

UNIVERSIDAD PRIVADA ANTENOR ORREGO
Facultad de Educación y Humanidades
Carrera Profesional de Educación Inicial
Programa de Titulación Extraordinaria



**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.**

**INFORME DE INVESTIGACION
para obtener el Título Profesional de
Licenciadas en Educación Inicial**

Autoras:

Br. NATALIA RENE CAMACHO VIGO
Br. KATTIA LISET SÁENZ NEYRA

Asesora:

Dra. CHIARA VICTORIA ESCURRA GARCIA

Trujillo – Perú
2015

UNIVERSIDAD PRIVADA ANTENOR ORREGO
Facultad de Educación y Humanidades
Carrera Profesional de Educación Inicial
Programa de Titulación Extraordinaria



**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.**

INFORME DE INVESTIGACION
para obtener el Título Profesional de Licenciadas en Educación Inicial

Autoras:

Br. NATALIA RENE CAMACHO VIGO
Br. KATTIA LISET SÁENZ NEYRA

Asesora:

Dra. CHIARA VICTORIA ESCURRA GARCIA

Trujillo – Perú
2015

DEDICATORIA

Quiero dedicar este proyecto a mi familia por ser mi motivo y mi fuerza de seguir adelante en especial a mis queridos padres Roger y Olga por todo lo que me han brindado y apoyado en mis estudios brindándome sus consejos de ser una buena profesional y por estar conmigo en todo momento. A mi hermana Lissethe que estando fuera del Perú me ha brindado todo su apoyo y por sus consejos. A mi sobrina Maelys que es mi motivo de seguir adelante en mis estudios.

Natalia

A mis padres por guiarme, apoyarme y entenderme en mi carrera, porque sin la ayuda de ellos no hubiera llegado a donde estoy mis queridos padres Eduardo y Maritza.

A mi Hermano por ser mi motor para seguir adelante y darme fuerzas porque sin ti nada hubiera sido igual mi pequeño hermano Eduardo.

A mis tíos y a mis abuelos por apoyarme en todo por su comprensión por que gracias a todos ellos hoy culmino una etapa de mi carrera.

Kattia.

AGRADECIMIENTO

Agradecemos a Dios por bendecirnos, guiarnos siempre por el buen camino.

A nuestros maestros por toda la ayuda brindada, por guiarnos con mano firme para que podamos salir adelante y darnos todo su apoyo en este gran camino.

A nuestra asesora la Doctora Chiara Victoria Escurra García por brindarnos sus consejos y su apoyo incondicional.

Al Doctor Jaime Alba Vidal por todo el respaldo brindado hacia nosotras en esta etapa.

Y a todas las personas que de una u otra manera nos apoyaron y creyeron en nosotras, en que sabrían que si nos lo propondríamos lo lograríamos.

Muchas gracias a todos.

RESUMEN

Este estudio se planteó el objetivo principal de: Determinar en qué medida el programa de técnicas de dibujo desarrolla el nivel de creatividad en los niños de 4 años de edad de Educación Inicial de la I.E. “Isabel Honorio de Lazarte” de la urbanización La Noria en el distrito de Trujillo del 2013, en torno a la hipótesis siguiente: Si se aplica un programa de técnicas de dibujo, entonces se desarrollará significativamente la creatividad en los niños de 4 años de edad de Educación Inicial de la I.E. “Isabel Honorio de Lazarte” de la Urbanización La Noria en el distrito de Trujillo, 2013.

La muestra estuvo constituida por 26 alumnos, de 4 años de edad Educación Inicial en la sección “Fucsia” de la I.E. “Isabel Honorio de Lazarte” de Trujillo, el tipo de muestreo utilizado es el no probabilístico o intencional. No probabilístico en la medida que las investigadoras han seleccionado a la muestra siguiendo una serie de criterios relevantes.

El instrumento aplicado fue el test de creatividad, elaborado por las autoras de investigación, validado por expertos y sometidos a pruebas de confiabilidad.

Se ha demostrado que la aplicación del programa de técnicas de dibujo desarrolla significativamente la creatividad en los niños de 4 años de edad de Educación Inicial de la I.E. “Isabel Honorio de Lazarte” de la Urbanización La Noria en el distrito de Trujillo, 2013; puesto que, al aplicar las pruebas estadísticas se encontraron diferencias significativas entre los resultados del pretest y postest.

ABSTRACT

This study set the main objective: To determine to what extent the program drawing techniques develops the level of creativity in children 4 years old Early Education of IE "Isabel Honorius Lazarte" in urbanization La Noria in the district of Trujillo in 2013, around the following hypothesis: If a program is properly executed drawing techniques then significantly develop creativity in children 4 years of age initial Education of IE "Isabel Honorius Lazarte" of Trujillo in 2013.

The sample consisted of 24 students, aged 4 years early education in "Fuchsia" IE "Isabel Honorius Lazarte" of Trujillo, the type of sample used is non-probability or intentional. Probabilistic not to the extent that researchers have been selected to the sample following a series of relevant criteria.

The instrument was applied creativity test, developed by the authors research, validated by experts and tested for reliability.

It has been shown that the implementation of the technical drawing significantly develops creativity in children 4 years old Early Education EI "Isabel Honorio Lazarte" of the La Noria in the district of Montreal, 2013; since, by applying statistical tests significant differences between pretest and posttest results were found.

PRESENTACIÓN

A los señores miembros del Jurado:

Cumpliendo con las normas vigentes de Grados y Títulos de la Facultad de Educación y Humanidades, ponemos a vuestra consideración la presente tesis titulada: **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 DEL 2013**, con el propósito de obtener la licenciatura en Educación Inicial.

Esperamos vuestras recomendaciones y sugerencias para conseguir y mejorar este informe de investigación.

Atentamente,

Br. Natalia Camacho Vigo

Br. Kattia Sáenz Neyra

Dra. Chiara Victoria Ecurra García

Índice

Dedicatoria	iv
Agradecimiento	v
Resumen	vi
Abstract	vii
Presentación	viii
Índice	iv
Índice de Cuadros e Ilustraciones	xi
I. INTRODUCCION	12
A. Problema de Investigación	12
a. Delimitación del problema	12
b. Formulación del problema	14
B. Justificación del Estudio	14
C. Objetivos	15
II. MARCO DE REFERENCIA	16
2.1 Antecedentes	16
2.2 Bases Teórico – Científicas	18
2.2.1 La Creatividad	18
2.2.1.1 Definición de creatividad	18
2.2.1.2 Aptitudes del pensamiento creativo	19
2.2.1.3 Condiciones para desarrollar la creatividad	21
2.2.1.4 Etapas del proceso creativo.....	21
2.2.1.5 Tipos de pensamiento.....	22
2.2.1.6 Aspectos importantes de la creatividad	23
2.2.1.7 La creatividad en la etapa infantil	24
2.2.2. Las técnicas del dibujo	24
2.2.2.1 Definición de dibujo	24
2.2.2.2 Tipos de dibujos infantiles según la edad.....	25

2.2.2.3 Los dibujos infantiles y las edades de los niños	25
2.2.2.4 El dibujo infantil	26
2.2.2.5 Niveles de desarrollo infantil del dibujo	28
2.2.2.6 El dibujo según Piaget	32
III. HIPÓTESIS Y VARIABLES	33
3.1 Hipótesis.....	33
3.2 Operacionalización de variables.....	33
IV. METODOLOGÍA EMPLEADA.....	35
4.1 Metodología	35
4.2 Población y muestra de estudio	35
4.3 Diseño de investigación	36
4.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	37
4.5 Procesamiento de recolección de datos.....	37
4.6 Procesamiento y análisis de datos	38
PROPUESTA PEDAGÓGICA	39
I. Datos Informativos	39
II. Fundamentación	39
III. Objetivos	40
IV. Cronograma de actividades	40
V. Materiales de escritorio	41
V. RESULTADOS	42
5.1. Presentación de resultados	42
5.2 Docimasia de Hipótesis	55
5.3 Discusión de resultados	56
VI. CONCLUSIONES	59
VII. RECOMENDACIONES	60
VIII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	61
IX. ANEXOS.....	64

Índice de Cuadros e Ilustraciones

Tabla 01. Puntajes obtenidos en el Pretest y Postest. Flexibilidad	42
Tabla 02. Comparación de Promedios en Flexibilidad	43
Gráfico 01. Promedios en el pretest y postest en flexibilidad	44
Tabla 03. Puntajes obtenidos en el Pretest y Postest. Fluidez	45
Tabla 04. Comparación de Promedios en Fluidez.....	46
Gráfico 02. Promedios en el pretest y postest en Fluidez	47
Tabla 05. Puntajes obtenidos en el Pretest y Postest. Originalidad	48
Tabla 06. Comparación de Promedios en Originalidad.....	49
Gráfico 03. Promedios en el pretest y postest en Originalidad	50
Tabla 07. Puntajes obtenidos en el Pretest y Postest. Originalidad	51
Tabla 08. Comparación de Promedios en Originalidad.....	52
Gráfico 07. Promedios en el pretest y postest en Originalidad	53
Tabla 09. Nivel de desarrollo de la creatividad	54

I. INTRODUCCIÓN

A. Problema de Investigación

a. Delimitación del Problema

Según la Comisión Mundial de Cultura y Desarrollo de la UNESCO (2002), la creatividad es la característica que distingue a las personas que destacan en casi todos los ámbitos en los que se desenvuelven. La creatividad exige un conocimiento amplio, flexibilidad y la reorganización continua de las ideas. La noción de “creatividad” se debe emplear en un sentido amplio, no sólo para denotar la producción de algo nuevo, sino también para plantear la solución de problemas de cualquier tipo. La etapa infantil es una de las más adecuadas para el desarrollo de la creatividad, pues en esta etapa los niños tienen por naturaleza un espíritu investigador y de experimentación. Les encanta probar, tocar, abrir, cerrar, buscar, preguntar por todo y de todo. Dado que éste es un buen momento para que aprendan cosas nuevas, ya no es sólo cuestión de coeficiente intelectual y estímulos, sino también de la utilización de estrategias nuevas para dar solución a problemas, crear alternativas, ver las cosas desde diferentes puntos de vista, en suma, ser creativos.

Es en este marco, actualmente se incluyen en el Diseño Curricular Nacional (2012), las capacidades referidas a la creatividad integradas a las diferentes áreas de aprendizaje. Por esta razón se resalta la importancia de la presencia del educador y el padre de familia propiciando ambientes sociales y educativos flexibles que reúnan las condiciones necesarias para que el niño se sienta a gusto y pueda manifestar espontáneamente su capacidad creadora. De esta forma sabrá detectar, afrontar y resolver problemas con originalidad, flexibilidad, fluidez y capacidad de elaboración, utilizando el pensamiento divergente.

Los alumnos deben ser capaces de resolver los problemas que se les presentan; sin embargo, los maestros y maestras aún no desarrollan estrategias que fomenten la capacidad creativa porque, generalmente, sus clases se realizan empleando métodos tradicionales, en las cuales los alumnos sólo son receptores de conocimientos. Esta problemática se encuentra en todos los niveles. En el nivel inicial, por ejemplo, se siguen utilizando las exposiciones y las hojas gráficas como estrategias más frecuentes para que los niños aprendan. Una de las estrategias que también se emplea es el dibujo; sin embargo, no se emplean técnicas sino solamente el dibujo libre.

Las estrategias de aprendizaje que se están utilizando en el nivel inicial no están fomentando el desarrollo del pensamiento creativo, porque continuamente los niños son expuestos a modelos y consignas que establece la profesora, limitando así la capacidad del niño, para crear nuevas soluciones a los problemas. Es así como se han observado las siguientes características del problema:

a. Los trabajos de los niños son repetitivos, carecen de flexibilidad, pues generalmente sus dibujos obedecen a estereotipos o a modelos expuestos por otros. Para resolver un problema se limitan a seguir consignas de la profesora.

b. Generalmente cuando se realizan diálogos para recuperar conocimientos previos, son pocos los niños que participan con fluidez expresan diversas ideas en un corto tiempo, pero la mayoría expresa palabras sueltas y repite lo que dicen sus compañeros.

c. Pocos niños son los que realizan trabajos ingeniosos y originales, sus dibujos y otros tipos de producciones se diferencian a los de los demás, pero la mayoría no se sienten motivados hacia la innovación.

d. Cuando la maestra aplica una ficha de trabajo o da una instrucción para realizar determinado trabajo, la mayoría de los niños se rige estrictamente a dichas instrucciones o pregunta constantemente sobre la manera en que puede realizar su trabajo, demostrando dificultades en la capacidad creativa de elaboración.

En base a lo expuesto, el grupo considera de necesidad hacer una investigación orientada a plantear alternativas al problema, a partir de la siguiente interrogante.

b. Formulación del problema:

¿ En qué medida el programa de técnicas de dibujo desarrolla el nivel de creatividad en los niños de 4 años de edad de Educación Inicial de la I.E. “Isabel Honorio de Lazarte” de la Urbanización La Noria en el Distrito de Trujillo del 2013?.

B. Justificación del estudio.

El presente trabajo es importante porque busca mejorar en los niños el incremento de su creatividad, lo cual va a contribuir al desarrollo de las áreas de aprendizaje consideradas en el Diseño Curricular Nacional.

El dibujo, al ser una actividad natural en el niño y además una forma de aprendizaje, le ofrece la oportunidad de ir desarrollando actitudes, valores y conocimientos. Al dibujar, los niños participan expresando sus emociones, desarrollando su creatividad en base a sus propios conocimientos, experiencias e intereses.

Siendo la creatividad una condición necesaria al crecimiento de un país y al desarrollo de la humanidad, para la calidad de lo humano, se considera que el presente trabajo es importante porque contribuye a mejorar la creatividad de los niños y niñas de 4 años, promoviendo sus aprendizajes y el desarrollo de

sus habilidades creativas, lo que les permitirá solucionar los problemas que se les presenten con flexibilidad, fluidez, originalidad y capacidad de elaboración.

C. Objetivos:

Objetivo general:

Determinar en qué medida la aplicación del programa de técnicas de dibujo desarrolla el nivel de creatividad en los niños de 4 años de edad de Educación Inicial de la I.E. "Isabel Honorio de Lazarte" de la Urbanización La Noria en el distrito de Trujillo, 2013.

Objetivos específicos:

- a. Identificar el nivel de creatividad en los niños de 4 años de edad de Educación Inicial de la I.E. "Isabel Honorio de Lazarte", antes de la aplicación del programa de técnicas de dibujo, a través de un test.
- b. Diseñar y aplicar 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. "Isabel Honorio de Lazarte.
- c. Identificar el nivel de creatividad en los niños de 4 años de edad de Educación Inicial de la I.E. "Isabel Honorio de Lazarte", después de la aplicación del programa de técnicas de dibujo, a través de un test.
- d. Determinar las diferencias estadísticas de los resultados obtenidos antes y después de la aplicación del programa de técnicas de dibujo.

II. MARCO DE REFERENCIA:

2.1 Antecedentes:

La tesis de Zavala y Yoplac (2013), denominada “ Programa de juegos configurativos para promover el desarrollo de la creatividad de los niños de 5 años del aula solidaridad de la I.E. 061 San Judas Tadeo de las Violetas. San Juan de Lurigancho, Lima. Realizada a nombre de la Universidad César Vallejo, con el método cuantitativo, diseño preexperimental, utilizando un test de creatividad. Sus conclusiones fueron:

- Ha quedado demostrado que la aplicación de un programa de juegos configurativos promueve significativamente el desarrollo de las capacidades creativas de los niños de 5 años del aula solidaridad de la I.E.I. 061 San Judas Tadeo de Las Violetas . San Juan de Lurigancho. Lima.
- Los juegos configurativos lograron promover el desarrollo de la flexibilidad, fluidez, originalidad y elaboración en los niños de 5 años del aula solidaridad de la I.E.I. 061 San Judas Tadeo, tal como lo demuestran los resultados estadísticos.

Velásquez (2005), en su tesis denominada “Aplicación de la estrategia didáctica basada en el uso del papel reciclado para mejorar las habilidades creativas en los niños y niñas de Educación Primaria del Sexto grado “A” Institución Educativa N° 88024 Nuevo Chimbote”. Utilizó como instrumento una guía de observación; y el diseño cuasi experimental con un grupo experimental y un grupo control, llegando a las siguientes conclusiones:

- La aplicación de una estrategia basada en el uso del papel reciclado mejoró significativamente las habilidades creativas en los niños y niñas del grupo experimental, buscando en todo momento emerger el pensamiento creativo.
- En la búsqueda de la originalidad de sus creaciones fue importante la atención por parte del profesor, escuchando sus consultas, ello fortaleció

su seguridad; de esta manera, buscaron la diferenciación de sus producciones en un ambiente de aceptación y valoración de los demás trabajos realizados.

Galván (2007), en su tesis denominada “Elaboración y validación de un programa de estimulación de la creatividad a través del drama creativo y la pintura para niños de 6 a 10 años”, elaborada a nombre de la Universidad Cayetano Heredia de Lima, sus conclusiones fueron:

- Se puede afirmar que se da un aumento en el nivel de creatividad de la muestra a través de dicho programa diseñado en jerarquías de aprendizaje que van facilitando una serie de recursos para que el niño pueda crear.
- Con este programa han desarrollado habilidades tales como observación, sensibilidad, expresividad, originalidad, fluidez, flexibilidad, generándose una actividad creadora (demostrando productos creativos, cuentos, improvisaciones, coreografías, etc.) y una actitud creadora (proceso de crear).

Gil (2009), en su tesis denominada “Influencia de los juegos didácticos en el aprendizaje creativo de la matemática “, realizada en la Universidad Católica del Perú, Lima. Se utilizó el método cuantitativo, diseño experimental, una muestra de 38 alumnos y como instrumento una prueba escrita. Sus conclusiones son:

- La aplicación de recursos didácticos en las operaciones fundamentales de suma y resta demostraron un alto porcentaje para que los alumnos demostraran sus habilidades y destrezas creativas en la resolución de problemas matemáticos.
- El uso de juegos lúdicos influyen directamente en la creatividad del estudiante para resolver problemas.
- Finalmente la didáctica es un recurso que el docente debe utilizar en el aprendizaje de las ciencias, específicamente en el área de matemática.

Méndez, Pérez, Solórzano y Vega (2007), realizaron la investigación denominada “Las actividades plásticas como medio para desarrollar la capacidad creadora” , quienes realizarán un estudio con 24 niños de 4 años del jardín N° 1591 “La casa

del Niño” en Razuri mediante una observación el programa de actividades.
Concluye:

- Que el nivel de creatividad de los niños se eleva cuando se desarrolla actividades gráficas plásticas en forma organizada y sistematizada
- El uso de técnica plásticas (dibujo, pintura , moldeado), mejoran considerablemente en el nivel de creatividad de los niños de 5 años

2.2 Bases Teórico – Científicas:

2.2.1 La Creatividad.

Sánchez (2003), sostiene que la creatividad humana se manifiesta de múltiples formas y en diversas circunstancias. Desde que el niño nace, dado su carácter activo y asimilador, puede mostrar indicadores de creatividad en su actividad diaria, en el juego, en el estudio, en su hobby, etc, los cuales posteriormente van definiendo tipos específicos de conducta creativa.

2.2.1.1 Definición de Creatividad:

Guerrero (2012) define la creatividad como la generación de nuevas ideas o conceptos, o de nuevas asociaciones entre ideas y conceptos conocidos, que habitualmente producen soluciones originales. Capacidad de inventar algo nuevo, de relacionar algo conocido de forma innovadora o de apartarse de los esquemas de pensamiento y conducta habituales.

Sánchez (2003), define a la creatividad como una capacidad que se forma y desarrolla a partir de la integración de los procesos psicológicos cognitivos y afectivos y que predispone a toda persona a organizar respuestas originales y novedosas frente a una situación determinada o problema que debe resolverse,

dejando de lado situaciones conocidas y buscando alternativas de solución que lleven a nuevos resultados o nuevas producciones.

Waisburd (1996), afirma que se ha confundido la creatividad con la habilidad de hacer cosas con las manos, o con un privilegio que sólo los genios o los grandes artistas. Para ella, la creatividad es la capacidad de amar, de dar respuesta a los problemas cotidianos, de innovar, de arriesgarse, de recrear; de tal modo, que la creatividad es un acto que se transforma en una forma de ser y estar en el mundo; es de hecho, una actitud hacia la vida.

Espríu (1993), menciona que una de las definiciones más actuales y acertadas de la creatividad es la de Pesut, quien manifiesta que el pensamiento creativo puede ser definido como un proceso metacognitivo de autorregulación, en el sentido de la habilidad humana para modificar voluntariamente su actividad psicológica propia y su conducta o proceso de automonitoreo.

2.2.1.2 Aptitudes del pensamiento creativo.

Para Guilford (1987) , las aptitudes que parecen ser responsables directas del éxito en el pensamiento creativo son: sensibilidad para los problemas, fluidez, flexibilidad, novedad y originalidad, elaboración, habilidad de análisis y de síntesis, reorganización o redefinición, complejidad y evaluación . Destacan como más relevantes:

La flexibilidad, es la habilidad de adaptar, redefinir, reinterpretar o tomar una nueva táctica para llegar a la meta. Se refiere a la capacidad de percibir las cosas o sus situaciones de diversas perspectivas. Implica cambio, renovación o replanteamiento del proceso a fin de lograr la solución de un problema, aceptar diferentes puntos de vista, imaginarse todos los usos

posibles que se podría dar a algo. Es contraria a la intransigencia y estrechez mental.

La fluidez, se refiere a la facilidad con la que las ideas son generadas. Es aquella característica del pensamiento creativo que nos permite producir un flujo rápido de ideas y preguntas, así como un mayor número de soluciones posibles frente a una situación o problema planteado dentro de un lapso determinado. Se opone a la respuesta única.

La originalidad, es un rasgo del pensamiento creativo que se manifiesta en la producción de asociaciones muy distintas de los datos en cuestión y ofrece soluciones fuera de lo común, pero de igual o superior eficacia que las frecuentes. Define a la idea, proceso o producto como algo único, es diferente e ingenioso, grado de innovación de la respuesta, creación de ideas únicas, rompe esquemas, reformula patrones. Se contrapone a ideas convencionales.

La elaboración, es la característica que permite desarrollar y añadir detalles y elementos con facilidad o también ampliar un problema o situación dada, y generar nuevas extensiones y versiones de las situaciones o datos primigenios. Es la mejora sustancial, a nivel de detalles o complejidad del cuerpo creativo; reparación, remodelación de las deficiencias, ejecución de la idea. Se contrapone a falta de producción o logro.

2.2.1.3 Condiciones para desarrollar la Creatividad.

López (1998), señala las siguientes condiciones para desarrollar la creatividad:

a. Preparación. Reflexión previa sobre la experiencia en torno al problema.

b. Disposición de ánimo. La actitud mental y psíquica adecuada.

c. Entusiasmo. El goce de la creación.

d. Concentración. Crear y aprender constituyen las dos tareas más duras de la existencia humana.

e. Expresión. Desarrollo de la habilidad y arte para una óptima expresión de los pensamientos.

2.2.1.4 Etapas del proceso creativo.

Ariete (1993) , señala los siguientes pasos del proceso creativo:

a. Orientación.- Es el primer momento en el cual se identifica o señala el problema.

b. Preparación.- En este paso se hace la recopilación de información; en el intervienen la percepción, la memoria y la selección.

c. Incubación.- Aquí se observa el proceso de análisis y de procesamiento de la información y se hace la corrección y la búsqueda de datos.

d. Iluminación.- Se le conoce como proceso de darse cuenta. Es el proceso de salida de la información y se lleva a cabo después de un periodo de desequilibrio, confusión o duda.

e. Verificación.- Corresponde a una tarea de evaluación que se realiza sobre el objeto, proceso o resultado generado

2.2.1.5 Tipos de pensamiento que intervienen en la creatividad

De Bono (1994) , considera 4 tipos de pensamiento:

a. Pensamiento divergente.- Es considerado como uno de los pilares de la creatividad, porque permite abrir las posibilidades existentes en una situación determinada.

b. Pensamiento lateral.-Es aporte de pensar en soluciones poco comunes permite visualizar las situaciones desde perspectivas laterales. El pensamiento lateral es una nueva forma de usar la creatividad sin seguir los patrones lógicos, como ejemplos tenemos: adivinanzas, acertijos, problemas, etc.

c. Pensamiento productivo.- Es la denominación que hace Taylor para hablar de un tipo de pensamiento que genera ideas diferentes, originales y elaboradas, forma parte de los talentos.

d. Pensamiento convergente.- Aunque parezca contradictorio ayuda para el desarrollo serio y efectivo de la creatividad, encuentra una única solución a un problema. Pensamiento crítico ayuda en la toma de decisiones.

2.2.1.6 Aspectos importantes de la creatividad:

López (1998), considera los siguientes aspectos de la creatividad:

- La creatividad tiene lugar en conjunto con intenso deseo y preparación. Una falacia común acerca de la creatividad es que ésta no requiere trabajo y pensamiento intenso. Las precondiciones usuales de la creatividad son un aferramiento prolongado e intenso con el tema.
- La creatividad incluye trabajar en el límite y no en el centro de la propia capacidad. Dejando de lado el esfuerzo y el tiempo, los individuos

creativos están prestos a correr riesgos al perseguir sus objetivos y se mantienen rechazando alternativas obvias porque están tratando de empujar los límites de su conocimiento y habilidades. Los pensadores creativos no se satisfacen simplemente con "lo que salga". Más bien, tienen la necesidad siempre presente de "encontrar algo que funcione un poco mejor, que sea más eficiente, que ahorre un poco de tiempo."

- La creatividad incluye reformular ideas. Este aspecto de la creatividad es el que más comúnmente se enfatiza, aunque diferentes teóricos lo describen en diferentes maneras. Para comprender cómo se reformula una idea, deberíamos considerar cómo una idea se estructura. Interpretamos el mundo a través de estructuras llamadas esquemas: estructuras de conocimiento en las cuales se junta información relacionada. La gente usa esquemas para encontrar sentido al mundo. Los esquemas son la base de toda nuestra percepción y comprensión del mundo, la raíz de nuestro aprendizaje, la fuente de todas las esperanzas y temores, motivos y expectativas.

2.2.1.7 La creatividad en la etapa infantil:

Sánchez (2003), sostiene que los niños tienen en su imaginación un mundo que se va formando a través de sus experiencias, deseos y miedos. Como todo ser humano, ellos necesitan expresar sus ideas de una u otra forma. A esto le llamamos creatividad. En el caso de la infancia, la creatividad no es sólo una manera de expresar los sentimientos o lo que piensan, sino que además es un mecanismo para conocer el mundo que los rodea.

Debido a esto, la creatividad infantil es fundamental en el desarrollo y aprendizaje del niño, y debe ser estimulada. Pero cómo estimular la imaginación en nuestros hijos.

Primero que todo es básico, no inhibir al niño cuando muestre deseos de expresarse cantando, bailando, escribiendo, pintando, u armando

rompecabezas. Al contrario, si el niño no muestra el impulso por sí mismo, hay que llevarlo a que sienta deseos de hacerlo.

Así, por ejemplo, una ayuda sería comprarle juegos de construir como legos, y que él arme sin seguir el catálogo. Otra buena idea, puede ser que cuando estén juntos inventen una canción o un cuento con la condición de que él lo continúe.

Por otro lado, comprarle música, enseñarle a bailar, dejarlo pintar con las manos, y con su cuerpo. Dibujar y pintar es clave en el crecimiento emocional de nuestros hijos, pues así es como se apropian de imágenes que luego representarán su mundo. Otra actividad importantísima es llevarlos a jugar al aire libre, que se interesen por ese universo que está afuera, con animalitos y plantitas que hay que cuidar. Su curiosidad es mucha y es en estos momentos cuando debemos tratar de satisfacerla, así ellos querrán saber más y más.

2.2.2 La técnica del dibujo.

2.2.2.1 Definición de dibujo:

Bartolomé (2003), define el dibujo como el arte visual de representar algo en un medio bi o tridimensional mediante diversas herramientas y/o métodos. El dibujo convencional se realiza con lápiz, pluma, grafito o crayón, pero existen múltiples técnicas y posibilidades asociadas al dibujo.

Un dibujo puede ser representativo, abstracto o simbólico, es decir, puede querer ser una imagen fiel de aquello que representa, o bien, evocar sensaciones, perspectivas o formas del dibujante, o incluso trabajar por convenciones en, por ejemplo, señalética urbana.

2.2.2.2 Tipos de dibujos infantiles según la edad del niño

La representación del dibujo infantil no se enseña, sale de dentro del niño, aunque se pueden aprender muchas habilidades y técnicas para perfeccionar la grafía de las ideas que se quieren plasmar en el papel. Por tanto, es posible estimular a un bebé de un año y medio, hacia el dibujo dejándole que tenga contacto con lápices de colores. A esta edad, conviene utilizar los de cera que tienen la punta redonda y son más gorditos. Alrededor del año y medio de edad, muchos niños ya pueden sujetar un lápiz y hacer sus primeros garabatos

2.2.2.3 Los dibujos infantiles y las edades de los niños

- **A los 18 meses.** El niño hará garabatos sin cesar, sin sentido y desordenados, pero se divertirá mucho al descubrir el mundo de los colores y los trazos. Enseñará a todos lo que ha hecho y será importante que su público le conteste positivamente. Su coordinación motora en esta etapa todavía es muy precaria. Esta etapa se denomina auto-expresión. Sentirá curiosidad por las paredes, el suelo, las revistas, e intentará pintarlos.
- **A los 2 años de edad.** El garabato pasará a ser más controlado y ya tendrá otro sentido para el niño, que pasará a notar que existe una relación entre los garabatos y el movimiento de su mano. Querrá dibujar sin parar y usará más de un lápiz de color para rellenar la hoja. Los trazos de su dibujo ocuparán partes antes desocupadas del papel. El niño, a esta edad, empezará a sentir curiosidad y a querer probar otros tipos de lápices y materiales. La experimentación predominará sobre la expresión.

- **A los 30 meses de edad**, el niño ya será capaz de controlar un poco más los movimientos de su mano, incluso, de manejar el lápiz. Sus trazos, ya un poquito más firmes, no saldrán de la hoja. El niño gozará de una mejor coordinación y es ahí donde aparecerá el dibujo simbólico. Cada garabato o dibujo que consiga hacer tendrá un nombre y un sentido para él. En razón de eso, el niño pasará a dibujar mucho más, ya que pasa a ver su creación como algo real. Un cuadrado para él puede representar una casa. Y un círculo, aunque mal hecho, puede simbolizar una cabeza u otra cosa. A esta edad, el niño describirá a los demás lo que ha dibujado, y esperará que lo entiendan.
- **A partir de los tres o cuatro años**, el dibujo del niño se acercará más a la realidad. Sentirá especial interés en dibujar a su papá o a su mamá, o a su amiguito, hermano, primo, o alguna otra figura humana. El uso de cada color tendrá un significado para él. Hay niños que ya demuestran preferencia por algunos colores. Esta es una etapa pre-esquemática.
- **A los cinco años**, empezará a dibujar más detalles en sus personajes y a utilizar los colores más adecuadamente. Dibujará personas con ropa, llevando algún objeto.

2.2.2.4 El dibujo infantil

Piaget J. (1980) "El dibujo infantil" El dibujo es otra forma de expresión que el niño tiene para expresar lo que siente, lo que le pasa y es otra de las manifestaciones de la función simbólica.

El dibujo le da la posibilidad al niño de expresar su pensamiento en forma concreta. La forma en que gráficamente representa las cosas es la pauta de las experiencias que ha tenido con ellas.

Con el dibujo podemos ver el nivel intelectual del niño y los rasgos de su personalidad.

J. Piaget expresa que el dibujo al igual que la imagen mental, representa un esfuerzo del niño por imitar lo real. Considera también a la expresión gráfica se encuentra ubicada a mitad del camino entre el juego y la imagen mental. En la evolución de la representación del espacio gráfico, Piaget distingue tres momentos:

➤ **Relaciones topológicas elementales:**

Es decir que el niño de 2 a 4 años sólo tendrá en cuenta al graficar, “relaciones de vecindad” (entre los elementos de una figura humana, por ejemplo), “relaciones de separación”(lo que implica que los elementos dibujados son discriminados unos de otros), “ relaciones de orden”(lo que va arriba de, a los costados de, por ejemplo la boca, etc.), “relaciones de inclusión” (los ojos dentro de la cara por ejemplo)

El niño al representar gráficamente, no toma en cuenta ni las proporciones, ni distancias, ni perspectivas.

Este espacio topológico termina de consolidarse alrededor de los 6 o 7 años de edad. Pero ya al comenzar los 4 años se irán observando indicios de organizaciones espaciales tales como las proyectivas y las euclidianas.

➤ **Espacio euclidiano:**

Este espacio significa que el niño ahora comienza a respetar las relaciones espaciales de medida, de distancia entre dos puntos, la horizontalidad y la verticalidad, la angulación las paralelas.

➤ **Espacio proyectivo:**

Significa que ahora el niño comienza a respetar las diferentes perspectivas de los objetos, y como varía aparentemente el tamaño, comienza a situar un objeto con relación a los otros.

Aparece la recta como posibilidad gráfica concreta.

Estos dos últimos espacios que comienzan a organizarse alrededor de los 4 años, llegan a su punto más importante alrededor de los 10 años, donde el niño logra graficar manteniendo las perspectivas, la constancia de la forma y el tamaño, la tridimensionalidad, la medida, etc., logrando así dibujos más realistas. Estos dos espacios se construyen en forma paralela y solidaria.

2.2.2.5 Niveles de desarrollo infantil del dibujo

Lowenfeld (1947) “Las etapas del dibujo” El dibujo de los chicos va transitando diferentes etapas que pueden, en alguna medida, relacionarse con la edad. Sí se puede decir que un niño de 7 años tiene que haber superado la etapa del garabato, pero no hay que pensar que al otro día de cumplidos los 4 va a dejar el garabato para elaborar un monigote, ya que se trata de una esquematización y la evolución de cada niño es diferente.

1º Período a gráfico: Antes de los 18 meses y hasta el año y medio, generalmente no se encuentran intentos de dibujar.

2º Período del garabateo: (alrededor de los 2 años)

Desde que agarran por primera vez un lápiz –alrededor de los 2 años- hasta los 4 años, aproximadamente, los niños atraviesan tres momentos diferentes. Primero dibujan garabatos desordenados, una especie de rayones en la hoja sobre el que no tienen más control que el que les permite empezar y terminar, y que por eso mismo muchas veces sigue en la mesa sobre la que está apoyado el papel. Más tarde logran controlar un poco más los movimientos y pueden detenerse para llevar el trazo hacia donde desean durante la realización de sus garabatos. Por último, el garabato con nombre aparece cuando el niño comienza a atribuirle un significado a lo que dibujó y entonces dice que hizo “un perro”, “un auto” o “a mamá”, a pesar de que nada de esto sea reconocible en el dibujo.

3º Período Pre esquemático:

Se da aproximadamente entre los 4 y los 7 años y se caracteriza por la búsqueda consciente de una forma en el momento de dibujar. Es durante esta etapa cuando se produce el momento mágico en el que mamá o papá van a reconocer en los trazos del niño el objeto que él dice haber representado. Lo más común es que este primer dibujo sea el de la figura humana, que inicialmente suele representarse con un círculo y dos líneas que salen verticalmente de él y que el niño nombra como “las piernas”, “los brazos” o “las manos”. Estos “cabeza-pies” o “renacuajos” aparecen entre los 4 y los 5 años y se van complejizando con el agregado de otras dos líneas a modo de brazos, con un redondel entre las piernas a modo de abdomen y, más tarde, el cuerpo.

En este período comienza la reproducción consciente de las formas percibidas, tiene una intención realista.

La figura humana es el primer símbolo gráfico logrado; dibujando un círculo como cabeza y dos líneas que representan el cuerpo y las piernas.

Hay más flexibilidad y variación en los dibujos. Dibuja espontáneamente aunque no esté motivado.

Más adelante el niño logra representaciones más elaboradas de la figura humana, agregando los brazos, hasta alcanzar alrededor de los 6 años, un dibujo más completo y con más detalles.

4º Período Esquemático:

Lowenfeld domina “esquema” al concepto al que ha llegado un niño respecto a un objeto; éste representa su conocimiento activo del objeto.

En esta etapa, el niño, no trata de copiar un objeto que tiene delante de él, tal cual como lo percibe, sino que dibuja teniendo en cuenta las características esenciales de los objetos, sin preocuparse por la perspectiva visual de los mismos; esto es lo que Luquet denomina como “realismo intelectual”.

Otra de las características de esta etapa son los “fenómenos de transparencia”, ¿qué queremos decir con esto?; que el niño dibuja las partes ocultas de los objetos: por ejemplo: dibuja una planta con las raíces que están por debajo de la tierra, aunque tenga la intención de realizar un dibujo solamente de la superficie de un lugar.

Puede pensar simultáneamente en varios aspectos a la misma vez. Dibuja las líneas de base (suelo), la línea del cielo y es capaz de ubicar correctamente las cosas o personas dentro de estas líneas. Todavía se maneja en un plano bidimensional, sólo en algunos casos aparecen líneas que representarían la profundidad.

5º Período del realismo visual:

El dibujo ya tiene perspectiva. En el dibujo de la figura humana, se interesa más por la expresión de características individuales, como ser: el sexo, la vestimenta, los detalles, la altura.

Desaparecen las líneas de base y cielo que encontrábamos en la etapa anterior, para utilizar en su reemplazo, la línea de horizonte; la superposición toma mayor conciencia y ahora es capaz de dibujar un objeto que puede tapar a otro en forma parcial o total. Los dibujos son más proporcionados, más naturales.

2.2.2.6 Clasificación de las técnicas de dibujo:

Bonilla (2012), realiza la siguiente clasificación:

- a. Técnicas secas: Es de fácil manejo y conservación, son adecuadas para el dibujo libre, texturas y trazados lineales. Sus instrumentos pueden ser: Lápices de grafito, carboncillo, lápices de colores. Sus soportes generalmente son papel de trama variados, cartulina.

TÉCNICA A LÁPIZ:

Procedimiento: Se aplica en dos grandes etapas. La primera tendiente a dibujar las líneas que oficiarán de esqueleto del dibujo, y la segunda que abordará el sombreado. Existen distintas graduaciones de lápices que harán su trazo más o menos duro, e influirán directamente en la técnica de sombreado, que puede ser en un zigzagado abierto, en líneas paralelas o en líneas dispares. Otras variantes de sombreado, aunque

menos utilizadas, son el circulismo y el suavizado, consistente en pasar un papel o una tela sobre el grafito del dibujo.

TÉCNICA DE COLOR:

Procedimiento: La mejor aplicación de esta técnica se da mediante la utilización de lápices de colores. La ventaja que brindan es que le dan libertad al artista, que puede elegir entre una representación detallada o una suave tonalidad. La venta de los lápices de colores es que otorgan la posibilidad de expresar una multiplicidad de colores sobre una superficie determinada que con otros insumos no podría, ya sea, por ejemplo, por la incompatibilidad de la variedad de tonalidades en una técnica como la del aerógrafo.

ARTE CON CRAYOLA

Procedimiento: Se raya la hoja opalina con todas las crayolas, sin dejar ningún lugar en blanco. Los colores claros son los que se verán mejor. Es importante que se remarque con fuerza la crayola para un mejor resultado. Ya que la hoja este llena de color, aplicaremos una mezcla de la pintura tempera negra y la pintura china negra. La consistencia tiene que quedar aguada sin gotear. Si en la primera capa se siguen viendo los colores será necesario otra capa. Dejamos secar en una superficie plana. Ya que está completamente seco el papel está listo para empezar a dibujar con el palito de madera. Se necesita rayar con fuerza para que se vean los colores de crayola.

b. Técnicas húmedas: Es una técnica que proporciona un trazo firme y claro, adecuado para contornos lineales, texturas y detalles, ofrecen una amplia gama de grosores. Sus instrumentos pueden ser tintas, pinceles, plumillas, plastilina, acuarelas, plumones.

SOPLADO:

Procedimiento: Se colocan gotas de témpera bastante líquida sobre el papel y se procede a soplar cada gota hasta extenderla bien.

DACTILOPINTURA:

Procedimiento: Preparar con almidón o harina y agua una pasta suave. Colocar en la masa la pasta suave incolora y separar las témperas. Mojar los dedos en ella, y luego en el color que se desee usar y dibujar con el dedo sobre la cartulina ideando una escena.

DECOLORACIÓN:

Procedimiento: se recorta un pedazo de papel seda de un color fuerte que quede del tamaño de una hoja carta, luego recorta una cartulina del mismo tamaño, pega el papel seda en la cartulina después comienzas a hacer los dibujos con el hisopo remojado en cloro.

MOTEADO

Procedimiento: Utiliza una hoja en blanco A3. Toma la bolsa y arrúgala para poder agarrarla con una mano a manera de esponja. Luego da toques suaves con la bolsa por diferentes lugares hasta llenar toda la hoja. Al finalizar dejar secar.

2.2.2.7 El dibujo según Piaget.

El dibujo constituye una de las formas de la función semiótica que el niño construye paulatinamente, de manera lúdica. Este se sitúa entre el juego simbólico y la formación de la imagen mental.

Los elementos que integran el dibujo:

- La intención: es la materialización gráfica de una idea inicial que el niño posee.
- La interpretación: es la explicación que el niño da en el transcurso o al final de la elaboración del dibujo. (intención e interpretación pueden diferir, sugiriendo alguna problemática determinada)
- El tipo: al principio el niño tiene una tendencia a reproducir de la misma manera los mismos objetos, sin embargo, gradualmente va agregando o quitando elementos, modificando así el tipo o modelo.
- El modelo interno: se forma a partir de que la acción del niño, recae en primera instancia en un modelo externo, el cual trata de reproducir, pero en esta actividad, se construye una representación por abstracción y con elementos de la experiencia individual en la mente infantil, que constituirá finalmente el modelo interno que el infante tratará de plasmar gráficamente.

- El color: cumple la función de adornar el gráfico y está presente en el niño desde edades muy tempranas.

III. HIPÓTESIS Y VARIABLES.

3.1 Hipótesis

Hipótesis alterna:

H_i : Si se aplica un programa de técnicas de dibujo, entonces se desarrollará significativamente la creatividad en los niños de 4 años de edad de Educación Inicial de la I.E. “Isabel Honorio de Lazarte” de la Urbanización La Noria en el distrito de Trujillo, 2013.

Hipótesis nula:

H_0 : Si se aplica un programa de técnicas de dibujo, entonces no se desarrollará significativamente la creatividad en los niños de 4 años de edad de Educación Inicial de la I.E. “Isabel Honorio de Lazarte” de la Urbanización La Noria en el distrito de Trujillo, 2013.

3.2 Operacionalización de variables.

VARIABLE	DEFINICIÓN	DIMENSIONES	INDICADORES	INSTRUMENTO
DEPENDIENTE: Creatividad.	Capacidad para dar respuestas originales y novedosas frente a una situación determinada o problema que debe resolverse, dejando de lado situaciones conocidas y buscando alternativas de solución que lleven a nuevos resultados o	Flexibilidad	1. Se adapta con facilidad en la realización de nuevas técnicas gráfico plásticas. 2. Elabora nuevas tácticas personales para desarrollar su trabajo. 3. Es capaz de percibir las cosas desde distintas perspectivas. 4. Plantea alternativas diferentes para solucionar un problema.	Test de creatividad
		Fluidez	5. Propone diversas ideas coherentes en referencia a su dibujo en un tiempo corto. 6. Dialoga frecuentemente sobre sus expresiones en el dibujo.	

	nuevas producciones.		7. Expresa su disconformidad sobre el dibujo. 8. Dibuja en forma clara su manera de pensar frente a sus experiencias.	
		Originalidad	9. Plantea soluciones poco comunes a los problemas planteados. 10. Sus planteamientos salen de los esquemas normales que manejan la mayoría de los niños. 11. Se opone a las formas convencionales de solucionar un problema. 12. Sus producciones orales y escritas son originales.	
		Elaboración	13. Añade detalles diferentes a sus trabajos gráfico plástico. 14. Amplia un texto escuchado creando una extensión del mismo. 15. Crea nuevas formas y figuras en base a otras dadas. 16. Crea un texto en función a imágenes observadas.	

VARIABLE	DEFINICIÓN	DEFINICIÓN OPERACIONAL		INSTRUMENTOS
		DIMENSIONES	INDICADORES	
INDEPENDIENTE Técnica de dibujo	Arte visual de representar algo en un medio bi o tridimensional mediante diversas herramientas y/o métodos.	Técnicas secas	1. Dispone de lápices y colores. 2. Propone ideas para los diseños. 3. Elabora bosquejos. 4. Dibuja las figuras libremente. 5. Realiza detalles finales en el dibujo. 6. Expone la producción gráfica.	Guía de observación.
		Técnicas	1. Realizar las	

		húmedas	instrucciones del trabajo. 2. Acondicionar el lugar con el mobiliario adecuado. 3. Disponer de crayolas, acuarelas, pinceles, plastilina, agua, plumones. 4. Elegir diseños para repasar o delinear. 5. Elaborar bosquejos. 6. Dibujar las figuras libremente. 7. Realizar detalles finales en el dibujo utilizando diferentes texturas. 8. Exponer la producción gráfica.	
--	--	----------------	---	--

IV. METODOLOGIA EMPLEADA

4.1 Metodología

Por su finalidad corresponde a una investigación aplicada, porque se diseñó un programa haciendo uso de los conceptos básicos relacionados con ambas variables de estudio.

Por su nivel de profundidad, es una investigación explicativa, pues demuestra la relación que existe entre ambas variables de estudio.

4.2 Población y muestra de estudio

a. Población:

Está conformada por un total de 26 alumnos, 12 hombres y 14 mujeres de 4 años de edad Educación Inicial en la sección “Fucsia” de la I.E. “Isabel Honorio de Lazarte” de la de la urbanización La Noria en el distrito de Trujillo; cuyas edades promedios son de 4 años, con un porcentaje mayor en niñas que en niños, que provienen de la Noria, la Rinconada y Pesqueda. Teniendo una situación económica media–baja y un índice cultural relativamente bajo.

GRADO Y SECCIÓN	POBLACIÓN		TOTAL
	HOMBRES	MUJERES	
Fucsia	12	14	26
TOTAL	12	14	26
FUENTE: NÓMINAS DE MATRÍCULA, AÑO 2013			

b. Muestra:

La muestra seleccionada es la misma población por ser una población pequeña.

4.3 Diseño de Investigación

El diseño es pre-experimental, con un único grupo de estudio. Presenta el siguiente diseño:

G.E: O1-----X-----O2

Dónde:

G.E : Grupo experimental conformado por los niños de 4 años de edad de Educación Inicial de la I.E. "Isabel Honorio de Lazarte"

O1 : Pre- prueba de creatividad

X : Propuesta. Programa de técnicas de dibujo

O2 : Post- prueba de creatividad.

4.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos.

Técnica:

La Observación Indirecta: Puente (2000), señala que la observación es una técnica que consiste en observar atentamente el fenómeno, hecho o caso, tomar información y registrarla para su posterior análisis. La observación es un elemento fundamental de todo proceso investigativo; en ella se apoya el investigador para obtener el mayor número de datos. En este caso se empleó la observación indirecta, que consiste en comprobar conductas o capacidades a través de la aplicación de reactivos o ítems.

Instrumentos:

Test: Se aplicó un test para medir la creatividad en sus dimensiones flexibilidad, originalidad, fluidez y elaboración. El test fue sometido a pruebas de validez y confiabilidad (Ver anexos).

4.5 Procesamiento de recolección de datos:

Las actividades realizadas en la presente investigación, se derivan de la metodología de la investigación científica y guardan un ordenamiento lógico que permite cubrir todos los procesos de una investigación.

- a.** Solicitar la autorización a la Dirección de la Institución Educativa para la ejecución del proyecto de investigación.
- b.** Coordinar con las docentes de aula para la aplicación de los instrumentos y de la propuesta pedagógica.
- c.** Coordinar con la profesora de práctica profesional para la pedagógica.
- d.** Validación del instrumento.
- e.** Aplicar los instrumentos de recolección de información.
- f.** Aplicar la propuesta pedagógica.
- g.** Sistematizar los resultados en un informe.

4.6 Procesamiento y análisis de información:

Para el procesamiento, análisis e interpretación de datos se emplearon los siguientes cálculos estadísticos:

Promedio de las diferencias

$$\bar{d} = \frac{\sum d_i}{n}$$

Desviación estándar de las diferencias

$$S_d = \sqrt{\frac{\sum d_i^2 - \frac{(\sum d_i)^2}{n}}{n-1}}$$

Prueba “t”-Student para datos emparejados:

$$t_v = \frac{\bar{d}}{\frac{S_d}{\sqrt{n}}} \quad v = n - 1 \quad \text{Grados de Libertad}$$



UNIVERSIDAD PRIVADA ANTENOR ORREGO

FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

PROPUESTA PEDAGÓGICA

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. **I. E:** N° 253 "Isabel Honorio de Lazarte"
- 1.2. **Lugar:** Trujillo
- 1.3. **Sección:** Fucsia
- 1.4. **N° de alumnos:** 26
- 1.5. **Duración :** 8 semanas
- 1.6. **Docente de aula:** Noemí Castillo
- 1.7. **Investigadoras:** Natalia Camacho Vigo

Kattia Sáenz Neyra

II. FUNDAMENTACIÓN.

El presente programa se fundamenta en la necesidad de mejorar la creatividad de los niños y niñas de 4 años, ya que dicha capacidad es importante para el desarrollo de futuros aprendizajes. El programa se fundamenta en la teoría de Piaget, quien sostiene que los niños aprenden fundamentalmente en base a sus experiencias e intereses y por ello el dibujo se constituye en una herramienta importante en la medida en que forma parte de los intereses de los niños y facilita su socialización con los demás.

III. OBJETIVOS.

3.1 General.

Realizar un programa en técnicas de dibujos para desarrollar la creatividad en niños de 4 años de edad de educación inicial de la I. E “Isabel Honorio de Lazarte” de la urbanización La Noria en el distrito de Trujillo del 2013

3.2 Objetivos específicos

- a. Promover el desarrollo de la flexibilidad.
- b. Mejorar el desarrollo de la fluidez.
- c. Promover la capacidad de elaboración.
- d. Promover el desarrollo de la originalidad.

IV. CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES.

Sesión Nro.	Sesión	Capacidad
01	Conociendo mi cuerpo (partes gruesas)	Identifica las partes gruesas de su cuerpo.
02	Conociendo mi cuerpo (partes finas)	Identifica las partes finas de su cuerpo.
03	Aprendo a vestirme	Practica hábitos de cuidado personal demostrando autonomía.
04	Cuido mi ropa	Practica hábitos de cuidado personal demostrando autonomía.
05	Me lavo la carita	Práctica hábitos de higiene personal diariamente.
06	El tacho de basura	Practica hábitos de higiene y orden en el aula demostrando autonomía.
07	Este es mi jardín	Reconoce los espacios y ambientes de su centro educativo.
08	Mis materiales de trabajo	Utiliza adecuadamente los materiales de trabajo del aula.

V. MATERIALES DE ESCRITORIO.

Denominación	Cantidad
Papel Bond A4	2 millares
Tajador	5 unid.
Lapiceros	20 unid.
Grapas	1 caja
Lápices	20 unid.
Plumones stylos	5 unid.
Plumones G.	1 caja
Cinta Mastking	6 unid.
Cartulina	1 docena
Plastilina	10 cajas
Colores	10 cajas
Tijeras	10 unidades

V. RESULTADOS:

5.1 Presentación de resultados:

TABLA 01
Puntajes obtenidos en el Pretest y Postest por los niños de 4 años de la I.E. "Isabel Honorio de Lazarte" de la Urbanización La Noria en el distrito de Trujillo, en el desarrollo de la dimensión FLEXIBILIDAD.

N°	PRETEST	POSTEST	Diferencia
1	7	8	1
2	5	8	3
3	6	8	2
4	4	8	4
5	8	8	0
6	6	8	2
7	8	8	0
8	7	8	1
9	8	8	0
10	7	8	1
11	5	8	3
12	6	8	2
13	5	8	3
14	6	8	2
15	6	8	2
16	7	8	1
17	7	8	1
18	6	7	1
19	7	8	1
20	8	8	0
21	7	8	1
22	6	8	2
23	5	6	1
24	7	8	1
25	7	8	1
26	7	7	0
Pro.	6.46	7.85	1.39
	1.07	0.46	1.06

Fuente: Aplicación del test de creatividad

En el cuadro nro. 1, se observan los puntajes obtenidos por el grupo de estudio en la dimensión Flexibilidad, tanto antes como después de la aplicación del Programa de Técnicas de Dibujo, notando que los puntajes en el pretest son menores a los obtenidos en el postest. Se observa que el promedio del pretest es de 6.46 mientras que en el postest se eleva a 7.85, existiendo una diferencia de 1.39 como resultado de la participación de los niños 4 años de edad en las sesiones de técnicas de dibujo.

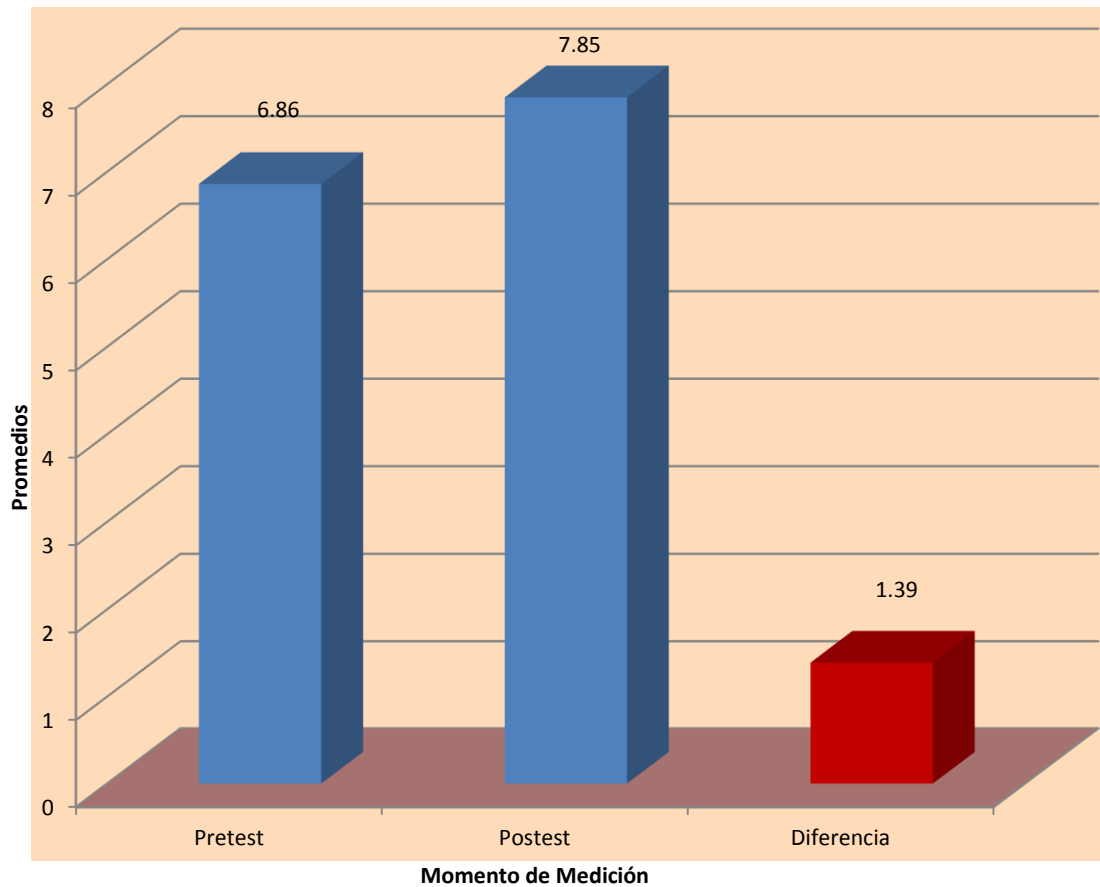
TABLA 02
Comparación de Promedios y su Significancia de puntajes en FLEXIBILIDAD, obtenidos por los niños de 4 años de I.E. “Isabel Honorio de Lazarte” de la Urbanización La Noria en el distrito de Trujillo.

GRUPO	MEDIDAS ESTADÍSTICAS	Prueba “t” de comparación de Promedios	Significación
UNICO EXPERIMENTAL	$\bar{X}_{pretest} = 6.46$ $\bar{X}_{posttest} = 7.85$ $\bar{D} = 1.39$ $S_D = 1.06$	$T_c = 6.65 > T_{tabular} = 1.708$ $P = 0.000000284 < 0.01$	Se Rechaza H_0 El puntaje del Post test supera significativamente al puntaje del Pre Test

Fuente: Cuadro nro.1

Al utilizar la prueba “t” ($T_c > T_{tabular}$) para comparar los puntajes antes y después del desarrollo del Programa de técnicas de dibujo, vemos que rechazamos la Hipótesis nula ($p < 0.01$), tenemos que el Grupo Experimental único de niños que participaron del estudio, incrementaron significativamente el puntaje que permite valorar su Capacidad creativa en la dimensión FLEXIBILIDAD, tenemos que en el Pre test el puntaje medio fue de 6.46 puntos y en el Post test de 7.85; existiendo una diferencia promedio de 1.39 puntos entre el Post y Pre test y este incremento se atribuye al desarrollo del programa.

GRÁFICO 1.- Promedios en el Pretest y Postest en FLEXIBILIDAD, obtenidos por los niños de 4 años de la I.E. "Isabel Honorio de Lazarte" de la Urbanización La Noria en el distrito de Trujillo



Fuente: Cuadro nro. 1

En el gráfico nro. 1 observamos una clara diferencia de 1.39 entre los promedios obtenidos en el pretest y postest, en la dimensión Flexibilidad. Así tenemos que en el pretest el grupo único experimental obtuvo un promedio de 6.86 y que como resultado de su participación en el programa de técnicas de dibujo eleva significativamente su promedio a 7.85.

TABLA 03
Puntajes obtenidos en el Pretest y Postest por los niños de 4 años de la I.E. "Isabel Honorio de Lazarte" de la Urbanización La Noria en el distrito de Trujillo, en el desarrollo de la dimensión FLUIDEZ.

N°	PRETEST	POSTEST	Diferencia
1	5	8	3
2	5	8	3
3	5	6	1
4	5	6	1
5	6	8	2
6	4	7	3
7	7	8	1
8	6	7	1
9	7	8	1
10	6	7	1
11	4	6	2
12	6	8	2
13	4	7	3
14	6	8	2
15	7	8	1
16	7	8	1
17	6	7	1
18	6	7	1
19	6	8	2
20	6	8	2
21	6	6	0
22	5	7	2
23	5	6	1
24	7	8	1
25	6	8	2
26	6	6	0
Pro. 5.73	7.27	1.54	
0.92	0.83	0.86	

Fuente: Aplicación del test de creatividad

En el cuadro nro. 3, se observan los puntajes y promedios obtenidos por el único grupo de estudio en el pretest y postest para la dimensión Fluidez. Encontramos que los puntajes en el pretest tienen un promedio de 5.73 y que como resultado de la participación de los niños de 4 años en el programa de técnicas de dibujo, este promedio se eleva significativamente a 7.27, existiendo una diferencia de 1.54.

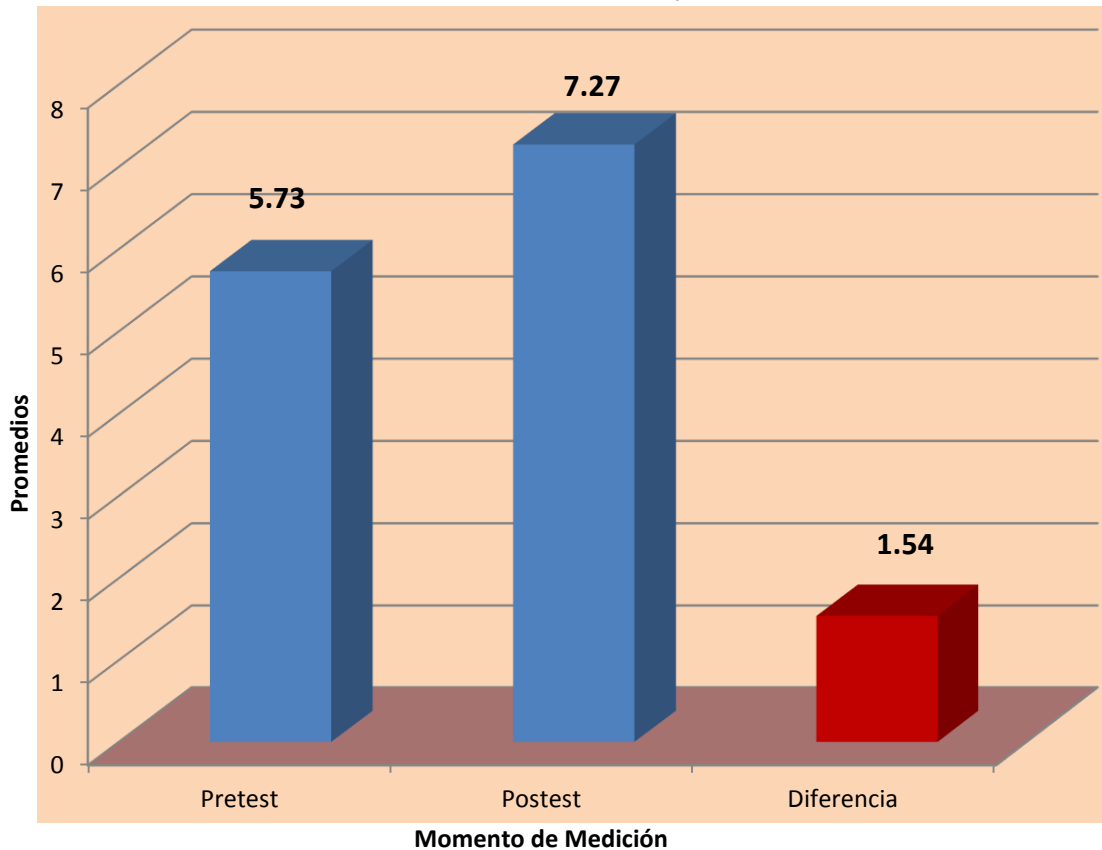
TABLA 04
Comparación de Promedios y su Significancia de puntajes en FLUIDEZ,
obtenidos por los niños de 4 años de la I.E. “Isabel Honorio de Lazarte”
de la Urbanización La Noria en el distrito de Trujillo.

GRUPO	MEDIDAS ESTADÍSTICAS	Prueba “t” de comparación de Promedios	Significaci ^o n
UNICO EXPERIMENTAL	$\bar{X}_{pretest} = 5.73$ $\bar{X}_{posttest} = 7.27$ $\bar{D} = 1.54$ $S_D = 0.86$	$T_c = 9.128 > T_{tabular} = 1.708$ $P = 0.0000000097 < 0.01$	Se Rechaza H_0 El puntaje del Post test supera significativamente al puntaje del Pre Test

Fuente. Cuadro nro. 3

Al utilizar la prueba “t” ($T_c > T_{tabular}$) para comparar los puntajes antes y después del desarrollo del Programa de técnicas de dibujo, vemos que rechazamos la Hipótesis nula ($p < 0.01$), tenemos que el Grupo Experimental único de niños que participaron del estudio, incrementaron significativamente el puntaje que permite valorar su Capacidad Creativa en la dimensión FLUIDEZ, tenemos que en el Pre test el puntaje medio fue de 5.73 puntos y en el Post test de 7.27; existiendo una diferencia promedio de 1.54 puntos entre el Post y Pre test y este incremento se atribuye al desarrollo de las sesiones de aprendizaje empleando técnicas de dibujo.

GRÁFICO 02.- Promedios en el Pretest y Postest en FLUIDEZ, obtenidos por los niños de 4 años de la I.E. "Isabel Honorio de Lazarte" de la Urbanización La Noria en el distrito de Trujillo



Fuente: Cuadro nro. 3

En el gráfico nro. 2, se observan los resultados correspondientes a la dimensión Fluidez, notando que en el pretest los niños de 4 años obtuvieron un promedio de 5.73 y que este promedio se elevó significativamente en el postest ascendiendo a 7.27, con una diferencia de 1.54. Esta mejora se debe a la participación de los niños en el programa de técnicas de dibujo.

TABLA 05
Puntajes obtenidos en el Pretest y Postest por los niños de 4 años de la I.E. "Isabel Honorio de Lazarte" de la Urbanización La Noria en el distrito de Trujillo, en el desarrollo de la dimensión ORIGINALIDAD.

N°	PRETEST	POSTEST	Diferencia
1	5	6	1
2	5	7	2
3	5	7	2
4	4	6	2
5	5	6	1
6	5	8	3
7	6	6	0
8	5	7	2
9	7	8	1
10	5	6	1
11	4	6	2
12	5	7	2
13	4	6	2
14	5	7	2
15	6	6	0
16	6	7	1
17	6	7	1
18	4	6	2
19	4	8	4
20	5	7	2
21	5	6	1
22	6	7	1
23	4	5	1
24	6	8	2
25	4	7	3
26	6	6	0
Pro.	5.08	6.65	1.57
	0.84	0.80	0.95

Fuente: Aplicación del test de creatividad

En el cuadro nro. 5, observamos que el programa de técnicas de dibujo ha tenido una influencia positiva en la creatividad de los niños para la dimensión Originalidad, pues el promedio obtenido antes de dicho programa fue de 5.08 mientras que el promedio obtenido después fue de 6.65, haciendo una diferencia de 1.57.

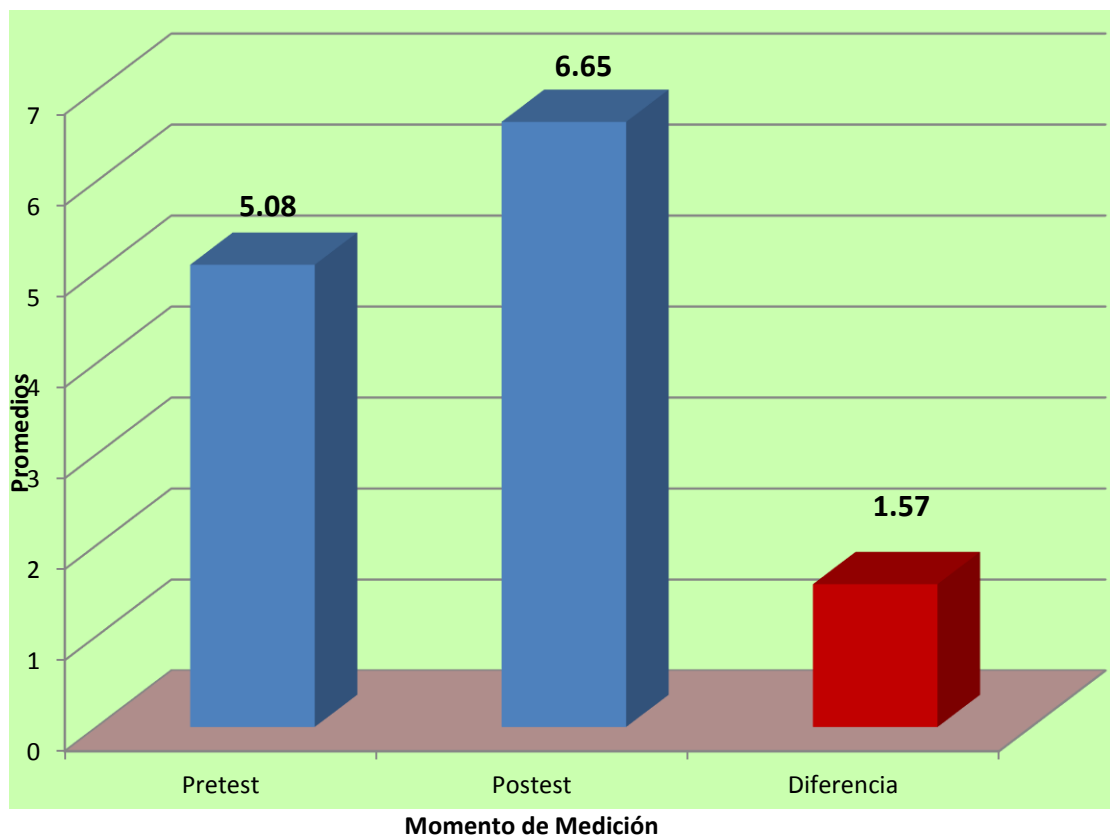
TABLA 06
Comparación de Promedios y su Significancia de puntajes en ORIGINALIDAD, obtenidos por los niños de 4 años de la I.E. "Isabel Honorio de Lazarte" de la Urbanización La Noria en el distrito de Trujillo.

GRUPO	MEDIDAS ESTADÍSTICAS	Prueba "t" de comparación de Promedios	Significaci ^o n
UNICO EXPERIMENTAL	$\bar{X}_{pretest} = 5.08$ $\bar{X}_{posttest} = 6.65$ $\bar{D} = 1.57$ $S_D = 0.95$	$T_c = 8.504 > T_{tabular} = 1.708$ $P = 0.00000000387 < 0.01$	Se Rechaza H_0 El puntaje del Post test supera significativamente al puntaje del Pre Test

Fuente: Cuadro nro. 5

Al utilizar la prueba "t" ($T_c > T_{tabular}$) para comparar los puntajes antes y después del desarrollo del Programa de técnicas de dibujo, vemos que rechazamos la Hipótesis nula ($p < 0.01$), tenemos que el Grupo Experimental único de niños que participaron del estudio, incrementaron significativamente el puntaje que permite valorar su Capacidad creativa para la dimensión ORIGINALIDAD, tenemos que en el Pre test el puntaje medio fue de 5.08 puntos y en el Post test de 6.65; existiendo una diferencia promedio de 1.57 puntos entre el Post y Pre test y esto como resultado de la participación de los niños y niñas en el programa de técnicas de dibujo.

GRÁFICO 3.- Puntajes en el Pretest y Postest en ORIGINALIDAD, obtenidos por los niños de 5 años de la I.E. "Isabel Honorio de Lazarte" de la Urbanización La Noria en el distrito de Trujillo



Fuente: Cuadro nro. 5

En el gráfico nro. 3, se observan los resultados para la dimensión Originalidad, encontrando que existe una diferencia de 1.57 entre los promedios del pretest y postest, lo que quiere decir que el programa de juegos configurativos ha tenido una influencia significativa en dicha dimensión.

TABLA 07
Puntajes obtenidos en el Pretest y Postest por los niños de 5 años de la I.E. "Isabel Honorio de Lazarte" de la Urbanización La Noria en el distrito de Trujillo, en el desarrollo de la dimensión ELABORACIÓN.

N°	PRETEST	POSTEST	Diferencia
1	3	4	1
2	3	6	3
3	4	5	1
4	2	6	4
5	5	6	1
6	3	4	1
7	3	6	3
8	5	5	0
9	5	7	2
10	3	5	2
11	3	5	2
12	3	6	3
13	3	5	2
14	3	5	2
15	3	6	3
16	3	6	3
17	3	7	4
18	3	5	2
19	3	5	2
20	3	6	3
21	3	4	1
22	3	6	3
23	3	5	2
24	4	7	3
25	3	6	3
26	3	5	2
Pro.	3.27	5.50	2.23
	0.72	0.86	0.99

Fuente: Aplicación del test de creatividad

Observamos en el cuadro nro. 7 los resultados obtenidos en el pretest y postest para la dimensión Elaboración, encontrando que antes de la participación de los niños de 4 años en el programa de técnicas de dibujo, el promedio fue de 3.27, mientras que después fue de 5.50, existiendo una diferencia de 2.23 que resulta significativa.

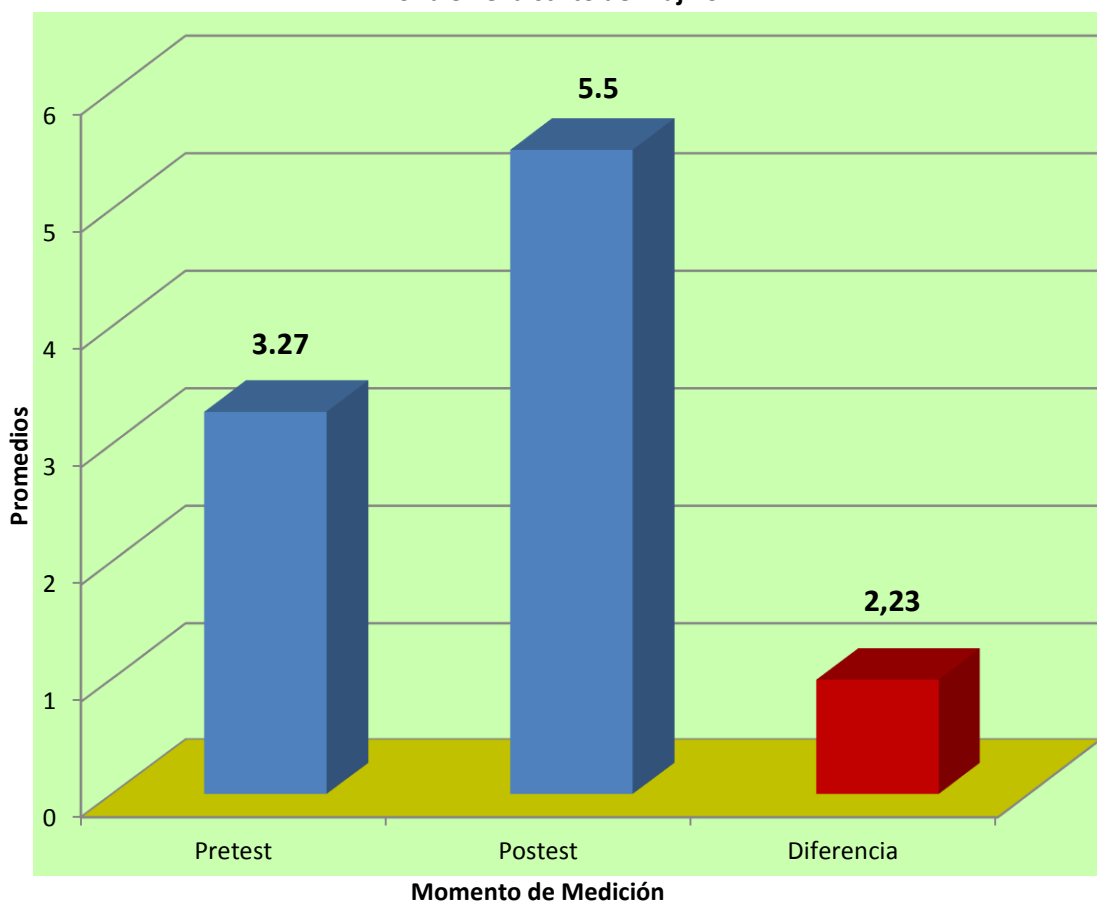
TABLA 08
Comparación de Promedios y su Significancia de puntajes en ELABORACIÓN, obtenidos por los niños de 5 años de la I.E. "Isabel Honorio de Lazarte" de la Urbanización La Noria en el distrito de Trujillo.

GRUPO	MEDIDAS ESTADÍSTICAS	Prueba "t" de comparación de Promedios	Significaci^on
UNICO EXPERIMENTAL	$\bar{X}_{pretest} = 3.27$ $\bar{X}_{posttest} = 5.50$ $\bar{D} = 2.23$ $S_D = 0.99$	$T_c = 11.46 > T_{tabular} = 1.708$ $P = 0.000000000095 < 0.01$	Se Rechaza H_0 El puntaje del Post test supera significativamente al puntaje del Pre Test

Fuente: Cuadro nro. 07

Al utilizar la prueba "t" ($T_c > T_{tabular}$) para comparar los puntajes antes y después del desarrollo del Programa de técnicas de dibujo, vemos que rechazamos la Hipótesis nula ($p < 0.01$), tenemos que el Grupo Experimental único de niños que participaron del estudio, incrementaron significativamente el puntaje que permite valorar su Capacidad creativa para la dimensión Elaboración, tenemos que en el Pre test el puntaje medio fue de 3.27 puntos y en el Post test de 5.50; existiendo una diferencia promedio de 2.23 puntos entre el Post y Pre test y este incremento se dio como resultados de la aplicación de las técnicas de dibujo.

GRÁFICO 05.-Puntajes en el Pretest y Postest en ELABORACIÓN, obtenidos por los niños de 4 años de la I.E. "Isabel Honorio de Lazarte" de la Urbanización La Noria en el distrito de Trujillo



Fuente: Cuadro nro. 7

En el gráfico nro. 5, se observan los resultados de la dimensión Elaboración, notando que el único grupo de estudio obtuvo un promedio de 3.27 en el pretest y que este promedio asciende a 5.5 en el postest como resultado de su participación en el programa de técnicas de dibujo, pues se halló una diferencia de 3.23 entre los promedios.

TABLA 09
Frecuencia del Nivel de Desarrollo de la Creatividad en los niños de 4 años de la I.E. "Isabel Honorio de Lazarte" de la Urbanización La Noria en el distrito de Trujillo.

Nivel	PRETEST		POSTEST	
	Frec.	%	Frec.	%
Bajo	0	0.0	0	0.0
Medio	20	76.9	1	3.8
Alto	6	23.1	25	96.2
Total	26	100.0	26	100.0

Fuente: Cuadros nro. 1,3,5,7.

Al agrupar los datos por niveles, se encuentra que los niños de 4 años de la I.E. "Isabel Honorio de Lazarte" de la Urbanización La Noria en el distrito de Trujillo, se ubicaban en un 76.9 % en un nivel medio y el 23.1% en nivel alto. Sin embargo, después de participar en el programa de técnicas de dibujo el 96.2% de los niños lograron el nivel alto y solamente un 3.8% en nivel medio. Tanto en el pretest como en el postest no se encontraron niños en el nivel bajo.

5.2 Docimasia de hipótesis:

De acuerdo con los resultados obtenidos, estamos en condiciones de:

Aceptar la hipótesis de investigación (Hi), que dice: Si se aplica un programa de técnicas de dibujo, entonces se desarrollará significativamente la creatividad en los niños de 4 años de edad de Educación Inicial de la I.E. "Isabel Honorio de Lazarte" de la Urbanización La Noria en el distrito de Trujillo, 2013.

Rechazar la hipótesis nula (Ho), que dice: Si se aplica un programa de técnicas de dibujo, entonces no se desarrollará significativamente la creatividad en los niños de 4 años de edad de Educación Inicial de la I.E. "Isabel Honorio de Lazarte" de la Urbanización La Noria en el distrito de Trujillo, 2013.

5.3 Discusión de resultados:

La presente investigación ha demostrado que la aplicación de un programa de juegos configurativos promueve significativamente el desarrollo de la creatividad de los niños de 4 años de la I.E. "Isabel Honorio de Lazarte" de la Urbanización La Noria en el distrito de Trujillo . Al aplicar las pruebas estadísticas se ha encontrado que el grupo único de estudio, como resultado de su participación en el programa de técnicas de dibujo, han desarrollado significativamente el desarrollo de su creatividad.

Se aplicó un test para evaluar la creatividad en sus dimensiones de Flexibilidad, Fluidez, Originalidad y Elaboración, encontrando que en todas ellas los niños del grupo de estudio han elevado sus promedios.

Observamos que al evaluar la dimensión de Flexibilidad en el Pre test el puntaje medio fue de 6.46 puntos y en el Post test de 7.85; existiendo una diferencia promedio de 1.39 puntos entre el Post y Pre test y este incremento se atribuye al desarrollo del programa.

Al evaluar la Fluidez, también se notó una diferencia entre los resultados del pretest y postest. En el Pre test el puntaje medio fue de 5.73 puntos y en el Post test de 7.27; existiendo una diferencia promedio de 1.54 puntos entre el Post y Pre test y este incremento se atribuye al desarrollo de las sesiones de aprendizaje empleando las técnicas de dibujo.

En la dimensión de Originalidad, tenemos que en el Pre test el puntaje medio fue de 5.08 puntos y en el Post test de 6.65; existiendo una diferencia promedio de 1.57 puntos entre el Post y Pre test, lo cual quiere decir que en esta dimensión también el programa de técnicas de dibujo tiene una influencia significativa.

También en la dimensión de Elaboración, el programa de juegos configurativos tiene una influencia significativa, pues se encuentra en los resultados que en el

Pre test el puntaje medio fue de 3.27 puntos y en el Post test de 5.50; existiendo una diferencia promedio de 2.23 puntos entre el Post y Pre test.

Al agrupar los datos por niveles, también se encuentran resultados positivos que confirman que la aplicación de los juegos configurativos mejoran la creatividad de los niños. Encontramos que los niños de 4 años de la I.E. "Isabel Honorio de Lazarte" de la Urbanización La Noria en el distrito de Trujillo, se ubicaban en un 76.9 % en un nivel medio y el 23.1% en nivel alto. Sin embargo, después de participar en el programa de técnicas de dibujo el 96.2% de los niños lograron el nivel alto y solamente un 3.8% en nivel medio. Tanto en el pretest como en el postest no se encontraron niños en el nivel bajo.

Considerando los resultados obtenidos podemos coincidir con la tesis de Zavala y Yoplac (2013), en la cual sostiene que los juegos configurativos promueven significativamente el desarrollo de las capacidades creativas de los niños de 5 años , el dibujo al ser una técnica de configuración de imágenes, forma parte del juegos configurativos por lo que se aceptan las conclusiones de esta investigación, ya que se han encontrado similares resultados.

Siendo el dibujo una técnica gráfica similar a la pintura, y habiendo obtenido logros significativos en la creatividad de los niños de 4 años, aceptamos la tesis de Galván (2007), en la cual se afirma que el aumento en el nivel de creatividad de la muestra a través de dicho programa diseñado en jerarquías de aprendizaje que van facilitando una serie de recursos para que el niño pueda crear. Del mismo modo coincidimos con la tesis de Méndez, Pérez, Solórzano y Vega (2007), en la cual concluye que el nivel de creatividad de los niños se eleva cuando se desarrolla actividades gráficos plásticos en forma organizada y sistematizada . El uso de técnica plásticas (dibujo, pintura , moldeado), mejoran considerablemente en el nivel de creatividad de los niños de 5 años.

Tal como manifiesta Sánchez (2003), el niño, dado su carácter activo y asimilador, puede mostrar indicadores de creatividad en su actividad diaria, en el juego, en el estudio, en su hobby, etc, los cuales posteriormente van definiendo tipos específicos de conducta creativa, esto se ha podido observar a través de la aplicación del pretest y posttest, a través de los cuales se ha ido experimentando el aumento de la creatividad en los niños como resultado de su participación en las sesiones de dibujo.

Estamos de acuerdo con López (1998), quien señala que uno de los condicionantes de la creatividad es el gozo, esto se ha comprobado puesto que los niños al desarrollar una experiencia gratificante como es el dibujo han podido mejorar su capacidad creadora.

VI. CONCLUSIONES

- a. Se ha demostrado que la aplicación del programa de técnicas de dibujo desarrolla significativamente la creatividad en los niños de 4 años de edad de Educación Inicial de la I.E. “Isabel Honorio de Lazarte” de la Urbanización La Noria en el distrito de Trujillo, 2013; puesto que, al aplicar las pruebas estadísticas se encontraron diferencias significativas entre los resultados del pretest y postest.
- b. Al evaluar la creatividad por las dimensiones de flexibilidad, fluidez, originalidad y elaboración en los niños de 4 años de edad de Educación Inicial de la I.E. “Isabel Honorio de Lazarte” de la Urbanización La Noria en el distrito de Trujillo, también se encontraron diferencias significativas como resultado de la aplicación del programa de técnicas de dibujo.
- c. La dimensión que recibe una influencia más significativa del programa de técnicas de dibujo es la Elaboración, pues al aplicar el pretest y postest se encontró un promedio de las diferencias equivalente a 2.23.
- d. Al evaluar el nivel de creatividad se encontró que en el pretest, el 76.9% de los niños se encontraban en un nivel Medio y un 23.1% en el nivel Bajo. Sin embargo, después de la aplicación del programa de técnicas de dibujo, solamente un 3.8% permanecían en el nivel medio, mientras que la mayoría que representa un 96.2% lograron un nivel alto.

VII. RECOMENDACIONES

Los resultados de la presente investigación me permiten proponer las siguientes sugerencias:

1. Que las instituciones educativas propongan un programa de técnicas de dibujo para desarrollar la creatividad de los estudiantes para que tengan mayor interés y así poder orientarlos en esa dirección.
2. Motivar permanentemente el interés del dibujo de los estudiantes, a fin de brindar el apoyo necesario y oportuno; pues una formación de calidad se basa en la búsqueda de técnicas más participativas, dinamizando las actividades, visualizando nuevas formas de medir los logros de creatividad,
3. Propiciar actividades de dibujo mediante la creatividad que busquen ayudar a la falta de flexibilidad de los dibujos de los estudiantes, pues es este el indicador que más afecta los procesos del aprendizaje.

VIII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

Ariete, S. (1993). La Creatividad. México. Edit. Trillas.

Baeza, C. "La Creatividad y los niños" (2005) en línea, Trujillo, visitado 13 de Febrero del 2013 disponible en: <http://www.educarchile.cl/Portal.Base/Web/VerContenido.aspx?ID=98392>

Barcelona, CEAC, 1982.PAPALIA, D. (1986). Desarrollo Humano. Edit. Mc. Graw Hill. México.

Barleta, B. (1998), La Tesis "Técnicas de Dibujo y Pintura".

Bartolomé, R. (1997). Manual para el educador infantil. Edit. Paidós. Madrid.

Becerra V, (1976) Valor del dibujo imaginativo en la educación infantil Universidad Nacional de Trujillo

Cabezas "El Dibujo Infantil" (2007) en línea, Trujillo, visitado 13 de Febrero del 2013 disponible en: <http://www.buenastareas.com/materias/el-dibujo-infantil/0>

Cañete, H. (1996). Juego y Vida. Ed. El Ateneo: Buenos Aires.

Carranza, M. "El Arte" (2010) en línea, Trujillo, visitado el 13 de Febrero del 2013 disponible en: http://www.losninosensucasa.org/question_detail.php?id=104

De Bono. E. (1994) "Pensamiento Lateral" Disponible. El dibujo" en línea", Trujillo, visitado 16 de marzo del 2013 disponible enABC: <http://www.definicionabc.com/general/dibujo.php#ixzz2NqX4FPMa>

Espríu, R. (1993). El Niño y La Creatividad. México. Edit. Trillas.

Guerrero A, "Pensamiento Divergente" (2012) en línea, Trujillo, visitado 16 de marzo del 2013 disponible en <http://www.parquedeinnovacion.org.mx/?p=668>

Hohman, M. (1998). Juego y desarrollo. Edit. Mc. Graw Hill. México.
<http://www.monografias.com/trabajos10/monogra/monogra.shtml> [2005, 12 de mayo]

López, H. (1998). Creatividad y Pensamiento Crítico. México. Edit. Trillas.

López, R. (1995.) "Desarrollos Conceptuales y Operacionales acerca de la Creatividad". Universidad Central. Escuela de Ciencias de la Educación. Chile. Disponible en <http://poiesologia.com/cuenta.php?codigo=914> [2005, 8 de abril]

Lowenfeld (1947) "Etapas del dibujo infantil" en línea, Trujillo, visitado 16 de marzo del 2013 disponible en http://eldibujoinfantil.blogspot.com.es/2006/03/etapas-del-dibujo-en-el-nio_29.html

Ministerio de Educación (2009). Diseño Curricular Nacional. Lima. Perú.
Newson, E. (1982) Juguetes y objetos para jugar. Edit. Ceac. Barcelona.

Papalia, D. (1998). Desarrollo del Niño. Edit. Mc. Graw Hill. México.
Piaget "dibujo infantil" en línea, Trujillo, visitado 16 de marzo del 2013 disponible en <http://www.laprimariaonline.com.ar/teordesarrevol.htm>

Puente, W. "Técnicas de Investigación" (2000) en línea, Trujillo, visitado el 13 de Febrero del 2013 disponible en: <http://www.rrppnet.com.ar/tecnicasdeinvestigacion.htm>

Sánchez, H. y Reyes, C. (1987). Metodología y diseños en la Investigación Científica. Lima. Edit. Mantaro.

Sánchez y Reyes, (1987) Metodología y Diseño en la investigación científica: Aplicados a la Psicología, Educación y Ciencias Sociales. 1 era. Ed., 3era Reimpresión Lima, S.E.

Sánchez, H. (2003). Psicología de la Creatividad. Lima. Edit. Visión Universitaria.

Tipos de dibujos infantiles según la edad del niño visitado 16 de marzo del 2013 disponible en <http://www.guiainfantil.com/educacion/dibujoinfantil/edad.htm>

Waisburd, G. (1996). Creatividad y Transformación. México. Ed. Trillas.

ANEXOS