

**UNIVERSIDAD NACIONAL DEL ALTIPLANO  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN  
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL**



**APLICACIÓN DE SIMBOLOS COMO ESTRATEGIA EN EL  
DESARROLLO CREATIVO DE LOS NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA IEI  
N° 255 URB. CHANU CHANU - 2017**

**TESIS**

**PRESENTADA POR:**

**SONI LUZ MACHACA LOPEZ**

**PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE:  
LICENCIADO EN EDUCACION INICIAL.**

**PROMOCIÓN: 2017- I**

**PUNO - PERÚ**

**2018**

**UNIVERSIDAD NACIONAL DEL ALTIPLANO  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN  
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL**

**APLICACIÓN DE SIMBOLOS COMO ESTRATEGIA EN EL  
DESARROLLO CREATIVO DE LOS NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA  
IEI N° 255 URB. CHANU CHANU - 2017**



**SONI LUZ MACHACA LOPEZ**

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

**APROBADA POR EL SIGUIENTE JURADO:**

**PRESIDENTE**

:

-----  
*Eliana Mazuelos Chávez*  
-----  
Dra. Eliana Mazuelos Chávez

**PRIMER MIEMBRO**

:

-----  
M.Sc. Yannina Mitza Arias Huaco  
-----

**SEGUNDO MIEMBRO**

:

-----  
*Sara Farfán Cruz*  
-----  
Lic. Sara Farfán Cruz

**DIRECTOR / ASESOR**

:

-----  
*Nancy Mónica García Bedoya*  
-----  
Dra. Nancy Mónica García Bedoya

**Área:** Gestión curricular

**Tema:** Estrategias metodológicas

**Fecha de sustentación:** 30 / Jul. / 2018

## DEDICATORIA

A mis queridos padres Aurelio, Olivia y a mis hermanas  
porque siempre estuvieron ahí para todo lo que necesitara.

A mi pequeño hijo Crhistopher que fue el motor de todo.

## AGRADECIMIENTO

Primero agradezco a Dios y la Pachamama tierra, por haber protegido y guiado durante mis estudios y darme la fuerza para cumplir con mis objetivos.

A la primera casa de estudios la Universidad Nacional del Altiplano Puno por haberme acogido y permitido estudiar en sus claustros.

A todas las docentes de la Facultad de Ciencias de la Educación de la Escuela Profesional de Educación Inicial que fueron un pilar fundamental en mi formación profesional, gracias a sus conocimientos impartidos, experiencias compartidas y su formación recibida durante los 5 años de estudios universitarios.

Por último a la Institución Educativa Inicial N° 255 Urb. Chanu chanu de la ciudad de Puno por haberme abierto las puertas para la realización de este trabajo de Investigación, en especial a la directora y profesora de cuadro años "A" por la paciencia y colaboración en todo. Y a los niños/niñas por su cooperación y cariño.

## ÍNDICE GENERAL

DEDICATORIA	
AGRADECIMIENTO	
ÍNDICE DE FIGURAS	
ÍNDICE DE TABLAS	
ÍNDICE DE ACRÓNIMOS	
RESUMEN .....	11
ABSTRACT .....	12

### CAPÍTULO I

#### INTRODUCCIÓN

1.1. Planteamiento del problema .....	14
1.2. Formulación del problema .....	16
1.2.1. Definición general .....	16
1.2.2. Definición específico .....	16
1.3. Hipótesis de la investigación .....	16
1.3.1. Hipótesis general .....	16
1.3.2. Hipótesis específicas .....	17
1.4. Justificación del estudio .....	17
1.5. Limitaciones del problema de investigación .....	18
1.6. Delimitaciones del problema de investigación .....	18
1.7. Objetivos de la investigación .....	19
1.7.1. Objetivo general .....	19
1.7.2. Objetivos específicos .....	19

### CAPÍTULO II

#### REVISIÓN DE LITERATURA

2.1. Antecedentes .....	20
2.2. Marco teórico .....	23
2.2.1. Nivel educativo inicial .....	23
2.2.2. La creatividad en el niño .....	23
2.2.3. La creatividad .....	24
2.2.4. Desarrollo creativo .....	25

2.2.5.	Fomentar la creatividad.....	26
2.2.6.	Desarrollo de la creatividad en educación infantil .....	27
2.2.7.	La escuela de educación infantil creativa.....	28
2.2.8.	Actividad para desarrollar la imaginación en un niño .....	30
2.2.9.	Indicadores de la creatividad .....	30
2.2.9.1.	Fluidez .....	30
2.2.9.2.	Flexibilidad .....	31
2.2.9.3.	Originalidad.....	33
2.2.10.	La personalidad creativa .....	34
2.2.11.	Instrumento de evaluación de la creatividad .....	35
2.2.12.	Símbolo.....	35
2.2.13.	Características de los símbolos .....	37
2.2.14.	Estudio de los símbolos .....	37
2.2.15.	Símbolos nacionales .....	37
2.2.16.	Símbolos religiosos .....	38
2.2.17.	Símbolos cristianos .....	38
2.2.18.	Simbología .....	39
2.2.19.	El dibujo .....	40
2.3.	Marco conceptual .....	41

### CAPÍTULO III

#### MATERIALES Y MÉTODOS

3.1.	Ubicación geográfica del estudio .....	43
3.2.	Periodo de duración del estudio .....	43
3.3.	Procedencia del material utilizado .....	43
3.4.	Técnicas e instrumentos de recolección de datos .....	44
3.5.	Población y muestra del estudio .....	45
3.5.1.	Población .....	45
3.5.2.	Muestra .....	45
3.6.	Tipo y diseño de investigación.....	46
3.6.1.	Tipo de la investigación.....	46
3.6.2.	Diseño de investigación .....	46
3.7.	Diseño estadístico .....	47
3.7.1.	Prueba de hipótesis para el objetivo general .....	47

3.7.2. Prueba de hipótesis para el objetivo específico .....	48
3.8. Procedimiento.....	49
3.9. Variables.....	50

#### CAPÍTULO IV

#### RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1. Resultados .....	51
4.1. Discusión.....	65
CONCLUSIONES .....	65
RECOMENDACIONES .....	67
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	68
ANEXOS .....	72

**ÍNDICE DE FIGURAS**

Figura 1. Símbolos religiosos. ....	38
Figura 2. Variedad de símbolos.....	39
Figura 3. Símbolos. ....	40
Figura 4. Resultados de las pruebas de inicio y prueba final para determinar la influencia de la aplicación de los símbolos como estrategia en el desarrollo creativo de los niños de 4 años de la IEI N° 255 urb. Chanu chanu de la ciudad de Puno-2017. ....	51
Figura 5: Región de rechazo y aceptación .....	54
Figura 6. Resultados de las pruebas de inicio y final para determinar el nivel de desarrollo de la fluidez de los símbolos empleados en los niños de 4 años de la IEI N° 255 URB. Chanu chanu de la ciudad de Puno-2017 .....	55
Figura 7. Resultados de las pruebas de inicio y final para determinar el nivel de desarrollo de la flexibilidad de los símbolos empleados en los niños de 4 años de la IEI N° 255 Urb. Chanu chanu de la ciudad de Puno-2017.....	58
Figura 8. Resultados de las pruebas de inicio y final para determinar el nivel de desarrollo de la originalidad de los símbolos empleados en los niños de 4 años de la IEI N° 255 Urb. Chanu chanu de la ciudad de Puno - 2017.....	62

**ÍNDICE DE TABLAS**

Tabla 1	Población de estudio .....	45
Tabla 2	Muestra de estudio .....	46
Tabla 3	Operacionalización de variables.....	50
Tabla 4	Prueba de inicio y prueba final para determinar la influencia de la aplicación de los símbolos como estrategia en el desarrollo creativo de los niños de 4 años de la IEI N° 255 Urb. Chanu chanu de la ciudad de Puno - 2017.....	51
Tabla 5	Frecuencias observadas .....	53
Tabla 6	Frecuencias esperadas .....	53
Tabla 7	Prueba de inicio y final para determinar el nivel de desarrollo de la fluidez de los símbolos empleados en los niños de 4 años de la IEI N° 255 Urb. Chanu chanu de la ciudad de Puno - 2017.....	54
Tabla 8	Cálculo de la prueba estadística .....	57
Tabla 9	Prueba de inicio y final para determinar el nivel de desarrollo de la flexibilidad de los símbolos empleados en los niños de 4 años de la IEI N° 255 Urb. Chanu Chanu de la ciudad de Puno - 2017 .....	58
Tabla 10	Cálculo de la prueba estadística .....	60
Tabla 11	Prueba de inicio y final para determinar el nivel de desarrollo de la originalidad de los símbolos empleados en los niños de 4 años de la IEI N° 255 Urb. Chanu chanu de la ciudad de Puno - 2017 .....	61
Tabla 12	Cálculo de la prueba estadística .....	64

**ÍNDICE DE ACRÓNIMOS**

IEI	: Institución Educativa Inicial
Ho.	: Hipótesis nula
Ha.	: Hipótesis alterna
$\chi^2_c$ .	: Chi - cuadrada
$O_{ij}$ .	: Frecuencias observadas
$E_{ij}$ .	: Frecuencias esperadas
N°.	: Número
GE.	: Grupo experimental
GC.	: Grupo control
$O_1$ .	: Prueba de inicio o pre test
$O_2$ .	: Prueba final o post test
(X).	: Experimento o tratamiento
$t_c$ .	: T calculada
$\bar{X}$ .	: Media aritmética o promedio
$\mu$ .	: Media poblacional
S.	: Desviación estándar
n.	: Muestra
$t_{n-1}$ .	: T tabular

## RESUMEN

El presente trabajo de investigación titulado: APLICACIÓN DE SIMBOLOS COMO ESTRATEGIA EN EL DESARROLLO CREATIVO DE LOS NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA IEI N° 255 URB. CHANU CHANU – 2017. Surge de la inquietud por desarrollar niños creativos, ya que el siglo XXI es la era del conocimiento, es decir del desarrollo del talento, donde el ser humano debe de ser único e innovador a través de la creatividad con fluidez, originalidad y flexibilidad, puesto que será uno de los recursos con los que contaremos para superar las incertidumbres y contradicciones futuras. La base de la investigación es considerada en el sustento teórico. La investigación es de tipo EXPERIEMENTAL, donde se experimentó y aplico 12 talleres de dibujo de Símbolos como estrategias en el desarrollo creativo de los niños con ayuda del pre test y post test y corresponde al diseño pre-experimental porque trabaja con un grupo (caso) con pre y post test. La muestra de investigación es de 24 niños, que pertenecen al aula de 4 años, sección “A”. Finalmente de acuerdo a los resultados obtenidos de la prueba de hipótesis estadística, para el objetivo general, podemos afirmar que los Símbolos como estrategias influyen significativamente en el desarrollo creativo de los niños de 4 años de la IEI N° 255 Urb. Chanu chanu de la ciudad de Puno - 2017, así lo demuestran los datos obtenidos, donde el valor de la chi-cuadrada y la distribución chi – cuadrada;  $X_c^2 = 32 > X_{(4-1)(2-1)}^2 = 7,815$ ; entonces se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna, a un nivel de Significancia o error de 0,05. Por consiguiente se acepta la investigación.

**Palabras claves:** Creatividad, desarrollo creativo, estrategia, niñez, símbolos.

## ABSTRACT

This research work entitled: APPLICATION OF SYMBOLS AS A STRATEGY IN THE CREATIVE DEVELOPMENT OF CHILDREN OF 4 YEARS OF THE IEI N ° 255 URB. CHANU CHANU - 2017. It arises from the concern to develop creative children, since the 21st century is the era of knowledge, that is to say, the development of talent, where the human being must be unique and innovative through fluent creativity, originality and flexibility, since it will be one of the resources with which we will have to overcome future uncertainties and contradictions. The base of the investigation is considered in the theoretical sustenance. The research is of EXPERIMENTAL type, where 12 workshops of drawing of Symbols were experimented and applied as strategies in the creative development of children with the help of pre and post test and corresponds to the pre-experimental design because it works with a group (case) with pre and post test. The research sample is of 24 children, who belong to the 4-year class, section "A". Finally, according to the results obtained from the statistical hypothesis test, for the general objective, we can affirm that the Symbols as strategies significantly influence the creative development of the children of 4 years of the IEI N ° 255 Urb. Chanu chanu de la city of Puno - 2017, as evidenced by the data obtained, where the value of the chi-square and the chi-square distribution;  $X_c^2 = 32 > [X^2]_{((4-1)(2-1))} = 7,815$ ; then the null hypothesis is rejected and the alternative hypothesis is accepted, at a level of Significance or error of 0.05. Therefore the investigation is accepted.

Keywords: Creativity, creative development, strategy, childhood, symbols.

## CAPÍTULO I

### INTRODUCCIÓN

El presente trabajo de investigación tiene como propósito desarrollar niños creativos, ya que el siglo XXI es la era del conocimiento, es decir del desarrollo del talento, donde el ser humano debe de ser único e innovador a través de la creatividad con fluidez, originalidad y flexibilidad; es por el cual nuestro interés de buscar estrategias, estímulos y herramientas adecuadas que ayuden al niño o niña a desarrollar habilidades y cualidades puesto que será uno de los recursos con los que contaremos para superar las incertidumbres y contradicciones futuras.

La presente investigación consta de cinco capítulos:

En el capítulo I, corresponde a la Introducción. En este capítulo se mencionan: planteamiento del problema de investigación, formulación del problema, hipótesis, justificación, limitaciones, delimitaciones y por último los objetivos.

En el capítulo II, corresponde a la revisión de literatura: en el cual se detalla los antecedentes de la investigación, sustento teórico y glosario de términos básicos.

En el capítulo III, corresponde a materiales y métodos: en el cual se detalla la ubicación geográfica del estudio, periodo de duración del estudio, procedencia del material utilizado, población y muestra del estudio, metodología, diseño estadístico, procedimiento, variables y análisis de los resultados.

En el capítulo IV, corresponde análisis y discusión: en el cual se detalla análisis estadístico

En el capítulo V, se menciona las conclusiones y recomendaciones; bibliografía y anexos.

### **1.1. Planteamiento del problema**

El siglo XXI es la era del conocimiento, es decir del desarrollo del talento, donde el ser humano debe de ser único e innovador a través de la creatividad con fluidez, flexibilidad y originalidad, sin embargo se observa en los trabajos y actividades de los niños y niñas deficiencia en el desarrollo creativo; es por el cual nuestro interés de buscar estrategias, estímulos y herramientas adecuadas que ayuden al niño o niña a desarrollar habilidades y cualidades puesto que será uno de los recursos con los que contaremos para superar las incertidumbres y contradicciones futuras. Además ante la actual tendencia al conformismo surge con mayor urgencia la necesidad de desarrollar la creatividad “imaginación” que es uno de los grandes tesoros de la infancia, y desarrollar su pensamiento abstracto ya que es base para su desarrollo integral u holístico, de tal manera contribuir a nuestra sociedad.

A continuación, presentamos los resultados obtenidos del Ministerio de Educación del Perú 2008 - Unidad de Medición de la Calidad Educativa (UMC) un acercamiento a los aprendizajes de las niñas y los niños de cinco años de edad, se realizó en dieciséis regiones del país, con una muestra 3 520 en IEI públicas y PRONOEI.

La UMC en los resultados nos muestra que los niños aún tienen poca facilidad para expresar sus ideas, brindar razones de sus respuestas, relacionar información de una historia y dar razones de sus preferencias en las actividades de las tres áreas (Comunicación, Matemática y Personal Social) Es por tal motivo que se llevó acabo la realización del presente trabajo de investigación.

En los niños y niñas, la “creatividad” puede ser un instrumento educativo, en donde la imaginación es para el niño y niña un recurso para comprender su realidad y a la vez un juguete inacabable.

Según Porcher, L. (1975) refiere que la creatividad para el niño se convierte en un instrumento de expresión que le permite exteriorizarse, universalizarse, sin perder nada de su peculiaridad individual. Por todo ello, dado que el niño capta todo lo que está a su alrededor, démosle la oportunidad de que lo exprese creativamente.

Así él desarrollará su potencial creativo, que lo ayudará en el futuro a enfrentar muchas situaciones con la posibilidad de cambiar y renovarse.

Por lo tanto, resumiendo, se puede deducir que sí se entiende la Creatividad como PROCESO (Torrence, Gagné) esto implica que al estimular la creatividad, lo que interesa es que “descubran y se habitúen al proceso de creación y este se generalice como un medio para solucionar problemas, es decir que se genere una conducta creadora tanto a nivel artístico como científico o social.

Rosa Ma. (2001), al trabajar con los niños se descubren cosas muy interesantes si se está en contacto con el potencial creativo en su estado más puro. Los niños son creativos por naturaleza, y tienen diversas formas y modalidades a través de las cuales así lo manifiestan. Estas están en completa interacción con áreas de desarrollo de cada niño, en las que tiene más posibilidades o mayores habilidades; cuando son desarrolladas en forma creativa, se magnifican y florecen.

Los primeros años de vida en el ser humano son fundamentales para el desarrollo futuro de las habilidades requeridas, es por eso que la etapa infantil

debe y requiere ser estimulada en todos los sentidos, creando y generando aprendizajes que en la vida futura serán básicos para la vida. (Wikipedia 2018)

La Educación Inicial es una etapa muy importante para el desarrollo del niño o niña, ya que se influencia el desarrollo de habilidades físicas y/o psicológicas, fomentar su creatividad, se le enseña a ser autónomo y autentico, aspectos que servirán para abrirse en el mundo por sí solo. (Wikipedia 2018)

## **1.2. Formulación del problema**

### **1.2.1. Definición general**

¿Cómo influyen la aplicación de símbolos como estrategia en el desarrollo creativo de los niños de 4 años de la IEI N° 255 Urb. Chanu chanu de la ciudad de Puno - 2017?

### **1.2.2. Definición específico**

- ¿Cuál es el nivel de desarrollo de la fluidez de los símbolos empleados en los niños de 4 años?
- ¿Cuál es el nivel de desarrollo de la flexibilidad de los símbolos empleados en los niños de 4 años?
- ¿Cuál es el nivel de desarrollo de la originalidad de los símbolos en los niños de 4 años?

## **1.3. Hipótesis de la investigación**

### **1.3.1. Hipótesis general**

Símbolos como estrategias influyen significativamente en el desarrollo creativo de los niños (as) de 4 años de la IEI N° 255 Urb. Chanu chanu de la ciudad de Puno-2017.

### 1.3.2. Hipótesis específicas

- El nivel de desarrollo de la fluidez de símbolos empleados en los niños es muy creativo.
- El nivel de desarrollo de la originalidad de símbolos empleados en los niños es muy creativo.
- El nivel de desarrollo de la flexibilidad de símbolos empleados en los niños es muy creativo.

### 1.4. Justificación del estudio

El desarrollo de la creatividad de los niños es de vital importancia y fundamental en su desarrollo integral u holístico, como también es uno de los recursos con los que contaremos para superar las incertidumbres y contradicciones futuras.

Conocimiento que tendrá trascendencia por que resultara una contribución al principal objetivo de la educación cual es la formación de personas capaces de dar respuestas creativas en la solución de problemas en lo cotidiano de su existencia.

Utilidad de la investigación es que los niños y niñas desarrollen procesos de aprendizaje creativos.

Problemas que se encuentra en las instituciones educativas iniciales, así como en los hogares es que no estimulan la creatividad de los niños y niñas en sus trabajos, actividades y por lo tanto encontramos como una de las causas más importantes de la deficiencia en el desarrollo creativo, además teniendo en conocimiento los resultados obtenidos de la evaluación del Ministerio de Educación del Perú 2008 - Unidad de Medición de la Calidad Educativa de los niños de educación inicial los niños aún tienen poca facilidad para expresar sus

ideas, brindar razones de sus respuestas, relacionar información de una historia y dar razones de sus preferencias en las actividades de las tres áreas (Comunicación, Matemática y Personal Social)

Considero importante la aplicación de los talleres de dibujo de símbolos para que los niños y niñas desarrollen la creatividad visomotora en sus tres factores: la fluidez, originalidad y flexibilidad así desarrollar su creatividad como un aporte más a nuestra sociedad.

### **1.5. Limitaciones del problema de investigación**

En la elaboración y ejecución del presente trabajo de investigación se encontró las siguientes limitaciones:

- Escasa bibliografía de consulta y antecedentes de la variable independiente símbolos.
- Existen algunas restricciones en la consulta de los libros para guías del tema de investigación.
- El tamaño de la muestra, que se consideró para la investigación.

### **1.6. Delimitaciones del problema de investigación**

- En la elaboración y ejecución del presente trabajo de investigación se encontraron las siguientes delimitaciones:
- El presente trabajo de investigación solo se ejecutara en la Institución Educativa Inicial N° 255 Urb. "Chanu chanu", específicamente con una muestra de 24 estudiantes.
- El presente trabajo de investigación se ejecutó con niños de 4 años, sección "A" y en el segundo trimestre de año escolar 2017, porque están en etapa madura y han iniciado la escritura.

## **1.7. Objetivos de la investigación**

### **1.7.1. Objetivo general**

Determinar la influencia de la aplicación de los símbolos como estrategia en el desarrollo creativo de los niños de 4 años de la IEI N° 255 Urb. Chanu chanu de la ciudad de Puno-2017.

### **1.7.2. Objetivos específicos**

- Determinar el nivel de desarrollo de la fluidez de los símbolos empleados en los niños de 4 años.
- Determinar el nivel de desarrollo de la flexibilidad de los símbolos empleados en los niños de 4 años.
- Determinar el nivel de desarrollo de la originalidad de los símbolos empleados en los niños de 4 años.

## CAPÍTULO II

### REVISIÓN DE LITERATURA

#### 2.1. Antecedentes

Revisando investigaciones realizadas y desarrolladas sobre el tema, hasta la actualidad en páginas web, libros especializados y tesis de la biblioteca especializada, de la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad Nacional del Altiplano Puno son las siguientes:

**Hilari y Quispe (2003)** investigación titulada “Los cuentos narrados y la técnica del dibujo en el desarrollo de la creatividad en niñas y niños de 5 años de la I.E.I.N° 196 Glorioso San Carlos Puno 2002”, teniendo como objetivo general determinar la eficacia del desarrollo de la creatividad mediante los cuentos narrados y la técnica del dibujo en niñas y niños de 5 años del C.E.I. N° 196 “Glorioso San Carlos” Puno-2002, siendo una investigación de tipo experimental y de diseño cuasi experimental, en la cual llegaron a la conclusión que los cuentos narrados y la técnica del dibujo es eficaz porque permite el desarrollo de la creatividad en niñas, niños de 5 años el cuento es un factor muy eficaz y donde el principal protagonista es la imaginación. Es sumamente importante la utilización del cuento por el potencial pedagógico que posee al mismo tiempo hay que señalar la motivación y la actitud tan positiva que los cuentos despiertan en los niños con los cuentos se potencia la creatividad como demostramos con este trabajo y el dibujo un instrumento también eficaz porque mediante este los niños se expresan gráficamente. A través del cuento el niño realiza aprendizajes sobre su mundo, actitudes nomas y valores. Desde esa conclusión proponemos que el cuento y la técnica del dibujo tienen y deben ser explotados al máximo ya

que permiten el desarrollo de la creatividad tanto en sus aspectos de fluidez, originalidad y flexibilidad.

**Fernandez y Chambi (2013)** investigación titulada “La influencia de los talleres de yoga en el desarrollo de la creatividad de los niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa Privada “El BUEN PASTOR” de la ciudad de Puno del año 2011” teniendo como objetivo general determinar de qué manera influyen los talleres de Yoga en el desarrollo de la creatividad en los niños y niñas de 3 años de la I.E.P. “El Buen Pastos” de la ciudad de Puno – 2011, siendo una investigación de tipo experimental y de diseño pre experimental, en la cual llegaron a la conclusión que los talleres de yoga influyen en la creatividad de los niños y niñas. Los resultados mostraron una alta influencia al comparar los resultados de los dos grupos y el antes y después de los talleres se observaron cambios considerables.

**Colca y Castillo (2013)** investigación titulada El filigrana como estrategia en el desarrollo de la creatividad en niños y niñas de 4 años de la I.E.P. “El Buen Pastor” Puno 2012, teniendo como objetivo general determinar la influencia del filigrana como estrategia en el desarrollo de la creatividad en los niños y niñas de 4 años de la I.E.P. el Buen Pastor de la ciudad de Puno 2012, siendo una investigación de tipo experimental y de diseño cuasi experimental, en la cual llegaron a la conclusión que pudiendo observar que el 73.7% del grupo experimental se encontraron al finalizar la estrategia del filigrana en muy creativos y el 21.1% en creativo y el 5.3% poco creativo, por lo que se pudo concluir que la estrategia del filigrana desarrolla de manera positiva.

**Arce y Saldaña (2014)** investigación titulada “Influencia del juego de construcción en el desarrollo de la creatividad en niños de 5 años de la I.E. N° 252 “Niño Jesús”, de Trujillo en el año 2013”, teniendo como objetivo general dar a conocer que el Juego de construcciones influye en el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de la I.E, N° 252 “Nino Jesús” tipo de investigación es aplicada, diseño cuasi experimental, llegando a las conclusiones de que los estudiantes del grupo experimental y grupo control de acuerdo a los resultados del pre test tienen un bajo nivel de creatividad sin embargo el grupo control entra a la investigación ligeramente en mejores condiciones que el grupo experimental como también los educandos del grupo experimental de acuerdo al post test lograron incrementar su creatividad en originalidad, complejidad y penetración como queda en el puntaje promedio total de 15,64 (86.90%) y las conclusiones que anteceden nos demuestra que los educandos del grupo experimental de la I;E; “Niño Jesús” de 5 años lograron mejorar significativamente sus creatividad después de haber aplicado el programa Juegos de construcción. Lo que demuestra la aceptación de la hipótesis alterna y el rechazo de la hipótesis nula.

**Cuba y Palpa (2015)** Investigación titulada “La hora del juego libre en los sectores y el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de las I.E.P. de la localidad de Santa Clara”, teniendo como objetivo general Determinar si existe relación entre el juego libre en los sectores y el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de las I.E.I.P de la localidad de Santa Clara, tipo de investigación cuantitativo o tradicional, método es hipotético deductivo y diseño no experimentales transversales correlacionales y llegando a las conclusión

Existe relación entre el sector del hogar y el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de las I.E.I.P de la localidad de Santa Clara.

## **2.2. Marco teórico**

### **2.2.1. Nivel educativo inicial**

Los primeros años de vida en el ser humano son fundamentales para el desarrollo futuro de las habilidades requeridas, es por eso que la etapa infantil debe y requiere ser estimulada en todos los sentidos, creando y generando aprendizajes que en la vida futura serán básicos para la vida. La educación Inicial es la educación que el niño recibe en sus primeros años de vida (0-6), ésta es una etapa muy importante en el desarrollo del niño, ya que se influyen el desarrollo de habilidades físicas y/o psicológicas, fomentar su creatividad, se le enseña a ser autónomo y auténtico; aspectos que servirán para abrirse en el mundo por sí solo. (Wikipedia, 2018)

### **2.2.2. La creatividad en el niño**

Rosa Ma. (2001), al trabajar con los niños se descubren cosas muy interesantes si se está en contacto con el potencial creativo en su estado más puro. Los niños son creativos por naturaleza, y tienen diversas formas y modalidades a través de las cuales así lo manifiestan. Estas están en completa interacción con áreas de desarrollo de cada niño, en las que tiene más posibilidades o mayores habilidades; cuando son desarrolladas en forma creativa, se magnifican y florecen.

Descubrir este potencial creativo por lo general es la delicia de padres y educadores, ya que conforma todo aquello que parecen ocurrencias simpáticas de los niños y que hasta resultan divertidas y muchas veces sorprendentes. Sin

embargo, este potencial en muchos de los casos busca también salidas inadecuadas o poco deseables con los berrinches, mentiras, apatías, etc., por parte de los niños, que son provocadas y mantenidas en su gran mayoría, por un inadecuado manejo dentro del hogar.

### **2.2.3. La creatividad**

El proceso creativo es una de las potencialidades más elevadas y complejas de los seres humanos, éste implica habilidades del pensamiento que permiten integrar los procesos cognitivos menos complicados, hasta los conocidos como superiores para el logro de una idea o pensamiento nuevo.

La creatividad ha existido desde siempre, es una habilidad del ser humano y, por lo tanto, vinculada a su propia naturaleza. Sin embargo, por mucho tiempo, la creatividad como concepto fue un tema no abordado y por lo mismo poco estudiado, es hasta años recientes donde surgen teóricos que se abocan a profundizar sobre el tema y se desarrollan trabajos y aportaciones alusivas a este concepto. (Esquivias, 2004)

La creatividad implica huir de lo obvio, lo seguro y lo previsible para producir algo que, al menos para el niño, resulta novedoso. Dice que la creatividad en sentido limitado, se refiere a las aptitudes que son características de los individuos creadores, como la fluidez, la flexibilidad, la originalidad y el pensamiento divergente. Por otra parte, demostró que la creatividad y la inteligencia son cualidades diferentes. También plantea en 1965, que la creatividad no es el don de unos pocos escogidos, sino que es, una propiedad compartida por toda la humanidad en mayor o menor grado. (Guilford, 2010)

Define al individuo creativo como una persona que resuelve problemas con seguridad, elabora productos o define cuestiones nuevas en un campo de un modo que al principio es considerado nuevo, pero que al final llega a ser aceptado en un contexto cultural concreto. (Bernabeu y Goldstein, 2009)

#### **2.2.4. Desarrollo creativo**

La imaginación es uno de los grandes tesoros de la infancia. Promover el desarrollo de la creatividad de los niños es esencial para ellos, ya que esta capacidad tan significativa que relacionamos con niños les ayuda a expresarse por sí mismos, a desarrollar su pensamiento abstracto y, también, será primordial a la hora de resolver problemas y de relacionarse mejor con los demás a lo largo de toda su vida. (Díaz, 2016)

Existen múltiples concepciones sobre la creatividad. Algunas hablan de la creatividad como un proceso, otras de las características de un producto, algunas de un determinado tipo de personalidad... Lo que está claro, según Stenberg y Lubart, es que la creatividad está relacionada con la generación de ideas que sean relativamente nuevas, apropiadas y de alta calidad. (Díaz, 2016)

#### **¿Cómo favorecer el desarrollo de la creatividad de los niños?**

Los maestros que deseamos que nuestros alumnos sean capaces de pensar por sí mismos y generar ideas creativas, tenemos mucho que ofrecerles, simplemente requiere un pequeño esfuerzo por nuestra parte para:

- Potenciar que generen ideas personales sobre cualquier situación de la que hablemos en clase. Todas las ideas han de ser bien recibidas y es importante atrevernos a equivocarnos.
- Promover la libertad de expresión en nuestra clase.

- Invitarlos a que piensen ideas disparatadas diferentes a las acostumbradas. Hablemos de cosas descabelladas, puesto que sólo los más locos son capaces de innovar.
- Facilitar el trabajo en equipo. Muchas veces, dos mentes piensan más que una, compartamos razonamientos para expandir nuestras posibilidades. Las opiniones de otros enriquecen las nuestras.
- Favorecer la experimentación de lo que estamos aprendiendo. Cuando lo hago por mí mismo soy capaz de aportar nuevas propuestas porque lo estoy viviendo.
- Intentar hablar de problemas reales entre todos, buscando una posible solución a los mismos. Así poco a poco aprendemos a aplicar nuestra creatividad a nuestra vida real, lo cual nos será muy útil en el futuro.
- Y sobre todo, no olvidar que todos somos potencialmente creativos... sólo necesitamos saber desarrollar y desbloquear nuestras cualidades creativas. (Díaz, 2016).

#### **2.2.5. Fomentar la creatividad**

Es importante empezar cuanto antes, porque en los primeros momentos, meses y años de vida, cada contacto, cada movimiento y cada emoción supone una inmensa actividad eléctrica y química en el cerebro, ya que miles de millones de neuronas se están organizando en redes que establecen entre ellas billones de sinapsis. Por ello, es durante la etapa de educación infantil cuando se producen más cambios en los niños en todas las áreas: física, motora, cognitiva,

lingüística, afectiva y social. Y, por todo esto, es recomendable empezar cuanto antes a potenciar la creatividad de nuestros niños. (IDCO, 2017).

#### **2.2.6. Desarrollo de la creatividad en educación infantil**

El niño cuando entra al centro Inicial viene con unas características propias, no todos tienen las mismas capacidades. Algunas le vienen dadas por sus características innatas (madurez, inteligencia), pero también hay una parte aprendida en la casa. Una familia rígida y poco motivadora no permitirá desarrollar la creatividad; un ambiente relajado, flexible y motivador mostrara un niño más creativo y seguro de sí mismo. ¿Qué hace que un niño sea más creativo? Podemos observar tanto variables externas como la familia (situación socioeconómica, número de hermanos, lugar que ocupa entre ellos, ambiente cultural, nivel de estudios) y como también características propias del niño (sexo, inteligencia, capacidad de observación y de relación). (Cemades, 2008).

La creatividad es una característica inherente al ser humano, susceptible de ser estimulada por el entorno, familiar y social del niño. En todo ser humano existe el impulso de experimentar, indagar, relacionar, en definitiva, de crear. Según Dacey, el niño de educación infantil se encuentra en un período crítico donde se realiza el mayor desarrollo neuronal en el ser humano. Si en este período existen presiones externas autoritarias, el pensamiento creativo decrece. (Cemades, 2008)

El niño de educación infantil es un niño deseoso de resolver los problemas por sí mismo, se enfrenta a situaciones nuevas y busca soluciones a veces inesperadas por nosotros los adultos. Se encuentra en una etapa ideal para el desarrollo de su creatividad. Todavía no está atado a esquemas, lo que le

permite dar respuestas creativas ante cualquier situación que se le plantee. Si desde un primer momento conseguimos mantener esa libertad, esa naturalidad, dándole seguridad en sí mismo podemos conseguir que ese desarrollo no disminuya, ¿Qué sucede cuando la solución que da el niño no es la que nosotros esperábamos? El adulto puede partir de lo que el niño ha resuelto y ayudarlo desde ese punto de partida a avanzar y mejorar o, rechazar lo creado por el niño y mostrarle lo que nosotros esperamos de él, Evidentemente si nos decidimos por esta última solución, el niño, de manera inteligente dejará de crear y simplemente esperará a que el adulto le de las claves del éxito. Así no fallará y no tendrá que repetir la tarea dos veces para satisfacer a su educador. (Cemades, 2008)

Si, por el contrario nos decidimos por dejar al niño tomar sus propias decisiones, se conservará ese potencial creativo y obtendremos unos adultos con mayor capacidad creativa y de resolver situaciones problemáticas”. La imaginación creadora, que es la actividad asimiladora en estado de espontaneidad, no se debilita con la edad, sino que, gracias a los progresos correlativos de la acomodación se reintegra gradualmente en la inteligencia, la cual se amplía en la misma proporción. (Cemades, 2008)

### **2.2.7. La escuela de educación infantil creativa**

Partiendo de esta realidad ¿Qué papel juega la escuela de infantil? En primer lugar es evidente que debemos intentar educar niños creativos y capaces de resolver problemas por sí mismos, por lo que los educadores debemos buscar una metodología que permita llevar a cabo un proceso de enseñanza aprendizaje que estimule la creatividad.

Actualmente se está llevando a cabo en las escuelas un modelo educativo basado en el constructivismo. La palabra refleja la idea en la que se basa, dejar que el niño construya su propio aprendizaje, su propio pensamiento. Para ello es necesario crear un clima en la escuela de libertad de búsqueda de información e investigación, con un guía, el maestro, que le proporcione materiales necesarios, le apoye y le oriente en su búsqueda. No basta con dejarle hacer. Pero cualquier metodología que se pretenda llevar a cabo va a depender en gran medida del profesor, de su ideología, formación, capacidad y características propias. El docente debe creer lo que está haciendo, debe ser reflexivo, y abierto a los cambios necesarios que le permitan obtener los resultados deseados. Y para ello debe prepararse tanto teóricamente como en la práctica, aprendiendo a observar el proceso que se lleva a cabo en su aula. (Cemades, 2008)

### **¿Cómo desarrollar la creatividad?**

¿Por qué se dice que algunas personas son creativas y otras no? ¿Por qué hay personas con una gran facilidad de pensamiento y otras pues se limitan a dar a conocer lo cotidiano o nada fuera de lo normal? ¿A qué se debe esa gran diferencia? ¿Se deberá a que ciertas personas tienen un don especial y por eso son más imaginativas, o se podrá trabajar la imaginación y creatividad en las personas? Muchas veces nos hemos cuestionado lo anterior, y muchas veces no somos lo suficientemente creativos porque tuvimos en nuestro ambiente algo o alguien que fue inhibiendo poco a poco nuestro pensamiento creativo divergente. Varios estudios han probado que la creatividad si se puede trabajar, se sabe que todo ser humano es creativo desde el nacimiento y que depende mucho del ambiente en el que crezca que se le motiva a utilizar esa creatividad en el día a día o que se le vaya cohibiendo el uso de la misma. La creatividad no

es un don especial, es una cualidad humana como cualquier otra. Edward de Bono (1975), llegó a decir que “se aprende a crear como se aprende a conducir un coche”. (Soto, 2013)

### **2.2.8. Actividad para desarrollar la imaginación en un niño**

Motivar a los niños a que dibujen es una de las actividades más apropiadas para estimular la imaginación, es importante no burlarse de los dibujos, ya que es necesario entender que los niños ven el mundo de forma diferente, por medio de los ojos de la imaginación y la inocencia. (Díaz, 2016)

### **2.2.9. Indicadores de la creatividad**

#### **2.2.9.1. Fluidez**

Es la habilidad que tiene que ver con la cantidad de ideas generadas por una persona y no así a la calidad de las mismas. La fluidez de pensamiento, referida a la habilidad que tienen las personas de emitir de forma rápida muchas ideas, pensar en muchas más cosas de las que en un primer momento lo pueda hacer. Esta dimensión por definición permite tomar en cuenta la producción abundante de ideas, un mayor número de soluciones a situaciones o problemas. Por tanto en un alumno la fluidez se vería expresada por la aportación de muchas ideas, muchas respuestas, muchas soluciones, etc. (UNAM, 2018)

Fluidez de ideas: todos hemos escuchado la expresión mejor calidad que cantidad, para poder desarrollar esta habilidad, es al revés, se da más valor a la cantidad de ideas que se producen al principio. Para que el niño pueda aportar varias soluciones a un problema, es importante que primero sepa identificar dicho problema. La persona creativa que ha desarrollado la fluidez de ideas, será capaz de ver varias posibles soluciones a un mismo problema. La estrategia más

utilizada para trabajar esta habilidad es la conocida como “brainstorming” (lluvia de ideas). Los alumnos dan muchas posibles soluciones al problema presentado, no hay respuesta mala, toda idea es aceptada. Al tener varias posibles soluciones el mismo niño es capaz de analizar cuál puede ser la mejor respuesta al problema presentado. Al trabajar este tipo de actividades con mayor frecuencia, no solo va mejorara la fluidez de ideas, también la calidad de las mismas.

Fluidez en asociaciones: Esta habilidad es de gran utilidad para resolver problemas. La persona con esta destreza puede utilizar experiencias del pasado, al ser estas activadas por varios estímulos similares en el presente. Esta habilidad de asociaciones está íntimamente relacionada con la fluidez de ideas. Entre más cosas se asocien con experiencias pasadas, la mayor cantidad de ideas saldrán para una determinada situación. Una persona inflexible, podrá ver una o dos, o ninguna solución a un problema, mientras que por otro lado, una persona creativa, tratara distintas soluciones o combinaciones de las mismas que le hayan funcionado en el pasado. (Soto, 2013)

Los niños son capaces de dar gran cantidad de respuestas o soluciones a problemas planteados, sus ideas van y vienen como en torrentes de aguas cristalinas. Debido a que ellos son curiosos, exploran y ensayan las hipótesis que se plantean es que su pensamiento es móvil y pueden dar varias respuestas a un tema. (Cuba y Palpa, 2015)

#### **2.2.9.2. Flexibilidad**

Es la habilidad que tienen las personas de desplazarse de una idea a otra, de un contexto a otro, dar respuestas variadas, modificar y moldear ideas y superar la

propia rigidez. Por tanto para ser flexible se requiere de visualizar diversas categorías de respuestas. Otra forma de entender la flexibilidad es entendiéndola como cambios, modificaciones, replanteamientos, reorientaciones, reinventiones, reinterpretaciones, y transformaciones de las situaciones u objetivos originales. La flexibilidad por tanto es entendida como la capacidad que tienen las personas para cambiar de modo de pensar y permite realizar clasificaciones de diferentes maneras y abordar un problema desde diferentes perspectivas. (UNAM, 2018)-

La mayoría de los problemas que hay en el mundo hoy en día es debido a que las personas no están dispuestas a ser flexibles en su modo de ver la vida. Las profesoras, y especialmente las de educación infantil tenemos el privilegio de enseñar a nuestros niños a desarrollar ésta habilidad, de la poseer flexibilidad en el pensamiento. Todo problema que se presenta a lo largo de la vida sería más fácil resolverlo si lo viéramos como que el mismo tiene varias soluciones. Pero en este aspecto hay que tener en cuenta que lo que sirve para un individuo no necesariamente sirve para otro. Muchas veces estructuramos nuestro día de modo que si algo llegara a cambiar en nuestro plan, nos sentiríamos sumamente frustrados. La persona creativa posee una flexible visión del mundo y logra adaptarse a cualquier situación que se le presente. Sería enriquecedor para la vida de los niños que aprendan a aceptar los cambios diarios que pueden enfrentar a lo largo de la vida, haciendo que la flexibilidad sea un elemento clave para su manera de ver las cosas. (Soto, 2013)

En las acciones de ensayo y experimentación que realizan se evidencia una gran ductilidad para proponer alternativas a situaciones problemáticas; no se

estancan en una idea, operan contrariamente a la rigidez. Prueban una y otra vez en busca de un mejor resultado. (Cuba y Palpa, 2015)

### **2.2.9.3. Originalidad**

Es la habilidad que tienen las personas de aportar ideas novedosas, diferentes, únicas y apartadas de la normalidad o convencionalidad. Para su surgimiento requiere del rompimiento con esquemas establecidos, ideas o modelos rígidos y por otra parte sugiere poner en práctica ideas activadoras o bien la yuxtaposición de éstas, integración o relación de elementos distantes y reestructurar o reelaborar modelos ya asumidos. La originalidad es la habilidad de producir ideas o respuestas poco frecuentes. (UNAM, 2018)

No puede haber nada más enriquecedor y satisfactorio que poder expresar libremente como somos. La originalidad es el pensar algo que nunca antes se había pensado, o el actuar de un modo diferente al esperado por los demás. Es la habilidad de producir ideas que están lejos de lo obvio, común y establecido por los demás. Nuestras vidas serían sosas sino fuéramos originales en algún momento. Todas las personas tienen un poco de originalidad dormida dentro de los cuerpos, que esperando a ser despertada. Como docentes debemos de enseñar a los niños que todos podemos contribuir a hacer la vida más hermosa, todos somos originales, no se necesita ser genio para ser original. Muchas veces nos equivocamos y premiamos a un niño que llegó rápidamente a lo que creemos es algo original, pero en realidad lo que hizo fue crear lo obvio en poco tiempo. Si queremos que los niños sean creativos, no debemos ponerles límite de tiempo en sus creaciones. Muchos de los originales y creativos trabajos, se logran cuando el niño tuvo el suficiente tiempo de vivir y sentir su proyecto, sea el que sea. Los docentes debemos de tener cuidado de no criticar las ideas creativas

de nuestros alumnos, la aceptación, por parte de profesores y padres, es de suma importancia para esta habilidad. (Soto, 2013)

Es uno de los rasgos característicos de la creatividad, y se basa en lo único, irrepetible. Los niños son expertos en la originalidad, ya que ellos se atreven, son arriesgados y decididos para crear situaciones de juego nuevas, innovadoras. (Cuba y Palpa, 2015)

Por último, Guilford define a la originalidad como la aptitud o disposición para producir de forma poco usual respuestas raras, remotas, ingeniosas o novedosas. (García, Sánchez y Valdés, 2009)

#### **2.2.10. La personalidad creativa**

Se caracteriza por la complejidad, el alto nivel de tolerancia a la ambigüedad; el entusiasmo positivo, la ausencia de actitudes críticas y la disposición para el cambio.

Los individuos creativos son originales e imaginativos, poseen sentido de humor, se relacionan bien con los demás, huyen del conformismo y la apatía, evitan la rutina y no son demasiado respetuosos con “las reglas establecidas”, las jerarquías o los maestros.

Las personas creativas no temen asumir riesgos, perseveran ante los obstáculos, toleran la incertidumbre y el caos, están abiertos a las nuevas experiencias (fantasías, sentimientos, acciones, ideas, valores) y confían en sí mismos. Prefieren las formas de comunicación y a las disonancias que puedan ocasionar.

Entre sus habilidades destacan: la fluidez verbal, la habilidad de pensar de manera lógica, la flexibilidad de pensamiento, la independencia de juicio, la aptitud para la toma de decisiones, la facilidad para pensar en metáforas, la posibilidad de visualización interna, la capacidad de trabajar con ideas nuevas y la habilidad para descubrir orden en el caos. La mente creativa, en suma, se caracteriza por combinar información, percepción, intuición, imaginación, abstracción y síntesis. (Bernabeu y Goldstein, 2009)

#### **2.2.11. Instrumento de evaluación de la creatividad**

El instrumento que se emplea en la creatividad es la Evaluación Multifactorial de la Creatividad (Sánchez, 2006). Este instrumento está dividido en tres apartados, correspondientes a las tres dimensiones de la creatividad que evalúa: la visomotora, la inventiva o aplicada y la verbal.

En la sección de creatividad visomotora, al adolescente se le presentó una serie de trazos como círculos, curvas y líneas; con los cuales tenía que realizar un dibujo, el tiempo destinado para esta actividad era de tres minutos. (García, Sánchez y Valdés, 2009)

#### **2.2.12. Símbolo**

Es la representación perceptible de una idea, con rasgos asociados por una convención socialmente aceptada. Es un signo sin semejanza ni contigüidad, que solamente posee un vínculo convencional entre su significante y su denotado, además de una clase intencional para su designado. (Wikipedia, 2018)

Como también es una representación icónica, con la que se busca inspirar ideas y principios de lo que en realidad representa, el símbolo, a diferencia del signo, que es una imagen que puede ser aplicada en una función, representa mediante

imágenes algunas veces abstractas, cual es el propósito de la organización a la que representa. El símbolo puede ser un objeto con el cual se indique una cualidad, por ejemplo: en derecho, en los juzgados, el juez usa un martillo de madera, símbolo de fuerza, de orden, de arma, ya que con un martillo se solidifican clavos en una estructura, por lo que el sonido hace un llamado de atención a quienes lo requieran.

Los símbolos siempre llevan semejanza con el nombre, por esa razón se les puede considerar una especie de identificación gráfica, ya que guardan estrecha relación con la función, con el principio o con el orden establecido, crean un vínculo útil entre la organización y quien lo interpreta como usuario. El símbolo tiene una importancia crucial en la comunicación social, ya que como los símbolos deben transmitir cuales es la esencia de lo que se quiere, estos deben ser agradables en todos los sentidos, es por eso que para la realización de un símbolo se debe tener clara una idea de lo que es la semiología para así poder interpretar cual es la dirección, el enfoque y la utilidad que se le da al símbolo. Los símbolos en la sociedad juegan un papel vital, ya que estos representan ideales políticos y culturales los cuales están nutridos de seguidores y partidarios de las corrientes ideológicas. (Educación S., 2013)

En el lenguaje cotidiano, se entiende como símbolo a aquello que representa y encarna determinados valores. (Pérez y Merino, 2012)

Los grupos sociales suelen tener símbolos que los representan: existen símbolos referentes a diversas asociaciones culturales, artísticas, religiosas, políticas, comerciales, deportivas, entre otros.

El símbolo (una palabra que deriva del latín simbŏlum) sirve para representar, de alguna manera, una idea que puede percibirse a partir de los sentidos y que presenta rasgos vinculados a una convención aceptada a nivel social. El símbolo no posee semejanzas ni un vínculo de contigüidad con su significado, sino que sólo entabla una relación convencional.

Por estas características, el símbolo puede ser diferenciado del ícono (un signo que reemplaza al objeto por semejanza) y del índice o indicador (el cual se caracteriza por la causalidad). El símbolo permite exteriorizar o reflejar un pensamiento o concepto a partir de una convención social (de carácter arbitrario). (Wikipedia, 2018)

#### **2.2.13. Características de los símbolos**

Entre signos y símbolos hay diferencias:

Los símbolos son específicamente humanos.

Los símbolos tienen un significado más amplio. (Wikipedia, 2018)

#### **2.2.14. Estudio de los símbolos**

Los símbolos pueden componerse de información realista, extraída del entorno, fácil de reconocer, o también por formas, tonos, colores, texturas..., elementos visuales básicos que no guardan similitud con los objetos del entorno natural. No poseen ningún significado, excepto el que se les asigna. Existen muchas formas de clasificar los símbolos; pueden ser simples o complejos, obvios u oscuros, eficaces o inútiles. Su valor se puede determinar hasta donde penetra la mente en términos de reconocimiento y recuerdo. (Wikipedia, 2018).

#### **2.2.15. Símbolos nacionales**

Los símbolos nacionales son aquellos que un país adopta para representar sus

valores, metas, historia o riquezas y mediante los cuales se identifica y distingue de los demás, además de aglutinar en torno a ellos a sus ciudadanos y crear un sentimiento de pertenencia. Los símbolos nacionales por excelencia son la bandera y los colores nacionales, el escudo de armas y el himno. A ellos se añaden en ocasiones otros emblemas como puede ser una planta, animal u objeto asociado íntimamente con el país. Su tipología difiere en cada cultura constituyendo un interesante campo de estudio antropológico, pues aporta abundante información sobre las ideas, conceptos y valores más significativos de cada sociedad y época. (Wikipedia, 2018)

#### 2.2.16. Símbolos religiosos

En las sociedades primitivas, los símbolos sirvieron para expresar las cualidades esenciales de sus creencias religiosas. A lo largo de la historia, la religión ha estado ligada a una serie de símbolos significativos. (Wikipedia, 2018)

#### 2.2.17. Símbolos cristianos

Muchas representaciones de ideas abstractas mediante símbolos son de origen oriental. (Wikipedia, 2018)

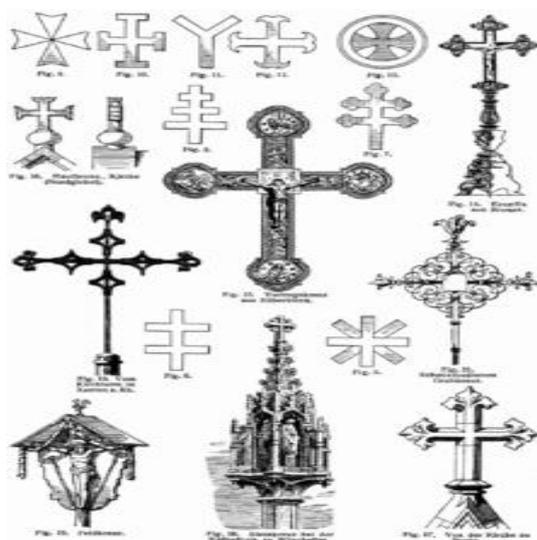


Figura 1. Símbolos religiosos.

### 2.2.18. Simbología

La simbología es la ciencia o rama del conocimiento que estudia a los símbolos, aunque también se conoce con este nombre a la cartera o catálogos de símbolos que existen. Se debe saber que un símbolo es una representación gráfica de una imagen o elemento, dicho símbolo debe ser aceptado en una especie de pacto tácito que se hace en la sociedad para poder definirlo como tal. Por ejemplo alzar el dedo índice y el del medio se conoce como paz y amor y a la vez victoria por la letra V q se forma entre ellos, un corazón representa amor, un listón entrelazado hace referencia a la lucha contra el cáncer, una cruz es un símbolo cristiano y así sucesivamente.



**Figura 2.** Variedad de símbolos.

El fin básico de la simbología es el poder hacer llegar una idea o información de una persona a otra a través de una combinación de signos o emblemas visuales, encargados de transmitir sentidos o sentimientos a las personas, y de este modo se puedan descifrar dependiendo del contexto del mismo o de la cultura a la cual pertenezca.

Para un mejor entendimiento y aceptación por todos los símbolos solo tienen un significado y transmite un mensaje preciso a través del signo que se dibuja o del cual se crea una silueta, éstos no deben parecerse estrictamente a lo que representan. Existen infinitas áreas en las que los símbolos son protagonistas en su representación, como en materia política, religiosa, deportivas, o también áreas de conocimiento científico como la matemática, física o química. (General S, 2015)

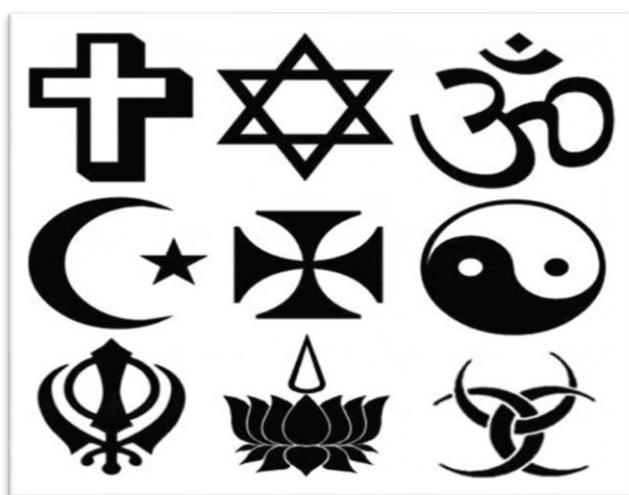


Figura 3. Símbolos.

### 2.2.19. El dibujo

Dibujar es reproducir, expresar, delinear, representar un todo con similares características, mediante las artes plásticas.

La finalidad del dibujo es despertar la creatividad del educando para expresar su pensamiento su forma de concebir el mundo los fenómenos de todo tipo, a través del lápiz y del papel.

La finalidad del dibujo es cultivar la imaginación, la creación pero en forma espontánea sin coacciones. Es fundamental cultivarlo en el nivel inicial, donde las facultades están en constante perfeccionamiento y maduración. (Hinostroza, 2000)

### 2.3. Marco conceptual

**Creatividad:** A lo largo de la historia han sido muchas las definiciones de creatividad que se han dado, a partir de las cuales, podemos generalizar diciendo que: La creatividad es un sentimiento de libertad que nos permite vivir en un estado de transformación permanente. La creatividad en la ciencia, el arte y el vivir son las formas con las que se expresa la necesidad de dar luz a algo nuevo. Es la capacidad para encontrar conexiones nuevas e inesperadas. En Psicología se le atribuyen los siguientes atributos: Originalidad, Flexibilidad, Viabilidad, Fluidez y Elaboración. (Menchen, Dadamia y Martínez, 1984). Si queremos concretar lo inicialmente dicho en una sola definición, podríamos decir que la creatividad es: la capacidad de concebir algo nuevo, de relacionar algo conocido de manera innovadora o de apartarse de los esquemas de pensamiento y conductas habituales.

**Fluidez:** Facilidad para generar un número elevado de ideas respecto a un tema determinado. La manera de potenciarla en el campo escolar, sería, por ejemplo, pidiéndole al alumno que relacione entre hechos, palabras, sucesos.

**Flexibilidad:** Característica de la creatividad mediante la cual se transforma el proceso para alcanzar la solución del problema. Nace de la capacidad de abordar los problemas desde diferentes ángulos. Dentro del ámbito escolar se desarrollaría exigiéndole al alumno no solo un gran número de ideas, sino recogiendo categorías y tipos diferentes de respuestas o soluciones.

**Originalidad:** Característica que define a la idea, proceso o producto, como algo único o diferente. Producción de respuestas ingeniosas o infrecuentes. Dentro del ámbito escolar se potencia estimulando las nuevas ideas que el alumno propone.

**Nivel educativo inicial:** La Educación Inicial es el proceso de acompañamiento al desarrollo integral de niños y niñas menores de 5 años, y tiene como objetivo potenciar su aprendizaje y promover su bienestar mediante experiencias significativas y oportunas que se dan en ambientes estimulantes, saludables y seguros

**Desarrollo creativo:** La creatividad es una característica inherente al ser humano, susceptible de ser estimulada por el entorno, familiar y social del niño. En todo ser humano existe el impulso de experimentar, indagar, relacionar, en definitiva, de crear. El niño de educación infantil se encuentra en un período crítico donde se realiza el mayor desarrollo neuronal en el ser humano. Si en este período existen presiones externas autoritarias, el pensamiento creativo decrece.

**Símbolo:** Cosa que se toma como representación de otra, en virtud de una conversación o por existir entre ambas alguna analogía.

**Dibujo:** Es la capacidad de los niños para expresar, describir y representar con espontaneidad y facilidad creando imágenes, lo que estas nos dice y como lo expresan, es una fuente inagotable de información para el educador y una muestra de la capacidad expresiva e inventada.

**Niño:** Es la denominación utilizada a toda criatura humana que no ha alcanzado la pubertad. Sinónimo de infantil o pueril, el término se aplica a quien no es considerado adulto. No es un adulto pequeño. Es un organismo que crece y se desarrolla físico, mental, emocional y social, hasta alcanzar la madurez. (Manual del maestro, 1999)

## CAPÍTULO III

### MATERIALES Y MÉTODOS

#### 3.1. Ubicación geográfica del estudio

El presente trabajo de investigación se llevó a cabo en la Institución Educativa Inicial N° 255 Urb. Chanu chanu que está ubicado en la Urbanización Chanu chanu 1ra etapa del Distrito de Puno, Provincia de Puno Departamento de Puno. Los niños y niñas provienen de un nivel socioeconómico medio, los padres de familia tienen ingresos fijos y otros se dedican al comercio, de tal manera los padres de familia trabajan a diario para afrontar las actividades para el desarrollo integral de sus menores hijos.

#### 3.2. Periodo de duración del estudio

El presente trabajo de investigación se realizó en el segundo trimestre del año escolar 2017 durando tres meses, los cuales se realizó dos veces por semana, iniciando desde el 20 de setiembre, hasta el 22 de diciembre del año 2017 en la I.E.I. N° 255 Urb. Chanu chanu de la ciudad de Puno.

#### 3.3. Procedencia del material utilizado

El material que se utilizó durante el desarrollo de la investigación fue autofinanciado por la estudiante y fue material experimental:

- Pre test o prueba de inicio
- Ficha de observación
- Talleres de dibujo de símbolos
- Materiales para la ejecución de los talleres (láminas, plumones, colores, lápices, crayolas, cartonetas, cámara filmadora)
- Post test o prueba final

### 3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Para la recolección de la información necesaria se utilizó la siguiente técnica que permitió recabar, viabilizar y es la observación y el examen.

**Técnica de la observación:** Con esta técnica se observó el desenvolvimiento de los niños y niñas antes, durante y después de la aplicación de los talleres, lo cual nos permitió identificar y seguir los indicadores establecidos de los talleres de símbolos.

El instrumento que se utilizó es la **ficha de observación**, instrumento que fue diseñado por Sánchez (2006)

**Técnica del examen:** Instrumento que se utilizó es:

**Pre test:** Prueba que se tomó al inicio de la ejecución del trabajo de investigación, que nos ayudó a establecer el nivel de desarrollo de creatividad en el que se encontraban los niños y niñas de cuatro años "A" (Basado en el test de Torrance).

**Post test:** Prueba que se tomó al finalizar la ejecución del trabajo de investigación, que juntamente con el PRE TEST nos ayudó a evaluar y diagnosticar el avance del desarrollo de la creatividad en la que se encontraban los niños y niñas de cuatro años "A" (Basado en el test de Torrance).

Este instrumento fue diseñado por Sánchez (2006), y se le conoce como Evaluación Multifactorial de la Creatividad (EMUC). Este instrumento evalúa la creatividad visomotora, que presenta una serie de trazos como círculos, curvas y líneas con los que se realiza un dibujo. El tiempo para esta actividad es quince minutos.

**Registro de logros:** Nos sirvió para recoger información de las conductas observadas, de manera sistemática de los niños y niñas, se aplicara en 12 talleres que se desarrollaran (2 veces por semana) y por un tiempo establecido de 35 minutos por grupo.

**Registro de asistencia:** Este instrumento nos ayudó a controlar las asistencias de los niños, durante la ejecución del proyecto de investigación.

### 3.5. Población y muestra del estudio

#### 3.5.1. Población

La población seleccionada para el presente trabajo de investigación está conformada por los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial de N° 255 Urb. Chanu chanu de la ciudad de Puno.

**Tabla 1**

Población de estudio

EDAD	SECCIONES	NIÑAS	NIÑOS	SUB TOTAL
4 Años	"A"	08	16	24
4 Años	"B"	10	14	24
4 Años	"C"	09	15	24
<b>TOTAL</b>	03	27	45	72

**Fuente:** Nómina de matrícula de la IEI N° 255 Urb. "Chanu chanu" 2017

Responsable la investigadora.

#### 3.5.2. Muestra

La muestra está conformado por los niños y niñas de 4 años, sección "A" del nivel Inicial de la Institución Educativa Inicial N° 255 Urb. Chanu chanu. El cual se determinó por la técnica no probabilístico y el intencional.

**Tabla 2**

Muestra de estudio

I.E.I.	SECCIÓN	NIÑOS	NIÑAS	TOTAL
N° 255 Urb.	4 Años "A"	16	08	24
<b>Chanu chanu</b>	TOTAL	16	08	24

**Fuente:** Nómina de matrícula de la I.E.I. N° 255 Urb. Chanu chanu, 2017

Responsable la investigadora.

### 3.6. Tipo y diseño de investigación

#### 3.6.1. Tipo de la investigación

El presente trabajo de investigación es de tipo EXPERIMENTAL, donde se experimentó y aplico talleres de dibujo de Símbolos como estrategias en el desarrollo creativo de los niños de 4 años de la I.E.I. N° 255 URB. Chanu chanu - 2017 con ayuda del pre test y post test.

#### 3.6.2. Diseño de investigación

El presente trabajo de investigación corresponde al diseño pre-experimental porque trabaja con un grupo (caso) con pre y post test.

$$O_1 X O_2$$

Leyenda:

$O_1$  = Prueba de inicio o pre test

$O_2$  = Prueba final o post test

(X) = Experimento o tratamiento

Se aplicó primero la prueba de inicio o pre test luego el experimento y finalmente la prueba final o post test. No hay control de variables extrañas.

### 3.7. Diseño estadístico

#### 3.7.1. Prueba de hipótesis para el objetivo general

a) Planteamiento de hipótesis estadístico

$H_0$ : No existe diferencia significativa de los símbolos como estrategia en el desarrollo creativo entre la prueba pre test y la prueba de post test en el grupo experimental.

$H_a$ : Si existe diferencia significativa de los símbolos como estrategia en el desarrollo creativo entre la prueba pre test y la prueba de post test en el grupo experimental.

b) Nivel de significancia

$$\alpha = 0.05$$

c) Prueba estadística

Desde que los datos son cualitativos, usamos la prueba chi-cuadrada y la distribución chi - cuadrado, que tiene la siguiente formula:

$$X_c^2 = \sum_{i=1}^c \sum_{j=1}^f \frac{(O_{ij} - E_{ij})^2}{E_{ij}}$$

d) Regla de decisión

Si el estadístico de prueba cae en la RA entonces se acepta la hipótesis  $H_0$  y se rechaza la hipótesis  $H_a$ . Si el estadístico de prueba cae en la RR entonces se rechaza la hipótesis  $H_0$  y se acepta la hipótesis  $H_a$ .

e) Conclusión

Se concluye en base a la regla de decisión

### 3.7.2. Prueba de hipótesis para el objetivo específico

Prueba de media para el nivel logro

a) Planteamiento de hipótesis estadístico

$$H_0 \leq 3$$

$$H_a > 3$$

b) Nivel de significancia

$$\alpha = 0.05$$

c) Prueba estadística

Se utiliza la prueba de una media, y la distribución t-student

$$t_c = \frac{\bar{X} - \mu}{\frac{S}{\sqrt{n}}} \sim t_{n-1}$$

Leyenda:

$t_c$  . : T calculada

$\bar{X}$  . : Media aritmética o promedio

$\mu$  . : Media poblacional

$S$  . : Desviación estándar

$n$  . : Muestra

$t_{n-1}$  . : T tabular

d) Regla de decisión

Si el estadístico de prueba cae en la RA entonces se acepta la hipótesis  $H_0$  y se rechaza la hipótesis  $H_a$

Si el estadístico de prueba cae en la RR entonces se rechaza la hipótesis  $H_0$  y se acepta la hipótesis  $H_a$

e) Conclusión

Se concluye en base a la regla de decisión.

### 3.8. Procedimiento

El presente trabajo de investigación se desarrolló de la siguiente manera:

- Se solicitó permiso para la ejecución del trabajo de investigación a la Directora de la I.E.I. N° 255 Urb. Chanu chanu, para la autorización y ejecución de la investigación, en coordinación con la docente del aula seleccionado para la aplicación del experimento.
- Elaboración del material para la realización del trabajo investigación de los talleres.
- Se aplicó el pre-test o prueba de inicio al grupo seleccionado. Para determinar la situación real en que se encuentran los niños y niñas en el desarrollo creativo.
- Se desarrollara 12 talleres de símbolos en el segundo trimestre del año 2017 con una frecuencia de dos días por semana como estrategia para desarrollar la creatividad.
- Se concluyó con la aplicación del post-test (prueba final a los niños y niñas de 4 años, sección "A". Para conocer los logros obtenidos de los talleres de dibujo de símbolos en el desarrollo creativo.
- Se realizó la comparación del pre-test (prueba de inicio y el post-test (prueba final). Para determinar la influencia de la aplicación de los símbolos como estrategia en el desarrollo creativo de los niños y niñas de 4 años.
- Seguidamente se procedió a la recolección de datos para el análisis e interpretación de los resultados alcanzados por el grupo de investigación.

### 3.9. Variables

Las variables de la investigación son:

#### Variable independiente

Símbolos

#### Variable dependiente

Desarrollo creativo

#### Sistema de variables

**Tabla 3**

*Operacionalización de variables*

VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES	CATEGORÍAS
VARIABLE INDEPENDIENTE <b>Símbolos</b>	Artísticos		
	Religiosos		
	Nacionales		
	Animales		
	Plantas		
	Humanos		
	alimentos		
	Objetos		
	Peligro		
	muerte		
Amor			
Climáticos			
VARIABLE DEPENDIENTE Creatividad visomotora	Fluidez	Muestra fluidez en sus trazos generados en el dibujo.	4= Muy creativo
	Flexibilidad	Muestra flexibilidad en categorías o agrupamientos temáticos diferentes en el dibujo de los símbolos.	3= Creativo 2= Poco creativo 1 = Nada creativo
	Originalidad	Realiza dibujos novedoso y creado.	

## CAPÍTULO IV

### RESULTADOS Y DISCUSIÓN

#### 4.1. Resultados

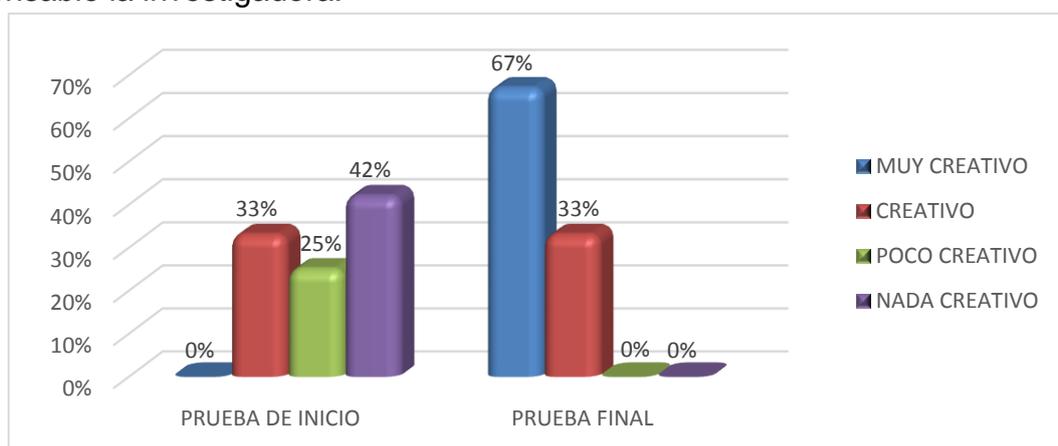
Resultado de la prueba de inicio y prueba final del grupo experimental para lograr el objetivo general: Determinar la influencia de la aplicación de los símbolos como estrategia en el desarrollo creativo de los niños de 4 años de la IEI N° 255 Urb. Chanu chanu de la ciudad de PUNO-2017.

**Tabla 4**

*Prueba de inicio y prueba final para determinar la influencia de la aplicación de los símbolos como estrategia en el desarrollo creativo de los niños de 4 años de la IEI N° 255 Urb. Chanu chanu de la ciudad de Puno - 2017.*

CATEGORIAS	PRUEBA DE ENTRADA		PRUEBA DE SALIDA	
	Fr.	%	Fr.	%
<b>MUY CREATIVO</b>	0	0%	16	67%
<b>CREATIVO</b>	8	33%	8	33%
<b>POCO CREATIVO</b>	6	25%	0	0%
<b>NADA CREATIVO</b>	10	42%	0	0%
<b>TOTAL</b>	24	100%	24	100%

**Fuente:** Resultados de las pruebas de inicio y final del grupo experimental Responsable la investigadora.



**Figura 4.** Resultados de las pruebas de inicio y prueba final para determinar la influencia de la aplicación de los símbolos como estrategia en el desarrollo creativo de los niños de 4 años de la IEI N° 255 urb. Chanu chanu de la ciudad de Puno-2017.

**Fuente:** tabla 4

**Interpretación:**

En la tabla N° 4 y en la figura N° 4, muestra los resultados obtenidos de la prueba de inicio (pre test) y la prueba final (post test) del grupo experimenta, donde analizamos la influencia de la aplicación de los símbolos como estrategia en el desarrollo creativo de los niños de 4 años de la IEI N° 255 Urb. Chanu chanu de la ciudad de Puno-2017:

En la cual nos muestra la prueba de inicio el 42% que representa a 10 niños se encuentra en la categoría de nada creativo porque no poseen fluidez, flexibilidad y originalidad, el 25% que representa a 6 niños se encuentran en la categoría de poco creativo, porque poseen escasas habilidades de fluidez, flexibilidad y originalidad, luego el 33% que representa a 8 niños se encuentran en la categoría de creativo porque poseen algunas habilidades de fluidez, flexibilidad y originalidad y ninguno de los niños se encuentran en la categoría de muy creativo. mientras que en la prueba final 67% que representa a 16 niños se encuentran en la categoría de muy creativo, porque han desarrollado la creatividad; habilidades de fluidez, flexibilidad y originalidad, 33% que representa a 8 niños se encuentran en la categoría de creativo, porque han desarrollado algunas habilidades de la fluidez, flexibilidad y originalidad , luego ninguno de los niños se encuentra en la categoría de Poco creativo y como también ninguno de los niños se encuentra en la categoría de Nada creativo.

Analizamos los resultados de la prueba de entrada se observó que los niños se encuentran en la categoría de Nada creativo porque no poseen habilidades de fluidez, flexibilidad y originalidad. Mientras que en la post prueba se obtuvo buenos logros porque los niños poseen fluidez, flexibilidad y originalidad.

### **Prueba de hipótesis para el objetivo general**

- a) Planteamiento de hipótesis estadístico

$H_0$ : No existe diferencia significativa de los símbolos como estrategia en el desarrollo creativo entre la prueba pre test y la prueba de post test en el grupo experimental.

$H_a$ : Si existe diferencia significativa de los símbolos como estrategia en el desarrollo creativo entre la prueba pre test y la prueba de post test en el grupo experimental.

b) Nivel de significancia

$$\alpha = 0,05$$

c) Prueba estadística

Desde que los datos son cualitativos, usamos la prueba chi-cuadrada y la distribución chi – cuadrado.

**Tabla 5**  
*Frecuencias observadas*

	PRUEBA DE INICIO	PRUEBA FINAL	TOTAL
<b>MUY CREATIVO</b>	0	16	16
<b>CREATIVO</b>	8	8	16
<b>POCO CREATIVO</b>	6	0	6
<b>NADA CREATIVO</b>	10	0	10
<b>TOTAL</b>	24	24	48

**Tabla 6**  
*Frecuencias esperadas*

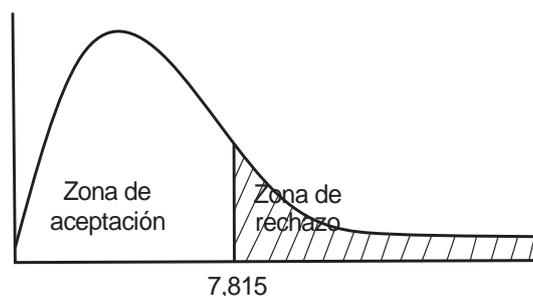
	PRUEBA DE INICIO	PRUEBA FINAL	TOTAL
<b>MUY CREATIVO</b>	8	8	16
<b>CREATIVO</b>	8	8	16
<b>POCO CREATIVO</b>	3	3	6
<b>NADA CREATIVO</b>	5	5	10
<b>TOTAL</b>	24	24	48

$$X_c^2 = \sum_{i=1}^c \sum_{j=1}^f \frac{(O_{ij} - E_{ij})^2}{E_{ij}} = 32$$

d) Regla de decisión

$$X^2_{(4-1)(2-1)} = 7,815$$

Como  $X^2_c = 32 > X^2_{(4-1)(2-1)} = 7,815$ ; entonces se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna.



**Figura 5:** Región de rechazo y aceptación

e) Conclusión

Se concluye que si existe diferencia significativa en los símbolos como estrategia en el desarrollo creativo entre la prueba pre test y la prueba de post test en el grupo experimental.

**Resultados de la prueba de inicio y final del grupo experimental para lograr el objetivo específico N°1:** Determinar el nivel de desarrollo de la fluidez de los símbolos empleados en los niños de 4 años de la IEI N° 255 Urb. Chanu chanu de la ciudad de Puno - 2017.

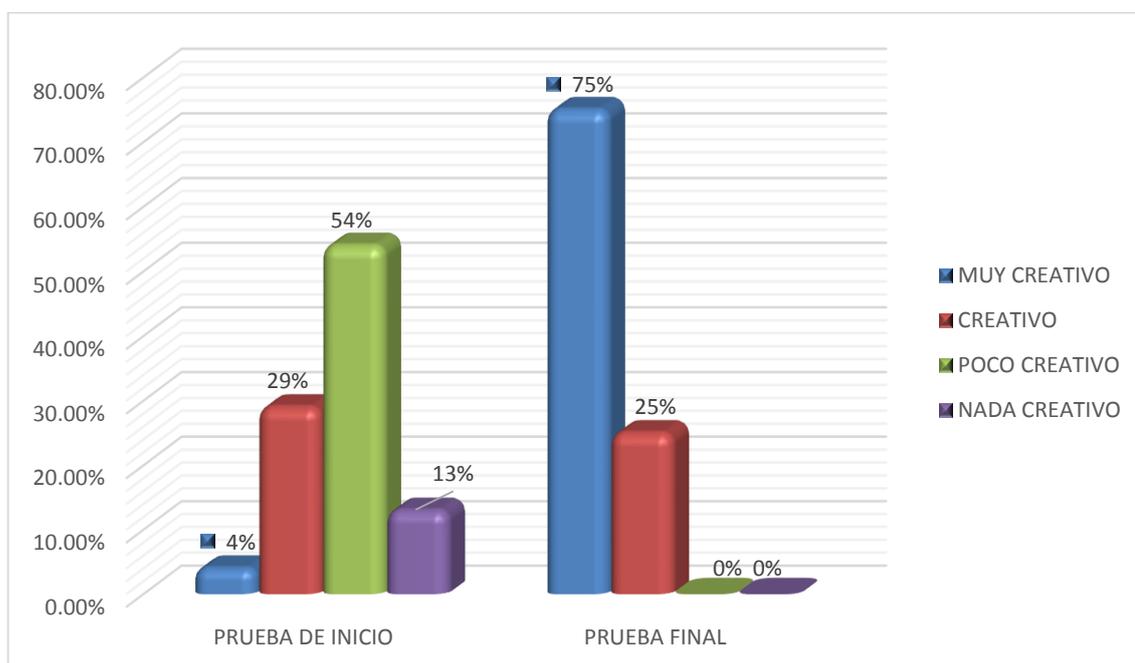
**Tabla 7**

*Prueba de inicio y final para determinar el nivel de desarrollo de la fluidez de los*

*símbolos empleados en los niños de 4 años de la IEI N° 255 Urb. Chanu chanu de la ciudad de Puno - 2017.*

CATEGORIAS	PRUEBA DE INICIO		PRUEBA FINAL	
	Fr.	%	Fr.	%
<b>MUY CREATIVO</b>	01	4	18	75
<b>CREATIVO</b>	07	29	06	25
<b>POCO CREATIVO</b>	13	54	00	0
<b>NADA CREATIVO</b>	03	13	00	0
<b>TOTAL</b>	24	100	24	100

**Fuente:** Resultados de las pruebas de inicio y final del grupo experimental en niños de 4 años de la IEI N° 255 Urb. Chanu chanu de la ciudad de Puno -2017 Responsable la investigadora.



**Figura 6.** Resultados de las pruebas de inicio y final para determinar el nivel de desarrollo de la fluidez de los símbolos empleados en los niños de 4 años de la IEI N° 255 URB. Chanu chanu de la ciudad de Puno-2017

Fuente: Tabla 7

**Interpretación:**

En la tabla N° 7 y en la figura N° 6, muestra los resultados obtenidos de la prueba de inicio (pre test) y la prueba final (post test) del grupo experimenta, donde analizamos el nivel de desarrollo de la fluidez de los símbolos empleados en los niños de 4 años de la IEI N° 255 Urb. Chanu chanu de la ciudad de Puno - 2017, en la cual nos muestra la prueba de entrada el 13% que representa a 3 niños se

encuentra en la categoría de nada creativo porque los trazos generados en el dibujo fue 1 a 2 trazos, el 54% que representa a 13 niños se encuentran en la categoría de poco creativo, porque las ideas generados en el dibujo fue 3 a 4 trazos, luego el 29% que representa a 7 niños se encuentran en la categoría de creativo porque las ideas generados en el dibujo fue 5 a 6 trazos y el 4% que representa a 1 niño se encuentra en la categoría de muy creativo porque las ideas generados en el dibujo fue de 7 trazos en adelante. Mientras que en la prueba de salida 75% que representa a 18 niños se encuentran en la categoría de muy creativo, porque posee mayor cantidad de ideas y de tal manera los trazos generados en el dibujo fue 7 trazos en adelante, 25% que representa a 6 niños se encuentran en la categoría de creativo, porque las ideas generadas en el dibujo fue 5 a 6 trazos, luego ninguno se encuentra en la categoría poco creativo, y como también ninguno se encuentra en la categoría de nada creativo.

Analizamos los resultados del nivel de desarrollo de la Fluidez, en la prueba de entrada se observó que los niños se encuentran en la categoría de Nada creativo en cuanto a fluidez de ideas en los dibujos. Mientras que en la post prueba se obtuvo buenos logros porque los niños contaban con mayor cantidad de fluidez de ideas. De acuerdo a Guilford (1977), señala que la fluidez de pensamiento, se vería expresada por la aportación de muchas ideas, muchas respuestas, muchas soluciones, etc.

### **Prueba de hipótesis para el objetivo específico N°1**

#### **Prueba de medias para el nivel logro**

a) Planteamiento de hipótesis estadístico

$H_0 \leq 3$ : El nivel de desarrollo de la fluidez de símbolos empleados en los niños no es muy creativo.

$H_a > 3$ : El nivel de desarrollo de la fluidez de los símbolos empleados en los niños es muy creativo.

b) Nivel de significancia

$$\alpha = 0.05$$

c) Prueba estadística

**Tabla 8**

*Cálculo de la prueba estadística*

CATEGORIAS	$X_i$	$f_i$	$X_i f_i$	$(X_i - \bar{X})^2 f_i$
MUY CREATIVO	4	18	72	0.0625
CREATIVO	3	6	18	0.5625
POCO CREATIVO	2	0	0	3.0625
NADA CREATIVO	1	0	0	7.5625
TOTAL		24	90	11.25

Se utiliza la prueba de una media, y la distribución t-student

$$t_c = \frac{\bar{X} - \mu}{\frac{S}{\sqrt{n}}} \sim t_{n-1}$$

$$t_c = \frac{3,75 - 3}{\frac{0,699}{24}}$$

$$t_c = 5,254$$

d) Regla de decisión

Como:  $t_c = 5,254 > t_{(0,05;23)} = 1,713$ ; cae en la región de rechazo, entonces se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna.

Si cae en la región de aceptación, se acepta la hipótesis nula y rechaza la hipótesis alterna.

e) Conclusión

El nivel de desarrollo de la fluidez de los niños es muy creativo.

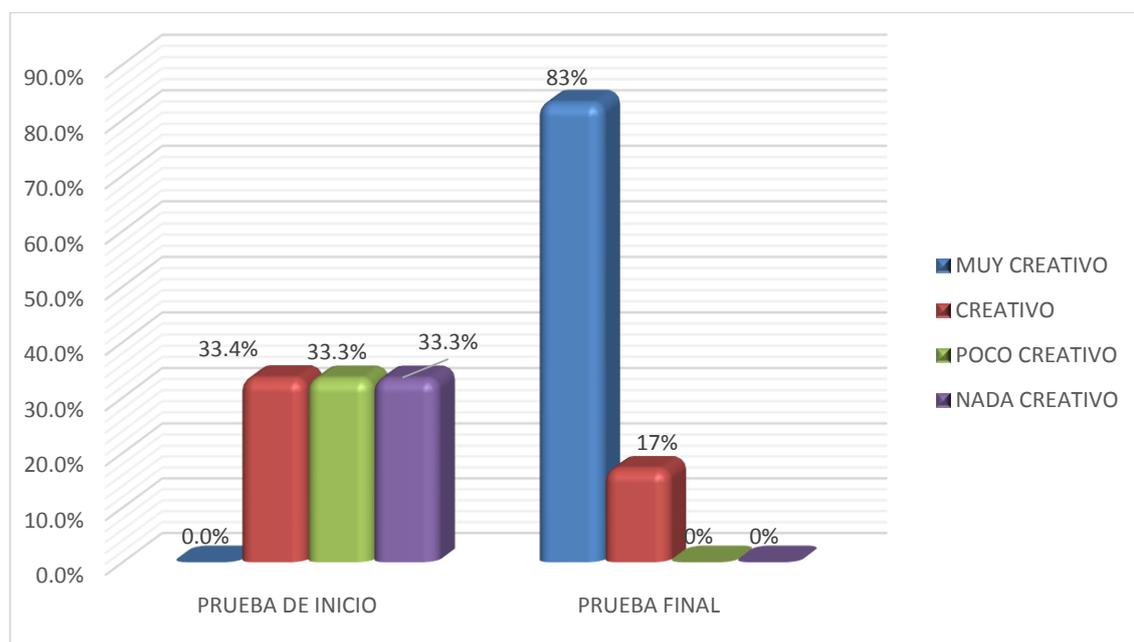
**Resultados de la prueba de inicio y final del grupo experimental para lograr el objetivo específico N° 2:** Determinar el nivel de desarrollo de la flexibilidad de los símbolos empleados en los niños de 4 años de la IEI N° 255 Urb. Chanu Chanu de la ciudad de Puno - 2017.

**Tabla 9**

*Prueba de inicio y final para determinar el nivel de desarrollo de la flexibilidad de los símbolos empleados en los niños de 4 años de la IEI N° 255 Urb. Chanu Chanu de la ciudad de Puno - 2017*

CATEGORIAS	PRUEBA DE INICIO		PRUEBA FINAL	
	Fr.	%	Fr.	%
<b>MUY CREATIVO</b>	00	0%	20	83%
<b>CREATIVO</b>	08	33.4%	04	17%
<b>POCO CREATIVO</b>	08	33.3%	00	0%
<b>NADA CREATIVO</b>	08	33.3%	00	0%
<b>TOTAL</b>	24	100%	24	100%

Fuente: Resultados de las pruebas de inicio y final del grupo experimental Responsable la investigadora.



**Figura 7.**Resultados de las pruebas de inicio y final para determinar el nivel de desarrollo de la flexibilidad de los símbolos empleados en los niños de 4 años de la IEI N° 255 Urb. Chanu chanu de la ciudad de Puno-2017

**Fuente:** Tabla 9

**Interpretación:**

En la tabla N° 9 y en la figura N° 7, muestra los resultados obtenidos de la prueba de inicio (pre test) y la prueba final (post test) del grupo experimenta, donde analizamos el nivel de desarrollo de la flexibilidad de los símbolos empleados en los niños de 4 años de la IEI N° 255 Urb. Chanu chanu de la ciudad de Puno – 2017.

En la cual nos muestra la prueba de entrada el 33.3% que representa a 8 niños se encuentra en la categoría de nada creativo porque los números de categorías o agrupamientos temáticos diferentes en el dibujo de símbolos fue 1, el 33.3% que representa a 8 niños se encuentran en la categoría de poco creativo, porque los números de categorías o agrupamientos temáticos diferentes en el dibujo de símbolos fue 2, luego el 33.4% que representa a 8 niños se encuentran en la categoría de creativo porque los números de categorías o agrupamientos temáticos diferentes en el dibujo de símbolos fue 3 y ninguno niño se encuentra en la el en la categoría de muy creativo. mientras que en la prueba de salida 83% que representa a 20 niños y niñas se encuentran en la categoría de Muy Creativo, porque poseer flexibilidad en el pensamiento de tal manera los números de categorías o agrupamientos temáticos diferentes en el dibujo de símbolos fue 4, 17% que representa a 4 niños se encuentran en la categoría de creativo, porque los números de categorías o agrupamientos temáticos diferentes en el dibujo de símbolos fue 3, luego ninguno de los niños se encuentra en la categoría de Poco creativo, y como también ninguno de los niños se encuentran en la categoría de Nada creativo,

Analizamos los resultados del nivel de desarrollo de la Flexibilidad, en la prueba de entrada se observó que los niños se encuentran en la categoría de Nada creativo en cuanto a poseer flexibilidad de pensamiento. Mientras que en la post

prueba se obtuvo buenos logros porque los niños poseen flexibilidad de pensamientos. Según la tesis de (SOTO, 2013) la persona creativa posee una flexible visión del mundo y logra adaptarse a cualquier situación que se le presente.

### Prueba de hipótesis para el objetivo específico N° 2

#### Prueba de medias para el nivel logro

##### a) Planteamiento de hipótesis estadístico

$H_0 \leq 3$  : El nivel de desarrollo de la flexibilidad de símbolos empleados en los niños no es muy creativo.

$H_a > 3$  : El nivel de desarrollo de la flexibilidad de los símbolos empleados en los niños es muy creativo.

##### b) Nivel de significancia

$$\alpha = 0.05$$

##### c) Prueba estadística

Se utiliza la prueba de una media, y la distribución t-student

**Tabla 10**  
*Cálculo de la prueba estadística*

CATEGORIAS	$X_i$	$f_i$	$X_i f_i$	$(X_i - \bar{X})^2 f_i$
MUY CREATIVO	4	20	80	0.03
CREATIVO	3	4	12	0.69
POCO CREATIVO	2	0	0	3.36

<b>NADA CREATIVO</b>	1	0	0	8.03
<b>TOTAL</b>		24	92	12.11

$$t_c = \frac{\bar{X} - \mu}{\frac{S}{\sqrt{n}}} \sim t_{n-1}$$

$$t_c = \frac{3,83 - 3}{\frac{0,725}{24}}$$

$$t_c = 5,625$$

d) Regla de decisión

Como:  $t_c = 5,625 > t_{(0,05;23)} = 1,713$ ; cae en la región de rechazo, entonces se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna.

Si cae en la región de aceptación, se acepta la hipótesis nula y rechaza la hipótesis alterna.

e) Conclusión

El nivel de desarrollo de la flexibilidad de los niños es muy creativo.

**Resultados de la prueba de inicio y final del grupo experimental para lograr el objetivo específico N° 3** Determinar el nivel de desarrollo de la originalidad de los símbolos empleados en los niños de 4 años de la IEI N° 255 Urb. Chanu chanu de la ciudad de Puno - 2017.

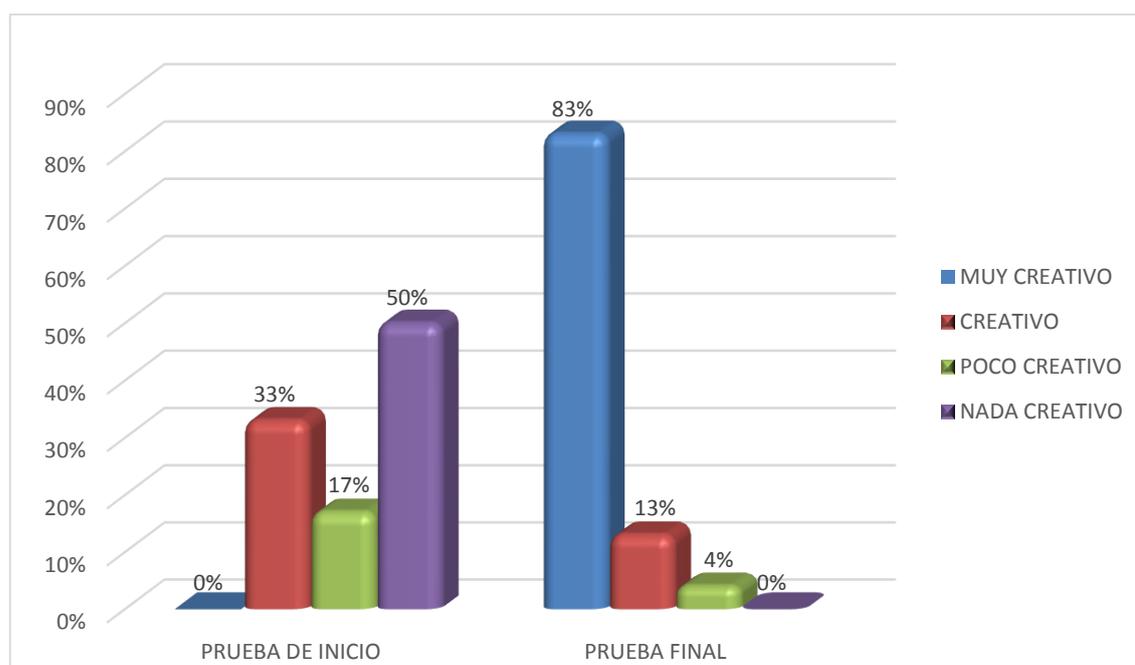
**Tabla 11**

*Prueba de inicio y final para determinar el nivel de desarrollo de la originalidad de los símbolos empleados en los niños de 4 años de la IEI N° 255 Urb. Chanu chanu de la ciudad de Puno - 2017*

CATEGORIAS	PRUEBA DE INICIO		PRUEBA FINAL	
	Fr.	%	Fr.	%

<b>MUY CREATIVO</b>	00	0%	20	83%
<b>CREATIVO</b>	08	33%	03	13%
<b>POCO CREATIVO</b>	04	17%	01	4%
<b>NADA CREATIVO</b>	12	50%	00	0%
<b>TOTAL</b>	24	100%	24	100%

Fuente: Resultados de las pruebas de inicio y final del grupo experimental  
Responsable la investigadora.



**Figura 8.** Resultados de las pruebas de inicio y final para determinar el nivel de desarrollo de la originalidad de los símbolos empleados en los niños de 4 años de la IEI N° 255 Urb. Chanu chanu de la ciudad de Puno - 2017.

Fuente: tabla 11.

### Interpretación:

En la tabla N°11 y en la figura N° 8, muestra los resultados obtenidos de la prueba de inicio (pre test) y la prueba final (post test) del grupo experimenta, donde analizamos el nivel de desarrollo de la Originalidad de los símbolos empleados en los niños de 4 años de la IEI N° 255 Urb. Chanu chanu de la ciudad de Puno - 2017, en la cual nos muestra la prueba de inicio el 50% que representa a 12 niños se encuentra en la categoría de nada creativo porque el grado en que es novedoso del dibujo fue 1, el 17% que representa a 4 niños se encuentran en

la categoría de poco creativo, porque el grado en que es novedoso del dibujo fue 2, luego el 33% que representa a 8 niños se encuentra en la categoría de muy creativo. Mientras que en la prueba final 83% que representa a 20 niños se encuentran en la categoría de Muy Creativo, porque produce ideas que están lejos de lo obvio, y establecidos por los demás, el grado en que es novedoso del dibujo es 4, 13% que representa a 3 niños se encuentran en la categoría de creativo, porque el grado en que es novedoso del dibujo es 3, luego 4% que representa a 1 niños se encuentran en la categoría de Poco creativo, porque el grado en que es novedoso del dibujo es 2 y ninguno de los niños se encuentran en la categoría de Nada creativo. Y de acuerdo a la tesis (SOTO, 2013) La originalidad es el pensar algo que nunca antes se había pensado, o el actuar de un modo diferente al esperado por los demás. Es la habilidad de producir ideas que están lejos de lo obvio, común y establecido por los demás.

Analizamos los resultados del nivel de desarrollo de la originalidad, en la prueba de entrada se observó que los niños se encuentran en la categoría de Nada creativo en cuanto a poseer originalidad de producir ideas que están lejos de lo obvio. Mientras que en la post prueba se obtuvo buenos logros porque los niños poseen originalidad de producir ideas que están lejos de lo común y establecido por los demás.

### **Prueba de hipótesis para el objetivo específico N° 3**

#### **Prueba de medias para el nivel logro**

- a) Planteamiento de hipótesis estadístico

$H_0 \leq 3$  : El nivel de desarrollo de la originalidad de símbolos empleados en los niños no es muy creativo.

$H_a > 3$  : El nivel de desarrollo de la originalidad de los símbolos empleados en los niños es muy creativo.

b) Nivel de significancia

$$\alpha = 0.05$$

c) Prueba estadística

Se utiliza la prueba de una media, y la distribución t-student

**Tabla 12**  
*Cálculo de la prueba estadística*

CATEGORIAS	$X_i$	$f_i$	$X_i f_i$	$(X_i - \bar{X})^2 f_i$
MUY CREATIVO	4	20	80	0.04
CREATIVO	3	3	9	0.63
POCO CREATIVO	2	1	2	3.21
NADA CREATIVO	1	0	0	7.79
TOTAL		24	91	11.67

$$t_c = \frac{\bar{X} - \mu}{\frac{s}{\sqrt{n}}} \sim t_{n-1}$$

$$t_c = \frac{3,79 - 3}{\frac{0,712}{24}}$$

$$t_c = 5,443$$

d) Regla de decisión

Como:  $t_c = 5,443 > t_{(0,05;23)} = 1,713$ ; cae en la región de rechazo, entonces se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna.

Si cae en la región de aceptación, se acepta la hipótesis nula y rechaza la hipótesis alterna.

e) Conclusión

El nivel de desarrollo de la originalidad de los niños es muy creativo.

#### 4.1. Discusión

Luego del análisis de los resultados se halló que si existe diferencia significativa en los símbolos como estrategia en el desarrollo creativo entre la prueba pre test y la prueba de post test en el grupo experimental de los niños y niñas de 4 años A de la IEI N° 255 Chanu chanu de la ciudad de Puno.

Así mismo se halló que el nivel de desarrollo de la fluidez de los niños es muy creativo, como también se halló que el nivel de desarrollo de la flexibilidad de los niños es muy creativo y por último que el nivel de desarrollo de la originalidad de los niños es muy creativo.

## CONCLUSIONES

**PRIMERA:** De acuerdo a los resultados obtenidos de la prueba de hipótesis estadística, para el objetivo general, podemos afirmar que los Símbolos como estrategias influyen significativamente en el

desarrollo creativo de los niños de 4 años de la IEI N° 255 Urb. Chanu chanu de la ciudad de Puno - 2017, así lo demuestran los datos obtenidos, donde el valor de la chi-cuadrada y la distribución chi – cuadrada;  $X_c^2 = 32 > X^2_{(4-1)(2-1)} = 7,815$ ; entonces se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna, a un nivel de Significancia o error de 0,05. Por consiguiente se acepta la investigación.

**SEGUNDA:** Los resultados obtenidos de la prueba de hipótesis estadística, para el objetivo específico número uno, podemos determinar que El nivel de desarrollo de la fluidez de símbolos empleados en los niños es muy creativo, así lo demuestran los datos obtenidos, donde el valor de la media, y la distribución t-student;  $t_c = 5,254 > t_{(0,05;23)} = 1,713$ ; cae en la región de rechazo, entonces se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna, a un nivel de Significancia o error de 0.05. Por consiguiente se acepta la investigación.

**TERCERA:** Los resultados obtenidos de la prueba de hipótesis estadística, para el objetivo específico número dos, podemos determinar que El nivel de desarrollo de la flexibilidad de símbolos empleados en los niños es muy creativo, así lo demuestran los datos obtenidos, donde el valor de la media, y la distribución t-student;  $t_c = 5,625 > t_{(0,05;23)} = 1,713$ ; cae en la región de rechazo, entonces se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna, a un nivel de

Significancia o error de 0.05. Por consiguiente se acepta la investigación.

**CUARTA:** Los resultados obtenidos de la prueba de hipótesis estadística, para el objetivo específico número tres, podemos determinar que El nivel de desarrollo de la originalidad de símbolos empleados en los niños es muy creativo, así lo demuestran los datos obtenidos, donde el valor de la media, y la distribución t-student; cae en la región de rechazo, entonces se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna, a un nivel de Significancia o error de 0.05. Por consiguiente se acepta la investigación.

## RECOMENDACIONES

Después de dar a conocer los resultados y conclusiones del presente trabajo de investigación, se espera que este trabajo de investigación referido a la creatividad, sean de utilidad para todas las personas.

**PRIMERA:** Se sugiere a las futuras investigaciones relacionadas al tema: Aplicación de símbolos como estrategia en el desarrollo creativo de los niños de 4 años en el futuro, puedan ser ampliadas y profundizadas, ya que desarrollar la creatividad es esencial para ser único e innovador.

**SEGUNDA:** Se sugiere que las autoridades de las Instituciones Educativas Iniciales, motiven a los docentes, padres de familia y estudiantes el uso de los símbolos como estrategia para el desarrollo creativo de los niños.

**TERCERA:** A si mismo se sugiere a los docentes y a las autoridades de la facultas de Ciencias de la Educación, propiciar la investigación a los estudiantes sobre los símbolos.

**CUARTA:** De igual manera se sugiere en futuras investigaciones relacionadas al tema aplicar los símbolos en más de un grupos homogéneos para comparar y verificar la similitud de los resultados.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Acuña, K., Becar, R., Concha, E., y Lobos, O. (2016). Propuesta didáctica para desarrollar la capacidad creadora de artes visuales en primer ciclo básico. (Seminario de licenciado): Universidad de concepción. Chile.
- Arce, D. L., y Saldaña, A. L. (2014). Influencia del juego de construcción en el desarrollo de la creatividad en niños de 5 años de la I.E. N° 252 “Niño Jesús”, de Trujillo en el año 2013. (Tesis de licenciatura): Universidad Nacional de Trujillo, Perú.
- Barcia, M. (2006). “La creatividad en los alumnos de educación infantil Incidencia del contexto familiar. *Creatividad y Sociedad*, 09 (0409) 43 – 52.
- Bernabeu, N., y Goldstein, A. (2009). *Creatividad y aprendizaje, el juego como herramienta pedagógica*. Madrid, España: Narcea.
- Cemades, I. (2008). Desarrollo de la creatividad en educación Infantil. *Creatividad y Sociedad*, 15 5º (12), 8-12. Recuperado de [www.creatividadysociedad.net](http://www.creatividadysociedad.net)
- Colca R. E., y Castillo Z. P. (2013). El filigrana como estrategia en el desarrollo de la creatividad en niños y niñas de 4 años de la I.E.P. El Buen Pastor Puno 2012. (Tesis de licenciatura), Universidad Nacional del Altiplano, Puno Perú.
- Cuba, N. L., y Palpa, E. (2015). La hora del juego libre en los sectores y el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de las I.E.P. de la localidad de Santa Clara. (Tesis de licenciatura), Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle, Lima Perú.
- Definición ABC. (2007). Definición de simbología. Recuperado de <https://www.definicionabc.com/general/simbologia.php>
- Definición. (2008). Definición de Símbolos. Recuperado de <https://definicion.de/simbolo/>
- Diaz, R. B. (2016). La imaginación es uno de los grandes tesoros de la infancia. *Educapanama*, 2 (9), 1-4. Recuperado de [www.educapanama.edu.pa/?q=download/file/fid/5580](http://www.educapanama.edu.pa/?q=download/file/fid/5580)

- Educación S. (2013) Definición de símbolo. Recuperado de <http://conceptodefinicion.de/simbolo/Espriu>, R. M. (1993). El niño y la creatividad. México: Trillas.
- Esquivias, M. T. (2004). Creatividad: Definiciones, antecedentes y aportaciones. *Digital Universitaria*, 5 (1), 3-17. Recuperado de <http://www.revista.unam.mx/vol.5/num1/art4/art4.htm>
- Fernandez, G. G., y Chambi, M. Y. (2013). La influencia de los talleres de yoga en el desarrollo de la creatividad de los niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa Privada “El Buen Pastor” de la ciudad de Puno del año 2011 (Tesis de licenciatura), Universidad Nacional del Altiplano, Puno Perú.
- Galván, L. del R. (1983). 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. (Tesis de bachiller), Universidad Peruana Cayetano Heredia Programa académico de ciencias y filosofía Sección psicología, Lima Perú.
- García, A., Sánchez, P. A., y Valdés, A. A. (2009), Validación de un instrumento para medir la Creatividad en adolescentes sobresalientes. *Internacional de Psicología*, 10 (01), 1- 31. Recuperado de [www.revistapsicologia.org](http://www.revistapsicologia.org) Dialnet-validación de un instrumento para medir la creatividad en A-6161390 pdf.
- General S. (2015). Definición de simbología. Recuperado de <http://conceptodefinicion.de/simbologia/>
- Guilford. (2010). Definición-de creatividad-II. Recuperado de ([treintaysieteconcuatro.blogspot.com/2010/.../definicion-de-creatividad-ii-guilford.htm](http://treintaysieteconcuatro.blogspot.com/2010/.../definicion-de-creatividad-ii-guilford.htm)., s.f.)
- Hilari, R. L., y Quispe G. R. (2003). Los cuentos narrados y la técnica del dibujo en el desarrollo de la creatividad en niñas y niños de 5 años de la I.E.I.N° 196 Glorioso San Carlos Puno 2002 (Tesis de licenciatura): Universidad Nacional del Altiplano, Puno Perú.

- Instituto de Desarrollo Cognitivo. (2017). Consejos para fomentar la creatividad en los niños. Recuperado de <http://www.idco.cl/index.php/joomla-pages-iii/category-list/232-consejos-para-fomentar-la-creatividad-en-los-ninos>
- Ministerio de Educación. (2013) “Unidad de Medición de la Calidad Educativa”, Lima Perú. Recuperado de <http://umc.minedu.gob.pe/wp-content/uploads/2016/08/archivo-final.pdf>
- Porcher, L. (1975). La Educación Estética. Editorial Kapelusz. Argentina.
- Soto, V. (2013). Diseño y aplicación de un programa de creatividad para el desarrollo del pensamiento divergente en el segundo ciclo de Educación Infantil. (Tesis Doctoral): Universidad Complutense de Madrid, España.
- UNAM (2018). Indicadores de la creatividad. Recuperado de <http://www.revista.unam.mx/vol.10/num12/art88/int88/int88c.htm>
- Wikipedia (2018). Educación preescolar. Recuperado de [https://es.wikipedia.org/wiki/Educación\\_preescolar](https://es.wikipedia.org/wiki/Educación_preescolar)
- Wikipedia. (2018). Símbolo. Recuperado de <https://es.wikipedia.org/wiki/S%C3%ADmbolo>

## ANEXOS

**ANEXO 01**

**Instrumento de Evaluación Multifactorial de la Creatividad (EMUC)  
(Sánchez, 2006)**

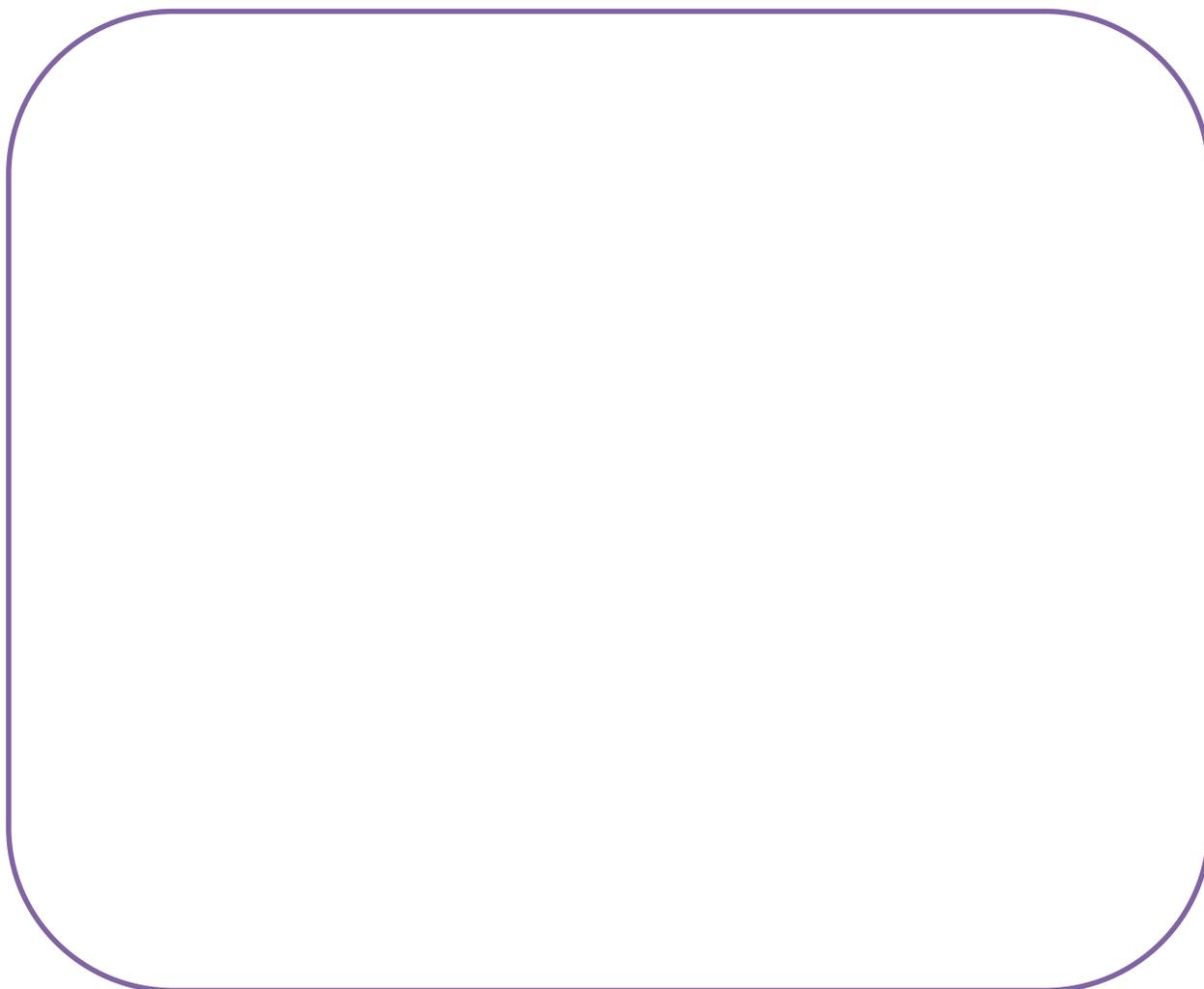
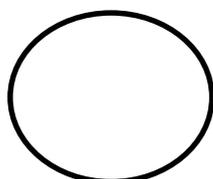
**CREATIVIDAD VISOMOTORA**

NOMBRE.....SECCIÓN...

.....

**INSTRUCCIONES:**

Crea un dibujo en el recuadro, utilizando los trazos mostrados en la hoja. Tienes 10 minutos para crear la figura.



**ANEXO 02****TABLA DE ESPECIFICACIONES****FICHA DE OBSERVACIÓN****CREATIVIDAD VISOMOTORA**

**FLUIDEZ:** Numero de trazos generados en el dibujo.

4 puntos – de 7 trazos en adelante

3 puntos – de 5 a 6 trazos

2 puntos – de 3 a 4 trazos

1 punto – de 1 a 2 trazos

0 puntos si no emplean ningún trazo.

**FLEXIBILIDAD:** Número de categorías o agrupamientos temáticos diferentes en el dibujo.

4 puntos – utilización de 4 categorías o agrupamientos temáticos diferentes en el dibujo de los símbolos.

3 puntos – utilización de 3 categorías en el dibujo de los símbolos.

2 puntos – utilización de 2 categorías en el dibujo de los símbolos.

1 puntos – utilización de 1 categorías en el dibujo de los símbolos.

0 puntos – utilización de 0 categorías en el dibujo de los símbolos.

**ORIGINALIDAD:** Grado en que es novedoso el dibujo creado .

0 – 4 a criterio del lector

**ANEXO 03**

**PRE TEST**

**PRE TEST**

**EDAD: 4 AÑOS**

**SECCIÓN: “A”**

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	CREATIVIDAD VISOMOTORA												TOTAL
		FLUIDEZ				FLEXIBILIDAD				ORIGINALIDAD				
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
1	AGUILAR LLANO, Misharu		x			x				x				04
2	ARAPA HUARACALLO, Geofrey Enmanuel		x				X			x				05
3	AROCUTIPA CHOQUEHUANCA, Yasmin Emily		x				X					x		07
4	CALLA PASTOR, Piero Facundo		x					x				x		08
5	CARACELA GONZALO, Jandy Magaly			X			X				x			07
6	CHAPARRO ESCOBAR, Erick		x			x				x				04
7	CHOQUE QUISPE, María Qantuta Illary			X			X			x				06
8	COLQUE ESTAÑA, Danyellen Viselka			X			X				x			07
9	FLORES LUQUE, Maythe Avril			X			X					x		08
10	GAMARRA ESPEJO, Diego Sebastian		x					x		x				06
11	GUEVARA MEDINA, Nikhol Elibeh		x					x				x		08
12	HUANCA MAMANI, Dimas Domingo	x				x				x				03
13	JIMENEZ CASERES, Daniela Maite			X				x				x		09
14	LLANO MACHACA, Sebastian Enmanuel			X				x				x		09
15	LOPEZ MAYORGA, Enmanuel		x			x				x				04
16	MALAGA FERNANDEZ, Miguel Adriel	x				x				x				03
17	MAYTA MENDOZA, Leandro Joaquin		x			x				x				04
18	MIRANDA MAMANI, Brayolet Cadija			X			X					x		08
19	MIRANDA MAMANI, Jhosept Albert		x					x				x		08
20	MOLLOCO MENDOZA, Luka		x			x				x				04
21	NEYRA YUNGA, Enmanuel Alonso		x					x			x			07
22	ORTEGA ZAPANA, Nestor Enmanuel	x				x				x				03
23	RODRIGUEZ ALAVE, Cristopher Snaijder				x			x			x			09
24	VASQUET ALEJO, Dylan Sebastian		x				x			x				05
<b>TOTAL</b>		<b>03</b>	<b>13</b>	<b>07</b>	<b>01</b>	<b>08</b>	<b>08</b>	<b>08</b>	<b>00</b>	<b>12</b>	<b>04</b>	<b>08</b>	<b>00</b>	

**Leyenda:**

4= Muy creativo

3= Creativo

2= Poco creativo

1= Nada creativo

**ANEXO 04  
TALLERES DE DIBUJO DE SÍMBOLOS  
TALLER 01**

**DATOS INFORMATIVOS**

- a. I.E.I. : N° 255 URB. CHANU CHANU
- b. EDAD : 4 Años “A”
- c. LUGAR Y FECHA : PUNO 03/10/2017

**JUSTIFICACIÓN:**

¿POR QUE?

Nos permite aprender nuevas técnicas y como descubrirlas y desarrollarlas poco a poco.

¿PARA QUE?

Desarrollar habilidades.

NOMBRE DEL TALLER: “Conociendo símbolos”

**APRENDIZAJE ESPERADO:**

Utiliza diversos símbolos y recursos del medio apreciando las posibilidades que le permite en su expresión, desarrollando la Originalidad, flexibilidad y fluidez.

SECUENCIA	ESTRATEGIAS	RECURSOS	TIEMPO
<b>INICIO</b>	<p><b>Motivación:</b> Los niños y niñas observan los símbolos que la docente le muestra. Los niños y niñas aprecian las</p>	<p>Niños Docente</p> <p>Lamina</p>	<p>5 min.</p>
<b>DESARROLLO</b>	<p>formas que tienen los símbolos. Los niños y niñas realizan los símbolos</p> <p><b>Saberes previos:</b> los niños y niñas responden a las siguientes preguntas:</p>	<p>Hoja de aplicación</p> <p>Lápiz</p>	<p>20 min.</p>
<b>FINAL</b>	<p>¿Conocen estos símbolos? ¿Qué forma tiene estos símbolos? ¿Alguna vez han trazado estos símbolos? ¿Qué significan estos símbolos? Seguidamente la docente propone que creen con estos símbolos. Los niños y niñas muestran lo creado.</p>		<p>10 min.</p>

**TALLER 02**

**DATOS INFORMATIVOS**

- a. I.E.I. : N° 255 URB. CHANU CHANU
- b. EDAD : 4 Años "A"
- c. LUGAR Y FECHA : PUNO 05/10/2017

**JUSTIFICACIÓN:**

¿POR QUE?

Nos permite aprender nuevas técnicas y como descubrirlas y desarrollarlas poco a poco.

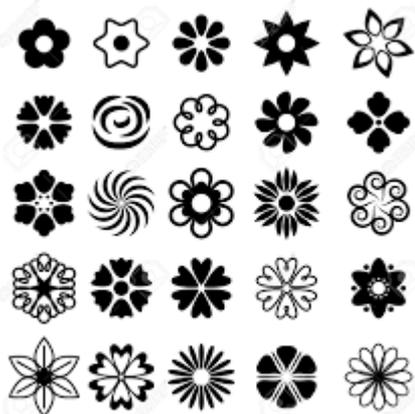
¿PARA QUE?

Desarrollar habilidades.

**NOMBRE DEL TALLER:** "Símbolos de plantas: flores"

**APRENDIZAJE ESPERADO:**

Utiliza diversos símbolos y recursos del medio apreciando las posibilidades que le permite en su expresión, desarrollando la Originalidad, flexibilidad y fluidez.

SECUENCIA	ESTRATEGIAS	RECURSOS	TIEMPO
<b>INICIO</b>	<p><b>Motivación:</b> Los niños y niñas observan los símbolos de flores que la docente trajo. Los niños y niñas aprecian las formas que tienen los símbolos. Los niños y niñas conjuntamente con la docente dibujan los símbolos de flores</p>	<p>Niños Docente</p> <p>Flores</p>	5 min.
<b>DESARROLLO</b>	 <p><b>Saberes previos:</b> Se desarrolla un conflicto cognitivo ¿Qué formas tienen los símbolos de flores? ¿Cómo se llaman estos símbolos de flores? ¿Alguna vez han trazado estos símbolos?</p>	<p>Laminas Hojas</p> <p>Lápices de color</p>	20 min.
<b>FINAL</b>	<p>Seguidamente la docente propone que tracen y pinten los símbolos de flores Los niños y niñas muestran los símbolos de las flores</p>	<p>Fichas de aplicación</p>	10 min.

**TALLER 03**

**DATOS INFORMATIVOS**

- a. I.E.I. : N° 255 URB.CHANU CHANU
- b. EDAD : 4 Años "A"
- c. LUGAR Y FECHA : PUNO 10/10/2017

**JUSTIFICACIÓN:**

¿POR QUE?

Nos permite aprender nuevas técnicas y como descubrirlas y desarrollarlas poco a poco.

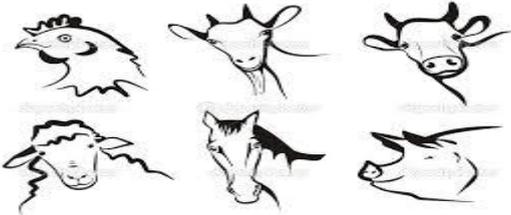
¿PARA QUE?

Desarrollar habilidades.

NOMBRE DEL TALLER: "Símbolos de animales"

**APRENDIZAJE ESPERADO:**

Utiliza diversos símbolos y recursos del medio apreciando las posibilidades que le permite en su expresión, desarrollando la Originalidad, flexibilidad y fluidez.

SECUENCIA	ESTRATEGIAS	RECURSOS	TIEMPO
<b>INICIO</b>	<p><b>Motivación:</b> Los niños (as) escuchan la canción "AL SON DEL COCODRILO" luego observan deferentes láminas o fotos de animales:</p> 	Niños Docente	5 min.
<b>DESARROLLO</b>	<p>Seguidamente realizamos un conflicto cognitivo a través de las siguientes interrogantes: ¿Les gusta dibujar símbolos de animales? ¿Alguna vez han trazado símbolos de animales? ¿Qué simbolizan estos animales?</p>	Láminas	20 min.
<b>FINAL</b>	<p>Seguidamente la docente propone dibujar símbolos de animales.</p>  <p>Los niños y niñas muestran los símbolos dibujados.</p> 	Lápiz  Hoja de aplicación	10 min.

**TALLER 04**

**DATOS INFORMATIVOS**

- a. I.E.I. : N° 255 URB. CHANU CHANU
- b. EDAD : 4 Años "A"
- c. LUGAR Y FECHA : PUNO 12/10/2017

**JUSTIFICACIÓN:**

¿POR QUE?

Nos permite aprender nuevas técnicas y como descubrirlas y desarrollarlas poco a poco.

¿PARA QUE?

Desarrollar habilidades.

**NOMBRE DEL TALLER:** "Símbolos de objetos"

**APRENDIZAJE ESPERADO:**

Utiliza diversos símbolos y recursos del medio apreciando las posibilidades que le permite en su expresión, desarrollando la Originalidad, flexibilidad y fluidez.

SECUENCIA	ESTRATEGIAS	RECURSOS	TIEMPO
<b>INICIO</b>	<p><b>Motivación:</b> Los niños y niñas observan una caja de sorpresas que la docente trajo, que contiene objetos: reloj, vaso, porta lapicero, etc. Luego llamamos a un niño o niña para que puedan sacar los objetos y muestra a sus compañeros</p> 	<p>Niños Docente</p> <p>Caja</p> <p>Reloj Vaso Porta lapicero</p>	5 min.
<b>DESARROLLO</b>	<p>Seguidamente la docente les muestra una lámina de símbolos de objetos: realizamos un conflicto cognitivo a través de las siguientes interrogantes: ¿Alguna vez han trazado símbolos de objetos? ¿Alguna vez han observado estos símbolos? ¿Qué forma tienen estos símbolos? ¿Qué simbolizan estos objetos?</p> 	<p>Lamina</p> <p>Hoja de aplicación</p> <p>Lápiz</p>	20 min.
<b>FINAL</b>	<p>Finalmente la docente propone dibujar símbolos de los objetos. Los niños y niñas muestran los símbolos realizados.</p>		10 min.

**TALLER 05**

**DATOS INFORMATIVOS**

- a. I.E.I. : N° 255 URB. CHANU CHANU
- b. EDAD : 4 Años "A"
- c. LUGAR Y FECHA : PUNO 19/10/2017

**JUSTIFICACIÓN:**

¿POR QUE?

Nos permite aprender nuevas técnicas y como descubrirlas y desarrollarlas poco a poco.

¿PARA QUE?

Desarrollar habilidades.

**NOMBRE DEL TALLER:** "Símbolos Patrios"

**APRENDIZAJE ESPERADO:**

Utiliza diversos símbolos y recursos del medio apreciando las posibilidades que le permite en su expresión, desarrollando la Originalidad, flexibilidad y fluidez.

SECUENCIA	ESTRATEGIAS	RECURSOS	TIEMPO
<b>INICIO</b>	<p><b>Motivación:</b> Los niños y niñas observan la Bandera del Perú que la docente le muestra. Los niños y niñas aprecian la forma que tiene la bandera.</p>	Niños Docente Bandera	5 min.
<b>DESARROLLO</b>	<p>Realizamos un conflicto cognitivo con las siguientes preguntas: ¿Conocen los símbolos patrios? ¿Qué formas tienen los símbolos patrios? Que simbolizan los símbolos patrios? ¿Les gustaría trabajar los símbolos patrios?, etc.</p> <p>Seguidamente la docente propone realizar un collage de símbolos patrios</p>	Goma Papel cedita de colores Ficha de aplicación.	20 min.
<b>FINAL</b>	<div style="text-align: center;">  </div> <p>Los niños y niñas muestran su collage de los símbolos patrios.</p>		10 min.

**TALLER 06**

**DATOS INFORMATIVOS**

- a. I.E.I. : N° 255 URB.CHANU CHANU
- b. EDAD : 4 Años "A"
- c. LUGAR Y FECHA : PUNO 21/10/2017

**JUSTIFICACIÓN:**

¿POR QUE?

Nos permite aprender nuevas técnicas y como descubrirlas y desarrollarlas poco a poco.

¿PARA QUE?

Desarrollar habilidades.

**NOMBRE DEL TALLER:** "Símbolos religiosos"

**APRENDIZAJE ESPERADO:**

Utiliza diversos símbolos y recursos del medio apreciando las posibilidades que le permite en su expresión, desarrollando la Originalidad, flexibilidad y fluidez.

SECUENCIA	ESTRATEGIAS	RECURSOS	TIEMPO
<b>INICIO</b>	<p><b>Motivación:</b> Los niños (as) escuchan y observan a la docente que entra al salón con un atuendo de sacerdote y en las dos manos lleva pan, biblia, y crucifijo (símbolos cristianos).</p> <p>Se realiza un conflicto cognitivo a través de las siguientes interrogantes:</p>	<p>Niños Docente</p> <p>Pan Biblia Crucifijo</p>	5 min.
<b>DESARROLLO</b>	<p>¿Sabes que son? ¿Qué simbolizan el pan, biblia y crucifijo? ¿Qué símbolos cristianos más conocen? ¿Les gustaría dibujar símbolos cristianos? ¿Alguna vez han trazado símbolos cristianos?</p> <p>Seguidamente la docente propone dibujar símbolos cristianos.</p>	<p>Hija de aplicación</p> <p>Lápiz</p>	20 min.
<b>FINAL</b>	 <p>Los niños y niñas muestran los símbolos dibujados.</p>		10 min.

**TALLER 07**

**DATOS INFORMATIVOS**

- a. I.E.I. : N° 255 URB. CHANU CHANU
- b. EDAD : 4 Años "A"
- c. LUGAR Y FECHA : PUNO 26/10/2017

**JUSTIFICACIÓN:**

¿POR QUE?

Nos permite aprender nuevas técnicas y como descubrirlas y desarrollarlas poco a poco.

¿PARA QUE?

Desarrollar habilidades.

**NOMBRE DEL TALLER:** "Símbolos de alegría, tristeza y muerte"

**APRENDIZAJE ESPERADO:**

Utiliza diversos símbolos y recursos del medio apreciando las posibilidades que le permite en su expresión, desarrollando la Originalidad, flexibilidad y fluidez.

SECUENCIA	ESTRATEGIAS	RECURSOS	TIEMPO
<b>INICIO</b>	<p><b>Motivación:</b> Se invita a los niños y niñas a salir al patio del jardín</p> <p>Los niños y niñas observan dos tinas con agua, una que es de color rojo que está con agua limpia, con siluetas de peces felices y plantas dentro del agua, y en la otra tina de color azul donde se observa agua sucia, con basura, peces y plantas muertas.</p>	<p>Niños</p> <p>Docente</p> <p>Tinas</p> <p>Siluetas</p> <p>Agua</p> <p>Basura</p> <p>Peces</p> <p>Plantas</p>	5 min.
<b>DESARROLLO</b>	<p>Seguidamente realizamos un conflicto cognitivo con las siguientes preguntas: ¿Cómo se han sentido al ver la tina roja? ¿Cómo se han sentido al ver la tina azul?</p> <p>Los niños y niñas expresan sus sentimientos.</p> <p>Seguidamente Los niños, niñas y conjuntamente con la docente dibujan símbolos de alegría, tristeza y muerte.</p>		20 min.
<b>FINAL</b>	    <p>Los niños y niñas muestran los símbolos realizados.</p>	<p>Hoja de aplicación</p>	10 min.

**TALLER 08**

**DATOS INFORMATIVOS**

- a. I.E.I. : N° 255 URB. CHANU CHANU
- b. EDAD : 4 Años "A"
- c. LUGAR Y FECHA : PUNO 28/10/2017

**JUSTIFICACIÓN:**

¿POR QUE?

Nos permite aprender nuevas técnicas y como descubrirlas y desarrollarlas poco a poco.

¿PARA QUE?

Desarrollar habilidades.

**NOMBRE DEL TALLER:** "Símbolos humanos"

**APRENDIZAJE ESPERADO:**

Utiliza diversos símbolos y recursos del medio apreciando las posibilidades que le permite en su expresión, desarrollando la Originalidad, flexibilidad y fluidez.

SECUENCIA	ESTRATEGIAS	RECURSOS	TIEMPO
<b>INICIO</b>	<p><b>Motivación:</b>                      Los niños y niñas observan un video: "los siglos de la vida"                      Seguidamente realizamos un conflicto cognitivo con las siguientes preguntas: ¿De qué trataba el video? ¿Cuáles son los siglos de la vida?</p>	Niños Docente Cd Televisor	5 min.
<b>DESARROLLO</b>	<p>Seguidamente proponemos dibujar lo observado en el video</p>		20 min.
<b>FINAL</b>	 <p>Los niños y niñas muestran los símbolos realizados.</p>	Hoja de aplicación	10 min.



**TALLER 10**

**DATOS INFORMATIVOS**

- a. I.E.I. : N° 255 URB. CHANU CHANU
- b. EDAD : 4 Años "A"
- c. LUGAR Y FECHA : PUNO 05/11/2017

**JUSTIFICACIÓN:**

¿POR QUE?

Nos permite aprender nuevas técnicas y como descubrirlas y desarrollarlas poco a poco.

¿PARA QUE?

Desarrollar habilidades.

**NOMBRE DEL TALLER:** "Símbolos de alimentos: verduras"

**APRENDIZAJE ESPERADO:**

Utiliza diversos símbolos y recursos del medio apreciando las posibilidades que le permite en su expresión, desarrollando la Originalidad, flexibilidad y fluidez.

SECUENCIA	ESTRATEGIAS	RECURSOS	TIEMPO
<b>INICIO</b>	<p><b>Motivación:</b> Los niños y niñas observan a la docente que entra al salón disfrazada de una verdura: zanahoria. Luego la docente les muestra una lámina de símbolos de verduras y realiza un conflicto cognitivo con las siguientes preguntas ¿Qué forma tiene estos símbolos? ¿Les gusta dibujar símbolos de verduras? ¿Alguna vez han trazado símbolos de verduras? ¿Qué simbolizan las verduras?</p>	<p>Niños Docente</p> <p>Lamina</p> <p>Verduras</p> <p>Crayola Hoja de aplicación</p>	<p>5 min.</p>
<b>DESARROLLO</b>	<p>Los niños, niñas conjuntamente con la docente trazan paso a paso los símbolos de verduras: papa, zanahoria, cebolla, tomate, etc. Seguidamente</p> 		<p>20 min.</p>
<b>FINAL</b>	<p>Finalmente la docente propone crear símbolos de otras verduras que conocen. Los niños y niñas muestran los símbolos realizados.</p>		<p>10 min.</p>

**TALLER 11**

**DATOS INFORMATIVOS**

- a. I.E.I. : N° 255 URB. CHANU CHANU
- b. EDAD : 4 Años "A"
- c. LUGAR Y FECHA : PUNO 08/11/2017

**JUSTIFICACIÓN:**

¿POR QUE?

Nos permite aprender nuevas técnicas y como descubrirlas y desarrollarlas poco a poco.

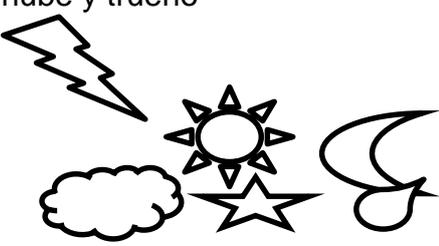
¿PARA QUE?

Desarrollar habilidades.

**NOMBRE DEL TALLER:** "Símbolos climaticos "

**APRENDIZAJE ESPERADO:**

Utiliza diversos símbolos y recursos del medio apreciando las posibilidades que le permite en su expresión, desarrollando la Originalidad, flexibilidad y fluidez.

SECUENCIA	ESTRATEGIAS	RECURSOS	TIEMPO
<b>INICIO</b>	<b>Motivación:</b> Los niños y niñas salen al patio del jardín y observan el cielo, de retorno al salón se realiza un conflicto cognitivo con las siguientes preguntas: ¿Qué hemos observado? ¿Qué hay en el cielo? ¿Han dibujado alguna vez símbolos que hay en el cielo? Luego la docente les muestra una lámina de símbolos del cielo que son la estrella, sol, luna, agua, nube y trueno	Niños Docente	5 min.
<b>DESARROLLO</b>		Lamina Lápices de color Hoja de aplicación	20 min.
<b>FINAL</b>	Los niños, niñas conjuntamente con la docente dibujan paso a paso los símbolos del cielo.  Finalmente la docente propone crear otros símbolos del cielo. Los niños y niñas muestran y exponen los símbolos realizados.		10 min.

**TALLER 12**

**DATOS INFORMATIVOS**

- a. I.E.I. : N° 255 URB. CHANU CHANU
- b. EDAD : 4 Años "A"
- c. LUGAR Y FECHA : PUNO 10/11/2017

**JUSTIFICACIÓN:**

¿POR QUE?

Nos permite aprender nuevas técnicas y como descubrirlas y desarrollarlas poco a poco.

¿PARA QUE?

Desarrollar habilidades.

NOMBRE DEL TALLER: "Símbolos de amor"

**APRENDIZAJE ESPERADO:**

Utiliza diversos símbolos y recursos del medio apreciando las posibilidades que le permite en su expresión, desarrollando la Originalidad, flexibilidad y fluidez.

SECUENCIA	ESTRATEGIAS	RECURSOS	TIEMPO
<b>INICIO</b>	<p><b>Motivación:</b> Los niños y niñas observan una silueta de un corazón y se realiza un conflicto cognitivo con las siguientes</p> 	Niños Docente	5 min.
<b>DESARROLLO</b>	<p>preguntas ¿Cómo se llama? ¿Qué simboliza? ¿Para que la usamos? ¿La han dibujado?</p> <p>Los niños, niñas conjuntamente con la docente dibujan paso a paso el símbolo de amor que es el corazón,</p>	Silueta  Plumón	20 min.
<b>FINAL</b>	 <p>Finalmente la docente propone crear otro símbolo de amor Los niños y niñas muestran y exponen los símbolos realizados.</p>	Hoja de aplicación	10 min.

**ANEXO 05**

**POS TEST**

## POS TEST

EDAD: 4 AÑOS

SECCIÓN: "A"

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	CREATIVIDAD VISOMOTORA												TOTAL
		FLUIDEZ				FLEXIBILIDAD				ORIGINALIDAD				
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
1	AGUILAR LLANO, Misharu				x				x				x	12
2	ARAPA HUARACALLO, Geoffrey Enmanuel				x				x				x	12
3	AROCUTIPA CHOQUEHUANCA, Yasmin Emily				x				x				x	12
4	CALLA PASTOR, Piero Facundo				x				x				x	12
5	CARACELA GONZALO, Jandy Magaly				x				x				x	12
6	CHAPARRO ESCOBAR, Erick			x				x				x		09
7	CHOQUE QUISPE, María Qantuta Illary			x				x			x			08
8	COLQUE ESTANA, Danyellen Viselka				x				x				x	12
9	FLORES LUQUE, Maythe Avril				x				x				x	12
10	GAMARRA ESPEJO, Diego Sebastian			x				x				x		09
11	GUEVARA MEDINA, Nikhol Elibeh				x				x				x	12
12	HUANCA MAMANI, Dimas Domingo				x				x				x	12
13	JIMENEZ CASERES, Daniela Maite				x				x				x	12
14	LLANO MACHACA, Sebastian Enmauel				x				x				x	12
15	LOPEZ MAYORGA, Enmanuel			x					x				x	11
16	MALAGA FERNANDEZ, Miguel Adriel			x					x				x	11
17	MAYTA MENDOZA, Leandro Joaquin			x				x				x		09
18	MIRANDA MAMANI, Brayolet Cadija				x				x				x	12
19	MIRANDA MAMANI, Jhosept Albert				x				x				x	12
20	MOLLOCO MENDOZA, Luka				x				x				x	12
21	NEYRA YUNGA, Enmanuel Alonzo				x				x				x	12
22	ORTEGA ZAPANA, Nestor Enmanuel				x				x				x	12
23	RODRIGUEZ ALAVE, Cristopher Snaijder				x				x				x	12
24	VASQUET ALEJO, Dylan Sebastian				x				x				x	12
<b>TOTAL</b>		<b>00</b>	<b>00</b>	<b>06</b>	<b>18</b>	<b>00</b>	<b>00</b>	<b>04</b>	<b>20</b>	<b>00</b>	<b>01</b>	<b>03</b>	<b>20</b>	

**Leyenda:**

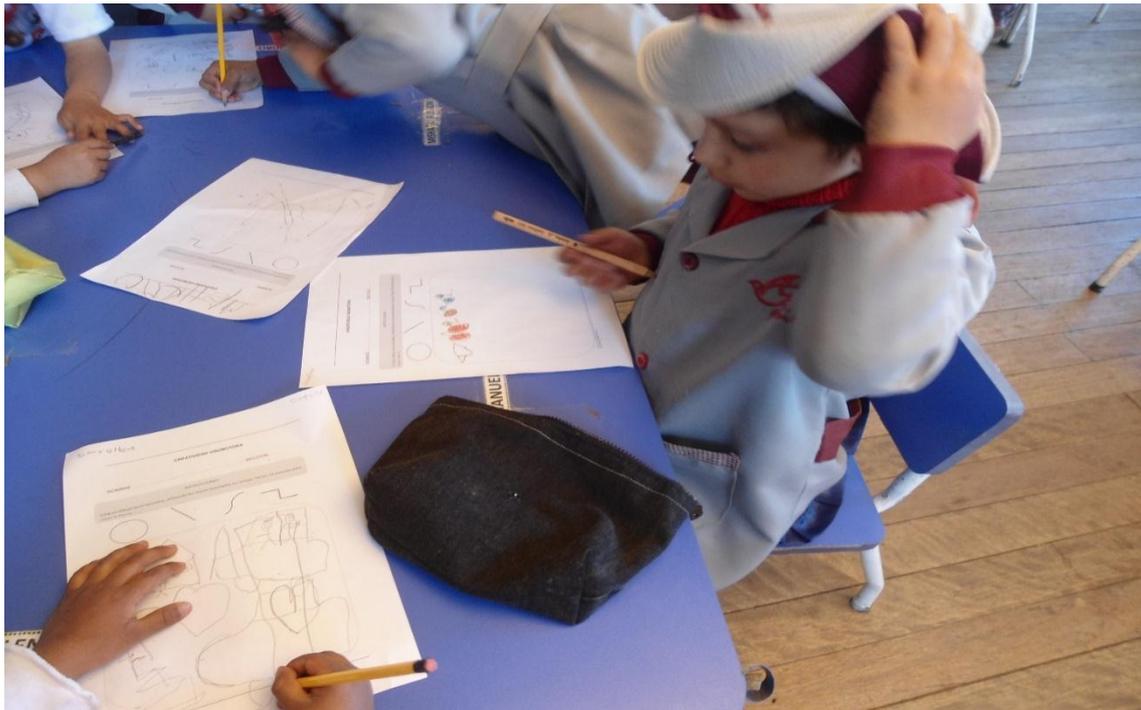
4= Muy creativo

3= Creativo

2= Poco creativo

1= Nada creativo

**EVIDENCIAS**



**Leyenda:** En la fotografía se observa a los niños desarrollando símbolo.



**Leyenda:** En la fotografía se observa a los niños desarrollando los símbolos de los vegetales.



**Leyenda:** En la fotografía se observa a los niños apreciando sus trabajos, sus doce talleres realizados.