantidad de ideas generadas por una persona y no así a la calidad de las mismas. Habla de la fluidez de pensamiento, referida a la habilidad que tienen las personas de emitir de forma rápida muchas ideas, pensar en muchas más cosas de las que en un primer momento lo pueda hacer. (Guilford, 1977, p. 45)

Por definición, esta dimensión es una rica producción de ideas, que puede considerar un mayor número de soluciones a situaciones o problemas. Por tanto, la fluidez del alumno se expresa en la aportación de muchas ideas, muchas respuestas, muchas soluciones, etc.

Asimismo, la expresión del pensamiento funcional, la diversidad y la agilidad, y la capacidad de generar ideas cuantitativa y cualitativamente de forma permanente y espontánea. Si alguna vez ha recorrido un salón de clases con un maestro, probablemente

haya escuchado el término "fluidez". ¡La fluidez vale la pena saber más! Siga leyendo para saber qué es la fluidez y cómo ayudar a los jóvenes estudiantes a aprender más.

En cambio, cuando se habla otro idioma o se toca algún instrumento, es importante la fluidez, se observa una cualidad natural, elegante y cómoda. Lo mismo ocurre con las habilidades de lectura. La fluidez de lectura es la capacidad de un niño para leer un libro o texto con precisión, rapidez y expresividad. Los lectores fluidos no necesitan detenerse para "descifrar" cada palabra. Más bien, puede leer automáticamente la mayoría de las palabras. Esto significa que el lector puede centrar su atención en el significado de la historia o el texto. Es por eso que la fluidez es de vital importancia. La fluidez es el puente entre descifrar palabras y comprender lo que lees. (Zaldívar Carrillo, 2017, p. 25)

Los maestros pueden ayudar a los estudiantes a desarrollar fluidez a través de actividades fáciles y divertidas. ¡La forma más fácil y sencilla de ayudar a su hijo a desarrollar fluidez es sentarse y leer un libro con su hijo! Lean juntos todos los días, lo que comúnmente se conoce como *leer con un compañero o pareja*. “Para practicar la lectura en pareja, simplemente tomen turnos para leer en voz alta. Lea primero, ya que proporciona un modelo de cómo debería ser una lectura buena y fluida” (Zaldívar Carrillo, 2017, p. 25). Luego pídale a su hijo que lea la página que usted acaba de leer. Descubrirá que su hijo está comenzando a leer cada vez más como usted.

El primer paso en el proceso creativo es idear diferentes alternativas para mejorar tus habilidades en función de tus habilidades. Entre ellos, hacemos lo siguiente: Primero recibimos información del entorno a través de nuestros sentidos y refinamos nuestros sentidos y percepciones. Constituyen el curso básico del conocimiento. A partir de los sentidos y percepciones se forman procesos superiores de conocimiento, inteligencia y lenguaje. Estimula tus sentidos y haz ejercicio para mejorar tu mundo cognitivo. Aplicar buenas funciones depende de la educación de los sentidos.

La fluidez a veces se denomina ventilación sin referencia a un contenido específico. Zaldívar Carrillo (2017) en esta posición ve la fluidez como una característica general del intelecto que regula todas las actividades cognitivas, ya que una persona puede tener fluidez independientemente del conocimiento. Uno de los fundamentos que



sustentan esta posición se determina porque las herramientas se aplican para medir la expresión de estas características sobre el conocimiento general del tema y la experiencia, y no de la ciencia específica. Esta posición que ayuda a resolver un problema de investigación en particular puede no serlo para otros.

Finalmente, para definir la fluidez de pensamiento, debemos considerar las diferencias y similitudes entre fluidez y velocidad de pensamiento. Porque a veces la manera de entenderlo introduce errores en el proceso de experimentación (medición) que tiende a identificarlo. Zaldívar Carrillo (2017) La liquidez de una razón no debe asumirse como la especificidad de la razón ajena a su contenido específico. Tienes fluidez porque tienes conocimiento del tema que se está evaluando y tienes el potencial de mantenerte recordado. Para indicar la fluidez del pensamiento, las dos condiciones son necesarias por separado y juntas son suficientes.

#### **2.2.2.2.Flexibilidad del pensamiento**

Es la capacidad de las personas para pasar de una idea a otra, de un contexto a otro, de dar una variedad de respuestas, de revisar y dar forma a sus ideas y de superar su propia rigidez. Entonces, para ser flexible, necesita visualizar diferentes categorías de respuestas. Otra forma de entender la flexibilidad es entender la flexibilidad como cambiar, modificar, repensar, reorientar, reinventar, reinterpretar y transformar una situación u objetivo original. Por tanto, la flexibilidad se entiende como la capacidad de cambiar la forma de pensar, clasificar de diferentes maneras y abordar los problemas desde diferentes perspectivas. (Dadamia y Martínez, 1984, p. 45)

Una característica de la creatividad que transforma un proceso para llegar a una solución a un problema. Nace de la capacidad de abordar los problemas desde múltiples ángulos.

Por otro lado, utilizar analogías y metáforas, plantear preguntas abiertas, permitir diferentes opciones para la toma de decisiones o asumir de forma natural errores en el proceso de aprendizaje puede facilitar el desarrollo de la flexibilidad. Según los investigadores, la flexibilidad es un componente de la función ejecutiva del cerebro, que

está relacionada con la capacidad de controlar los pensamientos. La flexibilidad se relaciona con habilidades como la planificación de tareas, la memoria, la organización, la facilidad de uso de estrategias, la estabilidad emocional y más. Es importante poder suprimir algunos estímulos extraños que llegan a nuestro cerebro y centrar nuestra atención en lo que realmente importa. Según Morin (2016):

Los niños utilizan el pensamiento flexible para aprender a leer y para leer para aprender. Cuando están comenzando a aprender, el pensamiento flexible les permite entender cómo la misma combinación de letras pueden crear diferentes sonidos (tal como el sonido que produce “ough” en palabras como enough (suficiente) y dough (masa). También es la habilidad que les permite a los niños entender cómo las palabras pueden ser utilizadas en más de una manera, “no hay cura para esa enfermedad” y “el cura no está en la iglesia”. (p. 21)

Cuando los niños comienzan a leer libros para obtener información, usan el pensamiento flexible para comprender qué información es importante y qué detalles se usan para agregar a la descripción. “El pensamiento flexible también ayuda a los niños a comprender las perspectivas de los diversos personajes de la historia” (Dadamia y Martínez, 1984, p. 46). Los pensadores flexibles pueden comprender más fácilmente expresiones idiomáticas (como "metida de pata") y juegos de palabras (como "¿Me entiendes, Méndez?").

Los niños con flexibilidad limitada en el pensamiento tienen dificultad para saber cuándo no usar las reglas de gramática y pronunciación. Los niños con habilidades limitadas de pensamiento flexible tienen dificultad para entender conceptos abstractos en matemáticas y lectura. (Dadamia y Martínez, 1984, p. 47)

### **2.2.2.3.Originalidad**

Una característica que define una idea, proceso o producto como único o diferente. Creación de respuestas ingeniosas o raras. Se potencia estimulando nuevas ideas propuestas por los alumnos dentro del ámbito escolar (Dadamia y Martínez, 1984). Es la capacidad que las personas deben aportar a ideas nuevas, diferentes, únicas y alejadas de lo normal o convencional. Su emergencia requiere romper con esquemas, ideas o modelos

rígidos existentes, al mismo tiempo que activa la yuxtaposición, integración o relación de elementos distantes de ideas o ideas, y propone reconstruir o reelaborar modelos ya asumidos. La originalidad es la capacidad de generar una idea o reacción inusual.

Además, la originalidad es uno de los dos indicadores principales de la producción creativa. En la literatura profesional, la originalidad se asimila a singularidad, novedad, diferente y único. López García (2019) también habla de cosas estadísticamente raras, impredecibles o sorprendentes. Finalmente, habla de la relación con lo que está en la fuente. Carl Rogers argumentó que la creatividad solo surge cuando uno interactúa con otras personas, los materiales de su entorno y el entorno con la condición de que sean únicos. López García (2019) reconocer la originalidad no es tarea fácil. Porque para eso siempre hay que ponerse en contexto y establecer comparaciones. Algunos escritores prefieren ubicarse en una persona, y dicen que hay ingenio cuando sucede algo nuevo en experiencias concretas. En el otro extremo, el original será diferente a todo lo conocido. Se dice que la originalidad es plagio no detectado porque es difícil lograr la originalidad con este parámetro más engañoso.

La originalidad está en manos de quienes igualan la creatividad y la calidad de las ideas que aportan, alcanzan respuestas diferentes dentro de un contenido determinado y tienen respuestas muy diferentes a las que brindan los competidores o adversarios en un momento dado. Por otro lado, López García (2019) dice que la idea a veces es poco original porque es expresada por otros, pero hay quienes abusan de ella simplemente por el hecho de utilizar un momento específico diferente al anterior. Da una sensación única. Del mismo modo, estos procesos hacen que la pausa sea más cercana. En otras palabras, estos procesos avanzan hacia la ruptura de patrones de pensamiento establecidos y su reorganización con nuevas ideas.

### **2.3. Marco Conceptual (de las variables y dimensiones)**

Dactilopintura: “La dactilopintura o también llamada pintura con los dedos es una técnica grafoplástica que consiste en pintar, crear y diseñar obras de arte utilizando los dedos, la mano, antebrazo, codo y dedos de los pies” (Timoteo, 2018, 56).

Dactilopintura con dedos: “Pintar con los dedos favorece la psicomotricidad y también es un medio excelente para eliminar las limitaciones y promover el desarrollo y la expresión de la personalidad de los niños” (Timoteo, 2018, 75).

La creatividad: “La creatividad es un proceso dinámico, es una fuerza viva y cambiante del ser humano; es decir, es el motor del desarrollo personal y ha sido la base del progreso de toda cultura” (Joaquín Bolaños, 2019, 56).

Fluidez de ideas: “Es la capacidad para dar varias o múltiples respuestas válidas a un problema” (López Peres, 2018, 16).

Flexibilidad del pensamiento: “Implica una capacidad básica de adaptación en contraposición a un estilo rígido, y está referida al manejo de variadas categorías de respuestas frente a una situación. Además de entregar respuestas válidas estas poseen el sello de variedad” (López Peres, 2018, p. 56).

Originalidad: “Es la capacidad de emitir respuestas, que además de ser consideradas válidas, resulten nuevas, novedosas inesperadas y que, por lo tanto, provoquen un cierto impacto o impresión. Pero para hablar de respuestas originales, su ocurrencia debe ser baja” (López Peres, 2018, p. 62).

## **CAPÍTULO III**

### **HIPOTESIS**

#### **3.1. Hipótesis General**

La dactilopintura influye significativamente en el desarrollo de la creatividad en niños de 5 años del nivel inicial de la Institución Gabriela Mistral 2021.

#### **3.2. Hipótesis (s) Específica (s)**

H<sub>e1</sub>: La dactilopintura influye significativamente en el desarrollo de la fluidez de ideas en niños de 5 años del nivel inicial de la Institución Educativa Gabriela Mistral 2021.

H<sub>e2</sub>: La dactilopintura influye significativamente en la flexibilidad del pensamiento en niños de 5 años del nivel inicial de la Institución Educativa Gabriela Mistral 2021.

H<sub>e3</sub>: La dactilopintura influye significativamente en la originalidad en niños de 5 años del nivel inicial de la Institución Educativa Gabriela Mistral 2021.

### 3.3. Variables (definición conceptual y operacionalización)

Tabla 1

*Variables definición conceptual y operacional*

<b>Definición conceptual</b>	<b>Definición operacional</b>
<p>VI: La dactilopintura: También llamada pintura con los dedos es una técnica grafoplástica que consiste en pintar, crear y diseñar obras de arte utilizando los dedos, la mano, antebrazo, codo y dedos de los pies (Timoteo, 2018).</p>	<p>La variable fue manipulada a través de 40 talleres de dactilopintura, los cuales se realizarán con las palmas, dedos, uñas, canto de la mano, nudillos, codos, antebrazos, pies.</p>
<p>VD: La creatividad: Es un proceso dinámico, es una fuerza viva y cambiante del ser humano; es decir, es el motor del desarrollo personal y ha sido la base del progreso de toda cultura (Joaquin Bolaños, 2019).</p>	<p>La variable fue medida a través de la técnica análisis de desempeño y el instrumento que se empleo fue la Rubrica con 20 Indicadores, los indicadores del 1 al 7 medio la fluidez de ideas. Asimismo, los indicadores de 8 al 14 midieron la flexibilidad del pensamiento. Finalmente, los indicadores del 15 al 20 midieron la originalidad.</p>

## **CAPÍTULO IV**

### **METODOLOGÍA**

#### **4.1. Método de Investigación**

El método general que se empleó es el científico. Loli Quincho (2020) el método científico es un conjunto de pasos sistemáticos utilizados para adquirir nuevos conocimientos.

El primer paso del método científico es la observación, identificación del problema, consistencia en la percepción del hecho o fenómeno. En segundo lugar, formulación del problema, plantear la interrogante sobre el fenómeno. En tercer lugar, formulación de la hipótesis, plantear una posible respuesta al fenómeno observado. En cuarto lugar, experimentación, poner a prueba la hipótesis mediante la manipulación de la variable independiente. En esta etapa se deben elaborar detalladas observaciones y registrarla información de los datos. En quinto lugar, resultado, los datos obtenidos por medio de la experimentación nos permiten aceptar y rechazar la hipótesis planteada. Finalmente, la conclusión, comunicar nuestros resultados respecto al problema o fenómeno. (Loli Quincho, 2020, p. 76)

Para ser reconocido científicamente, debe basarse en un empirismo basado en la medición y debe estar limitado por la razón.

#### 4.2. Tipo de Investigación

El tipo de investigación que se desarrollara corresponde a la aplicada. Ya que permitirá observar el efecto de la variable independiente (Dactilopintura) sobre la variable dependiente (La creatividad). Rodríguez Gómez (2018), “La investigación se caracterizará por la manipulación de la variable independiente y las consecuencias prácticas del conocimiento a adquirir” (p. 78)

#### 4.3. Nivel de Investigación

El nivel de investigación fue explicativo. Landeau (2012) menciona: “Permite aumentar la comprensión sobre un tema específico. Aunque no ofrece resultados concluyentes, el investigador puede encontrar las razones por las que sucede un fenómeno” (p.56)

#### 4.4. Diseño de la Investigación

El diseño de investigación es:

GE O1 X O2

Dónde:

O1= Pre - Test

X = Tratamiento

O2= Post – Test



#### 4.5. Población y muestra

Tabla 2

*Población y muestra*

<b>Institución Educativa N° 31594</b>	<b>Nivel inicial cinco años</b>
<b>Población</b>	<b>Muestra</b>
20 estudiantes de 5 años del nivel inicial	20 niños de cinco años del nivel inicial

#### 4.6. Técnicas e Instrumentos de recolección de datos

Orellana & Sánchez (2006) afirma: “La técnica de recolección de datos en la investigación son procedimientos operativos o mecánicos que permiten recoger la información necesaria de la muestra determinada” (p. 4).

Tabla 3

*Técnicas e instrumentos de recolección de datos*

<b>Técnica</b>	<b>Instrumentos</b>
Análisis de desempeño	Rubrica Global

#### 4.7. Técnicas de procesamiento y análisis de datos

Se utilizaron estadísticas descriptivas para los procedimientos de datos, y se aplicaron spss versión 26 y estadísticas de inferencia para estadísticas centralizadas (media aritmética, mediana, moda) y estadísticas de varianza (varianza, desviación estándar). Y, la Prueba de Student ("t") para probar la hipótesis de investigación y también se utilizarán tablas y gráficos.

#### 4.8. Aspectos éticos de la Investigación

Se respeto a los estudiantes: se trató a los estudiantes como autónomas y proteger a aquellas con autonomía limitada. Asimismo, se tuvo presente la beneficencia: sin perjuicio para los estudiantes, maximizando los beneficios potenciales y minimizando los riesgos potenciales para los estudiantes. También estuvo presente la justicia se brindó un

trato justo a los estudiantes mediante la distribución equitativa de los beneficios y las cargas asociados con la investigación.

## CAPÍTULO V RESULTADOS

### 5.1. Descripción de resultados

#### 5.1.1. Análisis de la variable creatividad prueba de entrada y salida

##### 5.1.1.1. Medidas de tendencia central, dispersión

Resultados obtenidos en la prueba de entrada

Tabla 4  
*La creatividad -Prueba de entrada*

N	Válido	20
	Perdidos	0
Media		12
Mediana		12
Moda		12
Desv. Desviación		2
Varianza		2

Fuente: saba de resultados

## Resultados obtenidos en la prueba de salida

Tabla 5

*La creatividad -Prueba de salida*

N	Válido	20
	Perdidos	0
Media		18
Mediana		17
Moda		17
Desv. Desviación		1
Varianza		2

Fuente: saba de resultados

**Interpretación:**

Según la tabla 4, en la prueba de entrada la suma de los valores dividido entre la cantidad de datos fue 12. Asimismo, el valor que se encuentra a la mitad de los otros valores fue 12. Por otro lado, el valor con mayor frecuencia fue 12. Además, la desviación estándar nos indica que los datos no están dispersos en relación a la media aritmética. Y la varianza, nos indica que no existe variabilidad en los datos respecto a la media aritmética.

Del mismo modo, según la tabla 5, en la prueba de salida la suma de los valores dividido entre la cantidad de datos fue 18. Asimismo, el valor que se encuentra a la mitad de los otros valores fue 17. Por otro lado, el valor con mayor frecuencia fue 17. Además, la desviación estándar nos indica que los datos no están dispersos en relación a la media aritmética. Y la varianza, nos indica que no existe variabilidad en los datos respecto a la media aritmética.

### 5.1.1.2. Medidas de frecuencia y porcentaje

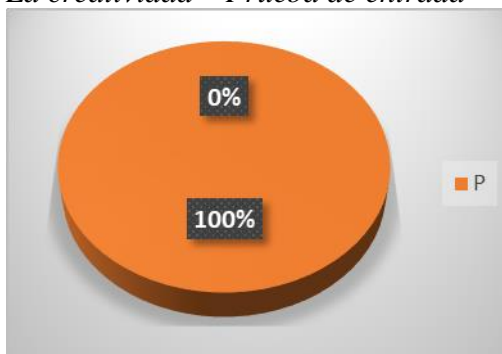
Resultados obtenidos en la prueba de entrada:

Tabla 6  
*La creatividad – Prueba de entrada*

Niveles	f	%
L	0	0
P	20	100
I	0	0
Total	20	100

Fuente: saba de resultados

Figura 1  
*La creatividad – Prueba de entrada*



Fuente: saba de resultados

### Interpretación

Según la tabla 6 y la figura 1, en la prueba de entrada el 100% (20) niños se ubican en el nivel proceso. Los niños están en el proceso de desarrollar la creatividad, lo que significa que están desarrollando la confianza en sí mismos. Tienen dudas para intentar con cosas nuevas y se percibe en ellos el yo no puedo. Lucha con su pasividad para ser un niño activo para poder ser el creador de sí mismo y de la realidad que lo rodea. Se perciben ciertas características de flexibilidad como creación, exploración, imaginación, improvisación, invención, modificación, asociación, transformación y adaptación. Los niños están aprendiendo a relacionarse en diferentes entornos. Es decir, aprenden a interactuar con los demás y a aceptarlos como son.

Por otro lado, los resultados obtenidos en la prueba de salida

Tabla 7

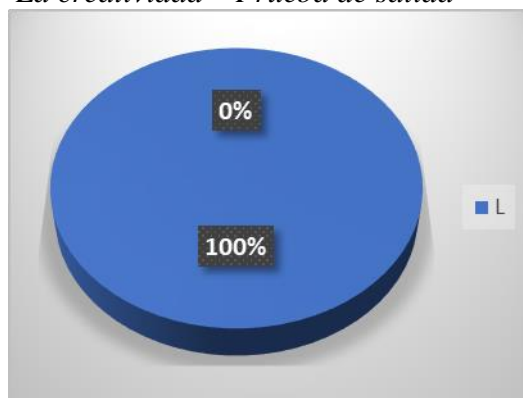
*La creatividad – Prueba de salida*

Niveles	f	%
L	20	100
P	0	0
I	0	0
Total	20	100

Fuente: saba de resultados

Figura 2

*La creatividad – Prueba de salida*



### **Interpretación:**

De igual manera, en la prueba de salida según la tabla 7 y la figura 2, el 100% (20) niños se ubican en el nivel logro. Los niños desarrollaron la capacidad de encontrar diferentes tipos de respuestas o soluciones ingeniosas a los problemas planteados. Asimismo, se reconoce la capacidad de presentar ideas nuevas e innovadoras que ayuden a cambiar la forma en que desarrollan los ejercicios planteados. Los niños desarrollaron una mente independiente, asimilan las situaciones, razonamientos y problemas en los que viven, son sensibles al entorno, exploran el mundo que les rodea, encuentran nuevas soluciones a los problemas cotidianos y aprenden a conocerse a sí mismos. Se evidencia en ellos una mente flexible para transformar, combinar, descontextualizar, abstraer, observar, probar, deconstruir e interactuar en una variedad de entornos. Los niños presentan diferentes soluciones a los conflictos planteados y se adaptan a nuevas

situaciones, siendo felices, con mejores actitudes ante nuevas situaciones y menos frustrados por posibles cambios.

### 5.1.2. Análisis de las dimensiones fluidez de ideas, flexibilidad del pensamiento, originalidad. Prueba de salida y entrada.

#### 5.1.2.1. Medidas de tendencia central, dispersión – fluidez de ideas.

Resultado obtenido en la prueba de entrada

Tabla 8  
*Fluidez de ideas – Prueba de entrada*

N	Válido	20
	Perdidos	0
Media		4
Mediana		4
Moda		4
Desv. Desviación		1
Varianza		2

Resultado obtenido en la prueba de salida

Tabla 9  
*Fluidez de ideas – Prueba de salida*

N	Válido	20
	Perdidos	0
Media		6
Mediana		7
Moda		7
Desv. Desviación		1
Varianza		1

Fuente: sabana de resultados

#### **Interpretación:**

Según la tabla 8, en la prueba de entrada la suma de los valores dividido entre la cantidad de datos fue 4. Asimismo, el valor que se encuentra a la mitad de los otros valores fue 4. Por otro lado, el valor con mayor frecuencia fue 4. Además, la desviación estándar nos indica que los datos no están dispersos en relación a la media aritmética. Y la varianza, nos indica que no existe variabilidad en los datos respecto a la media aritmética.

Del mismo modo, según la tabla 9, en la prueba de salida la suma de los valores dividido entre la cantidad de datos fue 6. Asimismo, el valor que se encuentra a la mitad de los otros valores fue 7. Por otro lado, el valor con mayor frecuencia fue 7. Además, la desviación estándar nos indica que los datos no están dispersos en relación a la media aritmética. Y la varianza, nos indica que no existe variabilidad en los datos respecto a la media aritmética.

### 5.1.2.2. Medidas de frecuencia y porcentaje

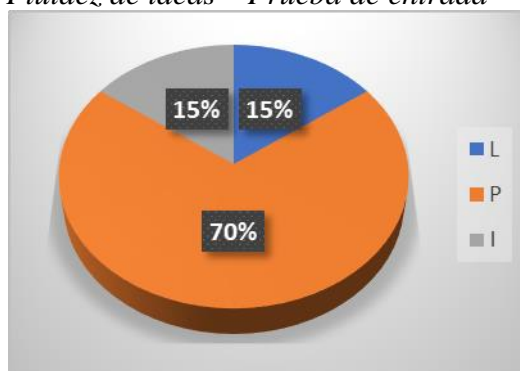
Resultado de la prueba de entrada

Tabla 10  
*Fluidez de ideas – Prueba de entrada*

Niveles	f	%
L	3	15
P	14	70
I	3	15
Total	20	100

Fuente: sabana de resultados

Figura 3  
*Fluidez de ideas – Prueba de entrada*



Fuente: saba de resultados



## Interpretación

Según la tabla 10 y la figura 3, en la prueba de entrada el 15% (3) niños se ubican en el nivel logro. Los niños tienen la capacidad de proporcionar múltiples respuestas válidas a los problemas planteados. Por otro lado, generan fácilmente muchas ideas para un tema determinado. Estableciendo una relación entre hechos, palabras y eventos. Asimismo, tienen la capacidad de generar ideas, sean buenas o malas. Las ideas no contienen juicios de valor ni prejuicios. Ofreciendo varias opciones de ideas para resolver un problema específico que se les plantea. Asimismo, el 15% (14) niños se ubican en el nivel proceso. Los niños tienen dificultad para generar múltiples respuestas válidas a las preguntas planteadas. Eso significa que no pueden generar fácilmente muchas ideas para un tema determinado. Es difícil para ellos hacer esto (les toma mucho tiempo), no tienen la capacidad de establecer relaciones entre hechos, palabras y eventos. No tienen la capacidad de generar ideas. Los niños no pueden generar múltiples ideas para resolver un problema específico planteado. Por otro lado, el 70% (3) niños se ubican en el nivel inicio. No se percibe en los niños los rasgos de la fluidez de ideas.

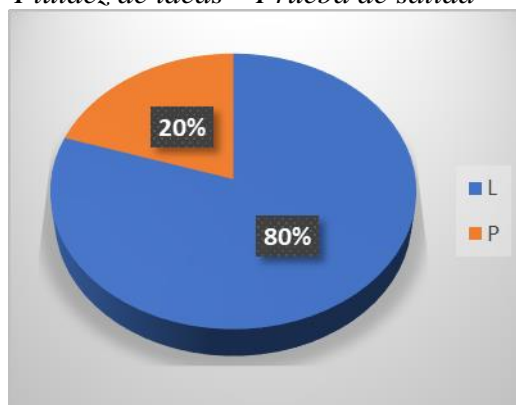
Del mismo modo, los resultados de la prueba de salida

Tabla 11  
*Fluidez de ideas – Prueba de salida*

Niveles	f	%
L	16	80
P	4	20
I	0	0
<b>Total</b>	<b>20</b>	<b>100</b>

Fuente: sabana de resultados

Figura 4  
*Fluidez de ideas – Prueba de salida*



Fuente: sabana de resultados

### **Interpretación:**

De igual manera, según la tabla 11 y la figura 4, en la prueba de salida el 80% (16) estudiantes se ubican en el nivel logro. Los niños tienen la capacidad de proporcionar múltiples respuestas válidas a los problemas planteados. Por otro lado, generan fácilmente muchas ideas para un tema determinado. Estableciendo una relación entre hechos, palabras y eventos. Asimismo, tienen la capacidad de generar ideas, sean buenas o malas. Las ideas no contienen juicios de valor ni prejuicios. Ofreciendo varias opciones de ideas para resolver un problema específico que se les plantea. Asimismo, el 20% (4) estudiantes se ubican en el nivel proceso. Los niños tienen dificultad para generar múltiples respuestas válidas a las preguntas planteadas. Eso significa que no pueden generar fácilmente muchas ideas para un tema determinado. Es difícil para ellos hacer esto (les toma mucho tiempo), no tienen la capacidad de establecer relaciones entre hechos, palabras y eventos. No tienen la capacidad de generar ideas. Los niños no pueden generar múltiples ideas para resolver un problema específico planteado.

### 5.1.2.3. Medidas de tendencia central, dispersión – flexibilidad del pensamiento

Resultado de la prueba de entrada

Tabla 12  
*Flexibilidad del pensamiento – P.E*

N	Válido	20
	Perdidos	0
Media		4
Mediana		4
Moda		5
Desv. Desviación		1
Varianza		2

Fuente: sabana de resultados

Resultado de la prueba de salida

Tabla 13  
*Flexibilidad del pensamiento – P.S*

N	Válido	19
	Perdidos	0
Media		6
Mediana		6
Moda		7
Desv. Desviación		1
Varianza		1

Fuente: sabana de resultados

Interpretación:

Según la tabla 12, en la prueba de entrada la suma de los valores dividido entre la cantidad de datos fue 4. Asimismo, el valor que se encuentra a la mitad de los otros valores fue 4. Por otro lado, el valor con mayor frecuencia fue 5. Además, la desviación estándar nos indica que los datos no están dispersos en relación a la media aritmética. Y la varianza, nos indica que no existe variabilidad en los datos respecto a la media aritmética.

Del mismo modo, según la tabla 13, en la prueba de salida la suma de los valores dividido entre la cantidad de datos fue 6. Asimismo, el valor que se encuentra a la mitad

de los otros valores fue 6. Por otro lado, el valor con mayor frecuencia fue 7. Además, la desviación estándar nos indica que los datos no están dispersos en relación a la media aritmética. Y la varianza, nos indica que no existe variabilidad en los datos respecto a la media aritmética.

#### 5.1.2.4. Medidas de frecuencia y porcentaje

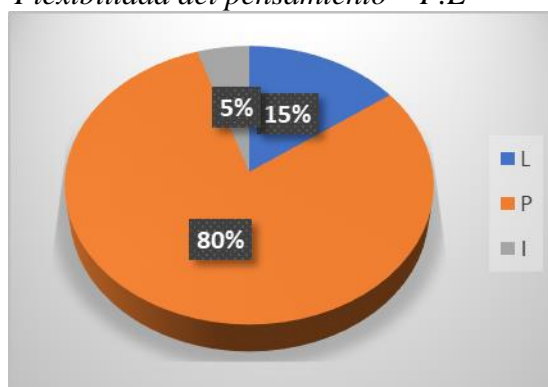
Resultado de la prueba de entrada

Tabla 14  
*Flexibilidad del pensamiento – P.E*

Niveles	f	%
L	3	15
P	16	80
I	1	5
Total	20	100

Fuente: sabana de resultados

Figura 5  
*Flexibilidad del pensamiento – P.E*



Interpretación:

Según la tabla 14 y la figura 5, en la prueba de entrada el 15% (3) niños se ubican en el nivel logro. Los niños tienen diferentes categorías de reacciones según la situación. Además de proporcionar respuestas válidas. Los niños aprendieron a aceptar las ideas de los demás y a manipular cambios y transformaciones, repensando y diseñando. De la misma manera, no solo sugieren varias respuestas correctas a una situación, también buscan más posibilidades de respuesta, cambian su perspectiva y piensan en algo diferente para lo cual fue hecho. Aborde el problema desde diferentes ángulos. Esto también

incluye variaciones, cambios, reconsideraciones o interpretaciones. Asimismo, el 80% (16) niños se ubican en el nivel proceso. Los niños tienen dificultades para generar respuestas a una situación determinada. No aceptan las ideas de sus compañeros. Del mismo modo, proporcionan múltiples respuestas incorrectas para una situación planteada. No pueden variar los tipos de respuestas que brindan. Y tienen dificultad para adaptarse. Y, el 5% (1) niño se ubica en el nivel inicio. No se percibe en los niños los rasgos de la flexibilidad del pensamiento.

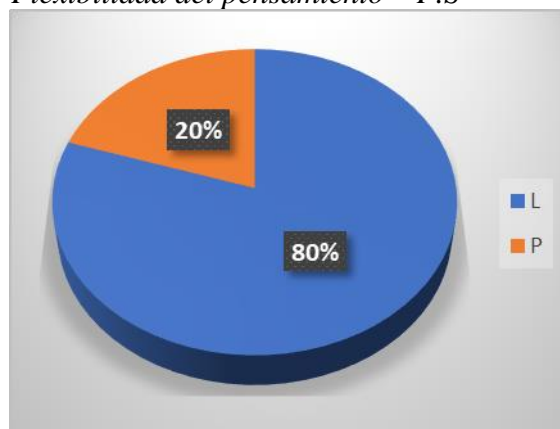
Del mismo modo, los resultados de la prueba de salida

Tabla 15  
*Flexibilidad del pensamiento – P.S*

Niveles	f	%
L	16	80
P	4	20
I	0	0
<b>Total</b>	<b>20</b>	<b>100</b>

Fuente: sabana de resultados

Figura 6  
*Flexibilidad del pensamiento – P.S*



Interpretación:

Según la tabla 15 y la figura 6, en la prueba de salida el 80% (16) niños se ubican en el nivel logro. Los niños tienen diferentes categorías de reacciones según la situación. Además de proporcionar respuestas válidas. Los niños aprendieron a aceptar las ideas de

los demás y a manipular cambios y transformaciones, repensando y diseñando. De la misma manera, no solo sugieren varias respuestas correctas a una situación, también buscan más posibilidades de respuesta, cambian su perspectiva y pensar en algo diferente para lo cual fue hecho. Aborde el problema desde diferentes ángulos. Esto también incluye variaciones, cambios, reconsideraciones o interpretaciones. Asimismo, el 20% (4) niños se ubican en el nivel proceso. Los niños tienen dificultades para generar respuestas a una situación determinada. No aceptan las ideas de sus compañeros. Del mismo modo, proporcionan múltiples respuestas incorrectas para una situación planteada. No pueden variar los tipos de respuestas que brindan. Y tienen dificultad para adaptarse.

#### 5.1.2.5. Medidas de tendencia central, dispersión – Originalidad

Resultados de la prueba de entrada

Tabla 16  
*Originalidad – P.E*

N	Válido	20
	Perdidos	0
Media		4
Mediana		4
Moda		5
Desv. Desviación		1
Varianza		2

Fuente: sabana de resultados

Resultados de la prueba de salida

Tabla 17  
*Originalidad – P.E*

N	Válido	20
	Perdidos	0
Media		5
Mediana		5
Moda		5
Desv. Desviación		1
Varianza		1

Fuente: sabana de resultados

### Interpretación:

Según la tabla 16, en la prueba de entrada la suma de los valores dividido entre la cantidad de datos fue 4. Asimismo, el valor que se encuentra a la mitad de los otros valores fue 4. Por otro lado, el valor con mayor frecuencia fue 5. Además, la desviación estándar nos indica que los datos no están dispersos en relación a la media aritmética. Y la varianza, nos indica que no existe variabilidad en los datos respecto a la media aritmética.

Del mismo modo, según la tabla 17, en la prueba de salida la suma de los valores dividido entre la cantidad de datos fue 5. Asimismo, el valor que se encuentra a la mitad de los otros valores fue 5. Por otro lado, el valor con mayor frecuencia fue 5. Además, la desviación estándar nos indica que los datos no están dispersos en relación a la media aritmética. Y la varianza, nos indica que no existe variabilidad en los datos respecto a la media aritmética.

#### 5.1.2.6. Medidas de frecuencia y porcentaje

##### Resultados de la prueba de entrada

Tabla 18

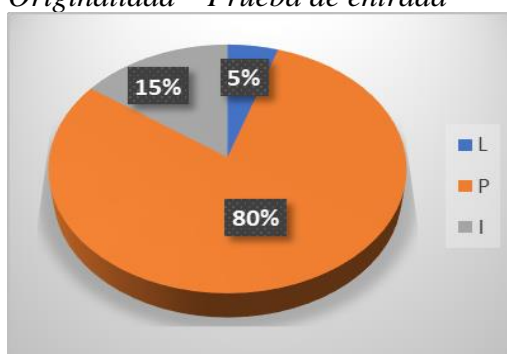
*Originalidad – Prueba de entrada*

Niveles	f	%
L	1	5
P	16	80
I	3	15
Total	20	100

Fuente: sabana de resultados

Figura 7

*Originalidad – Prueba de entrada*



Fuente: saba de resultados

### Interpretación:

Según la tabla 18 y la figura 7 en la prueba de entrada, el 5% (1) niño se ubica en el nivel logro. El niño tiene la capacidad de emanar una respuesta que tiene cierta influencia o impresión, manifestando una novedad nueva e inesperada. Se observa la rareza relativa de una idea generada que es la capacidad o propensión a generar una respuesta observada, rara, remota, original o nueva con poca frecuencia. La observación práctica confirma que esta cualidad es fundamental para cualquier producto que surja del proceso creativo. Debe recordarse que la creatividad a menudo se busca en cómo, no exactamente en qué. Por otro lado, el 80% (16) niños se ubican en el nivel proceso. Los niños tienen dificultades para encontrar respuestas válidas que tengan un impacto o impresión específicos con noticias nuevas e inesperadas. Se observa la relativa escasez de ideas generadas. Tienen una relativa aptitud o voluntad para provocar respuestas extrañas, distantes, ingeniosas y nuevas de formas inusuales. Por otro lado, se detecta dificultad en la generación de respuestas ingeniosas o raras. Y, el 15% (3) niños se ubican en el nivel inicio. No se percibe los rasgos de la originalidad en los niños.

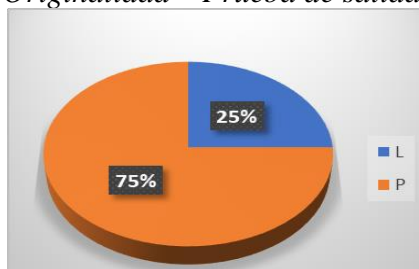
Del mismo modo, los resultados de la prueba de salida

Tabla 19  
*Originalidad – Prueba de salida*

Niveles	f	%
L	5	25
P	15	75
I	0	0
Total	20	100

Fuente: sabana de resultados

Figura 8  
*Originalidad – Prueba de salida*



Fuente: saba de resultados



### Interpretación:

Según la tabla 19 y la figura 8, el 25% (5) niños se ubican en el nivel logro. Los niños tienen la capacidad de emanar una respuesta que tiene cierta influencia o impresión, manifestando una novedad nueva e inesperada. Se observa la rareza relativa de una idea generada que es la capacidad o propensión a generar una respuesta observada, rara, remota, original o nueva con poca frecuencia. La observación práctica confirma que esta cualidad es fundamental para cualquier producto que surja del proceso creativo. Debe recordarse que la creatividad a menudo se busca en cómo, no exactamente en qué. Asimismo, el 75% (15) niños se ubican en el nivel proceso. Los niños tienen dificultades para encontrar respuestas válidas que tengan un impacto o impresión específicos con noticias nuevas e inesperadas. Se observa la relativa escasez de ideas generadas. Tienen una relativa aptitud o voluntad para provocar respuestas extrañas, distantes, ingeniosas y nuevas de formas inusuales. Por otro lado, se detecta dificultad en la generación de respuestas ingeniosas o raras.

## 5.2. Contrastación de hipótesis

### 5.2.1. Distribución normal de la prueba de entrada y salida

Tabla 20

*Distribución normal de la prueba de entrada y salida*

	Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.
P.Entrada	,923	20	,113
P.Salida	,920	20	,101

La columna Sig. es mayor a 0.05, por ello se empleó la prueba paramétrica para cotejar y probar la hipótesis. T para muestras pareadas.

## 5.2.2. Contrastación y validación de la hipótesis general

### a) Formulación de la hipótesis

Ho: La dactilopintura no influye significativamente en el desarrollo de la creatividad en niños de 5 años del nivel inicial de la Institución Gabriela Mistral 2021.

Ha: La dactilopintura influye significativamente en el desarrollo de la creatividad en niños de 5 años del nivel inicial de la Institución Gabriela Mistral 2021.

### b) Estadígrafo de prueba

El estadígrafo de prueba más apropiado para el análisis es la prueba estadística t de datos relacionados.

### c) Cálculo del estadígrafo

Tabla 21  
Prueba de muestras emparejadas – Variable

Prueba de muestras emparejadas										Sig. (bilateral)
Par	P1 - P2	Diferencias emparejadas					t	gl		
		Media	Desv. Desviación	Desv. Error promedio	95% de intervalo de confianza de la diferencia					
					Inferior	Superior				
1		5,25000	1,68195	,37609	6,03718	4,46282	13,959	19	,000	

Fuente: Sabana de resultados de la prueba de entrada y salida

### d) Decisión y conclusión estadística

a) Decisión estadística: ( $p < 0.05$ )

b) Conclusión estadística: Se determina que p valor es menor ( $0.000 < 0.05$ ), por lo que se rechaza la hipótesis nula (Ho) y se acepta la hipótesis alterna (Ha). Con este resultado se concluye que: La dactilopintura influye

significativamente en el desarrollo de la creatividad en niños de 5 años del nivel inicial de la Institución Gabriela Mistral 2021.

### 5.2.3. Contrastación y validación de la hipótesis específica H<sub>e1</sub>

#### a) Formulación de la hipótesis

Ho: La dactilopintura no influye significativamente en el desarrollo de la fluidez de ideas en niños de 5 años del nivel inicial de la Institución Educativa Gabriela Mistral 2021.

Ha: La dactilopintura influye significativamente en el desarrollo de la fluidez de ideas en niños de 5 años del nivel inicial de la Institución Educativa Gabriela Mistral 2021.

#### b) Cálculo del estadígrafo

Tabla 22

*Prueba de muestras emparejadas – DI*

Prueba de muestras emparejadas									
		Diferencias emparejadas							Sig.
		95% de intervalo de confianza de la diferencia							(bilateral)
		Media	Desv. Desviación	Desv. Error promedio	Inferior	Superior	t	gl	
Par 1	P1 - P2	2,25000	1,55174	,34698	2,97624	1,52376	6,485	19	,000

*Fuente:* Sabana de resultados de la prueba de entrada y salida

#### c) Decisión y conclusión estadística

a) Decisión estadística: ( $p < 0.05$ )

b) Conclusión estadística: Se determina que p valor es menor ( $0.000 < 0.05$ ), por lo que se rechaza la hipótesis nula (Ho) y se acepta la hipótesis alterna (Ha). Con este resultado se concluye que: La dactilopintura influye

significativamente en el desarrollo de la fluidez de ideas en niños de 5 años del nivel inicial de la Institución Educativa Gabriela Mistral 2021.

#### 5.2.4. Contrastación y validación de la hipótesis específica H<sub>e2</sub>

##### a) Formulación de la hipótesis

Ho: La dactilopintura no influye significativamente en la flexibilidad del pensamiento en niños de 5 años del nivel inicial de la Institución Educativa Gabriela Mistral 2021.

Ha: La dactilopintura influye significativamente en la flexibilidad del pensamiento en niños de 5 años del nivel inicial de la Institución Educativa Gabriela Mistral 2021.

##### b) Cálculo del estadígrafo

Tabla 23

*Prueba de muestras emparejadas – D2*

<b>Prueba de muestras emparejadas</b>									
		Diferencias emparejadas			95% de intervalo de confianza de la diferencia		t	gl	Sig. (bilateral)
Par		Media	Desv. Desviación	Desv. Error promedio	Inferior	Superior			
1	P1 - P2	-1,9500	1,66938	,37329	-2,73130	-1,16870	-5,224	19	,000

*Fuente:* Sabana de resultados de la prueba de entrada y salida

##### c) Decisión y conclusión estadística

a) Decisión estadística: ( $p < 0.05$ )

b) Conclusión estadística: Se determina que p valor es menor ( $0.000 < 0.05$ ), por lo que se rechaza la hipótesis nula (Ho) y se acepta la hipótesis alterna (Ha). Con este resultado se concluye que: La dactilopintura influye significativamente en la flexibilidad del pensamiento en niños de 5 años del nivel inicial de la Institución Educativa Gabriela Mistral 2021.

### 5.2.5. Contrastación y validación de la hipótesis específica H<sub>e3</sub>

#### a) Formulación de la hipótesis

Ho: La dactilopintura no influye significativamente en la originalidad en niños de 5 años del nivel inicial de la Institución Educativa Gabriela Mistral 2021.

Ha: La dactilopintura influye significativamente en la originalidad en niños de 5 años del nivel inicial de la Institución Educativa Gabriela Mistral 2021.

#### b) Cálculo del estadígrafo

Tabla 24

*Prueba de muestras emparejadas – D3*

<b>Prueba de muestras emparejadas</b>									
Diferencias emparejadas									
Par	P1 - P2	Media	Desv. Desviación	Desv. Error promedio	95% de intervalo de confianza de la diferencia		t	gl	Sig. (bilateral)
					Inferior	Superior			
1		1,05000	1,39454	,31183	1,70266	,39734	3,367	19	,003

*Fuente:* Sabana de resultados de la prueba de entrada y salida

#### c) Decisión y conclusión estadística

c) Decisión estadística: ( $p < 0.05$ )

d) Conclusión estadística: Se determina que p valor es menor ( $0.000 < 0.05$ ), por lo que se rechaza la hipótesis nula (Ho) y se acepta la hipótesis alterna (Ha). Con este resultado se concluye que: La dactilopintura influye significativamente en la originalidad en niños de 5 años del nivel inicial de la Institución Educativa Gabriela Mistral 2021.

## ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS

En función de los resultados obtenidos en el objetivo general, se determinó la influencia de la dactilopintura en el desarrollo de la creatividad en niños de 5 años del nivel inicial de la Institución Educativa Gabriela Mistral 2021. Tal como se demostró a través de la media de la prueba de entrada 12; media de la prueba de salida 18, en la prueba de hipótesis se llegó a la conclusión estadística: Se determina que p valor es menor ( $0.000 < 0.05$ ), por lo que se rechaza la hipótesis nula ( $H_0$ ) y se acepta la hipótesis alterna ( $H_a$ ). Con este resultado se concluye que: La dactilopintura influye significativamente en el desarrollo de la creativa en niños de 5 años del nivel inicial de la Institución Gabriela Mistral 2021.

Asimismo, los resultados obtenidos guardan cierta relación con la investigación de Timoteo Mogrovejo (2018) Pintar con los dedos y desarrollo de la creatividad infantil. Tuvo como objetivo conocer el impacto de pintar con los dedos en el desarrollo creativo de los niños de 3, 4 y 5 años. Concluimos que pintar con los dedos influye en el desarrollo creativo de las siguientes maneras: Ayuda con el desarrollo cognitivo porque te permite expresar tu imaginación y generar nuevas ideas. Porque se enfoca en cómo y qué hacer. De esta forma, organizas tus ideas y las plasmas en cartón, papel kraft u otros materiales para desarrollar una obra de arte. Segundo, a nivel social; Porque mejora la comunicación y las relaciones con el entorno, y favorece el aprendizaje interactivo y rico en grupos. Tercero, a nivel psicomotor; Esto se debe a que su hijo experimenta una variedad de sensaciones, texturas y olores a través de su cuerpo. Manos, dedos, etc. Por último, emocional. Porque actúa como un calmante para el estrés y te permite expresar tus sentimientos y emociones.

Una forma de estimular la creatividad es leer historias que hagan pequeños cambios en los eventos que suceden. O directamente, crea una nueva historia con tu imaginación donde tu personaje eres tú y la historia termina como tú quieres. Esta actividad mantiene a los niños entretenidos y divirtiéndose. Así mismo, dibujar y dibujar son actividades que dan mucha libertad a los niños. Porque es una actividad para colorear dibujando sobre papel. Le recomendamos que revise el material y haga recomendaciones para la edad del niño. También podemos jugar a juegos que requieren toda nuestra imaginación. Esto ayuda a desarrollar la creatividad de los niños. Por ejemplo, podemos

indicar para qué se puede utilizar un objeto que nombramos, pero el uso general de esta herramienta no es dar un nombre. O interpretar los números que vemos a través de las nubes en el cielo. Por otro lado, la ventaja del desarrollo de la creatividad es que ayuda a la socialización. mejorar la autoestima de los niños; Expande tus habilidades de comunicación. Crea fluidez y comunica palabras y respuestas para facilitar la construcción de oraciones. La flexibilidad promueve la adaptabilidad. Fomentamos la creatividad (ingenio) en la búsqueda de nuevas soluciones. Prefiero un análisis que rompa el todo en partes.

Asimismo, en función de los resultados obtenidos en el primer objetivo específico, podemos señalar, que se determinó la influencia de la dactilopintura en la fluidez de ideas en niños de 5 años del nivel inicial de la Institución Educativa Gabriela Mistral 2021. Tal como se demostró a través de la prueba de entrada 4; media de la prueba de salida 6, en la prueba de hipótesis se llegó a la conclusión estadística: Se determina que p valor es menor ( $0.000 < 0.05$ ), por lo que se rechaza la hipótesis nula ( $H_0$ ) y se acepta la hipótesis alterna ( $H_a$ ). Con este resultado se concluye que: La dactilopintura influye significativamente en la fluidez de ideas en niños de 5 años del nivel inicial de la Institución Educativa Gabriela Mistral 2021.

Por otro lado, los resultados obtenidos guardan cierta relación con la investigación de Cubero Morán (2016) El efecto de pintar con los dedos en el desarrollo creativo de niños de 4 a 5 años para investigar el efecto de las huellas dactilares en el desarrollo creativo de niños de 5 años. Muestra que pintar con los dedos influye en el desarrollo creativo de los niños de 4 a 5 años. Pintar con los dedos es muy importante como parte del aprendizaje de los niños en las instituciones educativas. Los niños lo ven como diversión y juego, el deseo de dibujar estimula la creatividad, y esta habilidad también es beneficiosa para la enseñanza manual de la escritura. Las representaciones gráficas tienen muchas dinámicas preescolares relevantes para el desarrollo.

Cuando alguien habla otro idioma o toca bien un instrumento, tiene un carácter natural, elegante y cómodo. Lo mismo ocurre con las habilidades de lectura. La fluidez de lectura es la capacidad de un niño para leer un libro o texto con precisión, coherencia y expresividad. Los lectores fluidos no tienen que detenerse para "descubrir" cada palabra. En cambio, puede leer automáticamente la mayoría de las palabras. Esto significa

que el lector puede centrar su atención en el significado de la historia o el texto. Por lo tanto, la fluidez es muy importante. La fluidez es el puente entre descifrar palabras y comprender lo que lees. ¡La forma más fácil y sencilla de desarrollar la fluidez de su hijo es sentarse y leer un libro juntos! Leer juntos todos los días, comúnmente conocido como “leer en pareja o en pareja”. Para practicar la lectura en parejas, simplemente túrnense leyendo en voz alta. Lea primero, ya que proporciona un modelo de cómo debería ser la lectura fluida. Luego pídale a su hijo que lea la misma página que usted acaba de leer. Descubrirá que su hijo comienza a leer más y más con usted. Repita este método en varias páginas. Cuando su hijo tenga confianza y esté familiarizado con el libro, túrnense para leer cada página.

Asimismo, en función de los resultados obtenidos en el segundo objetivo específico se puede señalar, que se determinó la influencia de la dactilopintura en la flexibilidad del pensamiento en niños de 5 años del nivel inicial de la Institución Educativa Gabriela Mistral 2021. Tal como se demostró a través de la media de la prueba de entrada 4; media de la prueba de salida 6), de la misma forma en la prueba de hipótesis se llegó a la conclusión estadística: Se determina que p valor es menor ( $0.000 < 0.05$ ), por lo que se rechaza la hipótesis nula ( $H_0$ ) y se acepta la hipótesis alterna ( $H_a$ ). Con este resultado se concluye que: La dactilopintura influye significativamente en la flexibilidad del pensamiento en niños de 5 años del nivel inicial de la Institución Educativa Gabriela Mistral 2021.

Por otro lado, los resultados obtenidos guardan cierta relación con la investigación de Medina et al. (2017) creatividad en niños de preescolar, desafíos en la educación moderna. Las investigaciones realizadas muestran que las escuelas deben aplicar un enfoque educativo para enfrentar la diversidad de sus comunidades e implementar un enfoque educativo de la diversidad. Todos los niños son diferentes y ¿qué pueden hacer? Puede que no sea válido para otros, y la creatividad te permite pensar con libertad, realizar tareas con originalidad, motivación y fluidez, y mejorar la competencia y el desarrollo inclusivo. Es fundamental que los administradores y docentes reconozcan la necesidad de la autopreparación en las ciencias de la educación para garantizar un desempeño profesional eficaz, y orientar el proceso de enseñanza-aprendizaje desde un punto de vista heurístico, el nivel real de desarrollo de los niños. asistente. La transición de la



dependencia a la independencia se proporciona en el desarrollo de habilidades, la formación de la actividad creativa y la integración de la personalidad.

Los médicos tienen un término para describir la capacidad de pensar en las cosas de diferentes maneras. A esto lo llaman "flexibilidad cognitiva". Utiliza dos habilidades: el pensamiento flexible y la adaptación al cambio. El pensamiento flexible ocurre cuando los niños pueden pensar en las cosas de diferentes maneras. Adaptarse al cambio significa renunciar a la vieja forma de utilizar lo nuevo. Aquí hay un ejemplo de cómo estas tecnologías pueden trabajar juntas. Los niños a menudo comienzan a aprender a atarse los cordones de los zapatos con el método de las "orejas de conejo" (atando cada cordón con un lazo). Luego cambian al método de "ardilla y árbol" (envuelven dos cables juntos). El pensamiento flexible permite a los niños considerar nuevos métodos de ardilla. Adaptarse a los cambios ayudará a "prevenir" que el método de las orejas de conejo utilice el nuevo método. Los niños testarudos tienen dificultades para ir más allá de las formas básicas de hacer las cosas. Si su hijo tiene una capacidad limitada para pensar con flexibilidad, es posible que tenga dificultades para completar nuevas actividades o tareas o asumir nuevas responsabilidades a medida que crezca.

Asimismo, en función de los resultados obtenidos en el tercer objetivo específico se puede señalar, que se determinó la influencia de la dactilopintura en la originalidad en niños de 5 años del nivel inicial de la Institución Educativa Gabriela Mistral 2021. Tal como se demostró a través de la media de la prueba de entrada 4; media de la prueba de salida 5), de la misma forma en la prueba de hipótesis se llegó a la conclusión estadística: Se determina que  $p$  valor es menor ( $0.000 < 0.05$ ), por lo que se rechaza la hipótesis nula ( $H_0$ ) y se acepta la hipótesis alterna ( $H_a$ ). Con este resultado se concluye que: La dactilopintura influye significativamente en la originalidad en niños de 5 años del nivel inicial de la Institución Educativa Gabriela Mistral 2021.

Los resultados obtenidos guardan cierta relación con la investigación de Flores Quenta (2018) Nivel de creatividad de niños y niñas de 4 años. Se ha propuesto determinar el nivel de creatividad de un niño de 4 años. Quien dijo que al identificar el nivel de creatividad de un niño, un alto porcentaje de niños adopta la fluidez, la flexibilidad y la originalidad. Persona que hace el papel de explorador en una aventura. Son libres de combinar ideas e imágenes, así como de dar respuestas a problemas.

Modifica su forma de ver el entorno que le rodea. En una palabra, estimularon tu creatividad.

Proporciona un ambiente rico en contradicciones, teniendo en cuenta los estándares de la práctica educativa apoyados por la Pedagogía y la Psicología respectivamente. Muestra que pueden aceptar los desafíos de la sociedad moderna y fomenta la creatividad en los niños. Brindamos las herramientas que necesitamos para cambiar la sociedad. Ser un agente social activo. Hoy en día, la educación para el desarrollo problemático ha demostrado ser una educación que responde a lograr lo que se necesita para marcar una diferencia real. Está respaldado por la teoría de la psicología de la historia cultural de Vygotsky y la teoría marxista del conocimiento científico. Considere el papel del individuo en la historia. Como unidad dialéctica, conecta los procesos cognitivos y socioculturales de la personalidad. Desarrollar la individualidad y la inteligencia creativa. Dos formas de convergencia, la cognición consciente y la cognición mental, desencadenan acciones regulatorias inductivas y ejecutivas. Para la formación de una personalidad unificada de un individuo. Asume un contexto sociocultural a través de teorías y prácticas que los docentes proponen o negocian. Su objetivo es permitir a los estudiantes cambiar y crear cultura. Aceptar la responsabilidad como miembro activo de la sociedad.

## CONCLUSIONES

El 100% de los niños desarrollaron la capacidad de encontrar diferentes tipos de respuestas o soluciones ingeniosas a los problemas planteados. Asimismo, se reconoce la capacidad de presentar ideas nuevas e innovadoras que ayuden a cambiar la forma en que desarrollan los ejercicios planteados. Los niños desarrollaron una mente independiente, asimilan las situaciones, razonamientos y problemas en los que viven, son sensibles al entorno, exploran el mundo que les rodea, encuentran nuevas soluciones a los problemas cotidianos y aprenden a conocerse a sí mismos. Se evidencia en ellos una mente flexible para transformar, combinar, descontextualizar, abstraer, observar, probar, interactuar en una variedad de entornos. Los niños presentan diferentes soluciones a los conflictos planteados y se adaptan a nuevas situaciones, siendo felices, con mejores actitudes ante nuevas situaciones y menos frustrados por posibles cambios. En consecuencia, la dactilopintura influye significativamente en el desarrollo de la creatividad en niños de 5 años del nivel inicial de la Institución Gabriela Mistral 2021.

Por otro lado, la dactilopintura influye significativamente en el desarrollo de la fluidez de ideas en niños de 5 años del nivel inicial de la Institución Educativa Gabriela Mistral 2021. En pocas palabras, el 80% de niños tienen la capacidad de proporcionar múltiples respuestas válidas a los problemas planteados. Por otro lado, generan fácilmente muchas ideas para un tema determinado. Estableciendo una relación entre hechos, palabras y eventos. Asimismo, tienen la capacidad de generar ideas, sean buenas o malas. Las ideas no contienen juicios de valor ni prejuicios. Ofreciendo varias opciones de ideas para resolver un problema específico que se les plantea.

Asimismo, el 80% de los niños tienen diferentes categorías de reacciones según la situación. Además de proporcionar respuestas válidas. Los niños aprendieron a aceptar las ideas de los demás y a manipular cambios y transformaciones, repensando y diseñando. De la misma manera, no solo sugieren varias respuestas correctas a una situación, también buscan más posibilidades de respuesta, cambian su perspectiva y pensar en algo diferente para lo cual fue hecho. Aborde el problema desde diferentes ángulos. Esto también incluye variaciones, cambios, reconsideraciones o interpretaciones. De ahí que, la dactilopintura influye significativamente en la flexibilidad

del pensamiento en niños de 5 años del nivel inicial de la Institución Educativa Gabriela Mistral 2021.

La dactilopintura influye significativamente en la originalidad en niños de 5 años del nivel inicial de la Institución Educativa Gabriela Mistral 2021. En síntesis, el 25% de los niños tienen la capacidad de emanar una respuesta que tiene cierta influencia o impresión, manifestando una novedad nueva e inesperada. Se observa la rareza relativa de una idea generada que es la capacidad o propensión a generar una respuesta observada, rara, remota, original o nueva con poca frecuencia. La observación práctica confirma que esta cualidad es fundamental para cualquier producto que surja del proceso creativo. Debe recordarse que la creatividad a menudo se busca en cómo, no exactamente en qué.

## **RECOMENDACIONES**

Se recomienda publicar los resultados de la investigación. De igual manera, proponemos continuar la investigación utilizando un diseño experimental de mayor rango. Debido a que el estudio abordó la resolución del problema a través de un diseño preempírico, se recomienda prestar atención a los resultados para su aplicación correctamente. En base a esto, se propone aplicar un marco filosófico para sugerir futuras investigaciones.

## VI. REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

- Abarca, C. (2019). *La dactilopintura en el desarrollo de la creatividad de los niños y niñas de cinco años de la Unidad Educativa San Felipe Neri de la Ciudad de Riobamba en el Periodo 2018 – 2019*. Riobamba: Universidad Nacional de Chimborazo.
- Amán, P. (2018). *La dactilopintura y el desarrollo de la creatividad de los niños de 3 – 4 años*. Ambato: Universidad Técnica de Ambato.
- Aranda, k., & Ramirez, D. (2018). *Influencia de la Dactilopintura en el Desarrollo de la Motricidad Fina en Niños de 4 A 5 Años, Propuesta: Diseño de una Guía Didáctica para Docentes*. Guayaquil: Universidad de Guayaquil.
- Barbosa, L., Castro, D., Corrales, G., Guayacán, A., Luna, G., Moreno, J., . . . Vanegas, B. (2018). *Fomenta la creatividad en preescolar: Juega, idea, explora y dibuja*. Bogotá: Magisterio.
- Clavo, M., & Díaz, B. (2018). *Estrategias motivacionales para el desarrollo de la creatividad en estudiantes de educación inicial*. Trujillo: Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI.
- Colana, M. (2018). *Desarrollo de la dactilopintura como estrategia para mejorar la psicomotricidad fina en los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Nuestra Señora del Divino Amor la Libertad Cerro Colorado-2017*. Arequipa: Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa.
- Colana, M. (2018). *Desarrollo de la dactilopintura como estrategia para mejorar la psicomotricidad fina en los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa nuestra señora del divino amor la Libertad Cerro Colorado-2017*. Arequipa: Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa.
- Cueva, W. (2018). *El juego libre en los sectores y la creatividad lúdica en los niños de 4 años de la I.E.P. El Nazareno – Nuevo Chimbote*. Nuevo Chimbote: Universidad San Pedro.
- De la Cruz, E., & Ramos, L. (2018). *La técnica dactilopintura y el desarrollo de la creatividad gráfica de los niños y niñas del 3er Grado De La Institución Educativa N° 36003 Santa Ana – Huancavelica*. Huancavelica: Universidad Nacional de Huancavelica.
- El Mundo Mozart. (13 de Agosto de 2019). *¿Cómo desarrollar la creatividad en los niños?* Obtenido de <https://elmundodemozart.com/como-desarrollar-la-creatividad-en-los-ninos/#:~:text=Desarrollar%20la%20creatividad%20en%20los%20ni%C3%B1os%20es%20muy%20importante%20para,el%20mundo%20que%20les%20rodea>
- Flores, W. (2018). *Los niveles de creatividad de los niños y niñas de cuatro años de la Institución Educativa Inicial N° 194 Corazón de Jesús del Distrito de Acora en el Año 2018*. Puno: Universidad Nacional del Altiplano.

- Izquierdo, R. (2018). *Guía para fomentar la creatividad en los niños de preescolar (4-6 AÑOS)*. Bogotá: Pontificia Universidad Javeriana.
- Medina, N., Velázquez, M., Alhuay, J., & Aguirre, F. (2017). *La Creatividad en los Niños de Preescolar, un Reto de la Educación Contemporánea*. Perú: REICE. Revista Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación-  
<https://doi.org/10.15366/reice2017.15.2.008>.
- Meza, M. (2019). *Aplicación de la dactilopintura para mejorar la motricidad fina en los niños de tres años de la Institución Educativa Inicial 1526 San Martín, Distrito de Ayaviri, Provincia Melgar, Región Puno, año 2019*. Juliaca: Universidad Católica los Ángeles Chimbote.
- Palaciós, Y., & Ruiz, R. (2019). *Diagnóstico de la creatividad de los niños de 4 años de la Institución Educativa Particular Rafaela de la Pasión Veintimilla – Castilla, 2019*. Piura: Universidad Nacional de Piura.
- Sotacuro, J., & Riveros, M. (2015). *~ Técnica de la dactilopintura en el desarrollo de la creatividad en los niños y niñas de 05 años de edad de la IE N 166 Tucsipampalircay-Huancavelica*. Huancavelica: Universidad Nacional de Huancavelica.
- Timoteo, A. (2018). *Dactilopintura y desarrollo creativo de niños del segundo ciclo de EBR*. Lima: Pontificia Universidad Católica del Perú.
- Vera, R. (2018). *Aplicación de técnicas grafoplásticas para desarrollar la coordinación motora fina en estudiantes de educación inicial*. Trujillo: Universidad Católica de Trujillo.
- Vygotsky, L. (1985). *Imaginación y creación en la edad infantil*. Lima: Educap.
- Zayra, C. (2018). *Aplicación de un programa de técnicas gráfico plásticas para incrementar el desarrollo de la motricidad fina en niños de 5 años de la I.E. 898 del distrito de Ancón 2017*. Perú: UCV.
- ZEVALLOS, B. (2018). *Aplicación de las TIC en niños de Educación Inicial*. La Cantuta: Universidad Nacional de Educación.

**ANEXOS**



**MATRIZ DE CONSISTENCIA METODOLOGIA**

**TITULO: DACTILOPINTURA EN EL DESARROLLO DE LA CREATIVA EN NIÑOS DE 5 AÑOS DEL NIVEL INICIAL**

<b>Problema</b>	<b>Objetivos</b>	<b>Hipótesis</b>	<b>Variabes</b>	<b>Metodología</b>
<p><b>General:</b></p> <p>¿Cómo influye dactilopintura en el desarrollo de la creativa en niños de 5 años del nivel inicial de la Institución Educativa Gabriela Mistral 2021?</p> <p><b>Específicos:</b></p> <p>¿Cómo influye dactilopintura en la fluidez de ideas en niños de 5 años del nivel inicial de la Institución Educativa Gabriela Mistral 2021?</p> <p>¿Cómo influye dactilopintura en la flexibilidad del pensamiento en niños de 5 años del nivel inicial de la Institución Educativa Gabriela Mistral 2021?</p> <p>¿Cómo influye dactilopintura en la originalidad en niños de 5 años del nivel inicial de la Institución Educativa Gabriela Mistral 2021?</p>	<p><b>General:</b></p> <p>Determinar la influencia de la dactilopintura en el desarrollo de la creativa en niños de 5 años del nivel inicial de la Institución Educativa Gabriela Mistral 2021.</p> <p><b>Específicos:</b></p> <p>Determinar la influencia de la dactilopintura en la fluidez de ideas en niños de 5 años del nivel inicial de la Institución Educativa Gabriela Mistral 2021.</p> <p>Determinar la influencia de la dactilopintura en la flexibilidad del pensamiento en niños de 5 años del nivel inicial de la Institución Educativa Gabriela Mistral 2021.</p> <p>Determinar la influencia de la dactilopintura en la originalidad en niños de 5 años del nivel inicial de la Institución Educativa Gabriela Mistral 2021.</p>	<p><b>General:</b></p> <p>La dactilopintura influye significativamente en el desarrollo de la creativa en niños de 5 años del nivel inicial de la Institución Educativa Gabriela Mistral 2021.</p> <p><b>Específicas:</b></p> <p>H<sub>e1</sub>: La dactilopintura influye significativamente en el desarrollo de la creativa en niños de 5 años del nivel inicial de la Institución Educativa Gabriela Mistral 2021.</p> <p>H<sub>e2</sub>: La dactilopintura influye significativamente en la flexibilidad del pensamiento en niños de 5 años del nivel inicial de la Institución Educativa Gabriela Mistral 2021.</p> <p>H<sub>e3</sub>: La dactilopintura influye significativamente en la originalidad en niños de 5 años del nivel inicial de la Institución Educativa Gabriela Mistral 2021.</p>	<p><b>Variable Independiente</b></p> <p>Dactilopintura</p> <p><b>Dimensiones</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Dactilopintura con dedos</li> </ul> <p><b>Variable Dependiente</b></p> <p>La creatividad</p> <p><b>Dimensiones</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Fluidez de ideas</li> <li>• Flexibilidad del pensamiento</li> <li>• Originalidad</li> </ul>	<p><b>Tipo investigación</b></p> <p>Aplicada</p> <p><b>Nivel de investigación</b></p> <p>Explicativa</p> <p><b>Diseño</b></p> <p>Pre experimental GE:0<sub>1</sub>- x - 0<sub>2</sub></p> <p><b>Población</b></p> <p>20 niños de 5 años del nivel inicial de la Institución Educativa Gabriela Mistral.</p> <p><b>Muestra</b></p> <p>20 niños de 5 años del nivel inicial de la Institución Educativa Gabriela Mistral.</p> <p><b>Técnicas estadísticas de análisis y procesamiento de datos</b></p> <p>Estadística descriptiva e inferencial. Con el apoyo del SPSS V. 26</p>



LA DIRECTORA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIVADA "GABRIELA MISTRAL" DE HUANCAYO CON CODIGO MODULAR N° 1427889, QUIEN SE SUSCRIBE.

HACE CONSTAR:

Que la Bachiller AMANZO VALDIVIEZO Stefani Shiraida, de la Escuela Profesional de Educación de la Universidad Peruana Los Andes, ha aplicado la investigación titulada: DACTILOPINTURA EN EL DESARROLLO DE LA CREATIVA EN NIÑOS DE 5 AÑOS DEL NIVEL INICIAL – I.E.P GABRIELA MISTRAL – HUANCAYO – 2021. En la siguiente fecha, 30 de agosto del 2021 al 29 de noviembre 2021.

Cumpliendo satisfactoriamente de acuerdo al plan de ejecución presentado a la dirección de la Institución Educativa (todo el proceso se desarrollo de forma virtual de acuerdo a las directivas establecidas por el MINEDU).

Se expide, la presente constancia a solicitud para los fines que la interesada crea por conveniente.

Huancayo, 30 Noviembre del 2021

A handwritten signature in blue ink, appearing to read "Laurinda", is written over a horizontal line.

Lic. Laurinda Chávez Torres  
Directora



## VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO DE INFORMACIÓN

### Planilla Juicio de Expertos

Respetado juez: Usted ha sido seleccionado para evaluar el instrumento "RUBRICA GLOBAL DE LA CREATIVIDAD" que hace parte de la investigación "DACTILOPINTURA EN EL DESARROLLO DE LA CREATIVA EN NIÑOS DE 5 AÑOS DEL NIVEL INICIAL" La evaluación de los instrumentos es de gran relevancia para lograr que sean válidos y que los resultados obtenidos a partir de estos sean utilizados eficientemente. Agradecemos su valiosa colaboración.

#### I. Datos Generales

Nombres y apellidos del juez	Angela Karina RUIZ HERRERA
Formación académica	Licenciado en Educación
Área de experiencia profesional	Investigador de Nivel I en INSTITUTE OF SCIENTIFIC RESEARCH, ENGINEERING AND LANGUAGES – En el Desarrollo de la creatividad infantil
Tiempo de servicios	10 años
Cargo actual	Directora académica de SCIENTIFIC-IDEL – Sede Perú
Institución	INSTITUTE OF SCIENTIFIC RESEARCH, ENGINEERING AND LANGUAGES
Autor(es) del instrumento	Br. AMANZO VALDIVIEZO Stefani Shiraida

#### II. Criterios de validación del instrumento

Revisar cada ítem del instrumento de recolección de datos y marcar con una equis (X) según corresponda a cada uno de los indicadores de la ficha teniendo en cuenta:

1	Deficiente (D)	Si menos del 30% de los ítems cumplen con el indicador
2	Regular (R)	Si entre el 31% y 70% de los ítems cumplen con el indicador
3	Buena (B)	Si más del 70% de los ítems cumplen con el indicador

Criterios	Indicadores	D	R	B	Observación
		(1)	(2)	(3)	
PERTINENCIA	Los ítems miden lo previsto en los objetivos de investigación.			X	
COHERENCIA	Responden a lo que se debe medir en la variable, dimensiones e indicadores.			X	
CONGRUENCIA	Están acorde con el avance de la ciencia y tecnología.			X	
SUFICIENCIA	Son suficientes en cantidad para medir los indicadores de la variable.			X	
OBJETIVIDAD	Se expresan en comportamientos y acciones observables y verificables.			X	
CONSISTENCIA	Se han formulado en relación a la teoría de las dimensiones de la variable.			X	
ORGANIZACIÓN	Son secuenciales y distribuidos de acuerdo a dimensiones.			X	
CLARIDAD	Están redactados en un lenguaje claro y entendible.			X	
OPORTUNIDAD	El instrumento se aplica en un momento adecuado.			X	
ESTRUCTURA	El instrumento cuenta con instrucciones y opciones de respuesta bien definidas.			X	
<b>TOTAL</b>				<b>30</b>	

Coefficientes	Validez
0.40 a más	Muy bueno
0.30 a 0.39	Bueno
0.20 a 0.29	Deficiente
0 a 0.19	Insuficiente

(Elosua &amp; Bully, 2012)

## III. Coeficiente de Validez

$$\frac{D + R + B}{30} = 30 / 30 = 1$$

Experto	Grado académico	Evaluación	
		Ítems	Calificación
Angela Karina RUIZ HERRERA	Mg. En Educación	20	Muy bueno



Angela Karina RUIZ HERRERA  
DNI 44089249

**CONFIABILIDAD DEL INSTRUMENTO  
RUBRICA GLOBAL DE LA CREATIVIDAD**

**TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN:** DACTILOPINTURA EN EL DESARROLLO DE LA CREATIVA EN NIÑOS DE 5 AÑOS DEL NIVEL INICIAL.

**TESISTA** : Br. AMANZO VALDIVIEZO Stefani Shiraida

**Fecha de confiabilidad** : 15 de julio del 2021

	ITEMS																			
PILOTO	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
1	1	1	1	0	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1
2	1	1	1	0	0	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1
3	1	1	0	0	1	0	0	1	0	1	0	0	1	0	0	1	1	0	1	0
4	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
5	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
6	1	1	1	1	0	0	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1
7	1	1	0	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
8	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1
10	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0

Resumen de procesamiento de casos

		N	%
Casos	Válido	10	100,0
	Excluido	0	,0
	Total	10	100,0

Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
,829	20

**Nota:** La muestra (20 participantes) fue multiplicada por 0.20, dando como resultado (4) a este resultado se le agrego por criterio del tesista (6) participantes, dando un total de (10) participantes para realizar la prueba piloto.

**Se concluye que el instrumento es:** Excelente confiable

  
 Angela Karina RUIZ HERRERA  
 DNI 44089249



## VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO DE INFORMACIÓN

### Planilla Juicio de Expertos

Respetado juez: Usted ha sido seleccionado para evaluar el instrumento "RUBRICA GLOBAL DE LA CREATIVIDAD" que hace parte de la investigación "DACTILOPINTURA EN EL DESARROLLO DE LA CREATIVA EN NIÑOS DE 5 AÑOS DEL NIVEL INICIAL". La evaluación de los instrumentos es de gran relevancia para lograr que sean válidos y que los resultados obtenidos a partir de estos sean utilizados eficientemente. Agradecemos su valiosa colaboración.

#### I. Datos Generales

Nombres y apellidos del juez	Niko Dante HILARIO ROMÁN
Formación académica	Licenciado en Educación
Área de experiencia profesional	Investigación e innovación en Educación Infantil
Tiempo de servicios	30 años
Cargo actual	Coordinador académico
Institución	IESTP 9 de Mayo
Autor(es) del instrumento	Br. AMANZO VALDIVIEZO Stefani Shiraida

#### II. Criterios de validación del instrumento

Revisar cada ítem del instrumento de recolección de datos y marcar con una equis (X) según corresponda a cada uno de los indicadores de la ficha teniendo en cuenta:

1	Deficiente (D)	Si menos del 30% de los ítems cumplen con el indicador
2	Regular (R)	Si entre el 31% y 70% de los ítems cumplen con el indicador
3	Buena (B)	Si más del 70% de los ítems cumplen con el indicador

Criterios	Indicadores	D	R	B	Observación
		(1)	(2)	(3)	
PERTINENCIA	Los ítems miden lo previsto en los objetivos de investigación.			X	
COHERENCIA	Responden a lo que se debe medir en la variable, dimensiones e indicadores.			X	
CONGRUENCIA	Están acorde con el avance de la ciencia y tecnología.			X	
SUFICIENCIA	Son suficientes en cantidad para medir los indicadores de la variable.			X	
OBJETIVIDAD	Se expresan en comportamientos y acciones observables y verificables.			X	
CONSISTENCIA	Se han formulado en relación a la teoría de las dimensiones de la variable.			X	
ORGANIZACIÓN	Son secuenciales y distribuidos de acuerdo a dimensiones.			X	
CLARIDAD	Están redactados en un lenguaje claro y entendible.			X	
OPORTUNIDAD	El instrumento se aplica en un momento adecuado.			X	
ESTRUCTURA	El instrumento cuenta con instrucciones y opciones de respuesta bien definidas.			X	
<b>TOTAL</b>				<b>30</b>	

Coeficientes	Validez
0.40 a más	Muy bueno
0.30 a 0.39	Bueno
0.20 a 0.29	Deficiente
0 a 0.19	Insuficiente

(Elosua &amp; Bully, 2012)

## III. Coeficiente de Validez

$$\frac{D + R + B}{30} = 30 / 30 = 1$$

Experto	Grado académico	Evaluación	
		Ítems	Calificación
Niko Dante HILARIO ROMÁN	Dr. En Educación	20	Muy bueno



Niko Dante HILARIO ROMÁN  
DNI 20033384

**CONFIABILIDAD DEL INSTRUMENTO  
RUBRICA GLOBAL DE LA CREATIVIDAD**

**TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN:** DACTILOPINTURA EN EL DESARROLLO DE LA CREATIVA EN NIÑOS DE 5 AÑOS DEL NIVEL INICIAL.

**TESISTA** : Br. AMANZO VALDIVIEZO Stefani Shiraida

**Fecha de confiabilidad** : 15 de julio del 2021

	ITEMS																			
PILOTO	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
1	1	1	1	0	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1
2	1	1	1	0	0	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1
3	1	1	0	0	1	0	0	1	0	1	0	0	1	0	0	1	1	0	1	0
4	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
5	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
6	1	1	1	1	0	0	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1
7	1	1	0	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
8	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1
10	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0

Resumen de procesamiento de casos

		N	%
Casos	Válido	10	100,0
	Excluido	0	,0
	Total	10	100,0

Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
,829	20

**Nota:** La muestra (20 participantes) fue multiplicada por 0.20, dando como resultado (4) a este resultado se le agrego por criterio del tesista (6) participantes, dando un total de (10) participantes para realizar la prueba piloto.

Se concluye que el instrumento es: Excelente confiable



Niko Dante HILARIO ROMÁN  
DNI20033384



## OBSERVACIÓN 1 (PRUEBA DE ENTRADA)

### RUBRICA GLOBAL DE LA CREATIVIDAD

Código: .....7....

<b>Problema:</b> ¿Cómo influye dactilopintura en el desarrollo de la creativa en niños de 5 años del nivel inicial de la Institución Educativa Gabriela Mistral 2021?														
Dimensiones	Ítems		Ítems		Ítems		Ítems		Ítems		Ítems		Ítems	
Fluidez de ideas	Genera un número elevado de ideas respecto al tema planteado en la clase	Plantea múltiples respuestas validas a los problemas planteados en clase	Recuerda ideas y palabras	Recuerda frases y asociaciones	Muestra claridad y precisión en la exposición de sus respuestas	Suministra suficiente información referente al tema tratado en clase	Tiene facilidad para producir y expresar ideas							
<b>Marca con un aspa "X"</b>	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1
Flexibilidad del pensamiento	Se adapta a los cambios sin enfadarse	Son capaces de dudar de sí mismas sin entrar en crisis	Busca nuevos usos a objetos cotidianos	Inventa palabras, cambiar la manera de hacer las cosas.	Comprende que hay situaciones inesperadas	Comprende que puede equivocarse y cometer errores	Aporta diferentes puntos de vista para solucionar un problema							
<b>Marca con un aspa "X"</b>	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1
Originalidad	Plantea respuestas ingeniosas o infrecuentes	Expresa ideas diversas en momentos de diálogo	Sus trabajos son llamativos y coloridos	Su idea a transmitir en sus producciones es clara	Combina los materiales en sus producciones	Cambia partes de una narración o historia								
<b>Marca con un aspa "X"</b>	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1		
<b>Puntuación de la variable</b>													14	
<b>Puntuación de la fluidez de ideas</b>													4	
<b>Puntuación de la flexibilidad del pensamiento</b>													5	
<b>Puntuación de la originalidad</b>													5	

## OBSERVACIÓN 2 (PRUEBA DE SALIDA)

### RUBRICA GLOBAL DE LA CREATIVIDAD

**Código:** .....10....

<b>Problema:</b> ¿Cómo influye dactilopintura en el desarrollo de la creativa en niños de 5 años del nivel inicial de la Institución Educativa Gabriela Mistral 2021?														
<b>Dimensiones</b>	<b>Ítems</b>		<b>Ítems</b>		<b>Ítems</b>		<b>Ítems</b>		<b>Ítems</b>		<b>Ítems</b>		<b>Ítems</b>	
Fluidez de ideas	Genera un número elevado de ideas respecto al tema planteado en la clase	Plantea múltiples respuestas validas a los problemas planteados en clase	Recuerda ideas y palabras	Recuerda frases y asociaciones	Muestra claridad y precisión en la exposición de sus respuestas	Suministra suficiente información referente al tema tratado en clase	Tiene facilidad para producir y expresar ideas							
<b>Marca con un aspa "X"</b>	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1
Flexibilidad del pensamiento	Se adapta a los cambios sin enfadarse	Son capaces de dudar de sí mismas sin entrar en crisis	Busca nuevos usos a objetos cotidianos	Inventa palabras, cambiar la manera de hacer las cosas.	Comprende que hay situaciones inesperadas	Comprende que puede equivocarse y cometer errores	Aporta diferentes puntos de vista para solucionar un problema							
<b>Marca con un aspa "X"</b>	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1
Originalidad	Plantea respuestas ingeniosas o infrecuentes	Expresa ideas diversas en momentos de diálogo	Sus trabajos son llamativos y coloridos	Su idea a transmitir en sus producciones es clara	Combina los materiales en sus producciones	Cambia partes de una narración o historia								
<b>Marca con un aspa "X"</b>	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1		
<b>Puntuación de la variable</b>													16	
<b>Puntuación de la fluidez de ideas</b>													6	
<b>Puntuación de la flexibilidad del pensamiento</b>													5	
<b>Puntuación de la originalidad</b>													5	





