



ESCUELA DE EDUCACIÓN
SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
"GENERALÍSIMO JOSÉ DE SAN MARTÍN"

PROGRAMA DE ESTUDIOS DE EDUCACIÓN INICIAL

TÍTULO

**“DACTILOPINTURA PARA DESARROLLAR LA CREATIVIDAD EN NIÑOS DE 4 AÑOS
DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 310 – SORITOR – 2023”**

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

AUTORAS:

HEREDIA GIL, Jhovana Lizeth

ORCID <https://orcid.org/0009-0007-7868-9687>

GONZALES HUAMÁN, Ruth Noemi

ORCID <https://orcid.org/0009-0001-3915-12310>

ASESOR:

LIC. RAMÍREZ TIPA, Luis Hernán

COD. ORCID <https://orcid.org/0000-0002-1798-2122>

Línea de investigación:

Aprendizaje de los estudiantes y enseñanza

MOYOBAMBA – PERÚ

2024

Dactilopintura para desarrollar la
creatividad en niños de 4 años de la
Institución Educativa N° 310 –
Soritor – 2023-Jhovana Lizeth Heredia
Gil y Ruth Noemi Gonzales Huamán.pdf
por JHON ALLI TOCTO GARCIA

Fecha de entrega: 05-dic-2024 07:21p.m. (UTC-0500)

Identificador de la entrega: 2542312887

Nombre del archivo:

Dactilopintura_para_desarrollar_la_creatividad_en_niños_de_4_años_de_la_Institución_Educativa_N_310_Soritor_-
2023- Jhovana Lizeth Heredia Gil y Ruth Noemi Gonzales Huamán.pdf (589.79K)

Total de palabras: 11567

Total de caracteres: 61934

Dactilopintura para desarrollar la creatividad en niños de 4 años de la Institución Educativa N° 310 – Soritor - 2023 – Jhovana Lizeth Heredia Gil y Ruth Noemi Gonzales Huamán .pdf

INFORME DE ORIGINALIDAD

25 %
INDICE DE SIMILITUD

24%
FUENTES DE INTERNET

7%
PUBLICACIONES

10%
TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	tesis.unsm.edu.pe Fuente de Internet	3 %
2	hdl.handle.net Fuente de Internet	3 %
3	Submitted to Universidad Cesar Vallejo Trabajo del estudiante	3 %
4	repositorio.uta.edu.ec Fuente de Internet	1 %
5	repositorio.unjfsc.edu.pe Fuente de Internet	1 %
6	repositorio.uladech.edu.pe Fuente de Internet	1 %
7	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet	1 %
8	repositorio.escuelatarapoto.edu.pe Fuente de Internet	1 %

10	www.coursehero.com Fuente de Internet	1 %
11	repositorio.upao.edu.pe Fuente de Internet	1 %
12	www.slideshare.net Fuente de Internet	<1 %
13	Submitted to Universidad Catolica Los Angeles de Chimbote Trabajo del estudiante	<1 %
14	repositorio.usanpedro.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
15	danielajg3819.wixsite.com Fuente de Internet	<1 %
16	1library.co Fuente de Internet	<1 %
17	www.repositorio.upla.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
18	repositorio.unap.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
19	repositorio.urp.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
20	repositorio.espe.edu.ec Fuente de Internet	

<1 %

21

repositorio.ulasamericas.edu.pe

Fuente de Internet

<1 %

22

www.researchgate.net

Fuente de Internet

<1 %

23

repositorio.udh.edu.pe

Fuente de Internet

<1 %

24

repositorio.unh.edu.pe

Fuente de Internet

<1 %

25

Submitted to Instituto Superior de Artes,
Ciencias y Comunicación IACC

Trabajo del estudiante

<1 %

26

repositorio.unae.edu.ec

Fuente de Internet

<1 %

27

repositorio.usmp.edu.pe

Fuente de Internet

<1 %

28

repositorio.undac.edu.pe

Fuente de Internet

<1 %

29

dspace.ups.edu.ec

Fuente de Internet

<1 %

30

repositorio.unsch.edu.pe

Fuente de Internet

<1 %

31

prezi.com

Fuente de Internet

<1 %

32 repositorio.unheval.edu.pe
Fuente de Internet

<1 %

33 repositorio.utelesup.edu.pe
Fuente de Internet

<1 %

34 Marco-Antonio García, Yulia Solovieva, Luis Quintanar. "El desarrollo de neoformaciones a través del juego y del cuento en niños preescolares", Cultura y Educación, 2014
Publicación

<1 %

35 docplayer.es
Fuente de Internet

<1 %

36 repositorio.ensad.edu.pe
Fuente de Internet

<1 %

37 Submitted to Universidad Rey Juan Carlos
Trabajo del estudiante

<1 %

38 issuu.com
Fuente de Internet

<1 %

39 sfaeb6d0cec7de986.jimcontent.com
Fuente de Internet

<1 %

40 www.actividadesdeinfantilyprimaria.com
Fuente de Internet

<1 %

41 ccp.ucr.ac.cr
Fuente de Internet

<1 %

42	repositorio.unjbg.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
43	pt.scribd.com Fuente de Internet	<1 %
44	Submitted to unhuancavelica Trabajo del estudiante	<1 %
45	Submitted to UNIV DE LAS AMERICAS Trabajo del estudiante	<1 %
46	Submitted to Universidad Nacional Santiago Antunez de Mayolo Trabajo del estudiante	<1 %
47	Submitted to Universidad Pública de Navarra Trabajo del estudiante	<1 %
48	fr.slideshare.net Fuente de Internet	<1 %
49	Submitted to monterrico Trabajo del estudiante	<1 %
50	repositorio.uncp.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
51	Submitted to Universidad San Ignacio de Loyola Trabajo del estudiante	<1 %
52	dokumen.pub Fuente de Internet	<1 %

53	iccsi.com.ar Fuente de Internet	<1 %
54	menteactiva.net Fuente de Internet	<1 %
55	repositorio.uandina.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
56	repositorio.upla.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
57	repositoriodigital.itstena.edu.ec:8080 Fuente de Internet	<1 %
58	rraae.cedia.edu.ec Fuente de Internet	<1 %
59	Mendoza Evangelista, Pamela Sofía Rios Enriquez, Tania Beatriz Díaz Velit, Verónica Isabel . "Relación Entre la Exposición a Narraciones Orales por los Padres de Familia y el Vocabulario Comprensivo En Niños de 3 Años a 3 Años 11 Meses de Diferentes Niveles Socioeconómicos de Lima Metropolitana", Pontificia Universidad Catolica del Peru (Peru), 2023 Publicación	<1 %
60	Paz, José Alberto Núñez. "Aula invertida: sus efectos en el aprendizaje y la actitud en estudiantes de preparatoria", Universidad de Montemorelos (Mexico) , 2023	<1 %

61	Submitted to Universidad Peruana Los Andes Trabajo del estudiante	<1 %
62	dspace.ueb.edu.ec Fuente de Internet	<1 %
63	mulpix.com Fuente de Internet	<1 %
64	villanoticias.blogspot.com Fuente de Internet	<1 %
65	observatorio.campus-virtual.org Fuente de Internet	<1 %
66	pesquisa.bvsalud.org Fuente de Internet	<1 %
67	Submitted to uncedu Trabajo del estudiante	<1 %
68	www.cienciadigital.org Fuente de Internet	<1 %
69	www.cuba.cu Fuente de Internet	<1 %
70	www.dominicosoviedo.com Fuente de Internet	<1 %
71	www.iis.ucr.ac.cr Fuente de Internet	<1 %
72	www.studocu.com	

Fuente de Internet

<1 %

73

docs.google.com

Fuente de Internet

<1 %

74

mail.polodelconocimiento.com

Fuente de Internet

<1 %

75

repositorio.uap.edu.pe

Fuente de Internet

<1 %

76

repositorio.umch.edu.pe

Fuente de Internet

<1 %

77

repositorio.unicauca.edu.co:8080

Fuente de Internet

<1 %

78

repositorio.uss.edu.pe

Fuente de Internet

<1 %

79

tesis.pucp.edu.pe

Fuente de Internet

<1 %

80

www.consumer.es

Fuente de Internet

<1 %

81

www.donboscochacas.org

Fuente de Internet

<1 %

82

www.hobbitkinder.com

Fuente de Internet

<1 %

83

www.unavarra.es

Fuente de Internet

<1 %

84

Óscar Daniel Gómez-Cruz, María Concepción Villatoro-Cruz, Eliana Gallardo-Echenique.

"Chapter 41 Cross-Cultural Validation of a Questionnaire on Digital Teaching Competence in Mexico", Springer Science and Business Media LLC, 2024

Publicación

<1%

85

[archive.org](https://www.archive.org)

Fuente de Internet

<1%

PÁGINA DEL JURADO Y ASESOR

Lic. (Mg) ROJAS GONZÁLEZ, Odilardo

presidente del jurado

Lic. (Prof.) VEGA ESCOBEDO, Olger Ayben

Secretario del jurado

Lic. (Lic.) GUAMURO PEREZ, María Isabel

Vocal del jurado

Lic. RAMÍREZ TIPÁ, Luis Hernán

Asesor

DEDICATORIA

A mi padre Avelino Heredia Mestanza y mi Madre Maribel Gil Vásquez y hermanos por el apoyo incondicional que son el motivo de seguir adelante y ser una profesional en educación. A ellos por brindarme sus consejos llenos de sabiduría, aliento y fe que cada día depositan en mí.

Heredia Gil, Jhovana Lizeth

A mis padres Gerardo Gonzales Servan y mi madre Susana Huamán Yoplac por apoyarme constantemente todos los días, brindándome apoyo económico y moral en mi educación, por darme sabios consejos, los cuales son la base para forjar mi futuro.

Gonzales Huamán, Ruth Noemi

AGRADECIMIENTO

Agradecemos a Dios por guiarnos y darnos la fortaleza para alcanzar nuestras metas, a nuestros padres por su amor, apoyo y paciencia incondicional, y a nuestros docentes de la Escuela Superior Pedagógica Pública “Generalísimo José de San Martín” por su dedicación, enseñanza y confianza, sin los cuales este logro no habría sido posible.

Las autoras

RESUMEN

Esta investigación tuvo como objetivo comprobar el efecto de la aplicación de la dactilopintura para desarrollar de la creatividad en niños de 4 años. Se realizó con el enfoque cuantitativo, es una investigación aplicada y se usó un diseño cuasi-experimental. La población de estudio estuvo conformada por 12 niños de la sección “Conejitos” (Grupo experimental) y 19 niños de la sección “Ardilla” (Grupo control). Las técnicas utilizadas fueron el análisis documental, fichaje, Evaluación y como instrumentos se utilizaron los, documentos académicos, fichas textuales y bibliográficas, test (pretest y postest), que permitieron evaluar la creatividad. El resultado del pretest evidencia que el 73.7% de los niños estaba iniciando el desarrollo de la creatividad. Sin embargo, en el postest se constató que el 69.6% mejoró la creatividad obteniendo el logro esperado. Por tanto, se concluye que el dactilo pintura técnicas desarrolla significativamente la creatividad en los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 310 – Soritor - 2023

Palabras clave: Dactilopintura, creatividad, educación inicial.

ABSTRAC

This research aimed to verify the effect of applying finger paint to develop creativity in 4-year-old children. It was carried out with a quantitative approach; it is applied research and a quasi-experimental design was used. The study population was made up of 12 children from the “Bunnies” section (Experimental group) and 19 children from the “Squirrel” section (Control group). The techniques used were documentary analysis, recording and the students of the group as instruments. The techniques used were documentary analysis, recording and evaluation and as instruments, academic documents, textual and bibliographic files, tests (pretest and posttest) were used, which allowed creativity to be evaluated. The result of the pretest shows that 73.7% of the children were beginning the development of creativity. However, in the post-test it was found that 69.6% improved creativity, obtaining the expected achievement. Therefore, it is concluded that finger painting techniques significantly develop creativity in 4-year-old children of Educational Institution No. 310 – Soritor - 2023

Keywords: Finger painting, creativity, initial education.

ÍNDICE GENERAL

<i>PÁGINA DEL JURADO Y ASESOR</i>	<i>iii</i>
<i>DEDICATORIA</i>	<i>iv</i>
<i>AGRADECIMIENTO</i>	<i>v</i>
<i>RESUMEN</i>	<i>vi</i>
<i>ABSTRAC</i>	<i>vii</i>
<i>ÍNDICE GENERAL</i>	<i>viii</i>
<i>ÍNDICE DE TABLAS Y FIGURAS</i>	<i>x</i>
<i>INTRODUCCIÓN</i>	<i>xi</i>

CAPÍTULO I PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. Caracterización del problema	13
1.2. Formulación del problema	14
<i>1.2.1 Problema general</i>	<i>14</i>
<i>1.2.2 Problemas específicos</i>	<i>15</i>
1.3. Formulación de objetivos	15
<i>1.3.1 Objetivo general</i>	<i>15</i>
<i>1.3.2 Objetivos específicos</i>	<i>15</i>
1.4. Justificación del estudio	15
1.5. Delimitación y limitaciones	16
<i>1.5.1. Delimitación</i>	<i>16</i>
<i>1.5.2. Limitaciones</i>	<i>16</i>

CAPÍTULO II MARCO TEÓRICO Y CONCEPTUAL

2.1 Antecedentes de estudio	17
2.2 Bases teóricas	20
2.3 Hipótesis	31
2.4 Definición de variables	31
2.5 Operacionalización de variables	32
2.6 Definición de términos	34

**CAPÍTULO III
METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN**

3.1	Enfoque de la investigación	36
3.2	Tipo de investigación.....	36
3.3	Diseño de la investigación	36
3.4	Métodos utilizados.....	37
3.5	Población de estudio.....	38
3.6	Técnicas e instrumentos de recolección de datos	38
3.6.1	<i>Técnicas de recolección de datos.....</i>	<i>38</i>
3.6.2	<i>Instrumentos de recolección de datos.....</i>	<i>38</i>
3.7	Técnicas de procesamiento e interpretación de datos.....	39

**CAPÍTULO IV
PRESENTACIÓN Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS**

4.1	Validez y Confiabilidad del instrumento	40
4.1.1	Validez del instrumento.....	40
4.1.2	Confiabilidad del instrumento	40
4.2	Presentación y análisis de los resultados.....	41
4.2.1	Procesamiento e Interpretación de datos.....	41
4.2.1.1	Resultados del pretest	41
4.2.1.2	Resultados del postest	43
	Conclusiones.....	53
	Sugerencias.....	54
	Referencias bibliográficas	55
	Anexos.....	59

ÍNDICE DE TABLAS Y FIGURAS

INDICE DE TABLAS

Tabla 1 Distribución de la población de estudio.....	38
Tabla 2 Validez de contenido por juicio de expertos.....	40
Tabla 3 Nivel de confiabilidad del instrumento según Alfa de Cronbach.....	41
Tabla 4 Resultados del pretest sobre creatividad del grupo control vs experimental.....	41
Tabla 5 Análisis de variabilidad de los resultados del pretest.....	43
Tabla 6 Resultados del postest sobre creatividad – Grupo Control	44
Tabla 7 Resultados del postest sobre creatividad – Grupo Experimental	45
Tabla 8 Análisis de variabilidad de los resultados del postest.....	47
Tabla 9 Prueba de normalidad de datos – postest.....	48
Tabla 10 Contraste de hipótesis con la prueba U de Mann-Whitney.....	49

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 Resultados del pretest sobre creatividad del grupo control vs experimental.....	42
Figura 2 Resultados del postest sobre creatividad – Grupo control.....	44
Figura 3 Resultados del postest sobre creatividad – Grupo Experimental.....	45

INTRODUCCIÓN

La dactilopintura es un método artístico que utiliza los dedos y las manos para generar creaciones artísticas, y desempeña un rol crucial en el impulso de la creatividad en los niños de educación temprana. Esta forma de expresión ofrece a los niños la posibilidad de explorar y probar diferentes texturas, colores y formas de forma sensorial y divertida.

En la educación inicial, la creatividad juega un papel crucial en el desarrollo integral de los niños, ya que favorece el crecimiento de sus habilidades cognitivas, emocionales y sociales. La dactilopintura promueve la creatividad al proporcionar un espacio de expresión sin las restricciones de herramientas convencionales como pinceles o lápices. Al usar sus manos y dedos, los niños pueden interactuar directamente con el material, lo que estimula su imaginación y les permite crear de manera libre y espontánea.

Además de ser una actividad creativa, la dactilopintura en educación inicial promueve el desarrollo de habilidades motoras finas como la coordinación mano-ojo. Al manipular pinturas y explorar superficies, los niños están mejorando su destreza manual de una manera natural y agradable.

Finalmente, el desarrollo de la dactilopintura es esencial para potenciar la creatividad en los niños porque les proporciona una vía única y enriquecedora para explorar, experimentar y expresarse a través del arte. Esta técnica no solo fortalece habilidades artísticas y motoras, sino que también nutre aspectos emocionales, cognitivos y sociales importantes para su crecimiento integral.

Este informe de investigación se ha organizado en cuatro capítulos:

CAPÍTULO I: Planteamiento del problema. Abarca la caracterización del problema, la formulación precisa del mismo, el establecimiento de los objetivos, la justificación del estudio, así como las delimitaciones y limitaciones del estudio.

CAPÍTULO II: Marco teórico y conceptual. Contiene el marco teórico y conceptual, allí se consideran los antecedentes del estudio, las bases teóricas, la definición de los términos.

CAPÍTULO III: Metodología de la investigación. Comprende el enfoque, tipo y diseño de investigación, métodos que se va a utilizar, población, técnicas e instrumentos

de recolección de datos y técnicas de procesamiento e interpretación de datos.

CAPÍTULO IV: Presentación y discusión de resultados. Aquí se muestra la validez y confiabilidad del instrumento, presentación y análisis de resultados, finalmente las conclusiones, sugerencias y anexos.

Las autoras

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. Caracterización del problema

La creatividad es la capacidad que tienen los niños pequeños para imaginar, explorar y expresarse de manera original y novedosa. En este contexto, la creatividad no se limita al arte o la música, sino que abarca todas las áreas del desarrollo infantil, incluyendo el pensamiento crítico, la resolución de problemas y la innovación en la forma en que los niños aprenden y se relacionan con su entorno.

Los resultados de la evaluación PISA han puesto de relieve una profunda crisis en el rendimiento del pensamiento creativo entre los estudiantes de 64 países. Es preocupante observar que, en promedio, el 80% de los estudiantes españoles y el 78% a nivel OCDE alcanzó el nivel de rendimiento básico (nivel 3 o más), es decir, muestran un rango deficiente en esta capacidad fundamental para su desarrollo académico y profesional. Este panorama alarmante ha despertado una preocupación persistente a nivel global, subrayando la urgencia imperiosa que tienen los gobiernos de implementar medidas efectivas para fortalecer las capacidades creativas desde la primera infancia. Por lo tanto, los hallazgos de PISA resaltan la idea de que tanto el rendimiento académico como el pensamiento creativo, son valiosos y pueden existir de manera independiente entre los estudiantes. Esto enfatiza la importancia de una educación que no solo se centre en lo académico, sino que también nutra y valore la creatividad como una habilidad esencial para el desarrollo completo de los individuos (PISA, 2022).

En Perú, el Ministerio de Educación, reconociendo la relevancia de la creatividad en el desarrollo infantil, ha adoptado medidas para capacitar a los docentes con el fin de promover un enfoque eficaz en el fomento de la creatividad y, en general, en la formación

integral de los niños en la educación preescolar. Cabe destacar que incentivar la creatividad en los infantes resulta desafiante, ya que muchos docentes no utilizan estrategias apropiadas para estimularla durante el proceso de enseñanza-aprendizaje. Por lo tanto, los docentes ofrecen actividades como talleres de dramatización con títeres, permitiendo que los niños expresen su imaginación, superen su timidez, amplíen su vocabulario y se comuniquen libremente a través de la interacción con los títeres (Neciosup, 2020).

En la I.E.I N° 0528 – 10 de agosto, de la ciudad de Tarapoto, los niños de 5 años muestran una creatividad limitada en sus producciones gráficas y pinturas, siendo poco flexibles con los materiales y careciendo de originalidad. En algunos casos, los padres realizan las actividades asignadas para casa, lo cual impide el desarrollo de la fluidez expresiva, ideática y asociativa de los niños. Estas observaciones nos llevan a reflexionar sobre cómo estimular la expresión creativa en los infantes de esta institución educativa (Martinez & Ruiz , 2024).

La Institución Educativa del Nivel Inicial N° 310 de Soritor no es ajena a la problemática descrita. En esta institución, las principales actividades pedagógicas dirigidas a los niños de 4 años se centran principalmente en el desarrollo de áreas académicas, dejando de lado actividades que fomenten su expresión cognitiva y artística. Como resultado de esta orientación académica, se ha observado que los niños tienen dificultades para escribir garabatos e identificar los usos y utilidades de los objetos. Además, los niños no manifiestan sus ideas para mejorar o proponer cambios en sus creaciones. Asimismo, se evidenció que no realizan dibujos, no ponen nombre a sus creaciones, no completan imágenes ni realizan dibujos a partir de líneas. Ante estas situaciones, es esencial implementar el dactilo pintura como una estrategia que permita a los niños desarrollar destrezas y habilidades creativas, brindándoles la oportunidad de mejorar su expresión artística y cognitiva, y fortalecer su desarrollo integral.

1.2. Formulación del problema

1.2.1 Problema general

¿Cuál es el efecto de la aplicación de la dactilopintura para desarrollar la creatividad en niños de 4 años de la Institución Educativa N° 310 – Soritor – 2023?

1.2.2 Problemas específicos

- ¿Cuál es el nivel de creatividad en los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 310 – Soritor – 2023?
- ¿De qué manera la dactilopintura desarrolla la creatividad en niños de 4 años de la Institución Educativa N° 310 – Soritor – 2023?
- ¿Cuál es el nivel de eficacia de la dactilopintura para desarrollar la creatividad en niños de 4 años de la Institución Educativa N° 310 – Soritor – 2023?

1.3. Formulación de objetivos

1.3.1 Objetivo general

Comprobar el efecto de la aplicación de la dactilopintura para desarrollar la creatividad en niños de 4 años de la Institución Educativa N° 310 – Soritor – 2023

1.3.2 Objetivos específicos

- Identificar el nivel de la creatividad en niños de 4 años de la Institución Educativa N° 310 – Soritor – 2023, antes y después del tratamiento experimental.
- Aplicar la dactilopintura para desarrollar la creatividad en niños de 4 años de la Institución Educativa N° 310 – Soritor – 2023.
- Demostrar el nivel de eficacia de la aplicación la dactilopintura para desarrollar la creatividad en niños de 4 años de la Institución Educativa N° 310 – Soritor – 2023.

1.4. Justificación del estudio.

Se realizó por las siguientes razones:

- a) **Justificación teórica.** Se justifica teóricamente ya que se presentan los fundamentos teóricos de la dactilopintura y la creatividad. Así mismo, servirá como antecedente para nuevas investigaciones.
- b) **Justificación Práctica.** La presente investigación tiene una justificación práctica, porque buscó desarrollar habilidades creativas, procesos cognitivos y abstractos por

medio de la dactilopintura a través de situaciones significativas. Es importante mencionar que en este proceso el docente asume un papel de mediador del aprendizaje, tener las estrategias, habilidades y creatividad en el uso de la dactilopintura para lograr que el niño y niña de cuatro años logre desarrollar estas habilidades creativas.

- c) **Justificación Metodológica.** La elaboración y aplicación de la dactilopintura, es una alternativa metodológica para que las profesoras de aula, innoven sus estrategias en sus proyectos y sesiones de aprendizaje, desarrollando de manera creativa.
- d) **Justificación Social.** Tiene un impacto social significativo en su desarrollo creativo y emocional, ya que, fomenta la creatividad, la expresión personal y la autoestima, al mismo tiempo que mejora la motricidad fina y favorece el trabajo en equipo. Además, al ser una actividad accesible, promueve la inclusión de niños con diferentes habilidades, y facilita el desarrollo de habilidades sociales y emocionales.

1.5. Delimitación y limitaciones.

1.5.1. Delimitación

La presente investigación se realizó en la I.E.I. N° 310 de la ciudad de Soritor, durante el año 2023, teniendo como población objetiva a los niños de 4 años de la sección Conejitos.

1.5.2. Limitaciones

Se tuvieron las siguientes limitaciones:

- Intervención de actividades por parte de la UGEL para el desarrollo del proceso de nombramiento. Esta restricción se solucionó coordinando horarios extras para emplear las sesiones planificadas.
- La inasistencia de algunos estudiantes del grupo experimental dificultaba aplicar el estímulo a todos los estudiantes de manera equitativa. Lo solucionamos hablando con los profesores encargados, quienes motivaron a los padres de familia y estudiantes para que puedan asistir a las clases.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO Y CONCEPTUAL

2.1 Antecedentes de estudio

A nivel internacional se llevaron a cabo las siguientes investigaciones:

Tello & Roccano (2024), abordaron la investigación “Los cotidiáfonos en el desarrollo de la creatividad musical infantil en niños de 4 a 5 años, Ecuador”. El objetivo fue determinar si los cotidiáfonos desarrollan la creatividad musical en niños de 4 y 5 años. Los resultados demostraron que, el 95% de los niños alcanzaron un nivel alto en la creatividad, deduciendo que los instrumentos cotidiáfonos ayudan al desarrollo de la creatividad musical al facilitar la comprensión de conceptos musicales y permitir que los niños exploren, creen y se expresen musicalmente de manera original y espontánea.

Rosales y Tómalá (2023), realizaron la investigación “El dibujo en el desarrollo de la creatividad en niños de 4 a 5 años en el país de Ecuador”. Tiene la finalidad de determinar si el dibujo desarrolla la creatividad en niños de 4 a 5 años. Por lo tanto, la investigación concluyó que el uso del dibujo es una estrategia educativa muy relevante para estimular las habilidades creativas de los niños. Esto incluye el desarrollo de competencias en la resolución de conflictos, la capacidad de generar, seleccionar y crear ideas de manera fluida y flexible, así como la promoción de la originalidad en sus actividades para satisfacer necesidades específicas.

Merchán (2023), en su tesis titulada “Las técnicas grafoplásticas para estimular la creatividad en niños y niñas de 4-5 años, Ecuador”, con el objetivo de determinar si las técnicas grafoplásticas estimulan la creatividad en los niños de 4 y 5 años. Concluyeron que, los estudiantes experimentaron mejoras en creatividad, imaginación, atención y

motricidad fina al participar en actividades ecotécnicas grafo plásticas. Así mismo, estas actividades contribuyeron al desarrollo de una variedad de habilidades cognitivas, sociales y afectivas. Cada técnica grafo plástica aplicada en la primera infancia resultó beneficiosa para el proceso de enseñanza-aprendizaje de los niños. A través de la guía aplicada, se evidenció que los niños estimularon su creatividad de manera significativa, además de fortalecer sus habilidades de resolución de problemas, alcanzando así los resultados esperados.

Estupiñán y Reyes (2022) en su investigación titulada “El rincón de expresión plástica en el desarrollo de la creatividad en niños de 4 a 5 años, Ecuador”. Tiene el objetivo de analizar si el rincón de expresión plástica desarrollo de la creatividad en los niños de 4 a 5 años. Se concluye que, La expresión plástica tiene un impacto significativo en el desarrollo de la creatividad de los niños de 4 a 5 años en la educación inicial II. Durante las actividades en el rincón de expresión plástica, los niños tienen la oportunidad de experimentar con diversos materiales específicos de esta área. Esto les permite explorar, manipular, experimentar, imaginar y crear obras únicas, estimulando así su creatividad de manera notable.

Carmona (2023), abordó la investigación “El juego dramático para desarrollar la creatividad en los niños de 4 a 5 años, Ecuador”. Tuvo el objetivo de presentar actividades de juegos didácticos para estimular la creatividad. Se concluye que, la implementación del juego dramático emerge como una estrategia valiosa para enriquecer la creatividad y el aprendizaje de los niños. Al fomentar la participación activa y crear un entorno propicio, se facilita que cada niño pueda expresar sus habilidades creativas de manera única. Esta aproximación no solo promueve el desarrollo individual, sino que también fortalece la capacidad de los niños para explorar, aprender y crecer en un ambiente educativo estimulante y enriquecedor.

A nivel nacional se llevaron a cabo las siguientes investigaciones:

Medina (2024), realizó la investigación “Dactilopintura como técnica en la mejora de la creatividad de niños de la I.E.P. “E.M”, Chanchamayo, Junín – 2021. Tuvo la finalidad de determinar cómo la técnica de la dactilopintura mejora la creatividad en los niños. En cuanto a los resultados, se observó que, antes de aplicar el estímulo, el 60% de los niños se encontraba en un nivel en proceso. Posteriormente, tras implementar sesiones basadas en esta técnica, se observó un incremento del porcentaje,

alcanzando un 67% en el nivel de logro previsto. Así, se concluye que la aplicación de la dactilopintura mejora significativamente la creatividad en los niños de 5 años.

Mercado y Ramos (2023), en su investigación titulada “Programa de Estrategias Didácticas “Proyectos Kids” para mejorar la creatividad en los niños, Trujillo”, Tuvo el propósito de determinar si la influencia del programa influye en el desarrollo de la creatividad. Como resultados se obtuvo que el 69.9% de los niños se situaban en el nivel de logro. Se concluye que, las estrategias del programa “Proyecto Kids” desarrollan positivamente la creatividad, potenciando las capacidades de fluidez, elaboración, originalidad y flexibilidad.

Amanso (2022), realizó la investigación “Dactilopintura en el desarrollo de la creatividad en niños de 5 años, Huancayo”. Tuvo la finalidad de determinar la influencia de la dactilopintura en el desarrollo de la creatividad en niños de 5 años. Los resultados evidenciaron que, después de la aplicación del estímulo, el 100% se encontró en nivel de logro. Concluyeron que, la dactilopintura influye significativamente en el desarrollo de la creativa en niños de 5 años.

Torres (2022), empeló la investigación titulada “El dibujo para desarrollar la imaginación creadora en niños de 5 años, Ayacucho”. Tuvo como finalidad de determinar cómo el dibujo influye en el desarrollo de la imaginación en niños de 5 años. Los resultados mostraron que, el 48.9% (23 estudiantes) se ubicaba en el nivel "Pocas veces". Después de la intervención, en la post prueba, el porcentaje aumentó a 51.1% (24 estudiantes), ubicándose en el nivel "Siempre", lo que llevó a la conclusión de que el dibujo tiene una influencia positiva en el desarrollo de la imaginación creadora en los estudiantes investigados.

Camacho & Sáenz (2022), su estudio planteó la “Aplicación de un programa de técnicas de dibujo para desarrollar la creatividad en los niños de 4 años, Trujillo” con el fin de determinar en qué medida el programa de dibujos desarrolla la creatividad. Se ha comprobado que implementar el programa de técnicas de dibujo tiene un efecto notable en el desarrollo de la creatividad en niños de cuatro años, ya que al analizar los resultados mediante pruebas estadísticas se encontraron diferencias significativas entre el pretest y el posttest, situando a los infantes con el 96.2% en un nivel alto.

2.2 Bases teóricas

2.2.1 Dactilopintura

2.2.1.1 Definición dactilopintura

Virggón (2021) manifiesta que es una técnica artística donde se utiliza la huella dactilar o los dedos como herramienta principal para crear obras de arte. Esta técnica fomenta la exploración sensorial, la creatividad y la expresión personal a través del contacto directo con el material pictórico, permitiendo a los artistas, especialmente a los niños, experimentar y desarrollar habilidades artísticas de manera intuitiva y sensorial (pág. 134).

Pitkul (2009), es una actividad artística que se considera una técnica eficaz para el desarrollo de la motricidad fina en niños, especialmente menores de 6 años. En esta técnica, los niños utilizan sus dedos, la palma de la mano y los antebrazos de manera libre y creativa para pintar, explorando el espacio gráfico y expresándose únicamente con el contacto directo con la pintura (pág. 208).

2.2.1.2 Principales recursos del dactilopintura

Para Iglesias (2016, pág. 39), los principales recursos utilizados al realizar dactilopintura pueden variar dependiendo del contexto y los objetivos específicos de la actividad. Pero los siguientes recursos son los más comunes que se suelen utilizar:

- a) **Pinturas:** Se utilizan pinturas de diferentes tipos como acrílicas, témperas, pinturas de dedos específicamente diseñadas para niños, entre otras. Estas pinturas deben ser seguras y no tóxicas, especialmente para los niños pequeños.
- b) **Papel o superficies de trabajo:** Se necesita papel o superficies adecuadas para pintar, como cartulina, hojas de papel bond, lienzo, o incluso paredes o mesas adecuadamente protegidas para actividades más grandes.
- c) **Recipientes o paletas:** Los recipientes o paletas son útiles para colocar las pinturas y mezclar colores si es necesario. Pueden ser platos desechables, bandejas de pintura o paletas de plástico.

- d) **Dedales o pinceles:** Aunque la dactilopintura se caracteriza por el uso de los dedos y manos, en algunos casos se pueden utilizar dedales o pinceles de cerdas suaves para detalles o técnicas específicas.
- e) **Agua y toallas:** Agua para limpiar las manos de los niños después de pintar y toallas para secar y mantener limpias las áreas de trabajo.
- f) **Protección:** Cubiertas o delantales para proteger la ropa de los niños y asegurar que el entorno de trabajo permanezca limpio.
- g) **Materiales para texturizar:** Opcionalmente, se pueden incluir materiales adicionales para texturizar las obras, como esponjas, rodillos, sellos o cualquier objeto que permita crear efectos interesantes.
- h) **Superficies texturizadas:** A veces se pueden usar superficies con texturas preexistentes, como papel corrugado, cartón ondulado o telas, para añadir dimensión a las creaciones.

2.2.1.3 Importancia de la dactilopintura

Para Zúñiga (1998, pág. 176), la dactilopintura es una actividad fundamental en el desarrollo infantil debido a los múltiples beneficios que aporta a los niños en edad temprana. Esta técnica artística, que utiliza los dedos y manos para manipular pinturas, tiene una importancia significativa por varias razones:

- **Desarrollo de la motricidad fina:** La dactilopintura implica el uso de los dedos y manos para manipular la pintura, lo cual fortalece los músculos de las manos y los dedos. Esta actividad contribuye significativamente a mejorar la coordinación motora fina, necesaria para tareas como escribir, recortar y otras habilidades académicas y cotidianas.
- **Estimulación sensorial:** Al manipular la pintura con sus dedos, los niños experimentan diferentes texturas, colores y consistencias. Esto les proporciona una experiencia sensorial rica que estimula sus sentidos táctil y visual, y les ayuda a explorar el mundo a través del arte y la creatividad.
- **Fomento de la creatividad:** Ofrece a los niños la oportunidad de explorar y expresar libremente sus ideas y emociones visualmente. Mediante esta actividad, los niños

fomentan su creatividad al experimentar de manera espontánea con formas, colores y disposiciones sin limitaciones.

- **Desarrollo del pensamiento abstracto y simbólico:** A medida que los niños progresan en su desarrollo cognitivo, la dactilopintura les proporciona una plataforma para explorar y representar ideas abstractas y simbólicas. Esto promueve la habilidad de pensar de manera no literal y fomenta la imaginación y el pensamiento creativo.
- **Autoexpresión y desarrollo emocional:** Permite a los niños expresar libremente sus emociones y sentimientos a través del arte. Esta forma de autoexpresión es crucial para el desarrollo emocional y social, ya que les ayuda a procesar sus experiencias y comunicarse de manera efectiva con los demás.

2.2.1.4 Actividades de la dactilopintura en relación al diseño curricular

En relación al Programa Curricular de educación Inicial (2016, pág. 136), las actividades de dactilopintura son integradas con la competencia de "Crea proyectos", con el objetivo de fomentar la creatividad y el desarrollo integral de los niños en la educación inicial. Se enfatiza en que los niños exploran y experimentan con diversas formas de arte para expresar y comunicar ideas. La dactilopintura se integra dentro de esta competencia al proporcionar a los niños una plataforma para explorar y expresarse creativamente. A través de esta técnica, los niños utilizan sus dedos, manos y antebrazos para manipular pinturas y otros materiales, lo cual no solo fomenta la exploración sensorial y la habilidad motriz fina, sino que también les permite comunicar ideas y emociones de manera visual y táctil. La dactilopintura facilita que los niños desarrollen proyectos artísticos individuales o colaborativos, seleccionen y experimenten con elementos artísticos adecuados para sus expresiones personales, y reflexionen sobre sus procesos creativos para mejorar continuamente sus habilidades en el ámbito del arte y la creatividad.

2.2.1.5 Teorías de aprendizaje en relación con la dactilopintura

a) Teoría del aprendizaje por descubrimiento

Bruner (1984, pág. 77), sostiene que los niños aprenden mejor cuando están activamente involucrados en la exploración y manipulación de materiales y conceptos. La dactilopintura proporciona un medio efectivo para que los niños aprendan

enactivamente, icónicamente y simbólicamente, promoviendo así un desarrollo integral que abarca habilidades motoras, visuales, simbólicas y creativa. Estas son las siguientes:

- **Modo Enactivo:** El aprendizaje ocurre a través de la manipulación directa de objetos y la acción física. En la dactilopintura los niños aprenden enactivamente mediante la manipulación directa de pintura con sus dedos y manos. La dactilopintura les permite explorar texturas, colores y formas de manera táctil y sensorial, lo cual facilita el aprendizaje activo a través de la acción física y la experiencia directa con el material artístico.
- **Modo Icónico:** Descripción: El aprendizaje se facilita a través de imágenes y representaciones visuales que los niños pueden percibir y manipular mentalmente. Relación con la Dactilopintura: La dactilopintura proporciona a los niños la oportunidad de crear representaciones visuales utilizando sus dedos y manos como herramientas. Pueden experimentar con formas, líneas y colores para representar sus ideas y emociones visualmente, desarrollando así habilidades de representación visual y visualización creativa.
- **Modo Simbólico:** El aprendizaje implica la capacidad de utilizar símbolos y lenguaje para representar ideas y conceptos abstractos. A través de la dactilopintura, los niños exploran la capacidad de expresar ideas y sentimientos de manera simbólica y abstracta. Pueden aprender a utilizar símbolos visuales y gestuales para comunicar significados personales y sociales a través de sus creaciones artísticas, lo que fomenta el desarrollo del pensamiento simbólico y la comunicación visual.

b) Teoría del desarrollo cognitivo

Piaget (1991), sostiene que los niños atraviesan diferentes etapas de desarrollo que afectan cómo interactúan con el mundo y adquieren habilidades. El ofrece una perspectiva útil para comprender cómo los niños se desarrollan cognitivamente a través de la dactilopintura, desde las primeras exploraciones sensoriales hasta la capacidad de expresar ideas complejas y simbólicas a través del arte.

- **Etapas sensoriomotora (0-2 años):** Desarrollan la coordinación motora y la habilidad para manipular objetos. En la dactilopintura, los niños pequeños pueden experimentar con la textura, la temperatura y la consistencia de la pintura usando sus manos y dedos.

A través de esta actividad sensorial, exploran y aprenden sobre las propiedades físicas del material y desarrollan habilidades motoras gruesas y finas.

- **Etapa preoperacional (2-7 años):** Durante esta fase del desarrollo, los niños empiezan a utilizar el pensamiento simbólico para representar objetos y situaciones mediante imágenes mentales y símbolos. Su pensamiento se caracteriza por ser egocéntrico y centrado en lo que perciben directamente. Ellos emplean la dactilopintura como medio para expresar sus ideas y emociones a través de representaciones visuales. Pueden crear imágenes icónicas que reflejan objetos y escenas familiares, lo que les ayuda a explorar y desarrollar tanto la representación simbólica como la creatividad visual.
- **Etapa de las operaciones concretas (7-11 años):** Los niños adquieren la capacidad de pensar de manera lógica y realizar operaciones mentales con objetos concretos. Comienzan a comprender la conservación y la reversibilidad. Los niños utilizan la dactilopintura para experimentar con técnicas más avanzadas y precisas. Pueden planificar y ejecutar obras de arte que reflejen una comprensión más compleja de las formas, colores y composiciones. Esta etapa facilita el desarrollo de habilidades artísticas más sofisticadas y la capacidad de pensar de manera estructurada y organizada en el proceso creativo.

2.2.1.6 Dimensiones de la dactilopintura

Para Huayhuaca (2021), la dactilopintura como estrategia pedagógica puede ser utilizada en las aulas desde muy temprana edad; sin embargo, hay que tener en cuenta que estas actividades deben ser desarrolladas desde lo más simple hasta lo más complejo, teniendo en cuenta que la libertad para crear y expresar la imaginación debe ser una de las características principales de las estrategias propuestas desde el principio. La dactilopintura puede ser desarrollado en los siguientes momentos:

- Iniciación:** En esta parte corresponderá rescatar los conocimientos previos que tenga el niño respecto a figuras, colores y algunos dibujos y formas que él conoce o que pueda identificar de los que tiene casa o están a su alrededor en la escuela. Además, se puede medir el nivel creativo de los niños en cuanto a las artes plásticas que manejan y si les gusta trabajar con colores y los dedos. Las actividades de iniciación en dactilopintura pueden ser las siguientes:

- **Diseño de materiales:** Aquí se reconocen a los materiales con los que se va a trabajar la dactilopintura: témperas, arcilla de colores, pintura para telas; siempre teniendo en cuenta de que sean materiales no tóxicos y de fácil eliminación o lavado, hojas de papel, cartulina o cartón con fondos blancos u oscuros dependiendo del tipo de impresiones que se va a utilizar; los cobertores que se deben poner encima y debajo de la superficie que vamos a utilizar y si se cuenta con delantales para los niños y niñas.
 - **Actividades para trazos libres:** estos trazos serán libres, utilizando los dedos o las palmas de las manos, sin ninguna orientación previa y dando rienda suelta a la capacidad creativa e imaginación que pueden tener los niños
 - **Formación de elementos:** en las formas primigenias indicar a los niños qué pueden formar elementos donde muestren mensajes emocionales, sensaciones o percepciones: paz, amor, tranquilidad, tristeza, molestia.
- b) Experiencia con colores:** en esta parte se pueden desarrollar experiencias con los colores:
- **Aplicación de colores primarios:** aprende de reconocer el color rojo, amarillo y el azul por medio de trazos con sus dedos o manos
 - **Aplicación de colores secundarios:** los colores secundarios son obtenidos a partir de la mezcla entre colores primarios. Sus primeras mezclas deben ser sobre la base de los colores secundarios anaranjado, verde y violeta; luego podrá experimentar con otros colores al combinar sus primeras combinaciones. Una experiencia interesante podría obtener al mezclar todos los colores y obtener el gris. En esta parte se puede incidir en las diferencias de cantidades para obtener colores adecuados en sus mezclas
- c) Experiencias con formas y figuras:** aquí se puede promover el desenvolvimiento de la dactilopintura a través de:
- **Figuras geométricas:** se puede hacer el reconocimiento del círculo, cuadrado, rectángulo y triángulo. Con sus dedos podrá dibujar y pintar las diferentes figuras geométricas básicas
 - **Estructuración de imágenes:** aquí se pueden formar imágenes con una forma

definida y utilizando las figuras geométricas básicas. Por ejemplo: combinando cuadrados rectángulos y círculos obtendrá la forma de un camión y, si a un círculo le saca algunos rayos será un sol, muchos triángulos podrían ser cerros

- **Asociación de figuras:** en esta parte puede desarrollar asociaciones con diferentes figuras geométricas con otras formas reales a su alrededor. Por ejemplo: un paisaje con el sol, cerros, ríos y árboles.

d) Experiencias de creatividad propia: en esta parte puede utilizar todos los conocimientos y capacidades que ha desarrollado en los anteriores momentos:

- **Combinación de colores:** se pueden hacer combinaciones de colores, utilizando colores primarios y secundarios, en una sola imagen, podrá utilizar sus dedos o sus manos
- **Combinación de formas:** podrá intercalar entre las formas geométricas que aprendió a pintar y también algunas formas básicas que representen a elementos de su alrededor que ya domina.
- **Introducción de otras formas:** se puede integrar otras formas de pintar, podrían ser esponjas, paletas de helados, hisopos de algodón, etc., para combinarlas con la técnica de dactilopintura en sus trabajos que realiza
- **El dibujo propio:** finalmente, plasmará en un trabajo propio utilizando diversos recursos, elementos, formas, colores y mezclas hasta ahora aprendidos; así producirá un trabajo particular y singular, definiendo así su propia forma de expresión con total libertad.

2.2.2 Creatividad

2.2.2.1 Definición de creatividad

Para Obradors (2007) es la habilidad que posee el ser humano para generar ideas, conceptos o nuevas conexiones entre ideas ya existentes de manera original, útil y/o adaptativa. Este proceso mental implica la capacidad de producir soluciones innovadoras, perspectivas nuevas o formas de expresión que trascienden lo convencional o establecido. (pág. 27).

Según Madi (2012), es la capacidad innata que tienen para imaginar, explorar y generar nuevas ideas, soluciones o formas de expresión. Es un proceso mediante el cual los niños pueden combinar conocimientos previos, experiencias sensoriales y emocionales para crear algo nuevo y original.

2.2.2.2 Cualidades y características de niños creativos

Aman & Lossada (2018), describe las siguientes cualidades y características de los niños creativos. Estas cualidades reflejan las habilidades y competencias que caracterizan a los niños creativos, permitiéndoles no solo generar ideas originales, sino también aplicarlas de manera efectiva en diversas situaciones y proyectos.

1. **Sensibilidad:** Los niños creativos son perceptivos ante lo inusual y lo que ocurre a su alrededor, mostrándose sensibles a los problemas y necesidades de los demás.
2. **Fluidez:** Tienen la capacidad de generar ideas de manera fluida y rápida frente a diversas situaciones.
3. **Flexibilidad:** Son capaces de adaptarse y responder efectivamente a cambios de diferentes tipos.
4. **Originalidad:** Producen propuestas que son únicas y poco convencionales, mostrando una perspectiva creativa distintiva.
5. **Redefinir:** Poseen la habilidad de replantear ideas de manera innovadora y diferente a cómo se plantearon inicialmente.
6. **Análisis:** Tienen la capacidad de comprender profundamente un tema y extraer los puntos esenciales y relevantes.
7. **Síntesis:** Pueden combinar varios elementos de manera efectiva para llegar a una totalidad coherente y significativa.
8. **Coherencia de organización:** Son capaces de crear, organizar y llevar a cabo proyectos de manera que cada elemento contribuya de manera indispensable al objetivo final.

2.2.2.3 Importancia del Desarrollo de la creatividad en educación

La importancia de fomentar la creatividad en los niños puede centrarse principalmente en las actividades lúdicas, que cumplen un rol esencial en la vida de todos los estudiantes. En este sentido, las docentes deben planificar espacios nuevos donde los estudiantes puedan comunicarse y relacionarse, permitiéndoles descubrir objetos que capten su interés en ese momento. De este modo, a través de sus propias ideas, los estudiantes pueden expresarse. Como futuros maestros, es importante ofrecer apoyo para observar si son productivos. Las personas con mayor madurez intelectual tienden a aprender con más facilidad sobre el desarrollo de la creatividad, especialmente si la practican con regularidad. Por lo tanto, los maestros deben estimular y motivar a los alumnos en cuanto a su creatividad, promoviendo una reflexión creativa al organizar las sesiones. De esta manera, a través de la creatividad, se pueden aplicar estrategias didácticas que mejoren el aprendizaje de los estudiantes (Zanz, 2018).

2.2.2.4 Niveles de la creatividad

Para Carevic (2018) se reconocen varias estructuras de la creatividad, que reflejan cómo las personas manifiestan sus comportamientos creativos y de creación.

- **Nivel expresivo:** Se caracteriza por ser espontáneo, lo que permite a la persona descubrir nuevas formas de interactuar con su entorno.
- **Nivel productivo:** Aquí las personas emplean diversas tácticas precisas que se ajustan a los resultados deseados.
- **Nivel inventivo:** Este nivel está relacionado con descubrimientos científicos, permitiendo manipular los componentes del entorno.
- **Nivel innovador:** En este nivel, las personas pueden modificar su entorno y compartir los resultados obtenidos, lo que implica la capacidad de cambiar su propio comportamiento.
- **Nivel emergente:** Las personas expresan nuevas ideas y destacan por los talentos únicos que poseen.

Caveric (2018) también clasifica los niveles de la creatividad de la siguiente manera:

- ✓ **Niveles superiores:** Las personas crean algo completamente novedoso, lo cual es valioso para la sociedad.
- ✓ **Nivel medio:** Las personas contribuyen con conocimientos que benefician a la sociedad y son reconocidos en su ámbito de trabajo.
- ✓ **Nivel elemental o personal:** Se refiere a cuando la persona ofrece soluciones a problemas, como en el caso de un niño en el nivel inicial que arma las piezas de un rompecabezas.

2.2.2.5 Tipos de creatividad

Según Sanz (2018), existen diferentes tipos de creatividad:

- ✓ **Creatividad mimética:** Se basa en observar los errores que cometen otros para aprender de ellos. Este tipo de creatividad busca encontrar soluciones a un problema aprendiendo de las fallas ajenas.
- ✓ **Creatividad analógica:** También conocida como vínculo entre imágenes o pensamientos, conecta el conocimiento previo con lo que está por descubrirse, permitiendo adquirir aprendizajes significativos.
- ✓ **Creatividad bisociativa:** Consiste en manejar conocimientos y situaciones sin perder de vista el orden. Esto significa que, ante hechos imprevistos, la persona puede resolverlos con calma y paciencia.
- ✓ **Creatividad narrativa:** Es la habilidad de las personas para innovar y crear relatos o cuentos.
- ✓ **Creatividad intuitiva:** Implica la capacidad del individuo para generar múltiples ideas productivas, que resultan útiles para alcanzar el éxito y resolver situaciones (Sanz, 2018).

2.2.2.6 Teorías de la creatividad

a) Teoría de Guilford

Guilford (1950), destaca la importancia del pensamiento divergente como motor principal de la generación de ideas creativas. Su enfoque proporciona un marco valioso para entender cómo diferentes tipos de pensamiento contribuyen a la creatividad y cómo estos pueden evaluarse y fomentarse en contextos educativos y profesionales (Goñi, 1989).

- **Pensamiento Divergente:** Implica la generación de múltiples soluciones o respuestas a un problema, explorando diferentes posibilidades y perspectivas.
- **Pensamiento Convergente:** Involucra la capacidad de analizar varias opciones disponibles y seleccionar la más adecuada.
- **Factores de la Creatividad:** Guilford propuso una serie de factores que contribuyen a la creatividad, como la fluidez (generar muchas ideas rápidamente), la flexibilidad (cambiar de perspectiva y considerar diferentes enfoques), la originalidad (producción de ideas novedosas y poco comunes), y la elaboración (desarrollo detallado y refinamiento de ideas).
- **Modelo de la Estructura de la Inteligencia:** La inteligencia está compuesta por operaciones, productos y contenidos, con múltiples facetas que incluyen tanto habilidades verbales y numéricas como habilidades divergentes y convergentes.

b) Teoría de Howard Gardner

Gardner (2005), sostiene que la inteligencia y la creatividad no deben considerarse fenómenos independientes. Propone que, así como la inteligencia se presenta de manera diversa, la creatividad también lo hace; al igual que no existe un solo tipo de inteligencia, tampoco debe haber un único tipo de creatividad. Él desarrolla una visión conceptual de la creatividad, a la que llama perspectiva interactiva, que abarca cuatro niveles de análisis: el subpersonal (basado en los aspectos biológicos de la creatividad), el personal (centrado en los procesos psicológicos, las personas y las situaciones), el impersonal (relacionado con el contexto epistemológico) y el multipersonal (que se refiere a la interacción del individuo con otras personas en su entorno). Según esta perspectiva, la creatividad no debe ser entendida solo desde uno de estos niveles, sino como un proceso que surge de la interacción entre todos estos factores.

2.2.2.7 Dimensiones de la creatividad

Para Goñi (1989), el Test de Torrance de Pensamiento Creativo es una evaluación psicométrica diseñada para medir el nivel de creatividad verbal y figurativa en niños. El instrumento utilizado en el test consta de dos partes distintas:

a) **Parte verbal:** Utilizada para evaluar la creatividad a través de respuestas escritas. Incluye actividades como generar preguntas sobre una imagen presentada, proponer usos inusuales para objetos comunes, y sugerir mejoras para juguetes existentes. Por ejemplo:

- Escribe en forma de garabato las preguntas que se le ocurren sobre lo que observa de un dibujo.
- Indica oralmente los usos y utilidades de objetos de su alrededor.
- Manifiesta ideas para mejorar un juguete elaborado y propone cambios para que sea más divertido.

b) **Parte de expresión figurativa:** En esta sección, se solicitan respuestas en forma de dibujos. Las actividades incluyen construir un dibujo a partir de una forma dada, completar imágenes incompletas y crear múltiples dibujos utilizando líneas paralelas, acompañados de la descripción correspondiente. Por ejemplo:

- Elaboración de un dibujo
- Propone un nombre para su creación.
- Completa imágenes incompletas y propone un título.
- Realiza dibujos a partir de diferentes pares de líneas paralelas y escribe el nombre de su elaboración.

2.3 Hipótesis

La dactilopintura desarrolla la creatividad en niños de 4 años de la Institución Educativa N° 310 – Soritor – 2023.

2.4 Definición de variables

Variable independiente: Dactilopintura

La dactilopintura es una técnica artística que consiste en utilizar los dedos y las manos, en lugar de pinceles u otros utensilios, para aplicar pintura sobre una superficie (García , 2018).

Variable dependiente: Creatividad

La creatividad se refiere a la capacidad de generar ideas, soluciones o productos nuevos y originales que son útiles y valiosos en un contexto determinado (Fernández , et al. 2019).

2.5 Operacionalización de variables

Variables	Definición Conceptual	Definición Operacional	Dimensiones	Indicadores	Escala
Variable independiente Dáctilopintura	Es una técnica artística que consiste en utilizar los dedos y las manos, en lugar de pinceles u otros utensilios, para aplicar pintura sobre una superficie (García , 2018).	Técnica para usar con niños de 4 años y que consiste en pintar con los dedos, la palma o el canto de la mano, los antebrazos y hasta los codos y pies, sin utilizar pinceles u otros utensilios, permite dibujar y pintar imágenes diversas y creativas. Supone la manipulación directa de los colores que se empleará para crear la obra.	Iniciación	<ul style="list-style-type: none"> • Diseño de los materiales. • Actividades para trazos libres, promoviendo la creatividad e imaginación. • Sesiones para formación de elementos donde muestren mensajes emocionales. 	Escala nominal
			Experiencia con colores	<ul style="list-style-type: none"> • Actividades para reconocimiento de los colores primarios por medio de trazos con sus dedos o manos. • Sesiones para mezclar colores primarios para adquirir colores secundarios. 	
			Experiencias con formas y figuras	<ul style="list-style-type: none"> • Actividades donde reconocen y pintan con sus dedos diferentes formas geométricas. • Sesiones para utilizar figuras geométricas y formar imágenes. • Actividades de asociaciones con diferentes figuras geométricas otras formas de su alrededor. 	
			Experiencias de creatividad propia	<ul style="list-style-type: none"> • Actividades para combinar colores primarios y secundarios en una sola imagen. • Actividades donde intercala formas geométricas y formas básicas que representen a elementos de su alrededor que ya dominé. • Diseña estrategias para integrar diferentes formar de pintar. • Sesiones para realizar trabajos propios utilizando diversos recursos, elementos, formas, colore y mezclas de lo que aprendió. 	

Variables	Definición Conceptual	Definición Operacional	Dimensiones	Indicadores	Escala
Variable dependiente Creatividad	La creatividad es la capacidad de generar ideas, soluciones o productos nuevos y originales que son útiles y valiosos en un contexto determinado (Fernández, et al. 2019).	Es una capacidad que tiene cada persona para crear o resolver problemas.	Parte verbal	<ul style="list-style-type: none"> • Escribe en forma de garabato las preguntas que se le ocurren sobre lo que observa de un dibujo. • Indica oralmente los usos y utilidades de objetos de su alrededor. • Manifiesta ideas para mejorar un juguete elaborado y propone cambios para que sea más divertido. 	Escala ordinal
			Parte de expresión figurativa	<ul style="list-style-type: none"> • Elaboración de un dibujo • Proponer un nombre para su creación. • Completas imágenes incompletas y propone un título. • Realiza dibujos a partir de diferentes pares de líneas paralelas y escribe el nombre de su elaboración. 	

2.6 Definición de términos

2.6.1 Cordinación motriz:

Es capacidad del sistema nervioso central para controlar de manera eficiente los movimientos del cuerpo. Involucra la integración y sincronización precisa de músculos, huesos, articulaciones y sistemas sensoriales para lograr acciones físicas específicas y coordinadas (Muzón , 2021, pág. 487).

2.6.2 Dáctilopintura:

La dactilopintura es una técnica artística que consiste en utilizar los dedos y las manos, en lugar de pinceles u otros utensilios, para aplicar pintura sobre una superficie (García , 2018)

2.6.3 Desarrollo cognitivo:

Es el proceso en el cual los niños construyen de manera activa su comprensión del mundo a través de la experiencia y la interacción con su entorno. Este proceso implica cambios significativos en la manera en que los niños piensan, perciben y entienden su entorno, avanzando a través de etapas específicas de desarrollo (Giardinia et al. 2017).

2.6.4 Desarrollo motor:

Es un proceso progresivo y secuencial mediante el cual los seres humanos adquieren habilidades motoras y coordinativas desde el nacimiento hasta la edad adulta. (Muzón , 2021, pág. 487).

2.6.5 Creatividad:

Es capacidad de generar ideas, soluciones o productos nuevos y originales que son útiles y valiosos en un contexto determinado (Fernández, et al. 2019).

2.6.6 Creatividad infantil:

Es la capacidad innata que tienen los niños para imaginar, inventar y expresar ideas, pensamientos y emociones de manera original y espontánea (García , 2018).

2.6.7 Motricidad fina

Es la habilidad de realizar movimientos precisos y coordinados de los músculos pequeños de las manos, dedos y muñecas, así como de la coordinación ojo-mano. (Villera , 2023, pág. 300).

2.6.8 Técnica graficoplástica:

Son métodos y procedimientos utilizados para trabajar y manipular materiales plásticos con fines artísticos o creativos. Estas técnicas involucran el uso de diferentes herramientas y técnicas específicas para moldear, modelar, esculpir, fundir, o de otra forma manipular plásticos con el fin de crear formas tridimensionales o obras de arte (Sánchez , 2022, pág. 150)..

2.6.9 Pensamiento creativo:

Es la capacidad de generar ideas originales y útiles, así como de encontrar soluciones innovadoras a problemas. Implica pensar de manera no convencional, explorando nuevas perspectivas, combinando ideas de formas inesperadas y rompiendo patrones establecidos (Bono , 2014).

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1 Enfoque de la investigación

El estudio se realizó con el enfoque cuantitativo, pues según Hernández, Fernández y Baptista (2014), implica el uso de datos numéricos procesados estadísticamente. En este caso, se procesaron los datos numéricos en relación a la variable dependiente: la creatividad.

3.2 Tipo de investigación

Por su finalidad corresponde a una investigación aplicada, porque se manipuló la dactilopintura para mejorar la creatividad. Por el nivel de profundización del estudio, se realizó una investigación experimental (Valdemarra , 2017 , pág. 39).

3.3 Diseño de la investigación

Se utilizó el diseño cuasi-experimental, denominado: Diseño de dos grupos no equivalentes con pretest y posttest. El esquema es el siguiente:

G E	0₁	X	0₂
		
G C	0₃		0₄

Donde:

01 y 03: Pretest sobre la creatividad

X: Dactilopintura.

02 y 04: Postest sobre la creatividad.

G E: Grupo experimental

G.C: Grupo de control

..... Grupos no equivalentes

3.4 Métodos utilizados

Método inductivo

Se utilizó para realizar interpretaciones y análisis de los datos o resultados obtenidos luego de la aplicación de los instrumentos sobre la creatividad.

Método deductivo

Mediante este método se deducen las conclusiones, partiendo de datos obtenidos de la muestra, en cuanto al desarrollo de la creatividad por influencia de la dactilopintura, partiendo desde lo general a lo particular.

Método Analítico:

Este método se utilizó para conocer más el objeto de estudio, analizando información teórica y los datos obtenidos que permitieron comprender más sobre las dactilopintura y creatividad.

Hipotético – deductivo:

Este método se utilizó para formular y comprobar la hipótesis alterna mediante procedimientos deductivos, proceso que permitió inferir las conclusiones a partir de la comprobación de la hipótesis.

3.5 Población de estudio

La población de estudio está constituida por 42 estudiantes de ambos sexos de 4 años de la Institución Educativa N° 310 – Soritor - 2023

Tabla 1 Distribución de la población de estudio

Secciones	M	F	Total
Conejitos	10	13	23
Ardillitas	7	12	19
TOTAL	11	20	42

3.6 Técnicas e instrumentos de recolección de datos

3.6.1 Técnicas de recolección de datos.

- a) Observación: Para este estudio se utilizó la observación espontánea y sistemática a fin de identificar el problema de estudio sobre la creatividad.
- b) Fichaje: Se utilizó para recopilar información de diversas fuentes bibliográficas e internet, con el fin de desarrollar el marco teórico de la investigación.
- c) Evaluación: Implicó una observación destinada a estimar el nivel de creatividad.

3.6.2 Instrumentos de recolección de datos.

Se empleó los siguientes instrumentos:

- a) Ficha o Guía de Observación: Sirvió para recoger evidencias sobre el desarrollo de la creatividad en niños de 4 años de la I.E.
- b) Fichas textuales y bibliografías: Se utilizaron para recabar información teórica - científica y de referencia de las dactilopintura y creatividad, citando todos los textos y autores del marco teórico, así como resúmenes de textos en relación a las variables de estudio.
- c) Pretest y Postest: Brindaron información relacionada con el nivel de desarrollo de la creatividad en niños de 4 años de la I.E N° 310 – Soritor – 2023 antes y después del estímulo.

3.7 Técnicas de procesamiento e interpretación de datos

- 1) Distribución de frecuencias: Se realizó a nivel de tablas estadísticas, considerando las frecuencias absolutas.
- 2) Figura estadística: Se realizó teniendo en cuenta la distribución de frecuencias, a través de los polígonos de frecuencias.
- 3) Análisis e interpretación de datos de las tablas y figuras estadísticas.
- 4) La media aritmética, se empleó para determinar el valor central del conjunto de datos recabados de la muestra de estudio.
- 5) Desviación estándar, es otro estadístico que, basado en el valor de la varianza, se calculó la dispersión en la misma dimensión en que están los datos.
- 6) Coeficiente de variabilidad, sirvió para indicar el número de veces que supone la desviación estándar respecto a la media aritmética.
- 7) Prueba de normalidad Shapiro Wilk.
- 8) U de Mann-Whitney, sirvió para la prueba de hipótesis.

CAPÍTULO IV

PRESENTACIÓN Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS

4.1 Validez y confiabilidad del instrumento

4.1.1 Validez del instrumento

Tabla 2 *Validez de contenido por juicio de expertos*

Experto	Rúbrica para evaluar la creatividad	
	Numérico	Literal
Mg. Marisol Ruíz Mirano	62	Muy Bueno
Lic. René Pinedo Tangoa	76,33	Muy Bueno
Prof. Wagner Piña Ruíz	76,5	Muy Bueno
Promedio de valoración	71.61%	Muy Bueno

Nota: Tomado de la ficha de evaluación de juicio de expertos (Ver Anexo 2)

Considerando que la validez del instrumento según el juicio de expertos, donde la **Rúbrica de observación para medir la creatividad** tiene un promedio de valoración de **71.61%**, se deduce que este instrumento tiene una **excelente validez**.

4.1.2 Confiabilidad del instrumento

El Coeficiente de Confiabilidad Alfa de Cronbach es un instrumento con varias alternativas, el cual se utilizó para determinar la confiabilidad de la rúbrica de evaluación de creatividad. Se utilizó una muestra piloto de 12 niños a los que se aplicó la rúbrica de evaluación para evaluar la creatividad de los niños y establecer su grado de confiabilidad. Se calculó la confiabilidad Alfa de Cronbach utilizando el software estadístico SPSS V 26.0.

Tabla 3 Nivel de confiabilidad del instrumento según Alfa de Cronbach.

Instrumentos	N° de ítems	N° de casos	Alfa de Cronbach
Rubrica de evaluación para determinar la creatividad	7	12	0.85

Nota: Calculado con el software SPSS V 26.0.

La rúbrica para medir la creatividad obtuvo un valor de 0,83 (Tabla 5), lo que indica que el instrumento tiene un nivel de confiabilidad o consistencia interna buena, según el rango de Pérez (2022).

4.2 Presentación y análisis de los resultados

4.2.1 Procesamiento e interpretación de datos

4.2.1.1 Resultados del pretest

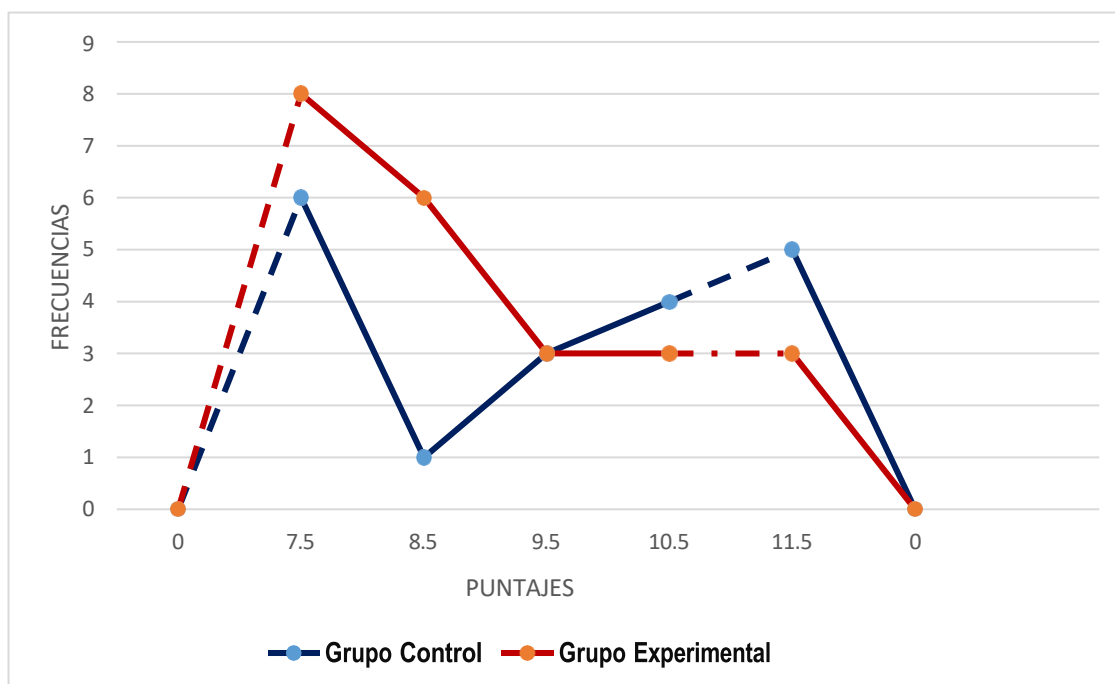
A continuación, se presentan los resultados del pretest para medir el nivel de creatividad en niños de la muestra, tanto del grupo de control conformado por 19 estudiantes (Ardillas), y del grupo experimental, conformado por 23 estudiantes (Conejitos) respectivamente.

Tabla 4 Resultados del pretest sobre creatividad del grupo control vs experimental.

Puntajes	GRUPO CONTROL						GRUPO EXPERIMENTAL				
	xi	fi	xi fi	Fi	hi %	Hi %	fi	xi fi	Fi	hi %	Hi %
[7 – 8)	7.5	6	45	6	31.6	31.6	8	60	8	34.8	34.8
[8- 9)	8.5	1	8.5	7	5.3	36.8	6	51	14	26.1	60.9
[9 – 10)	9.5	3	28.5	10	15.8	52.6	3	28.5	17	13	73.9
[10 – 11)	10.5	4	42	14	21.1	73.7	3	31.5	20	13	87.0
(11 - 12]	11.5	5	57.5	19	26.3	100	3	34.5	23	13	100.0
TOTAL		19	181.5		100		23	205.5		100	

Nota: Pretest aplicado el G.C y G.E Calculado con Ms Excel 2019.

Figura 1 Resultados del pretest sobre creatividad del grupo control vs experimental.



Nota: Datos de la tabla 6.

INTERPRETACIÓN

De acuerdo a la tabla 4 y figura 1, se tiene:

- ✓ Los puntajes obtenidos en el pretest fluctúan entre [07 – 12], en ambos grupos de la muestra, teniendo como mayor frecuencia a 6 estudiantes en el grupo de control, que representan el 31,6% quienes están en la condición de Inicio. Así mismo en el grupo experimental la mayor frecuencia es 8 estudiantes que representan el 34.8%, quienes también están en la condición de Inicio. Estos resultados indican que ambos grupos presentaban deficiencias en cuanto al nivel de creatividad antes del tratamiento experimental.
- ✓ En el grupo de control el 73.7% y en el grupo experimental el 87,0% de los estudiantes obtuvieron puntajes entre el intervalo 7- 11, que se encuentran en la condición de Inicio, según la escala de valoración, esto refleja un deficiente nivel de creatividad, es decir los niños están empezando su desarrollo, ya que se evidencia ausencia de aprendizaje.

Tabla 5 Análisis de variabilidad de los resultados del pretest

Grupos	Conteo total	Media (\bar{x})	Desv. Est. (s)	Coef. Var CV%
Control Ardillas	19	9.16	1.80	19.7 %
Experimental Conejitos	23	8.52	1.62	19.0 %

Nota: Datos de la tabla 4. Calculado con Ms Excel 2019.

INTERPRETACIÓN

De acuerdo a la tabla 5, se tiene:

- ✓ La media aritmética o promedio del grupo de control es de 9.16 y del grupo experimental es de 8.52; lo cual es una medida de tendencia central el cual refleja en los niños un nivel de Inicio de acuerdo a la escala de valoración en cuanto a creatividad, en ambos grupos de la muestra
- ✓ El resultado del grupo de control en el pretest presenta una desviación estándar de 1.80 puntos alrededor de la media aritmética y una varianza de 3.25; mientras que, en el grupo experimental la desviación estándar es de 1.62 puntos, una varianza de 2.62 indicando que los puntajes del grupo control son más dispersos que del grupo experimental.
- ✓ El coeficiente de variabilidad en el grupo de control es 19.7% y del grupo experimental es de 19.6%, lo que significa que ambos grupos son homogéneos en cuanto al nivel de creatividad, toda vez que los resultados son menores que el valor convencional de 30%”.

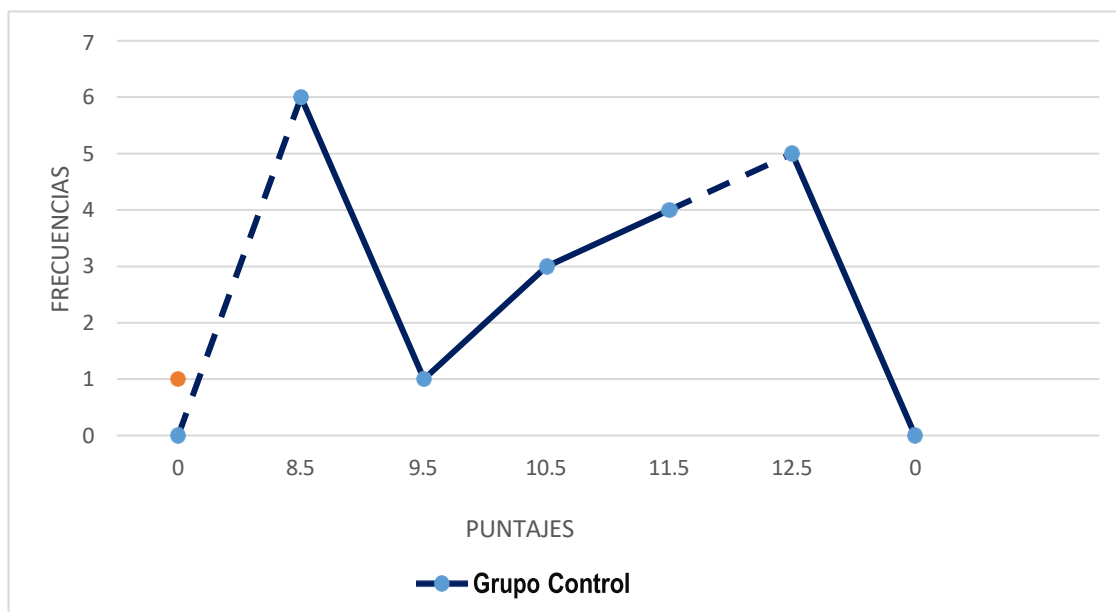
4.2.1.2 Resultados del postest

A continuación, se presentan los resultados del postest para medir el nivel de creatividad en niños de la muestra, del grupo de control y experimental.

Tabla 6 Resultados del postest sobre creatividad – Grupo Control

GRUPO CONTROL						
PUNTAJES	X_i	f_i	$x_i f_i$	F_i	$h_i \%$	$H_i \%$
[8 -9)	8.5	5	42.5	5	26.3	26.3
[9- 10)	9.5	2	19	7	10.5	36.8
[10 - 11)	10.5	3	31.5	10	15.8	52.6
[11-12)	11.5	4	46	14	21.1	73.7
(12 -13]	12.5	5	62.5	19	26.3	100.0
TOTAL		19	201.5		100.0	

Nota: Resultados del postest aplicado el G.C. Calculado con Ms Excel 2019.

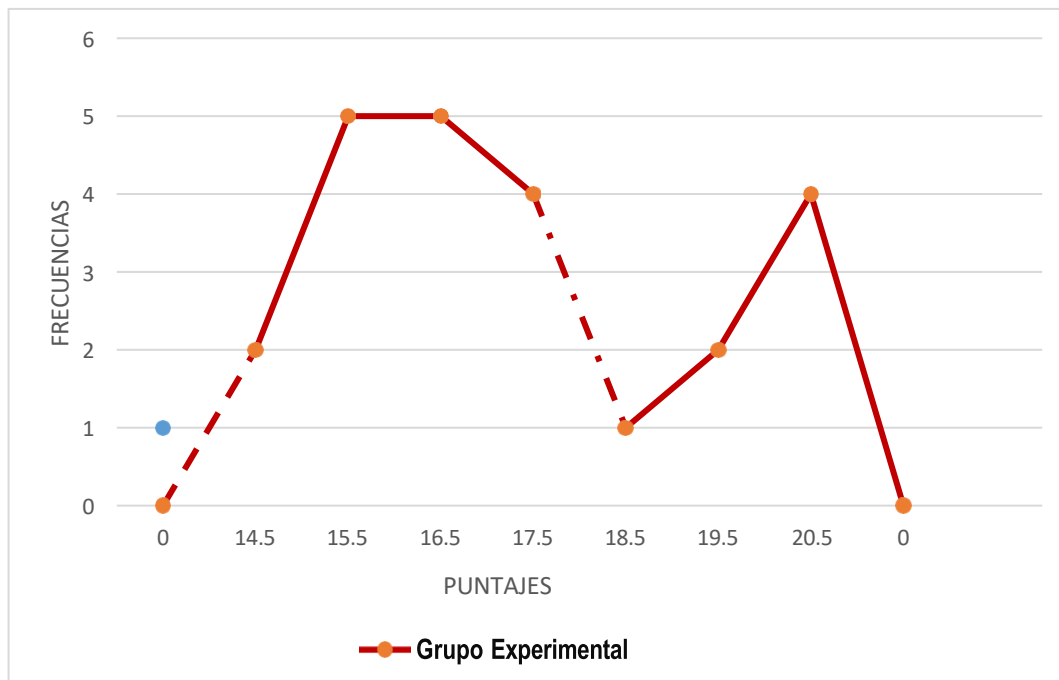
Figura 2 Resultados del postest sobre creatividad – Grupo control

Nota: Datos de la tabla 6.

Tabla 7 Resultados del postest sobre creatividad – Grupo Experimental

PUNTAJES	Xi	GRUPO EXPERIMENTAL				
		fi	xi fi	Fi	hi %	Hi %
[14 -15)	14.5	2	29	2	8.7	8.7
[15-16)	15.5	5	77.5	7	21.7	30.4
[16-17)	16.5	5	82.5	12	21.7	52.2
[17-18)	17.5	4	70	16	17.4	69.6
[18-19)	18.5	1	18.5	17	4.3	73.9
[19-20)	19.5	2	39	19	8.7	82.6
(20-21]	20.5	4	82	23	17.4	100.0
TOTAL		23	398.5		100.0	

Nota: Resultados del postest aplicado el G.E. Calculado con Ms Excel 2019.

Figura 3 Resultados del postest sobre creatividad – Grupo Experimental

Nota: Datos de la tabla 7

INTERPRETACIÓN

De acuerdo a la tabla 6 y 7; figura 2 y 3, se tiene:

- ✓ En el grupo control, 10 niños que representan el 52.6% se encuentran en la condición de inicio por tener puntajes entre 7 – 10 según la escala de valoración, mientras los 9 niños restantes que representan el 47.4% se encuentran en la condición de proceso al tener puntajes entre 11– 13. A diferencia del grupo experimental, donde hay 16 estudiantes que representan el 69.6%, que se encuentran en la condición de logrado al tener puntajes entre 14 – 17; Se observa además que 7 estudiantes que representa el 30.4% se encuentran en la condición de logro destacado por tener puntajes de 18– 24; Los resultados obtenidos en el grupo experimental muestran la efectividad del estímulo aplicado (Dactilopintura).
- ✓ Los puntajes obtenidos en general reflejan diferencias significativas a favor del grupo experimental con respecto al que no lo recibió; como se observa en la figura 3 y 4, donde los puntajes con mayor frecuencia del grupo de control “Ardillas” fluctúan en el intervalo de 8 – 18, y del grupo experimental “Conejitos”, la mayor frecuencia de puntajes fluctúa en el intervalo de 14 – 17. Comparando dichos resultados con los rangos de la escala de valoración, se afirma que la mayoría del grupo de control presentan un nivel en proceso en cuanto al desarrollo de su creatividad, mientras que el grupo experimental la mayoría está en un nivel logrado.
- ✓ Entonces, se afirma que la mayor parte de los niños evaluados, en el grupo de control están en la condición de “inicio” según la escala de valoración, es decir el estudiante no ha avanzado mucho en el desarrollo de su creatividad. Entonces es necesario mayor acompañamiento e intervención de la profesora; mientras que en el grupo experimental la mayoría están nivel logrado. Esto demuestra estadísticamente la efectividad de las técnicas lúdicas para desarrollar la creatividad.

Tabla 8 *Análisis de variabilidad de los resultados del postest.*

Grupos	Conteo total	Media (\bar{x})	Desv. Est. (s)	Varianza (s^2)	Coef. Var CV%
Control Ardillas	19	10.2	1.75	3.06	17.1%
Experimental Conejitos	23	16.9	2.15	4.63	12.7%

Nota: Datos de la tabla 6 y 7. Cálculo con Ms Excel 2019.

INTERPRETACIÓN

De acuerdo a la tabla 8 se tiene:

- ✓ La media aritmética o promedio del grupo de control es de 10.2 y del grupo experimental es de 16.9 como se muestra en la tabla 8, lo que muestra diferencias muy notorias entre los grupos en cuanto al nivel de creatividad a favor del grupo experimental, donde se aplicó dactilopintura, respecto al grupo control.
- ✓ Los puntajes obtenidos por el grupo no estimulado en el postest presentan una desviación estándar de 1.75 alrededor de la media aritmética y una varianza de 3.06; y en el grupo estimulado la desviación estándar es de 2.15 puntos y una varianza de 4.63; esto indica que los puntajes del grupo de no estimulado son menos dispersos que del grupo estimulado.
- ✓ El coeficiente de variabilidad en el grupo de control es 17.1% y del grupo experimental es de 12.7% lo que significa que ambos grupos son homogéneos en cuanto al nivel de creatividad, toda vez que los resultados son menores que el valor convencional de 30%, pero con diferencias significativas a favor del grupo experimental donde se aplicó el estímulo (dactilopintura).

Comprobación de la hipótesis

- ✓ *Prueba de normalidad de datos*

H₀: Los datos si tienen una distribución normal ($p > 0,05$)

H₁: Los datos no tienen una distribución normal ($p < 0,05$)

Tabla 9 Prueba de normalidad de datos – postest

	Shapiro-Wilk		
	Estadístico	Gl	p
Grupo Control	0,720	19	0,004
Grupo Experimental	0,726	23	0,004

Nota: Calculado con el software SPSS V 26.0.

Criterio de decisión

Si $p < 0,05$ rechazamos la H_0 y aceptamos la H_1

Si $p \geq 0,05$ aceptamos la H_0 y rechazamos la H_1

Decisión y conclusión

Como $n < 50$ se aplica Shapiro-Wilk, y $p = 0,004 < 0,05$ donde se tiene que valor p es menor 0,05 en los resultados de ambos grupos; significando que los puntajes obtenidos en el postest de ambos grupos en cuanto al nivel de desarrollo de creatividad no presentan una distribución normal. Por consiguiente, se utilizó la estadística no paramétrica la prueba U de Mann-Whitner para la contratación de la hipótesis.

✓ Prueba de hipótesis

Hipótesis estadística

Hipótesis nula (H_0): $H_0: UG_{exp} = UG_{ctr}$

Si se aplica dactilopintura, entonces no se desarrolla la creatividad en niños de 4 años de la Institución Educativa N° 310 – Soritor – 2023.

Hipótesis alterna (H_1): $H_1: UG_{exp} \neq UG_{ctr}$

Si se aplica dactilopintura, entonces se desarrolla la creatividad en niños de 4 años de la Institución Educativa N° 310 – Soritor - 2023

Nivel significancia

Para un nivel de error o significación ($\alpha = 5\% = 0,05$) y un nivel de certeza o confianza ($1 - \alpha = 95\% = 0,95$).

Prueba de u de Mann - Whitney para muestras independientes del postest de los grupos de control y experimental.

Tabla 10 Contraste de hipótesis con la prueba U de Mann-Whitney

Contraste de hipótesis				
	Hipótesis nula	Prueba	Sig.	Decisión
1	La distribución de postest es la misma entre categorías de grupos.	Prueba U de Mann-Whitney para muestras independientes	0.000	Rechazo de la hipótesis nula.

Nota: Calculado con el software SPSS V 26.0.

Regla de decisión:

La "dactilopintura " fue efectivo para el desarrollo de la creatividad en niños de la muestra en 2023, ya que $p = 0,04$, rechazamos la H_0 y aceptamos la H_a .

4.3. Análisis y discusión de resultados.

Los resultados obtenidos en el grupo experimental evidencian la efectividad de la dactilopintura como una técnica que mejora significativamente el rendimiento académico de los niños, especialmente en comparación con el grupo control. En el grupo control, más de la mitad de los niños se encuentran en la condición de inicio, mientras que el resto se encuentra en la condición de proceso. Esto contrasta marcadamente con el grupo experimental, donde la mayoría de los estudiantes ha alcanzado la condición de logrado, y un porcentaje considerable ha alcanzado incluso la condición de logro destacado. Estos resultados sugieren que la dactilopintura, al involucrar a los niños en actividades que combinan creatividad, motricidad y aprendizaje activo, puede facilitar un avance más rápido y eficaz en su desarrollo académico, logrando que los niños no solo progresen, sino que también alcancen niveles superiores de rendimiento.

Los hallazgos de esta investigación están en línea con estudios previos, como el de Medina (2024), que también reportan mejoras significativas en la creatividad de los niños tras la aplicación de la dactilopintura. En el estudio de Medina, se observó un

incremento en el nivel de logro previsto después de la implementación de sesiones basadas en esta técnica, lo que coincide con los resultados observados en el grupo experimental de la presente investigación. La coincidencia entre ambos estudios refuerza la idea de que la dactilopintura no solo mejora aspectos específicos como la creatividad, sino que también tiene un impacto positivo en el rendimiento académico general, validando su aplicación como una estrategia pedagógica efectiva en el ámbito de la educación infantil.

Al analizar los resultados obtenidos, se observa que el grupo experimental "Conejitos" presenta un desempeño notablemente superior en comparación con el grupo control "Ardillas". Mientras que los puntajes del grupo control se concentran en un intervalo más bajo (8-18), lo que sugiere que los niños se encuentran mayormente en un nivel de desarrollo creativo en proceso, los niños del grupo experimental alcanzan puntajes más altos, principalmente entre 14 y 17, posicionándolos en un nivel de desarrollo logrado. Este contraste indica que la intervención con dactilopintura ha sido altamente efectiva, permitiendo a los niños del grupo experimental avanzar con mayor rapidez y eficacia en su desarrollo creativo.

Estos hallazgos se alinean con los resultados de investigaciones previas, como el estudio de Amanso (2022), que también demuestran la significativa influencia de la dactilopintura en el desarrollo de la creatividad en niños de 5 años. En dicho estudio, se observó que el 100% de los niños alcanzó un nivel de logro en creatividad tras la aplicación de esta técnica. De manera similar, los resultados obtenidos en la presente investigación refuerzan la idea de que la dactilopintura no solo mejora las habilidades creativas, sino que también potencia el desarrollo cognitivo y emocional de los niños, subrayando la importancia de incorporar métodos creativos en la educación infantil para promover un aprendizaje integral y significativo.

Por lo tanto, se puede afirmar que en el grupo control, la mayoría de los niños se encuentra en la condición de "inicio" según la escala de valoración, lo que indica un desarrollo limitado de su creatividad. Esto resalta la necesidad de un mayor acompañamiento e intervención por parte de la profesora para estimular su progreso. En contraste, en el grupo experimental, la mayoría de los estudiantes ha alcanzado un nivel

de "logrado", lo que refuerza la idea de que las técnicas lúdicas, como la dactilopintura, son efectivas para fomentar el desarrollo creativo en los niños.

Los resultados del grupo experimental son coherentes con la investigación de Torres (2022), quien estudió el impacto del dibujo en el desarrollo de la imaginación creadora en niños de 5 años. Al igual que en nuestra investigación, Torres observó mejoras significativas después de la intervención, con un aumento considerable en el número de niños que alcanzaron el nivel más alto de desarrollo creativo. Ambos estudios subrayan la importancia de incorporar métodos visuales y artísticos en la educación infantil para promover la creatividad y la imaginación, elementos fundamentales en el desarrollo integral de los niños.

La diferencia entre la media aritmética del grupo control (10.2) y la del grupo experimental (16.9), como se muestra en la tabla 8, evidencia un contraste significativo en los niveles de creatividad entre ambos grupos. Esta disparidad favorece claramente al grupo experimental, donde se aplicó la dactilopintura, lo que sugiere que esta técnica ha tenido un impacto positivo y notable en el desarrollo creativo de los niños. Estos resultados refuerzan la efectividad de la dactilopintura como una herramienta pedagógica para mejorar el rendimiento creativo, en comparación con métodos tradicionales que parecen no generar un avance tan significativo en los niños del grupo control.

Este patrón de resultados es consistente con el estudio de Camacho y Sáenz (2022), quienes también encontraron que la implementación de un programa de técnicas de dibujo tuvo un impacto significativo en el desarrollo de la creatividad en niños pequeños. De manera similar, su investigación demostró mejoras sustanciales en la creatividad de los niños tras la intervención, con un alto porcentaje de participantes alcanzando niveles avanzados de creatividad.

En resumen, los resultados obtenidos a lo largo de esta investigación, en conjunto con los hallazgos de estudios previos como los de Tello y Roccano (2024), Medina (2024), Amanso (2022), Torres (2022), y Camacho & Sáenz (2022), evidencian de manera concluyente que la aplicación de estímulos creativos y lúdicos, como la dactilopintura y las técnicas de dibujo, es altamente efectiva para potenciar el desarrollo de la creatividad en niños pequeños. La consistencia de los resultados entre los diferentes

estudios refuerza la idea de que estas técnicas no solo facilitan un avance significativo en las habilidades creativas, sino que también contribuyen al desarrollo integral de los niños, promoviendo un aprendizaje más profundo y significativo. Así, se concluye que la incorporación de estos métodos en la educación infantil debe ser considerada una estrategia fundamental para maximizar el potencial creativo y cognitivo de los estudiantes.

Conclusiones

1. Según los resultados, la dactilopintura tuvo un efecto positivo y significativo en el desarrollo de la creatividad de los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 310 – Soritor - 2023, pues, de acuerdo a los resultados obtenidos después de aplicar la dactilopintura como estímulo, hay una mejora significativa en cuanto al desarrollo de la creatividad, según la media aritmética.
2. El nivel de desarrollo de la creatividad, en los niños de la muestra, antes de aplicar el estímulo fue en inicio en ambos grupos, ya que, según la escala de valoración aplicada, obtuvieron puntajes entre 7 y 10 teniendo el 52.6% en el control y 73.9% en el grupo experimental. Solo encontramos un pequeño porcentaje de niños que estaban en nivel de proceso.
3. La aplicación de dactilopintura para desarrollar la creatividad en los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 310 – Soritor - 2023, se implementó a través de 12 sesiones. Los resultados obtenidos en el postest reflejan la eficacia de la estrategia con 69.6% en el grupo experimental, alcanzaron un nivel de logro esperado y un el 30.4%, en logro destacado. Demostrando un impacto positivo de la estrategia al lograr desarrollar la creatividad.
4. Los resultados obtenidos muestran que la dactilopintura fue eficaz para desarrollar la creatividad en niños, según procesamiento estadístico. Esto se reflejó en un aumento significativo de +8.38 puntos en el grupo experimental, que pasó de 8.52 a 16,9 en la escala de calificación vigesimal. Además, la hipótesis fue comprobada con la prueba estadística U de Mann-Whitney para dos muestras, obteniéndose $t_c > t_t$ ($12,407 > 1,442$) y una significancia $p = 0,000 < 0,05$, por ende, se rechazó la nula (H_0) y se aceptó la alterna (H_1).

Sugerencias

- ✓ Incentivar e inculcar a realizar otros estudios de investigación orientados al desarrollo de la creatividad, debido que es muy importante implementar diversas estrategias en el que el niño logre desarrollar la capacidad de generar ideas, soluciones y conceptos nuevos y originales
- ✓ A los docentes del E.E.S.P.P “G.J.S.M” que promuevan talleres de capacitación referente a aplicación a estrategias didácticas basados dactilopintura a los estudiantes y docentes egresados de la Institución de formación docente.
- ✓ A las docentes de la Institución Educativa N° 310 – Soritor, incluir en sus sesiones de aprendizaje, estrategias metodológicas basado en dactilopintura que les permitan a los niños desarrollar la creatividad.

Referencias bibliográficas

- Amán , P., & Losada , O. (2018). *La dactilopintura y el desarrollo de la creatividad de los niños de 3 – 4 años*. Ecuador. <https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/27650/2/TESIS%20AM%c3%81N%20PAMELA.pdf>
- Amanso, S. (2022). *Dactilopintura en el desarrollo de la creatividad en niños de 5 años del Nivel Inicial*. [Tesis de licenciatura, UPLA, Perú]. doi:<https://hdl.handle.net/20.500.12848/4840>
- Bono , E. (2014). El pensamiento lateral manual de creatividad.
- Bruner , J. (1984). *Desarrollo cognitivo y educación*. España. Recuperado de [https://www.google.com.pe/books/edition/Desarrollo_cognitivo_y_educaci%C3%B3n/nZojEAAAQBAJ?hl=es419&gbpv=1&dq=Bruner,+J.+\(1972\).+El+proceso+de+la+educaci%C3%B3n.&printsec=frontcover](https://www.google.com.pe/books/edition/Desarrollo_cognitivo_y_educaci%C3%B3n/nZojEAAAQBAJ?hl=es419&gbpv=1&dq=Bruner,+J.+(1972).+El+proceso+de+la+educaci%C3%B3n.&printsec=frontcover)
- Camacho , N., & Sáenz , K. (2022). *Aplicación de un programa de técnicas de dibujo para desarrollar la creatividad en los niños de 4 años de edad de educación inicial de la I.E. N° 253 “Isabel Honorio de Lazarte“ de la Urb. La Noria en el distrito de Trujillo*. [Tesis de licenciatura, UPAO, Perú]. <https://hdl.handle.net/20.500.12759/3050>
- Couñago, A. (19 de enero de 2020). *El Test de Torrance para evaluar la creatividad en los niños*. Recuperado de <https://eresmama.com/>: <https://eresmama.com/test-torrance-evaluar-creatividad-ninos/>
- Estipunián , M., & Reyes , S. (2022). *El rincón de expresión plástica en el desarrollo de la creatividad en niños de 4 a 5 años*. [Tesis de licenciatura, UTA, Ecuador]. <https://repositorio.uta.edu.ec/jspui/handle/123456789/35751>
- Fernández , J., Llámás , F., & Gutierrez , M. (2019). Creatividad: Revisión del concepto. *REIDOCREA*, 8, 467-483.
- García , R. (2018). *La dactilopintura como actividad para desarrollar su motricidad fina en los niños de educación inicial*. [Tesis de licenciatura, UNTUMBES, Perú]. <https://repositorio.untumbes.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12874/988/GARCIA%20ESPINOZA%2C%20RENE....pdf?isAllowed=y&sequence=1>
- Gardner, H. (2005). *Arte, mente y cerebro: Una aproximación cognitiva a la creatividad*. Ediciones Paidós. España.: Ediciones Paidós. Recuperado de https://books.google.com.pe/books?id=z8UU1a59CVi8C&printsec=frontcover&dq=creatividad+gardner&hl=es419&sa=X&redir_esc=y#v=onepage&q=creatividad%20gardner&f=false
- Goñi , A. (1989). *Desarrollo de la creatividad*. Recuperado de https://www.google.com.pe/books/edition/Desarrollo_de_la_Creatividad/ppYeysf2PCoC?hl=es419&gbpv=0
- Hernandez Sampieri , R., Fernández Collado , C., & Baptista Lucio , P. (2014). *Metodología de la Investigación*. Mexico: Miembro de la Cámara Nacional de la Industria Editorial Mexicana, Reg. Núm. 736. Recuperado de <chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://www.esup.edu.pe/wpcont>

ent/uploads/2020/12/2.%20Hernandez,%20Fernandez%20y%20Baptista-
Metodolog%C3%ADa%20Investigacion%20Cientifica%206ta%20ed.pdf

- Huayhuaca, M. (2021). *La dactilopintura como estrategia pedagógica creativa y social, en la formación profesional de los estudiantes de la escuela profesional de educación artística*. Lambayeque. Perú: Universidad Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo Facultad de Ciencias Histórico Sociales. <https://repositorio.unprg.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12893/9938/Huayhuaca%20Hermosa%20Maruja.pdf?sequence=1&isAllowed=y>.
- Iglesias, A. (2016). *Técnicas y Recursos de animación en actividades del tiempo libre*. España. Recuperado de https://www.google.com.pe/books/edition/T%C3%A9cnicas_y_recursos_de_animaci%C3%B3n_en_activoEHcWAAQBAJ?hl=es419&gbpv=1&dq=recursos+de+la+al+realizar+la+dactilopintura&pg=PA39&printsec=frontcover
- Madi, I. (2012). *La creatividad y el niño*. Estados Unidos. Recuperado de https://www.google.com.pe/books/edition/La_Creatividad_y_el_Ni%C3%B1o/fGiZZlpM58C?hl=es419&gbpv=1&dq=definicion+de+creatividad+en+ni%C3%B1os&printsec=frontcover
- Martinez, K., & Ruiz, T. (2024). *La dactilopintura en el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 0528 del “Asentamiento Humano 10 de agosto” – Tarapoto*. [Tesis de licenciatura, EESPPT, Perú]. <http://hdl.handle.net/20.500.14268/113>
- Medina, J. (2024). *Dactilopintura como técnica en la mejora de la creatividad de niños de inicial en la institución educativa privada Emanuel Pichanaqui, Chanchamayo, Junín – 2021*. [Tesis de licenciatura, ULADECH, Perú]. <http://hdl.handle.net/20.500.13032/35370>
- Mercado, R., & Ramos, H. (2023). *Programa de Estrategias Didácticas “Proyectos Kids” para mejorar la creatividad en los niños de una Institución Educativa Inicial Privada de Trujillo, año 2022*. [Tesis de licenciatura, UPAO, Perú]. <https://hdl.handle.net/20.500.12759/13052>
- Merchán, T. (2023). *Las técnicas grafoplásticas para estimular la creatividad en niños y niñas de 4-5 años en el Centro de Educación Inicial Particular Mamy’s Day Care, año 2022*. [Tesis de licenciatura, UPSE, Ecuador]. <http://dspac.e.ups.edu.ec/handle/123456789/24660>
- MINEDU. (2016). *Curriculo Nacional*. Obtenido de <chrome-extension://efaidnbmnnibpcajpcglclefindmkaj/https://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/curriculonacional-de-la-educacion-basica.pdf>
- MINEDU. (2016). *Programa Curricular de Educación Inicial*. Lima. Obtenido de <https://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacion-inicial.pdf>
- MINEDU. (2016). *Programa Curricular de Educación Inicial*. Recuperado de <https://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacion-inicial.pdf>
- Muzón, P. (2021). Las actividades lúdicas y la coordinación motriz en las clases de educación física. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria KOINONIA*. <https://doi.org/10.35381/r.k.v6i2.1250>

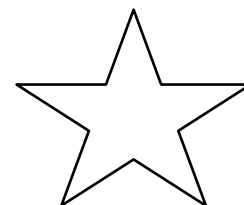
- Neciosup, G. (2020). *La creatividad en la edad preescolar: Una revisión sistemática*. [Tesis de licenciatura, UCV, Perú]. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/52039>
- Obradors, M. (2007). *Creatividad y Generación de Ideas*. Barcelona. https://www.google.com.pe/books/edition/Creatividad_y_generaci%C3%B3n_de_ideas/mf_aA_laJpY8C?hl=es419&gbpv=1&dq=definiciones+de+creatividad&pg=PA73&printsec=frontcover
- Piaget, J. (1991). *Seis estudios de la psicología*. Hdilions Gonihier.
- PISA, O. . (2022). Marco conceptual, Pensamiento creativo. Recuperado de [hrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://pisa.anep.edu.uy/sites/default/files/Recursos/Marcos%20conceptuales/2022PISAUruguayMarcos%20conceptuales-Marco%20pensamiento%20creativo.pdf](https://pisa.anep.edu.uy/sites/default/files/Recursos/Marcos%20conceptuales/2022PISAUruguayMarcos%20conceptuales-Marco%20pensamiento%20creativo.pdf)
- Pitluk, L. (2009). *Educación en el jardín maternal*. Buenos Aires: Ediciones novedades educativas . Recuperado de https://books.google.com.pe/books?i d=Q7eMoWjWrG4C&pg=PA208&dq=dactilopintura&hl=es419&sa=X&ved=2ahUKEwiM_bzotPX7AhVXq5UCHTpSCoQ6AF6BAgCEAI#v=onepage&q=dactilopintura&f=false
- Rosales, K., & Tomalá, A. (2023). *El dibujo en el desarrollo de la creatividad en niños de 4 a 5 años*. [Tesis de licenciatura, UPSE, Ecuador]. <https://repositorio.upse.edu.ec/handle/46000/9510>
- Sánchez, D. (2022). Técnicas grafoplásticas y su incidencia en el desarrollo de. *ZENODO*. Obtenido de <https://zenodo.org/records/7630049>
- Salazar Alegre, L. (2024). *Uso de materiales no estructurados para el desarrollo de las nociones matemáticas en los niños de 4 años de la I.E. Jardín Infantil N°123 Independencia, Huaraz, 2020*. [Tesis de licenciatura, ULADECH, Perú]. <https://hdl.handle.net/20.500.13032/35386>
- Sánchez Miranda, N. (2023). *El juego dramático para desarrollar la creatividad en los niños de 4 a 5 años de la Escuela de Educación Básica General Manuel Serrano Renda, del cantón El Guabo*. [Tesis de licenciatura, UTMACH, Educador]. <http://repositorio.utmachala.edu.ec/handle/48000/21441>
- Tello, L., & Roccano, G. (2024). *Los cotidiáfonos en el desarrollo de la creatividad musical infantil en niños de 4 a 5 años*. [Tesis de licenciatura, UTA, Ecuador]. <https://repositorio.uta.edu.ec/jspui/handle/123456789/41809>
- Terrones, N. (2024). *Los títeres como estrategia para desarrollar la creatividad en los niños de cinco años de la institución educativa San Francisco de Asís, Chiclayo, 2022*. [Tesis de licenciatura, ULADECH, Perú]. <https://hdl.handle.net/20.500.13032/35539>
- Torres, T. (2022). *El dibujo para desarrollar la imaginación creadora en estudiantes de Artes Plásticas y Visuales, Ayacucho-2021*. [Tesis de licenciatura, UPLA, Perú]. doi:<https://hdl.handle.net/20.500.12848/5159>
- Valdemarra, S. (2017). *Pasos para elaborar proyecto de tesis y de investigación científica*.
- Villera, S. (2023). Desarrollo Motor: Desde una perspectiva integral. *Revista Científica*, 3(4). <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/9094333.pdf>

Virgón Rufa , A. (2021). *Arte, diseño y comunicación en el jardín*. Buenos Aires: Ediciones Novedades Educativas . https://books.google.com.pe/books?id=QgEvEAAAQBAJ&pg=PA134&dq=dactilopintura+definicion&hl=es419&sa=X&ved=2ahUKEwj4ubufs_X7AhXJGrkGHTDzBj4Q6AF6BAgLEAI#v=onepage&q=dactilopintura%20definicion&f=false

Vygotsky, L. (1986). *Psicología y Pedagogía*. Madrid - España .

Zuñiga León , M. (1998). *Principios y técnicas para la elaboración del material didáctico*. Costa Rica . https://www.google.com.pe/books/edition/Principios_Y_T%C3%A9nicas_Para_la_Elaboraci/gRkbZDIqdvcC?hl=es419&gbpv=1&dq=importancia+de+la+dactilopintura+en+ni%C3%B1os&pg=PA172&printsec=frontcover

Anexos



Anexo 1: Pretest y postest

Institución Educativa N° 310-Soritor

RUBRICA PARA EVALUAR LA CREATIVIDAD

APELLIDOS Y NOMBRES	EDAD	FECHA	GRUPO	
	4		Experimental ()	Control ()

ESCALA DE VALORACION	NO LOGRADO	EN PROCESO	LOGRADO
	1	3	3
	El estudiante muestra un proceso mínimo de acuerdo al nivel esperado.	El estudiante esta próximo al nivel esperado respecto al indicador.	Evidencia un nivel superior a lo esperado respecto a la competencia

Dimensiones	1	2	3	Puntaje
Parte verbal	No menciona lo que observa en su dibujo.	Menciona con dificultad lo que observa en su dibujo.	Menciona de manera clara lo que observa en su dibujo.	
	No habla sobre los objetos de su alrededor.	Indica de manera poco entendible los usos de los objetos de su alrededor.	Indica oralmente de manera entendible los usos de objetos de su alrededor.	
	No propone cambios.	Propone con dificultad cambios de un juguete para que sea más divertido.	Propone cambios de un juguete para que sea más divertido.	
Parte de expresión figurativa	No elabora el dibujo utilizando la técnica de dactilopintura.	Elabora un dibujo con dificultad utilizando la técnica de dactilopintura.	Elabora un dibujo de varios colores utilizando la técnica de dactilopintura.	
	No propone nombre para su dibujo.	Presenta dificultades para proponer un nombre a su dibujo.	Propone de manera clara un nombre para su dibujo.	
	No logra completar las imágenes incompletas.	Presenta dificultad al completar las imágenes incompletas.	Completa de manera creativa y sin dificultad imágenes incompletas.	
	No realiza dibujos con diferentes pares de líneas paralelas.	Tiene dificultad al realizar dibujos con diferentes pares de líneas paralelas.	Realiza dibujos creativos con diferentes líneas paralelas.	

Anexo 2: Validación del instrumento

Informe de Validación de Instrumento de Medición - Pretest

Nombre del experto(a)	Centro de Trabajo	Cargo
Lic. René Pinedo Tangoa	EESPP "6JS14"	Profesor

TÍTULO DE INVESTIGACIÓN	DACTILOPINTURA PARA DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD EN NIÑOS DE CUATRO AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 310 -SORITOR, 2023
AUTORAS	GONZALES HUAMAN, Ruth Noemi HEREDIA GIL, Jhovana Lizeth
NOMBRE DEL INSTRUMENTO DE MEDICIÓN	RUBRICA PARA EVALUAR LA CREATIVIDAD
OBJETIVO ESPECÍFICO	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Cuál es el nivel de creatividad de los niños de la Institución Educativa del Nivel Inicial N° 310 de la ciudad de Soritor en el año 2023? • ¿De qué manera la aplicación de la dactilopintura mejora el desarrollo de la creatividad en los niños de la Institución Educativa del Nivel Inicial N° 310 de la ciudad de Soritor en el año 2023? • ¿Cuál es la eficacia de la dactilopintura para mejorar el desarrollo de la creatividad en los niños de la Institución Educativa N° 310 de la ciudad de Soritor en el año 2023?

Indicadores y Criterios para opinión (marca con X según su evaluación)

CRITERIOS	INDICADORES	Escala de Valoración				
		Deficiente 0 - 20%	Regular 21- 40%	Bueno 41-60%	Muy Bueno 61 -80%	Excelente 81 -100%
1. Claridad	Los ítems están formulados en lenguaje claro, sencillo, apropiado y específico				70	
2. Objetividad	Está expresado en conductas observables.					82
3. Validez	El instrumento refleja un dominio específico del contenido que se pretende medir y su ítem considera a todos los indicadores de la variable dependiente.				79	
4. Confiabilidad	El instrumento mide la variable que pretende medir.				80	
5. Actualidad	Adecuado al avance de la ciencia y la tecnología.					81
6. Suficiencia	Comprende los aspectos en cantidad y calidad.				68	
7. Consistencia	Basado en aspectos teóricos científicos de actualidad.				72	
8. Coherencia	Coherencia interna entre la variable, sus dimensiones (subvariables) e indicadores.				80	
9. Pertinencia	El instrumento en general es funcional para el propósito de la investigación.				75	

Promedio de escala de valoración porcentual:

76,33%

Opinión:

Aplicable: Aplicable luego de ser mejorado: No válido:


 Prof. Rene pinedo Tangoa

Moyobamba, 24 de abril del 2023

Informe de Validación de Instrumento de Medición - Pretest

Nombre del experto(a)	Centro de Trabajo	Cargo
Lic. Mg. Marisol Ruiz Mirano	I.E.1 N 19	Profesora de Aula

TÍTULO DE INVESTIGACIÓN	DACTILOPINTURA PARA DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD EN NIÑOS DE CUATRO AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 310 -SORITOR, 2023
AUTORAS	GONZALES HUAMAN, Ruth Noemi HEREDIA GIL, Jhovana Lizeth
NOMBRE DEL INSTRUMENTO DE MEDICIÓN	RUBRICA PARA EVALUAR LA CREATIVIDAD
OBJETIVO ESPECÍFICO	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Cuál es el nivel de creatividad de los niños de la Institución Educativa del Nivel Inicial N° 310 de la ciudad de Soritor en el año 2023? • ¿De qué manera la aplicación de la dactilopintura mejora el desarrollo de la creatividad en los niños de la Institución Educativa del Nivel Inicial N° 310 de la ciudad de Soritor en el año 2023? • ¿Cuál es la eficacia de la dactilopintura para mejorar el desarrollo de la creatividad en los niños de la Institución Educativa N° 310 de la ciudad de Soritor en el año 2023?

Indicadores y Criterios para opinión (marca con X según su evaluación)

CRITERIOS	INDICADORES	Escala de Valoración				
		Deficiente 0 - 20%	Regular 21- 40%	Bueno 41- 60%	Muy Bueno 61 -80%	Excelente 81 - 100%
1. Claridad	Los items están formulados en lenguaje claro, sencillo, apropiado y específico			x 55		
2. Objetividad	Está expresado en conductas observables.				x 80	
3. Validez	El instrumento refleja un dominio específico del contenido que se pretende medir y su ítem considera a todos los indicadores de la variable dependiente.			x 60		
4. Confiabilidad	El instrumento mide la variable que pretende medir.				x 80	
5. Actualidad	Adecuado al avance de la ciencia y la tecnología.		x 39			
6. Suficiencia	Comprende los aspectos en cantidad y calidad.			x 60		
7. Consistencia	Basado en aspectos teóricos científicos de actualidad.			x 47		
8. Coherencia	Coherencia interna entre la variable, sus dimensiones (subvariables) e indicadores.				x 80	
9. Pertinencia	El instrumento en general es funcional para el propósito de la investigación.			x 59		

Promedio de escala de valoración porcentual:

62%

Opinión:

Aplicable:

x

Aplicable luego de ser mejorado:

No válido:

Moyobamba, 19 de abril del 2023



 Lic. Marisol Ruiz Mirano

Informe de Validación de Instrumento de Medición - Pretest

Nombre del experto(a)	Centro de Trabajo	Cargo
Prof. Wagner Piña Ruiz	EESPP "GJSM"	Profesor

TÍTULO DE INVESTIGACIÓN	DACTILOPINTURA PARA DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD EN NIÑOS DE CUATRO AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 310 -SORITOR, 2023
AUTORAS	GONZALES HUAMAN, Ruth Noemi HEREDIA GIL, Jhovana Lizeth
NOMBRE DEL INSTRUMENTO DE MEDICIÓN	RUBRICA PARA EVALUAR LA CREATIVIDAD
OBJETIVO ESPECÍFICO	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Cuál es el nivel de creatividad de los niños de la Institución Educativa del Nivel Inicial N° 310 de la ciudad de Soritor en el año 2023? • ¿De qué manera la aplicación de la dactilopintura mejora el desarrollo de la creatividad en los niños de la Institución Educativa del Nivel Inicial N° 310 de la ciudad de Soritor en el año 2023? • ¿Cuál es la eficacia de la dactilopintura para mejorar el desarrollo de la creatividad en los niños de la Institución Educativa N° 310 de la ciudad de Soritor en el año 2023?

Indicadores y Criterios para opinión (marca con X según su evaluación)

CRITERIOS	INDICADORES	Escala de Valoración				
		Deficiente 0 - 20%	Regular 21- 40%	Bueno 41- 60%	Muy Bueno 61 -80%	Excelente 81 - 100%
1. Claridad	Los ítems están formulados en lenguaje claro, sencillo, apropiado y específico				70	
2. Objetividad	Está expresado en conductas observables.					83
3. Validez	El instrumento refleja un dominio específico del contenido que se pretende medir y su ítem considera a todos los indicadores de la variable dependiente.				79	
4. Confiabilidad	El instrumento mide la variable que pretende medir.				80	
5. Actualidad	Adecuado al avance de la ciencia y la tecnología.					82
6. Suficiencia	Comprende los aspectos en cantidad y calidad.				68	
7. Consistencia	Basado en aspectos teóricos científicos de actualidad.				72	
8. Coherencia	Coherencia interna entre la variable, sus dimensiones (subvariables) e indicadores.				80	
9. Pertinencia	El instrumento en general es funcional para el propósito de la investigación.				75	

Promedio de escala de valoración porcentual:

76,5

Opinión:

Aplicable: Aplicable luego de ser mejorado: No válido:

Moyobamba, 10 de abril del 2023



Prof. Wagner Piña Ruiz

Anexo 3: Bases de datos

Grupo experimento pretest

Item 1	Item 2	Item 3	Item 4	Item 5	Item 6	Item 7	TOTAL
1	1	1	1	1	1	1	11
2	2	1	1	1	1	1	9
1	1	1	1	1	1	1	7
2	1	1	1	1	1	1	8
1	1	1	1	1	1	1	7
1	2	1	1	1	1	1	8
1	1	1	1	1	1	1	7
2	2	2	2	1	2	1	12
1	2	1	1	1	1	1	8
1	1	1	1	1	1	1	7
1	3	3	1	1	1	2	12
1	1	3	1	1	1	1	9
1	3	2	1	1	1	1	10
1	2	2	1	1	1	1	9
1	2	2	2	1	1	1	10
1	1	1	2	1	1	1	8
1	2	1	1	1	1	1	8
1	1	1	2	1	1	1	8
1	2	2	2	1	1	1	10
1	1	1	1	1	1	1	7
1	1	1	1	1	1	1	7
1	1	1	1	1	1	1	7
1	1	1	1	1	1	1	7

Grupo control pretest

Item 1	Item 2	Item 3	Item 4	Item 5	Item 6	Item 7	TOTAL
1	1	1	1	1	1	1	7
1	1	1	1	1	1	1	7
1	1	1	1	1	1	1	7
1	2	2	1	1	1	1	9
1	1	1	1	1	1	1	7
1	1	1	1	1	1	2	8
1	2	2	1	1	1	1	9
1	1	1	1	1	1	1	7
1	1	1	1	1	1	1	7
1	1	1	2	2	2	2	11
1	1	1	1	2	2	2	10
1	1	1	2	2	1	2	10
1	1	1	2	2	2	2	11
1	1	1	2	2	2	2	11
1	1	1	2	2	2	2	11
1	1	2	2	2	2	2	12
1	1	2	2	2	2	2	12
1	2	2	1	1	1	1	9

Grupo experimento Postest

Item 1	Item 2	Item 3	Item 4	Item 5	Item 6	Item 7	TOTAL
2	2	2	2	2	2	2	14
3	2	2	2	2	2	2	15
2	2	3	3	3	3	3	19
2	2	2	2	2	2	3	16
3	2	2	2	2	2	3	16
2	2	2	2	2	2	3	15
2	2	2	2	2	2	3	16
3	2	2	2	2	2	2	15
2	2	2	2	2	2	2	14
3	2	2	2	2	2	2	15
2	2	2	2	2	3	3	17
2	2	2	2	2	3	3	17
2	2	2	2	2	2	3	16
2	2	2	2	2	3	3	17
2	2	3	3	3	3	3	19
2	2	3	3	3	3	2	17
2	2	2	3	3	3	3	18
2	3	3	3	3	3	3	20
2	3	3	3	3	3	3	20
2	2	2	2	2	2	2	15
3	3	3	3	3	3	3	21
2	2	2	2	2	2	3	16
3	3	3	3	3	3	3	21

Grupo control Postest

Item 1	Item 2	Item 3	Item 4	Item 5	Item 6	Item 7	TOTAL
2	2	1	1	1	1	1	9
1	2	1	1	1	1	1	8
1	1	2	1	1	1	1	8
1	2	2	2	2	1	1	10
1	1	1	1	2	1	1	8
1	1	1	1	2	1	1	9
1	2	2	2	2	1	1	10
1	1	1	1	2	1	1	8
1	1	1	1	2	1	1	8
1	1	2	2	2	2	2	12
1	1	1	1	2	2	2	11
1	1	2	2	2	2	1	11
1	2	1	2	2	2	2	12
1	1	2	2	2	2	2	11
1	1	2	1	2	2	2	11
1	1	2	2	2	2	2	12
2	1	2	2	2	2	2	13
1	2	2	2	2	2	2	13
2	2	2	1	1	1	1	10

Anexo 4: Escala de valoración

NIVEL	DESCRIPCIÓN	Resultado/ Intervalos
DESTACADO	El estudiante evidencia un nivel superior a lo esperado respecto al desarrollo de su creatividad.	18-20
LOGRADO	El estudiante evidencia el nivel esperado respecto al desarrollo de su creatividad.	15-17
PROCESO	Requiere acompañamiento durante un tiempo razonable para lograr el desarrollo de su creatividad.	11-14
INICIO	Evidencia con frecuencia dificultades en el desarrollo de su creatividad, evidenciando un progreso mínimo.	0-10

Adaptado del "Currículo Nacional de la Educación Básica".

Anexo 5: Relación de los talleres realizados con el grupo experimental

N° de sesión	Denominación	Taller	Fecha	Criterio de Evaluación
Sesión 01	Nos divertimos dibujando y comunicando.	Taller Gráfico Plástico	04/07/2023	Explora por iniciativa propia los materiales de su entorno
Sesión 02	Creando Nuevas Imágenes.	Taller Gráfico Plástico	05/07/2023	Muestra y comenta lo que ha aumentado para crear nuevas imágenes.
Sesión 03	Estampando Con Diferentes Colores	Taller Gráfico Plástico	06/07/2023	Explora por iniciativa propia los materiales para realizar dactilopintura.
Sesión 04	Un Nombre Para Mi Dibujo	Taller Gráfico Plástico	10/07/23	Representa sus vivencias mediante un dibujo y le pone un nombre.
Sesión 05	Completando imágenes incompletas.	Taller Gráfico Plástico	11/07/23	Muestra y comenta lo que completo de las imágenes incompletas.
Sesión 06	Dibujando con líneas paralelas.	Taller Gráfico Plástico	12/07/23	Explora por iniciativa los materiales para dibujar con líneas paralelas.
Sesión 07	Dibujando y comunicando	Taller Gráfico Plástico	13/07/23	Representa a través de un dibujo sus vivencias personales.
Sesión 08	Diseñando nuevas imágenes	Taller Gráfico Plástico	14/07/23	Muestra y comenta lo que ha aumentado para crear nuevas imágenes.
Sesión 09	Jugamos estampando con diferentes colores	Taller Gráfico Plástico	17/07/23	Explora por iniciativa propia los materiales para realizar dactilopintura.
Sesión 10	Escribiendo con nuestros dedos un nombre para mi dibujo	Taller Gráfico Plástico	18/07/23	Representa sus vivencias mediante un dibujo y le pone un nombre.
Sesión 11	Nos divertimos completando imágenes incompletas	Taller Gráfico Plástico	19/07/23	Muestra y comenta lo que completo de las imágenes incompletas.
Sesión 12	Dibujo con líneas paralelas	Taller Gráfico Plástico	20/07/23	Explora por iniciativa los materiales para dibujar con líneas paralelas.

ANEXO 6: Talleres grafo platico

TALLER DE GRÁFICO PLÁSTICO

I. DATOS INFORMATIVOS:

- a. I.E.I : N° 310 Soritor
 b. DIRECTORA : Deycy La Torre Lavajos
 c. DOCENTE : Dulmi Pompa Medina
 d. PRACTICANTES: Ruth Noemi Gonzales Huamán
 Jhovana Lizeth Heredia Gil
 e. EDAD : 4 años
 f. SECCIÓN : “Conejitos ”
 g. FECHA : 03/07/2023
 h. TITULO : **NOS DIVERTIMOS DIBUJANDO Y COMUNICANDO.**



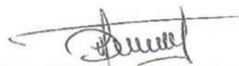
II. APRENDIZAJES ESPERADOS:

ÁREA	COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	CRITERIO DE EVALUACIÓN
COMUNICACIÓN	Crea proyectos desde los lenguajes artísticos.	EXPLORA Y EXPERIMENTA LOS LENGUAJES DEL ARTE. APLICA PROCESOS CREATIVOS. SOCIALIZA SUS PROCESOS Y PROYECTOS.	Representa ideas acerca de sus vivencias personales usando diferentes lenguajes artísticos (el dibujo, la pintura, la danza o el movimiento, el teatro, la música, los títeres, etc.).	Representa a través de un dibujo sus vivencias personales.

III. SECUENCIA DIDÁCTICA:

MOMENTOS	ACTIVIDADES/ESTRATEGIAS	MEDIOS Y MATERIALES
ASAMBLEA O INICIO	Dialogamos sobre la actividad que vamos a realizar. Hoy desarrollaremos el taller gráfico plástico y recordamos las normas para realizar el trabajo de hoy: <ul style="list-style-type: none"> ✂ Evitar jugar con los materiales ✂ Mantener el espacio de trabajo limpio ✂ Compartir lo materiales 	

	<ul style="list-style-type: none"> ✶ Respetar el trabajo de los compañeros. 	
EXPLORACIÓN DEL MATERIAL	<p>Mostramos los materiales y permitimos que los manipulen con cuidado, mientras van describiendo lo observan y comparan los colores que tienen, les preguntamos qué es lo que ven.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Observan y manipulan los materiales. - Mencionan las características de los materiales. - ¿Qué haremos? - ¿Cómo lo haremos? - ¿Para qué lo haremos? 	Cartulina Tempera Resipientes Manos
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> - Mencionamos el tema: Nos divertimos dibujando y comunicando. - La docente les menciona que hoy dibujaran lo que hicieron el fin de semana. - Entregamos a cada niño un pedazo de cartulina. - Les entregamos a cada grupo diferentes colores de temperas. - Preparan sus témperas en un recipiente grande. - Posteriormente sumergen sus dedos y van dibujando libremente. 	
VERBALIZACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> - Exponen sus trabajos. - Cada niño comenta lo que ha realizado - ¿Qué materiales utilizamos? - ¿Qué más podemos hacer con estos materiales? 	



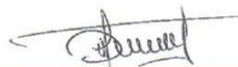
Profesora de Aula
Dulmi Pompa Medina



Deycy
Deycy La Torre Labajos
DIRECTORA
1000838023

Directora
Deycy La Torre Labajos

	<ul style="list-style-type: none"> ✎ Compartir lo materiales ✎ Respetar el trabajo de los compañeros. 	
EXPLORACIÓN DEL MATERIAL	<p>La docente muestra las imágenes incompletas y les pregunta a los niños:</p> <p>¿Qué le faltará a la imagen?</p> <p>¿Ustedes creen que podremos completarlo?</p> <p>¿Cómo lo harían?</p> <p>¿Qué podremos utilizar?</p> <p>La docente muestra materiales con lo que se podrá hacer el trabajo, todos los niños se acercan a observar y manipular.</p>	
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> - Mencionamos el tema: Completando imágenes incompletas - Entregamos a cada niño un pedazo de cartulina con imágenes incompletas. - Les entregamos a cada grupo diferentes colores de temperas. - Preparamos sus témperas en un recipiente grande. - Posteriormente sumergen sus manos, dedos y van dibujando libremente. - La docente va observando a los niños. 	<p>Cartulina con imágenes incompletas</p> <p>Temperas</p> <p>Recipientes</p> <p>Manos</p>
VERBALIZACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> - Voluntariamente exponen sus trabajos. - ¿Qué imagen te tocó? - ¿Qué le faltaba? - ¿Cómo lo completaste? - ¿Fue divertido? 	



Profesora de Aula
Dulmi Pompa Medina




Deycy La Torre Labajos
DIRECTORA
1000838023

Directora
Deycy La Torre Labajos

TALLER DE GRÁFICO PLÁSTICO

I. DATOS INFORMATIVOS:

- a. I.E.I : N° 310 Soritor
 b. DIRECTORA : **Deycy La Torre Lavajos**
 c. DOCENTE : Dulmi Pompa Medina
 d. PRACTICANTES: Ruth Noemi Gonzales Huamán
 Jhovana Lizeth Heredia Gil
 e. EDAD : 4 años
 f. SECCIÓN : “Conejitos”
 g. FECHA : **20/07/23**
 h. TITULO : **Dibujo con líneas paralelas**

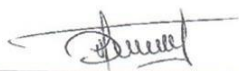
II. APRENDIZAJES ESPERADOS:

ÁREA	COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	CRITERIO DE EVALUACION
COMUNICACIÓN	Crea proyectos desde los lenguajes artísticos.	EXPLORA Y EXPERIMENTA LOS LENGUAJES DEL ARTE. APLICA PROCESOS CREATIVOS. SOCIALIZA SUS PROCESOS Y PROYECTOS.	Explora por iniciativa propia diversos materiales de acuerdo con sus necesidades e intereses.	Explora por iniciativa los materiales para dibujar con líneas paralelas.

III. SECUENCIA DIDÁCTICA:

MOMENTOS	ACTIVIDADES/ESTRATEGIAS	MEDIOS Y MATERIALES
ASAMBLEA O INICIO	Dialogamos sobre la actividad que vamos a realizar. Hoy desarrollaremos el taller gráfico plástico y recordamos las normas para realizar el trabajo de hoy: 🚫 Evitar jugar con los materiales 🚫 Mantener el espacio de trabajo limpio	

	<ul style="list-style-type: none"> ✎ Compartir lo materiales ✎ Respetar el trabajo de los compañeros. 	
EXPLORACIÓN DEL MATERIAL	<p>La docente proporciona los materiales para que los niños observen y manipulen:</p> <p>¿Qué se podrá hacer con estos materiales?</p> <p>¿Se podrá hacer dibujos con líneas?</p> <p>¿Cómo creen que lo haremos?</p> <p>¿Qué dibujos podremos hacer?</p>	
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> - Mencionamos el tema: Dibujo con líneas paralelas - Entregamos a cada niño un pedazo de cartulina. - Les entregamos a cada grupo diferentes colores de temperas. - Preparamos sus témperas en un recipiente grande. - Posteriormente sumergen sus dedos y van dibujando libremente. - La docente va observando a los niños. 	<p>Cartulina con imágenes incompletas</p> <p>Temperas</p> <p>Recipientes</p> <p>Manos</p>
VERBALIZACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> - Voluntariamente exponen sus trabajos. - ¿Qué dibujaron? - ¿Cómo lo hicieron? - ¿Les ha parecido fácil? - ¿Fue divertido? - ¿Qué otros dibujos se podrá hacer con líneas? 	



Profesora de Aula
Dulmi Pompa Medina



Deycy La Torre Labajos
Deycy La Torre Labajos
DIRECTORA
1000838023

Directora
Deycy La Torre Labajos

Anexo 7: Galería de fotos de la aplicación del pre y postest



GALERIA DE FOTOS DE LA APLICACIÓN DE LA DÁCTILO PINTURA PARA DESARROLLAR LA CREATIVIDAD



Los estudiantes practican del taller nos divertimos jugando y comunicando



Los estudiantes practican del taller creando nuevas imágenes



Los estudiantes practican del taller estampado con nuevos colores.



Los estudiantes practican del taller un nombre para mi dibujo.



Los estudiantes practican del taller completado imágenes incompletas.



Los estudiantes practican del taller jugando con líneas paralelas.



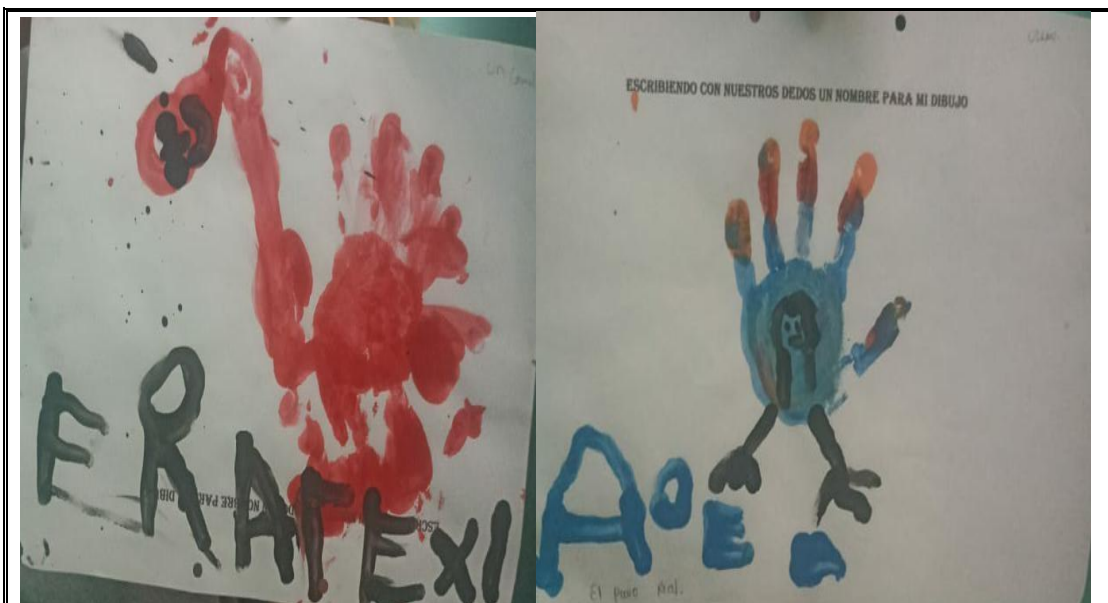
Los estudiantes practican del taller dibujando y comunicando.



Los estudiantes practican del taller diseñando nuevas imágenes.



Los estudiantes practican del taller jugando al estampado con diferentes colores.



Los estudiantes practican del taller escribiendo con nuestros dedos un nombre para mi dibujo.

