

UNIVERSIDAD CATÓLICA SANTO TORIBIO DE MOGROVEJO

FACULTAD DE HUMANIDADES

ESCUELA DE EDUCACIÓN INICIAL



**PROGRAMA GRAP-REDIDI PARA FORTALECER LA CAPACIDAD
CREATIVA DE LOS NIÑOS DE CUATRO AÑOS EN ENTORNOS
VIRTUALES**

**TRABAJO DE INVESTIGACIÓN PARA OPTAR EL GRADO ACADÉMICO DE
BACHILLER EN EDUCACIÓN**

AUTOR

CYNTHIA VANESSA ALTAMIRANO CARBAJAL

ASESOR

SILVIA GEORGINA AGUINAGA DOIG

<https://orcid.org/0000-0001-6747-5375>

Chiclayo, 2021

ÍNDICE

Resumen	3
Abstract	4
I. INTRODUCCIÓN	5
II. MARCO TEÓRICO	8
2.1 Antecedentes	8
2.2 Bases Teórico Científica	9
2.2.1 Las Técnicas Grafoplásticas.....	9
2.2.2 Las Técnicas Grafoplásticas en el Currículo de la Educación Infantil	10
2.2.3 Importancia de las Técnicas Grafoplásticas.....	11
2.2.4 Elementos de las Técnicas Grafoplásticas	11
2.2.5 Dimensiones de Técnicas Grafoplásticas para el Nivel Inicial.....	12
2.2.6 Etapas del Lenguaje Grafoplástico	13
2.2.7 La Creatividad.....	14
2.2.8 Beneficios de la creatividad en Educación Inicial	16
2.2.9 Dimensiones de la Creatividad	16
2.3 Definición de Términos Básicos	17
III. METODOLOGÍA Y RESULTADOS ESPERADOS.....	19
IV. CRONOGRAMA.....	29
V. PRESUPUESTO	31
VI. COLABORADORES.....	32
VII. REFERENCIAS	33
VIII. ANEXOS.....	37
7.1 Instrumento de Evaluación.....	37
7.2 Síntesis de la Propuesta.....	39

Resumen

Cuando se efectúan las técnicas grafoplásticas, se hace referencia, directamente a la creatividad en los niños, ya que se genera un espacio, donde pueden plasmar su ingenio. En tal sentido, se realizará un estudio cuyo objetivo es diseñar actividades GRAP-REDIDI para fortalecer la capacidad creativa de los niños de cuatro años en entornos virtuales. Para ello, se utilizará un diseño descriptivo-propositivo, con una muestra de 31 estudiantes de la Institución Educativa Inicial N°047 “Capullitos de María”, seleccionada por medio de un muestreo no probabilístico por conveniencia. Los resultados esperados de los niños y niñas obtengan notablemente una mejora con el desarrollo del programa de actividades grafoplásticas para el fortalecimiento de su capacidad creativa, trabajando las dimensiones de Fluidez, flexibilidad, originalidad y elaboración. Por tanto, la investigación sobre las técnicas grafoplásticas es de gran impacto, pues brindará oportunidad a los niños de expresarse abiertamente y promover el desarrollo de habilidades cognitivas siendo una de estas la creatividad.

Palabras Clave: técnicas grafoplásticas, creatividad, actividades.

Abstract

When graphoplastic techniques are carried out, direct reference is made to creativity in children, since a space is generated where they can express their ingenuity. In this sense, a study will be carried out whose objective is to design GRAP-REDIDI activities to strengthen the creative capacity of four-year-old children in virtual environments. For this, a descriptive-intentional design will be used, with a sample of 31 students from the Initial Educational Institution N° 047 “Capullitos de María”, selected through a non-probabilistic convenience sampling. The expected results of the boys and girls obtain a notable improvement with the development of the graphoplastic activities program to strengthen their creative capacity, working on the dimensions of fluency, flexibility, originality and elaboration. Therefore, research on graphoplastic techniques is of great impact, as it will provide an opportunity for children to express themselves openly and promote the development of cognitive skills, one of which is creativity.

Keywords: graphoplastic techniques, creativity, activities.

I. INTRODUCCIÓN

En el nivel preescolar, a los niños y niñas les gusta dibujar, pintar, y sobre todo se deleitan manipulando el material y dando vida a lo que transforman, es por ello que los y las docentes deben facilitar oportunidades de aprendizajes donde los niños y niñas puedan expresarse espontáneamente, proveyendo los recursos didácticos para que desarrollen sus habilidades tanto físicas, como cognitivas, que permita mostrar su individualidad; también es importante reconocer que cada niño y niña tienen un ritmo de aprendizaje diferente que el otro, con una visión e imaginación distinta de lo que desean plasmar. De este modo irán generando confianza en sí mismos, fortaleciendo su pensamiento crítico y sobre todo el desarrollo de la capacidad creativa.

A la creatividad, en la actualidad no se le está dando el debido valor y lugar que se merece dentro de nuestro sistema educativo y aún más en tiempos remotos, donde los niños siguen con actividades, repitiendo lo que la docente dice o hace, pasando por alto las necesidades y posibilidades que deben ser atendidas a los estudiantes, limitándoles a realizar sus propias ideas, siendo esta, base para formar personas creativas y capaces de desarrollar su imaginación. Sequera (2006, como se citó en López, 2008) indica que “Los niños son creativos por naturaleza, que más que enseñar creatividad, se trata de estimularla, de no castrarla” (p.3). Esto nos da a entender, a que todo niño o niña tiene la capacidad de realizar novedosas creaciones y de realizar algo nuevo a base de sus ideas. Igualmente, Bernal (2006) menciona que toda persona tiene un potencial para la creatividad, porque es algo innato, que debe ser estimulado desde la primera infancia mediante una educación creativa, que además se relacione con el ámbito familiar y social. Para Elisondo y Donolo (2013) hacen referencia a la creatividad como una habilidad de los seres humanos que nos ayuda a buscar respuestas, a formular y solucionar un problema que acontezca.

En el ámbito internacional, la UNESCO describe que la creatividad como la contribución y construcción de la sociedad, donde se busca la edificación de personas con la libertad de poder expresarse y compartir sus creaciones, y a que cada individuo pueda expresarse y participar. Asimismo, que la creatividad está en cada hombre y que cada uno puede realizar distintas representaciones artísticas (como se citó en Medina et al., 2017). Por lo tanto, es necesario que la educación inicial aborde actividades que lleven al desarrollo de esta; en términos generales, hablamos del lenguaje grafoplástico que ayudará a fortalecer la creatividad

de los alumnos, debido a que son actividades recreativas que van a permitir a los niños disfrutar creando de manera libre y espontánea.

Para el Ministerio de Educación (MINEDU, 2013) el lenguaje grafoplástico son aquellos instrumentos o herramientas que van hacer modificados, en el que se puede dejar un registro visual o huella. Para las actividades de este tipo, es necesario trabajar mayormente utilizando las manos. Asimismo, la educación peruana considera la formación integral de cada estudiante preescolar en todos sus ámbitos, por tal motivo creó el currículo nacional, que está conformado por competencias, y una de ellas está basada en el lenguaje grafoplástico. La cual es, la sexta para ser más precisos, dice: “crear proyectos desde los lenguajes artísticos”, que busca que los educandos creen sus producciones con libertad, que puedan ser ellos mismos al realizar un trazo o al dibujar, y que les permita comunicar su noción, imagen y entendimiento de ver las cosas. Los diferentes lenguajes artísticos cobran vida en las distintas acciones de creación de los niños, al encontrarse ellos manipulando, observando y transformando el material a su alcance, al simbolizar y explorar el mundo de las artes plásticas.

En la institución educativa inicial, es usual ver que las docentes brinden material a los niños, como hojas de aplicación, planas, haciendo guías, generando que la técnica grafoplástica se perciba de una manera errónea, y que los alumnos realicen ésta actividad a la preferencia del docente, congelando o bloqueando las ideas que tienen los estudiantes.

Al observar el Centro Educativo Inicial N°047 “Capullitos de María”, los estudiantes de cuatro años, están a la espera de la demostración de la docente para realizar tal cual la actividad, y si se realiza una actividad para casa, quién lo termina por realizar es el padre, madre o cuidador, porque quiere seguir el modelo mostrado por la docente, o quieren avanzar con la reto encomendado porque la hora de la evidencia tiene un límite; o en otros casos, realizar lo mejor parecido porque su hijo o hija está siendo evaluado; es por estas razones, que a menudo los estudiantes de dicha institución no muestran originalidad en sus producciones, ni iniciativa para elaborar una actividad. A causa de lo mencionado, los estudiantes no se adentran en el misterio de aprender, de curiosar, de buscar recursos para realizar sus productos; en consecuencia, los niños no pueden ejercer su libertad creativa.

Frente a la problemática, se realizará la presente investigación, que propone diseñar actividades GRAP-REDIDI (Grafoplásticas con Recursos Didácticos Digitales), que fortalecerá

la capacidad creativa de los niños de cuatro años. Por lo tanto, Si se diseña actividades GRAP-REDIDI, entonces es probable fortalecer la dimensión de creativa mediante entornos virtuales. Por lo tanto es necesario lograr que todos los estudiantes sean y florezcan su lado creativo, y aún más en los tiempos actuales en donde todo se ha vuelto virtual, se necesita de alumnos capaces de expresar su ingeniosidad. En este contexto, se formula el problema investigativo con el enunciado ¿cómo fortalecer la capacidad creativa de los niños de cuatro años en entornos virtuales?

Teniendo como propósito diseñar actividades GRAP-REDIDI para fortalecer la capacidad creativa de los niños de cuatro años en entornos virtuales. Y para lograr el propósito del estudio se abordan como objetivos específicos, medir el nivel actual de la capacidad creativa de los niños, para luego determinar las características del programa de actividades GRAP-REDIDI.

El trabajo de estudio se justifica en la necesidad manifestada por los alumnos de la I.E.I. N°047 “Capullitos de María” para realizar actividades, como el dibujo, el pintar y dejar fluir su creatividad. Es por ello, que se realizará la investigación para fortalecer en los alumnos su capacidad creativa, estimulando mediante actividades grafoplásticas desde la virtualidad haciendo uso de recursos didácticos digitales. Según Silvio (2000) explica que el entorno virtual que se ha presentado, es el indicio para explorar nuevas miradas y enfoques en la enseñanza y el aprendizaje, he insertarnos en el mundo de las tics, ya que en tiempos virtuales y remotos los recursos didácticos digitales son esenciales para que un docente desarrolle sus sesiones de enseñanza-aprendizaje. En cuento los beneficiarios son los estudiantes de cuatro años de la I.E.I “Capullitos de María” directamente e indirectamente los padres de familia y los demás centros educativos mediante actividades y materiales que serán realizados con originalidad abarcando las técnicas grafoplásticas como el dibujo y pintura, a fin de facilitar el proceso de las actividades educativas, para avivar la mente artística de los más pequeños, y para motivar a los estudiantes, ofreciéndoles nuevas formas de cómo expresar su creatividad e imaginación y que es posible realizarlo en entornos virtuales. Además las actividades que se propondrán en el programa GRAP-REDIDI ofrecerán nuevas oportunidades didácticas, que ayudarán a orientar el aprendizaje al incorporar el pintar, el dibujo y la interactividad como elementos digitales que refuerzan la creatividad. Finalmente, el programa es pertinente porque ayudará a mejorar notablemente la creatividad, brindado la oportunidad al niño de experimentar situaciones en donde él o ella puedan reflejar lo que más le gusta, dando pase a su inventiva creatividad.

II. MARCO TEÓRICO

2.1 Antecedentes

Para la investigación se toma como referencia de trabajos previos sobre el tema de estudio tanto internacional, nacional como local para la realización del proyecto.

A nivel internacional, Naranjo (2016) realizó una tesis basada en las técnicas grafoplásticas en la I.E.I. “Joaquín Arias”, Pelileo – Tungurahua, período 2016 en el país de Ecuador, para trabajar el desarrollo de la creatividad en los niños de la unidad educativa. Esta tuvo por objetivo de demostrar que las técnicas contribuyen a reforzar la creatividad en los alumnos de inicial. La metodología de la investigación presenta un enfoque teórico; es descriptiva y aplicada, su diseño fue cuasi experimental. Los resultados demostraron que las actividades de aprendizaje realizadas ayudan a los estudiantes de tres años a potenciar su inventiva creatividad. Las actividades propuestas fueron de beneficio para los alumnos, porque lograron distinguir mediante las técnicas el tamaño, forma y volumen al utilizar diversos materiales. Además, que las técnicas se pueden comenzar a desarrollar desde tempranas edades.

A nivel nacional, Infantes y Ruiz (2018) hicieron una tesis de investigación para promover el desarrollo de la creatividad a través de actividades grafoplásticas en niños de cinco años I.E.I. Kinder “Mi nuevo amanecer” de Huamachuco, en el año 2017. Con un estudio experimental pre y post test para determinar si el programa influye en la creatividad. Los resultados demostraron que el programa de sesiones de actividades de aprendizaje basados en el dibujo y pintura, hechas para los niños, mejoró significativamente en ellos, y en sus producciones de dibujo y pintura. De esta investigación se llega a la conclusión que él o la docente debe brindar oportunidades, de situaciones de aprendizajes significativas y también los recursos necesarios donde el niño o niña puedan poner en práctica su creatividad.

Robles (2016) en su tesis, realizó un conjunto de sesiones de actividades basados en las técnicas grafo plásticas en la I.E.I N°598 “Los Amautas” para potenciar la creatividad en los infantes de Súcota, Cutervo-2016, muestra por finalidad la realización de un programa de actividades para trabajar la creatividad en la I.E mencionada. Se realizó un pre y post test con una total de 47 alumnos. Se desarrolló sesiones de aprendizaje en base a las técnicas grafoplásticas. De este estudio se evidenció que en los estudiantes; presentaban deficiencia en

las dimensiones de la creatividad como la originalidad, la elaboración, flexibilidad y fluidez; que después de la realización de las sesiones permitió reforzar el aspecto creativo en los estudiantes.

Luna y Vargas (2018) presentaron un estudio basado en la expresión plástica realizando un “Programa manitos libres, para desarrollar la creatividad en niños de 5 años” de la I.E.I N° 111 del distrito de “Santa Anita”. Su objetivo fue el de determinar si el programa propuesto era eficaz, para el desarrollo de la creatividad, con una muestra total de 49 niños. Asimismo presentó un diseño experimental bajo un enfoque cuantitativo. Se llegó a la conclusión en dicha investigación que, la incidencia y práctica de la expresión plástica ayuda notablemente a fortalecer la expresión creativa que tienen los niños y que esta se dará siempre y cuando se estimule de manera adecuada a los estudiantes, es decir, con actividades que no solo sea emplear la técnica y aprendérsela sino que se deja a los niños explorar y que pueden crear sin ninguna camisa de fuerza.

A nivel local, Constantino (2018) realizó una investigación mediante la aplicación del “Programa de juegos cooperativos para mejorar la expresión grafoplástica en niños de cuatro años” de la I.E N° 036 “María del cielo de Chiclayo”. Tuvo como objetivo realizar un programa de estrategias para las edades de tres, cuatro y cinco años, con características similares. Su metodología presenta un diseño pre experimental con pre y post test. Se llegó a la conclusión, que los juegos cooperativos fortalecen el desarrollo no solo de la motricidad fina y gruesa, sino que también se evidenció que potenciaba a los niños a mostrar su creatividad mediante la realización de estos, mostrándose más seguros al comunicar y expresar lo que piensan.

2.2 Bases Teórico Científica

2.2.1 Las Técnicas Grafoplásticas

2.2.1.1 Definiciones Relacionadas

Minedu (2013) entiende a las técnicas grafoplásticas como el lenguaje que necesita de materiales para ser visible y que sean moldeables; que cada sujeto al aplicarlo vaya dejando rastro o huella visual de lo que ha elaborado con la ayuda de diferentes herramientas. También que todo material utilizado permita realizar a los niños, figurar lo que desean e imaginan y producir sus modos de expresión grafoplásticos.

Para Anilema (2008, como se citó en Tapia, 2019) define que a través de la expresión plástica, mediante el arte por medio de las texturas, las formas, la línea y el color; donde manifiestan sus capacidades, desarrollan su aceptación en sí mismo, la confianza y autonomía. Dicho con otras palabras, ellos demuestran sus inquietudes, sus emociones, sus miedos, sus preferencias mediante sus creaciones, ayudando a conocerse mejor a ellos mismos, expresando su mundo interior.

Para Medrano (2020) son estrategias a utilizar y elaborar por la docente de educación inicial con variedad de recursos para fortalecer el desarrollo de los niños. También hace mención, que las técnicas deben estar estructuradas de manera ordenada y no repetitiva, ya que al no estarlas provoca cansancio y fatiga en los más pequeños. Además, las técnicas deben ser utilizadas como un medio para el aprendizaje autónomo de los estudiantes dentro de las actividades educativas. Debe ser una actividad divertida y activa en el proceso educativo del aprendizaje, contribuyendo al desarrollo integral del niño o niña. El niño tiene que reunir ciertos factores vivenciales para construir y mostrar lo que imagina y piensa.

Por lo tanto las técnicas grafoplásticas son actividades didácticas desarrolladas con el fin de que el niño pueda expresarse mediante el lenguaje plástico y pueda conocer las diferentes técnicas al disponer de materiales, además, este proceso le da la oportunidad de establecer habilidades imaginación, la expresividad y sobre todo la creatividad.

2.2.2 Las Técnicas Grafoplásticas en el Currículo de la Educación Infantil

Las técnicas grafoplásticas tienen sustento en el plan curricular nacional de Educación Inicial. Está definido en el campo de desarrollo de comunicación, en la competencia de “Crea proyectos desde los lenguajes artísticos”. Los niños en la primera infancia tienen contacto con elementos que se pueden transformar e ir dejando huellas, por ello es importante brindarles materiales y variedad de recursos para la elaboración de sus producciones. En la competencia ya mencionada, principalmente, las siguientes capacidades que se movilizan son: “Explora y experimenta los lenguajes del arte, aplica procesos creativos, y socializa sus procesos y proyectos” (Minedu, 2016).

Dicho lo anterior, le concederá al niño la oportunidad de construir un proceso que con la guía de la maestra lo conducirá a desplegar sus destrezas creativas, a través de técnicas,

recurso, materiales o instrumentos de las técnicas grafoplásticas. Y que al aplicar los contenidos harán que se cumpla los objetivos establecidos en el currículo nacional de Educación básica regular. Así pues las elaboraciones de actividades técnicas grafoplásticas se han de dar con alguna intencionalidad educativa y considerando el aprendizaje personalizado.

2.2.3 Importancia de las Técnicas Grafoplásticas

Los lenguajes artísticos engloban el teatro, la danza, la música, lo corporal, y la plástica; esta última se muestra la técnica grafoplástica; vale decir, que en la actualidad la significación de las técnicas grafoplásticas tiene vida en los primeros años de formación de un niño o niña, y es en este período que los niños se expresan de forma natural, sencilla y espontánea, por ende se tiene que estimular, porque se encuentran en el ciclo de construcción y formación de sus capacidades, experiencias, pensamiento, de su fantasía; es por ello que se debe contar con una variedad de técnicas para enriquecer su autoexpresión, su libertad y su creatividad.

Alvarado et al. (2015) afirma que la enseñanza artística es un área insustituible e inamovible en los educandos y en estos tiempos ha cobrado suma importancia que en tiempos pasados en la proyección curricular; ya que nos permite moldear niños más empáticos, perceptibles, sensitivos, productivos, habilidosos y sobre todo más creativos; evidenciando mayor interés por el aprender. Por lo tanto, es un área de gran aporte al proceso cognitivo de los estudiantes valorando su arte y sus producciones.

Asimismo, Gallego et al. (2015) las técnicas grafoplásticas es considerada parte del proceso educativo de los alumnos de dos a cinco, porque proporciona al educando nuevas experiencias aprendizajes conduciéndolos a enfrentar desafíos. Gracias a estas actividades los niños y niñas van explorando, soñando, inventando, curioseando, buscando la ocasión de manifestar sus emociones, percepción, sus aspiraciones y anhelos, empleando su potencial para crear.

2.2.4 Elementos de las Técnicas Grafoplásticas

Las técnicas grafoplásticas implican un conjunto de elementos visuales de su propio lenguaje que permite al sujeto transmitir su representación o idea. Estos deben expresar un orden determinado, definible y a la vez tangible. Según Chávez (2018):

- **El punto:** Siendo este, la unión de la punta del lápiz con el papel u otro material. Es el elemento gráfico más pequeño que se pueda dibujar sobre una base, haciendo uso del lápiz, lapicero, etc. Lo crucial del punto es su tamaño, que debe ser pequeño; esta forma parte de la configuración de la figura. Además, un punto no solo es considerado como redondo sino que también podemos encontrarlo de diferentes modos, se puede observar, empezando por las formas como: cuadrado, triángulo; como aspa y mancha.
- **La línea:** Es la unidad básica en el desplazamiento ordenado de puntos, que se unen sobre una superficie trazada. Los trazos que se identifican son por ejemplo: la recta, curva, zigzag y ondulada. La línea también puede ser de manera vertical u horizontal, asimismo puede ser paralelas, perpendiculares, oblicuas.
- **El color:** Es una percepción del reflejo de la luz mostrando todos los colores. Se agrupa por colores primarios, secundarios, y terciarios; el primero, hace referencia al rojo, amarillo y azul; el segundo y el tercero, surgen al mezclar los colores primarios. Todo esto se aprecia en los objetos, en su volumen y forma.
- **La textura:** Es el arte bidimensional que expresan todos los objetos o cosas. Esta puede ser percibida por la repetición de puntos seguidos que conforman la textura. Asimismo, esta se hace uso del tacto y la vista para poder contemplar la textura.
- **El volumen:** Es la magnitud de un cuerpo que representa un objeto contemplando las dimensiones de ancho, largo y profundidad. Para la aplicación y simulación del volumen se utiliza los degradados, sombras y también luces.

2.2.5 Dimensiones de Técnicas Grafoplásticas para el Nivel Inicial

Podemos destacar según las Rutas del aprendizaje, Minedu (2013) las técnicas o dimensiones grafoplásticas son:

- **El dibujo:** Es el arte del movimiento que deja plasmar una imagen sobre un papel y el elemento fundamental para el dibujo es la línea. Es ella, en sus diferentes grosores, direcciones y tonalidades o colores.

- **Pintar:** Es representar mientras damos color y combinamos dando luminosidad y consistencia a lo explorado, manifestando la subjetividad.
- **Modelar:** Es realizar una estructura o molde empleando un material que tenga plasticidad y pueda cambiar de forma. Esto se realiza con la ayuda de las manos.
- **Construir:** Es transformar usando materiales, uniendo, juntando, pegando, ensamblando y armando partes.

Así pues las dimensiones grafoplásticas, debe ser una actividad placentera, en la cual los niños disfruten, y comuniquen sus ideas.

2.2.6 Etapas del Lenguaje Grafoplástico

La más representativa es la de Lowenfeld (1980, como se citó en Tapia, 2019) se caracterizan según la etapa infantil de cero a seis años:

2.2.6.1 Etapa del Garabato (de dos a cuatro años):

Los garabatos se inclinan a tener una disposición suficientemente evitable, se inician con trazos desordenados en un papel, que poco a poco van cambiando los trazos y el contenido hasta ser reconocido para el docente. En este período, a la edad de 18 meses los niños se inician en el dibujo, comienza a hacer movimientos sin control, debido a que aún no tienen controlado su motricidad. A partir de la edad de tres años y medio entre cuatro, muestran representaciones de objetos que ya pueden ser más reconocidos a la vista del adulto.

Se distinguen en tres niveles:

Garabato descontrolado, se encuentra a la edad de 18 meses a dos años y medio. A esta edad, los niños comienzan a realizar trazos mostrando poca atención a lo que están realizando, debido a que al realizarlo suelen mirar hacia otro lado. Por tanto, los garabatos de los niños a esta edad lo realizan por puro goce, deleite del movimiento; entonces sus garabatos no serán precisos hasta que el niño haya establecido un control del garabateo. Las líneas a

manera de trazos realizadas por los pequeños varían de acuerdo a la longitud y dirección en las que se presente.

Garabato controlado, inicia a la edad de los dos hasta los tres años y medio; el niño poco a poco va experimentando, explorando y descubriendo que hay una conexión entre sus movimientos y sus trazos. Para este período, al trazar le dedican más atención, tratando de combinar y de hacer que su dibujo se vea de diversos colores. Cabe mencionar que a esta edad les encantará trazar toda la superficie de la hoja. Al llegar a los tres años, el niño busca nuevas maneras de sostener el lápiz para poder dibujar, agregando más detalles, realizando dibujos que ya tienen más sentido y acordes al mundo que los rodea pero que aún están un poco lejos de la realidad.

Garabato con nombre, inicia desde los tres hasta los cuatro años de edad. Aquí los pequeños empiezan a colocar nombres a sus dibujos. Esa es la señal que indica que el niño o niña está cambiando de un pensamiento asociado a los movimientos a un pensamiento imaginativo sobre la manera de representar su dibujo. El niño va cambiando su modo y estilo de pensamiento, al imaginativo dejando atrás el asociado al kinestésico. El niño en este período dedica más tiempo a su dibujo, acompañados de algunas características. También para cada dibujo puede ser que utilice un apartado diferente.

2.2.6.2 La etapa pre-esquemática (cuatro a siete años):

Desde los cuatro a los seis años, el niño comienza a realizar la figura humana, mediante un círculo como cabeza; dos líneas verticales como piernas, también se le considera como monigote-esquema o monigote-renacuajo. Sus dibujos muestran su desarrollo, expresando su pensamiento, expresiones y experiencias. Sus dibujos a esta edad son muy estereotipados y simples, que se repiten de un dibujo a otro.

2.2.7 La Creatividad

2.2.7.1 Definiciones Relacionadas

Guilford (1952, como se citó en Vázquez, 2011) menciona a que hacen referencia a las capacidades, aptitudes, o características que tienen los sujetos que ponen en práctica su

inventiva, empleando los aspectos como la originalidad, la elaboración, flexibilidad y fluidez, como también el pensamiento divergente para la elaboración de su producto.

Torrance (1962, como se citó en Santaella, 2006), la define como el desarrollo de facultades para la obtención de información y la resolución de problemas, que nos permite construir ideas, conceptos y ser comunicados. Torrance se apoyó en la teoría de Guilford, trabajando dos componentes principales, lo verbal y figurativo, estimulando el pensamiento divergente y las dimensiones estudiadas por Guilford.

Ausubel (1963) define que la creatividad está relacionada a la personalidad de cada sujeto que crea, y el sujeto se diferencia por la manera en la que presenta su idea; por su particularidad y originalidad. Para Gutman (1967) esta consiste acciones realizadas por el hombre para crear algo nuevo sobre el entorno (como se cito en Acuña et al., 2016).

Gallardo (como se citó en Vera, 2018) por su parte, explica que es como un proceso que integra al sujeto al interactuar con cosas u objeto de la actividad misma; que fomenta sus aptitudes como cognitivas, físicas, motivacionales, afectivas, volitivas, etc.

Gardner (1999) menciona que “La creatividad no es una especie de fluido que pueda manar en cualquier dirección”; en este sentido necesita ser estimulada para que pueda fluir cual pileta de agua, que al cerrarse ese estímulo se quedara sin correr y se endurecía la llave, pero si constantemente se es utilizada, el agua correrá sin hacer fuerza a la llave. Por lo tanto, cualquier persona puede llegar alcanzar ser, muy inventivo, original e imaginativo, si se le fortalece desde temprana edad su capacidad creativa (como se citó en Esquivias, 2004).

Para Bianchi, “Proceso que compromete la totalidad del comportamiento psicológico de un sujeto y su correlación con el mundo, para concluir en un cierto producto, que puede ser considerado nuevo, valioso y adecuado a un contexto de realidad, ficción o idealidad” (Como se citó en Esquivias, 2004).

A modo de conclusión, establecemos que estos autores entienden la creatividad como un proceso en que los sujetos tienen la capacidad de crear un producto desde su experiencia con el mundo que lo rodea. Además al desarrollarse la creatividad en el nivel inicial contribuye al

fortalecimiento divergente de las destrezas humanas máspreciadas, permitiendo expresar, soñar y transformar la realidad.

2.2.8 Beneficios de la creatividad en Educación Inicial

El valor de la creatividad es de cuantioso interés para el desarrollo integral del infante de edad preescolar, porque contribuye a que tengan mayor adaptabilidad a situaciones nuevas, a desenvolverse por sí mismos, muestren una mejor actitud.

Según Flores (2018) al referirse a la creatividad del niño hace hincapié a que puede adquirir destrezas a través del arte. Uno, se construye la autoestima desde la primera edad, ya que al realizar las técnicas reforzamos y propiciamos en ellos oportunidades de expresarse mediante el juego de crear y estimular su imaginación. Dos, fortalece la conciencia en sí mismo, porque se permite al niño o niña, realice sus actividades con libertad, motivándoles a pensar por sí solos. Además, promueve a que manifiesten sus emociones sin ser criticados. Tres, desarrollo de su lenguaje comunicativo, puesto que los más pequeños se complacen, disfrutan, se divierten, en espacios para expresarse con libertad hacia los demás. Cuatro, provee la socialización, porque habrá espacios donde pueda expresar, escuchar y ser escuchado por sus demás compañeros sobre su creación, asimismo es un espacio donde puede dejar explayar su imaginación. Cinco, estimula la integridad, ya que al dibujar y pintar buscan ser ellos mismos, manifestando sus mayores logros creativos.

2.2.9 Dimensiones de la Creatividad

Según el autor Guildfor (como se citó en Vázquez, 2011) se evidencias una serie de dimensiones:

- **Fluidez:** es la facultad para permitir la fluidez de ideas, conocimiento, palabras y respuesta, con seguridad y facilidad, desenvolviéndose al realizar una actividad. Esta dimensión se desarrolla en cuatro puntos: figurativa, asociativa, ideacional, y expresión.
- **Flexibilidad:** la destreza para adaptarse ante una situación presentada, cambiando de la idea que tenía por otra idea para ser modificada y realizar un producto. También se considera como una disposición del individuo que sin haberse propuesto, da respuesta frente a un problema. Se resaltan dos tipos: espontánea y adaptación.

- **Originalidad:** es la cualidad de autenticidad original de una persona, de carácter novedoso que tienen nuevas ideas, impulsando su creatividad, son únicas y poco convencionales.
- **Elaboración:** es la habilidad de transformar un material para obtener como resultado un producto; agregando detalles plasmados en este. Busca y hace que lo realizado sea lo mejor completo posible y no solo a la vista del sujeto que lo creó sino que para toda vista observante.

2.3 Definición de Términos Básicos

- **Actividades Grafoplásticas:** Para Zevallos y Machacuay (2018) las técnicas gráficas son aquellas actividades donde los niños realizan esquematizaciones y representaciones de su realidad aprendida, en donde los pequeños realizan diferentes acciones para expresarse a través de recursos y medios que favorecen sus aptitudes de creación y elaboración.
- **Capacidad Creativa:** Guilfor (1994, como se citó en Infantes y Ruiz, 2018) se refiere al modo de expresión del individuo, que surgen de su propio pensamiento a fin de dar soluciones a diferentes problemas creando algo novedoso.
- **Creatividad:** López y Recio (1998) explican que la creatividad es una peculiaridad, para enjuiciar la información recibida, esta, se expresa por medio de la creación de ideas, objetos, escenarios o situaciones, con una clase de particularidad; por tanto, intenta de alguna forma, por así decirlo, conmover la existencia actual de la persona.
- **Fluidez:** Tovar y Plúas (2016) es la capacidad de realizar con facilidad, de emitir de forma rápida muchas ideas en poco tiempo.
- **Originalidad:** Laimé (2005) consiste en la aptitud de expresar una idea que sea totalmente diferente a los demás, es decir única, novedosa y provocan sorpresa.

- **Flexibilidad:** Bertoglia (como se citó en Carrillo et al., 1990) menciona que es ponerse en situaciones contrarias, adaptándose a las necesidades y capacidades, es decir, ser flexible al cambio. Cambiando de perspectiva de manera rápida y encontrar nuevas alternativas de solución.
- **Elaboración:** Infantes y Ruiz (2018) es la habilidad que tiene un sujeto para desarrollar y plasmar sus ideas. Alcanzando niveles de detalles que mejoran la producción.
- **Divergente:** Arcos y Salazar (2016) es la capacidad de buscar variedad de posibilidades y diferentes respuestas u opciones, para pensar con la ensoñación, la fantasía y la imaginación.
- **Dibujo:** Luna y Vargas (2018) es un medio para expresar ideas, experiencias mediante el trazo y la línea sobre una superficie y puede ser la mejor manera de decirle algo al mundo ya que es un lenguaje universal.
- **Pintar:** Luna y Vargas (2018) es una acción en donde participan aquellos gestos que el niño tendrá que elaborar en el momento de escribir mediante los elementos, como lo son, el punto, la textura, la forma, la línea, el sombreado y la luz. Por su parte, la pintura es una estructura de representación, donde se requieren de diferentes materiales para su creación. Por ende, esta técnica como arte, se vale del dibujo, de la conjugación de los diversos tonos de color, entre otros; estos evidenciarán la edificación de una obra visual.

III. METODOLOGÍA Y RESULTADOS ESPERADOS

El estudio se realizará con un enfoque cuantitativo. Para Otero (2018) este enfoque utiliza la observación, mediante un proceso que se da dos criterios primordiales, como la recolección y análisis del contenido, para llegar a responder las cuestiones investigativas. Y es aquel que permite indagar los datos a través de cifras mediante análisis estadísticos. Asimismo este enfoque procura trabajar por medio de la revisión de la literatura documental del tema que se desea estudiar para dar la base de conceptos para guiar la investigación. Por lo tanto el enfoque cuantitativo se caracteriza por conocer la realidad a través de la sistematización de datos de acuerdo a ciertas reglas lógicas. La investigación, también pertenecerá al paradigma positivista.

El estudio se considerara con un nivel descriptivo, que según Guevara et al. (2020) indican que se refiera a puntualizar las cualidades de la población que se está estudiando, es decir, se lleva a cabo cuando se quiere explicar completamente los elementos o componentes principales de un determinado contexto; este nivel de estudio trata de dar respuesta a preguntas tales como: qué, dónde, cómo y cuándo. Asimismo, cabe mencionar que la investigación será realizada con un método no experimental (Básica), que es aquel, que mediante la observación de un fenómeno, describe tal y como se desarrolla en un entorno para luego poder ser analizados.

Para el estudio, se utilizará el diseño descriptivo - propositivo, el cual se ajusta a la investigación.

El diagrama es el siguiente:

“Programa GRAP-REDIDI para fortalecer la capacidad creativa de los niños de cuatro años en entornos virtuales”

M ← Ox(P)

Donde:

M: Muestra de estudio

Ox: Información a recoger de la variable “Capacidad Creativa”

P: Propuesta (Programa GRAP-REDIDI)

La población está constituida por 31 alumnos del aula cariñositos de la I.E.I. N°047 “Capullitos de María” en la ciudad de Chiclayo. La elección de la muestra es de tipo no probabilística e intencionado. Para López (2004) la población está conformada por un grupo de individuos, de los cuales se quiere obtener datos según el estudio que se esté realizando.

Tabla 1:

Población de niños y niñas del nivel inicial de la I.E.I. N°047 “Capullitos de María”

Años	Sección	Mujeres	Varones	Total
4 años	Única	17	14	31

Además Hernández et al. (2017) describen, que la muestra está conformado por un grupo de la población de interés del cual necesitamos extraer información sobre la base del estudio; la muestra debe ser representativo de la población a estudiar. Asimismo, se tiene que determinar y fijar con exactitud. Menciona que la muestra no probabilística depende de lo que busque el investigador y a las características que desea abordar.

Para determinar la muestra se realiza un proceso de criterios, como el de homogeneidad, ya que los niños tienen la misma edad de cuatro años, viven en el mismo contexto, se encuentran ubicados en la misma aula, los niños cuentan con asistencia regular, y estudian por la mañana. El segundo criterio es de accesibilidad y disponibilidad, visto que, se permitirá entrar al aula, realizar la observación. Y el tercer criterio de selección es el portador de problemas y necesidades diversas, dado que, se ha encontrado el problema; que los niños de cuatro años tienen un déficit para desarrollar su creatividad. Por eso se ha diseñado un programa para fortalecer su capacidad creativa mediante actividades grafoplásticas con recursos didácticos digitales.

A decir de la operacionalización de variable; según Betancur (2000), “Una variable es operacionalizada con el fin de convertir un concepto abstracto en uno empírico, susceptible de ser medido a través de la aplicación de un instrumento” (p.1). Esto nos indica que es una característica que va hacer observada y evaluada. Asimismo, permite al investigador orientarse, en su proceso investigativo. Por lo tanto conviene realizar lo mencionado.

Operacionalización de Variables

Tabla 2:

Variable Independiente

Variable	Dimensiones	Indicadores	Instrumento	Escala Valorativa	Rangos
VI: Programa GRAP-REDIDI	Dibujo: Es el arte del movimiento que deja plasmar una imagen sobre un papel y el elemento fundamental para el dibujo es la línea. Es ella, en sus diferentes grosores, direcciones y tonalidades o colores (Minedu, 2013).	Representación Gráfica		Muy alto: 5	Muy alto: 81-100
		Reconoce maneras de dibujar	Lista de cotejo	Alto: 4 Intermedio: 3 Bajo: 2 Muy bajo: 1	Alto: 61-80 Intermedio: 41-60 Bajo: 21-40 Muy bajo: 0-20
	Pintar: Es representar mientras damos color y combinamos dando luminosidad y consistencia a lo explorado, manifestando la subjetividad (Minedu, 2013).	Combina colores Pinta libremente Pintado uniforme			

Tabla 3:*Variable Dependiente*

Variable	Dimensiones	Indicadores	Instrumento	Escala Valorativa	Rangos
VD: Capacidad Creativa	Fluidez: Capacidad de realizar con facilidad de emitir de forma rápida muchas ideas en poco tiempo (Tovar y Plúas, 2016).	Variedad Agilidad Expresión	Lista de Cotejo	1: correcto 0: Incorrecto	AD: 18-20 A: 14-17 B: 11-13 C: 0-10
	Flexibilidad: Es la habilidad de cambiar idea de manera rápida para encontrar nuevas maneras de resolver los problemas (Bertoglia, como se citó en Zaldívar et al., 2006).	Reflexionar Argumentar Adaptación			
	Originalidad: Consiste en la aptitud de expresar una idea que sea totalmente diferente a los demás, es decir única, novedosa y provocan sorpresa (Laime, 2005).	Novedad Manifestación Inmediata Singularidad			
	Elaboración: es la habilidad de transformar un material para obtener	Imaginación Determinación			

como resultado un producto; agregando detalles plasmados en este. Busca y hace que lo realizado sea lo mejor completo posible y no solo a la vista del sujeto que lo creo sino que para toda vista observante (Guildford, como se citó en Vázquez, 2011).

Perfeccionamiento

Para las técnicas e instrumentos de recolección de datos, Sánchez y Martínez (2020) mencionan que son diversas maneras de obtener datos, además que existen distintas estructuras según el tipo de estudio que se pretende realizar y evaluar. Por ende, existe una gran variedad de instrumentos para documentar conocimientos, habilidades y destrezas. Los instrumentos, son herramientas que nos ayudan a obtener y registrar información que necesitamos recoger de los niños. En ese sentido, los docentes pueden crear propios instrumentos o adaptar y mejorar los que se proponen.

De acuerdo con Martínez (2013) las técnicas de investigación vendrían hacer la manera en cómo se va recoger los datos de información, las estrategias a emplear para el entendimiento de lo que se investiga.

Tabla 4:

Variables	Técnica	Instrumento
VI: Programa GRAP- REDIDI	Observación	Lista de Cotejo
VD: Capacidad Creativa	Observación	Lista de Cotejo

Por ende, el instrumento que se empleará para el estudio de investigación para el variable independiente programa GRAP-REDIDI, será una lista de cotejo y su técnica la observación. Matos y Pasek (2008) describen a esta técnica como como su propio nombre lo indica, observar sistemáticamente, atentamente el hecho, la conducta o comportamiento a tomar información y anotar o registrar para luego ser analizados. Cabe mencionar que esta técnica es la principal de toda investigación porque podemos buscar, argumentar y deducir. Para la variable dependiente, que es la capacidad creativa, se utilizará también como técnica e instrumento, la observación y la lista de cotejo.

Los procedimientos que se desarrollaran para afianzar el estudio de investigación será tener relación con el grupo objeto de estudio, para ello, se tendrá que realizar coordinaciones

respectivas con los representantes de la institución educativa en la cual se aplicará dicha investigación. Por consiguiente, se realizará el diseño, ajuste y se comprobará los instrumentos de recolección de la información, con procesos de validez y confiabilidad, para que sea posible la aplicación de estos. Además, cabe señalar que se ha de considerar procesos específicos como la claridad del propósito de la investigación. Después, la selección de la población, muestra y muestreo de los participantes. Luego, se diseñará los instrumentos mencionados. Por último, se efectuará contacto con la población seleccionada y la recolección de datos requeridos.

También como otros procesos, se llevará a concretarse la elaboración definitiva de la base teórica de la investigación; en seguida, se realizará el procesamiento de los resultados obtenidos, que permitirá hacer el análisis y discusión. Y finalmente, redactar el informe final con sus correspondientes referencias y anexos.

Respecto a los procedimientos y análisis de datos, se considerarán una secuencia de pasos. Uno, para el trabajo de campo se agrupará y estructurará los datos, con el propósito de responder al problema, los objetivos y la hipótesis de la investigación. Dos, uso del programa informático Software de hojas de cálculo, para realizar la revisión de los datos que serán procesados. Tres, exponer los resultados mediante ecuaciones gráficas, tablas u otros.

Por consiguiente, en la matriz de consistencia según Vera y Lugo (2016) describen que consiste en abordar de manera general los elementos básicos del proyecto de investigación, la cual permite mostrar y evidenciar de forma horizontal sobre el proceso a desarrollar. Está desarrollado por columnas y filas para comprender la lógica entre los objetivos, las hipótesis, las variables y la metodología a realizar en la investigación.

Tabla 5:*Matriz de Consistencia*

F. PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES Y DIMENSIONES
<p>¿Cómo fortalecer la capacidad creativa de los niños de cuatro años en entornos virtuales?</p>	<p>Objetivo General: Diseñar actividades GRAP-REDIDI para fortalecer la capacidad creativa de los niños de cuatro años en entornos virtuales.</p> <p>Objetivo Específicos: -Medir el nivel actual de la capacidad creativa de los niños en la edad cuatro años en entornos virtuales. -Determinar las características del programa GRAP-REDIDI para fortalecer la capacidad creativa de los niños de cuatro años.</p>	<p>H1: Si se diseña actividades GRAP-REDIDI, entonces es probable fortalecer la capacidad creativa de los niños de cuatro años en entornos virtuales.</p>	<p>Variable 1: VI: Programa GRAP-REDIDI</p> <p>Dimensiones:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Dibujo - Pintura <p>Variable 2: VD: Capacidad Creativa</p> <p>Dimensiones:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Fluidez - Flexibilidad - Originalidad - Elaboración
MÉTODO Y DISEÑO	POBLACIÓN Y MUESTRA	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS	
<p>Método: No Experimental (Básica)</p>	<p>Población: 31 estudiantes de edad de cuatro años.</p>	<p>Técnica:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Observación 	

Diseño:	Descriptiva-	Muestra:	Instrumentos:
Propositiva		La muestra por ser pequeña se considera la misma población.	- Lista de Cotejo
M	→ Ox(P)	Muestreo:	
Donde:		No probabilístico por conveniencia o intencionado.	
M:	Muestra de estudio		
Ox:	Información a recoger de la variable “Capacidad Creativa”		
P:	Propuesta (Programa GRAP- REDIDI)		

Además, ciertas consideraciones éticas que serán tomadas en cuenta, respecto a la muestra de estudio, es la elaboración de un documento para el consentimiento informado de los objetivos de la investigación. En el cual se expresará la autorización para realizar el estudio en la I.E.I. Asimismo, de mantener confidencialidad de los datos de los sujetos participantes como la veracidad de la información.

Posteriormente, se procederá a la realización de los resultados obtenidos, que será enfocado específicamente al objetivo general, al problema que se quiere investigar, y la determinación de las variables correspondiente.

Discusión	X	X			
Conclusión		X	X		
Recomendaciones			X		
FASE DE COMUNICACIÓN					
Elaboración del Informe de tesis			X	X	X
Sustentación del Informe de tesis					X X

V. PRESUPUESTO

Es esencial que se presente de forma ordena y estructurada los costos que se harán para el desarrollo de estudio.

TIPO DE GASTO	DETALLE	CANTIDAD	VALOR (S/.)	TOTAL (S/.)
BIENES	½ Millar de	1	10.00	10.00
MATERIALES	papel bond			
	Tinta impresora	4	30.00	120.00
SERVICIOS	Internet	10h	80.00	80.00
PÚBLICOS	Luz (mes)	10h	90.00	90.00
TOTAL				300.00

VI. COLABORADORES

Las coordinaciones se realizarán con el dirigente de la I.E.I N° 047 “Capullitos de María, a través de una carta para pedir su autorización y facilidades durante la investigación. Asimismo, el tutor que se me asignará, será quién guíe y plantee las pautas para elaborar una correcta investigación.

VII. REFERENCIAS

- Acuña, K., Becar, R., Concha, E., & Lobos, O. (2016). *Propuesta didáctica para desarrollar la capacidad creadora de artes visuales en primer ciclo básico* [Tesis de pregrado, Universidad de Concepción].
http://repositorio.udec.cl/bitstream/11594/2408/3/Tesis_Propuesta_Didactica.pdf
- Alvarado, Y., Giraldo, O., & Grijalba Elizabeth. (2015). *La Técnica Gráfico-Plástica una estrategias pedagógica para desarrollar y fortalecer la dimensión cognitiva* [Tesis de maestría, Fundación Universitaria Los Libertadores].
<https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/169/YannethAlvaradoRuiz.pdf?sequence=2&isAllowed=y>
- Betancur, S. (2000). *Operacionalización De Variables*. 1–8.
<http://www.scielo.org.bo/pdf/rpc/v09n08/v09n08a12.pdf>
- Chávez, J. (2018). *Técnicas gráfico-plásticas para desarrollar la motricidad fina en estudiantes de la I. E. N°. 82427-Sucra-2018* [Tesis de pregrado, Universidad San Pedro].
http://200.48.38.121/bitstream/handle/USANPEDRO/6235/Tesis_60460.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Constantino, E. (2018). *Aplicación del programa de Juegos Cooperativos para mejorar la expresión gráfico plástica en niños de 4 años de la Institución Educativa 036 María del Cielo de Chiclayo* [Tesis de pregrado, Universidad César Vallejo].
https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/32482/constantino_ee.pdf?sequence=1
- Elisondo, R., & Donolo, D. (2013). La lámpara maravillosa y la creatividad: Experiencias en la biblioteca. *Revista Creatividad y Sociedad*, 21, 1–26.
https://ri.conicet.gov.ar/bitstream/handle/11336/25297/CONICET_Digital_Nro.74abf19a-74f9-405e-b2ec-2f4514e5177d_A.pdf?sequence=2
- Esquivias, M. (2004). Creatividad: Definiciones , Antecedentes y Aportaciones. *Revista Digital Universitaria*, 5(1), 1–17.
http://www.revista.unam.mx/vol.5/num1/art4/ene_art4.pdf
- Flores, W. (2018). *Los Niveles De Creatividad De Los Niños Y Niñas De Cuarto Años de la Institución Educativa Inicial N°194 Corazón de Jesús del Distrito de Acora en el año 2018* [Tesis de pregrado, Universidad Nacional Del Altiplano].
http://tesis.unap.edu.pe/bitstream/handle/UNAP/10563/Flores_Quenta_Wendy.pdf?sequence=1&isAllowed=y

- Gallego, A., Gil, G., & Montoya, A. (2015). La Expresión Gráfico-Plástica En La Primera Infancia: Una Alternativa Didáctica Y Pedagógica. *Revista Fundación Universitaria Luis Amigó*, 2(2), 208–223.
- Guevara, G., Verdesoto, A., & Castro, N. (2020). Metodologías de investigación educativa (descriptivas, experimentales, participativas, y de investigación-acción). *RECIMUNDO*, 4(3), 163–173.
<https://www.recimundo.com/index.php/es/article/view/860/1363>
- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, P. (2017). *Metodología de la Investigación* (Sexta).
<https://www.uca.ac.cr/wp-content/uploads/2017/10/Investigacion.pdf>
- Laime, M. (2005). La Evaluación de la Creatividad. *Liberabit*, 11, 35–39.
- López, O. (2008). Enseñar Creatividad. El Espacio Educativo. *Cuadernos de la Facultad de Humanidades y Ciencias Sociales - Universidad Nacional de Jujuy*, 35, 61–75.
<https://www.redalyc.org/pdf/185/18512511006.pdf>
- López, P. (2004). Población Muestra Y Muestreo. *Punto Cero*, 69–74.
<http://www.scielo.org.bo/pdf/rpc/v09n08/v09n08a12.pdf>
- Luna, M., & Vargas, B. (2018). *Programa manitos libres de expresión plástica para desarrollar la creatividad en niños de 5 años de la I.E.I N° 111 del distrito de Santa Anita* [Tesis de pregrado, Universidad César Vallejo].
http://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/22340/montenegro_rs.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Martínez, V. (2013). *Métodos, técnicas e instrumentos de investigación*. 1–7.
- Matos, Y., & Pasek, E. (2008). La Observación, Discusión Y Demostración: Técnicas De Investigación En el Aula. *Laurus*, 14(27), 33–52.
<https://www.redalyc.org/pdf/761/76111892003.pdf>
- Medina, N., Velázquez, M., Alhuay-Quispe, J., & Aguirre, F. (2017). La Creatividad en los Niños de Prescolar, un Reto de la Educación Contemporánea. *REICE. Revista Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación*, 15(2), 153–181.
https://repositorio.uam.es/bitstream/handle/10486/677706/REICE_15_2_8.pdf?sequence=1
- Medrano, M. (2020). *Técnicas Gráfico Plásticas en Educación Inicial* [Tesis de pregrado, Monterrico].
http://repositorio.ipnm.edu.pe/bitstream/ipnm/1741/1/EI_TESINA_X_Medrano.pdf
- Minedu. (2013). Desarrollo de la Expresión en diversos lenguajes. En *Rutas De Aprendizaje*.
<http://www.minedu.gob.pe/minedu/archivos/a/002/03-bibliografia-para-ebr/20->

[comunicacion-a-traves-de-otros-lenguajes.pdf](#)

Minedu. (2016). *Programa Curricular de Educación Inicial*.

<http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacion-inicial.pdf>

Naranjo, P. (2016). *Técnicas grafo plásticas en el desarrollo de la creatividad en los niños/as de Educación Inicial de la unidad educativa "Joaquín Arias2, Pelileo - Tungurahua, Período 2016* [Tesis de maestría, Universidad Nacional de Chimborazo].

<http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/3566/1/UNACH-EC-IPG-CEP-2017-0012.pdf>

Otero, A. (2018). *Enfoques de Investigación*. 1–32.

Robles, N. (2016). *Programa de Técnicas Gráfico Plásticas para desarrollar la creatividad en los niños y niñas de la IEI N° 598 "Los Amautas" de Sócota, Cutervo-2016* [Tesis de doctorado, Universidad César Vallejo].

https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/2493/robles_vn.pdf?sequence=1

Sánchez, M., & Martínez, A. (2020). Evaluación del y para el aprendizaje: instrumentos y estrategias. En UNAM, *Coordinación de Desarrollo Educativo e Innovación Curricular* (Primera).

[https://cuaieed.unam.mx/descargas/investigacion/Evaluacion del y para el aprendizaje .pdf](https://cuaieed.unam.mx/descargas/investigacion/Evaluacion_del_y_para_el_aprendizaje.pdf)

Santaella, M. (2006). La evaluación de la creatividad. *Sapiens. Revista Universitaria de Investigación*, 7(2), 89–106. <https://www.redalyc.org/pdf/410/41070207.pdf>

Silvio, J. (2000). ¿Cómo transformar la educación superior con la tecnología digital? En *EduTec '01. V Congreso Internacional de Tecnología, Educación y Desarrollo sostenible*.

https://www.sapiencia.gov.co/wp-content/uploads/2017/03/virtualizacion_universitaria.pdf

Tapia, C. (2019). *El Lenguaje gráfico plástico en niños y niñas del II ciclo del nivel de educación inicial* [Tesis de pregrado, Universidad Nacional de Educación].

[http://200.60.81.165/bitstream/handle/UNE/2462/MONOGRAFIA EL LENGUAJE GRAFICO.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://200.60.81.165/bitstream/handle/UNE/2462/MONOGRAFIA_EL LENGUAJE GRAFICO.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Tovar, R., & Plúas, R. (2016). Técnicas de fluidez del pensamiento para la activación de la creatividad en el área de arte. *Institución. Universidad Estatal de Milagro*, 1–16.

https://www.pedagogia.edu.ec/public/docs/Comision_2/tecnicas_de_fluidez_del_pensamiento.pdf

Vázquez, J. (2011). *La Creatividad Y La Intervención En Educación Infantil*. <http://files.creati->

kids.webnode.es/200000043-422e74323c/creatividad.pdf

Vera, J. (2018). *Estrategias para desarrollar la creatividad en los niños de etapa preescolar del Centro de Educación Inicial El Clavelito a través del uso de TICS, año lectivo 2016-2017* [Tesis de pregrado, Universidad Politécnica Salesiana Sede Cuenca].

<https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/15237/1/UPS-CT007515.pdf>

Vera Pérez, B. L., & Lugo Ortiz, S. (2016). Matriz de consistencia metodológica. *Ciencia Huasteca Boletín Científico de la Escuela Superior de Huejutla*, 1–6.

<https://repository.uaeh.edu.mx/revistas/index.php/huejutla/article/download/318/4703?inline=1>

Zaldívar, M., Sosa, Y., & López, J. (2006). Definición de la flexibilidad del pensamiento desde la enseñanza. *Revista Iberoamericana de Educación*, 4, 1–4.

<https://rieoei.org/historico/deloslectores/967Zaldivar.pdf>

Zevallos, M., & Machacuay, E. (2018). *El taller gráfico plástico para fomentar el desarrollo de la creatividad en los niños y niñas de la Institución Educativa la Alegría de aprender-Huancayo* [Tesis de pregrado, Universidad Nacional de Huancavelica].

http://repositorio.unh.edu.pe/bitstream/handle/UNH/2313/T.ACAD-SEGEPE-FED-2018-ZEVALLOS_MEDRANO_Y_MACHACUAY_ESPINOZ.pdf?sequence=1&isAllowed=y

VIII. ANEXOS

7.1 Instrumento de Evaluación



CONDICIONES DE ESTUDIO DE ESTUDIANTES DEL NIVEL INICIAL DEL SEMESTRES PASADO

Objetivo: Medir el nivel actual de la capacidad creativa de los niños en la edad cuatro años en entornos virtuales.

I. INFORMACIÓN GENERAL

Nombre del niño(a): _____

Aula: _____ Fecha: _____

II. ÍTEMS

Dimensión: Fluidez		Si	No
Variedad	Presenta diferentes formas de trazos para la realización del dibujo.		
Agilidad	Imagina brevemente lo que dibujará a partir de la figura.		
Expresión	El trazo esta utilizado para la construcción del dibujo.		
Dimensión: Flexibilidad		Si	No
Reflexionar	Observa el dibujo realizado y menciona a los demás el significado de su producto.		
Argumentar	Comenta y asignar un título real a su dibujo.		
Adaptación	Realiza temáticas diferentes a partir de los trazos y combine distintas pinturas.		
Dimensión: Originalidad		Si	No
Novedad	El dibujo creado se muestra fuera de lo habitual.		
Manifestación Inmediata	Realiza situaciones poco comunes en su dibujo.		
Singularidad	Reproduce un dibujo demostrando espontaneidad.		
Dimensión: Elaboración		Si	No
Imaginación	Realiza un dibujo interesante a partir de la figura mostrada.		

Determinación	Expresa su creación utilizando diversos colores.		
Perfeccionamiento	Añade detalles al dibujo creado con el fin de embellecerlo.		
TOTAL			

7.2 Síntesis de la Propuesta

<i>Programa GRAP-REDIDI para fortalecer la capacidad creativa de los niños de cuatro años en entornos virtuales</i>							
PLANIFICACIÓN		MEDIACIÓN			EVALUACIÓN		TIEMPO APROXIMADO
Actividades	Objetivos	Secuencia Didáctica	Estrategia	Materiales	Técnica e Instrumento	Producto	Las actividades de aprendizaje serán desarrolladas en cuatro semanas.
El programa se desarrollará en ocho sesiones de actividades. Su tiempo de duración para cada actividad será de 45 minutos aproximadamente. Las	Objetivo Específicos: -Aplicar el programa GRAP-REDIDI para fortalecer la capacidad creativa de los niños de cuatro años en entornos virtuales a través de la fluidez. -Aplicar el programa GRAP-REDIDI para fortalecer la capacidad creativa de los niños de cuatro años en entornos virtuales a través de la flexibilidad.	La secuencia que se realizará en las actividades para abordar cada tema comprende tres fases. Primero, se realizará la recepción de los niños por vía zoom para realizar las pautas de la actividad.	Para las estrategias en el desarrollo de las actividades desarrollar son: juegos interactivos acorde al tema que se tratará en	Los materiales que se utilizarán son: papel bond, Pinturas u otros.	Se utilizará la técnica de observación y como instrumento una lista de cotejo.	Los productos serán obtenidos de acuerdo a la realización de las actividades que son el dibujo y pintura.	

<p>actividades estarán centradas en el dibujo y pintura.</p>	<p>-Aplicar el programa GRAP- REDIDI para fortalecer la capacidad creativa de los niños de cuatro años en entornos virtuales a través de la originalidad.</p> <p>-Aplicar el programa GRAP- REDIDI para fortalecer la capacidad creativa de los niños de cuatro años en entornos virtuales a través de la elaboración.</p>	<p>Segundo, desarrollo: momento en el cual se dará inicio con la actividad propuesta.</p> <p>Tercero, cierre: planteando preguntas de autoevaluación y metacognición, como también se realizara la retroalimentación.</p>	<p>cada actividad. También se realizará la problemati zación para fomentar que los niños y niñas despierten su curiosidad.</p>
--	--	---	--

PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

INFORME DE ORIGINALIDAD



FUENTES PRIMARIAS

1	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet	1 %
2	repositorio.uladech.edu.pe Fuente de Internet	1 %
3	tesis.usat.edu.pe Fuente de Internet	1 %
4	tesis.pucp.edu.pe Fuente de Internet	1 %
5	repositorio.unh.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
6	repositorio.unsa.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
7	Submitted to Universidad Internacional de la Rioja Trabajo del estudiante	<1 %
8	repositorio.unae.edu.ec Fuente de Internet	<1 %