

**UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO RUIZ GALLO**

**FACULTAD DE CIENCIAS HISTÓRICO SOCIALES Y  
EDUCACIÓN**

**UNIDAD DE POSGRADO  
PROGRAMA DE MAESTRÍA EN CIENCIAS DE LA  
EDUCACIÓN**



**TESIS**

**“La dactilopintura como estrategia pedagógica creativa y social, en la formación profesional de los estudiantes de la escuela profesional de educación artística de la Universidad Nacional " Diego Quispe Tito del Cusco"**

Presentada para obtener el Grado Académico de Maestra en Ciencias de la Educación con mención en Docencia y Gestión Universitaria

**Autora:** Huayhuaca Hermoza Maruja

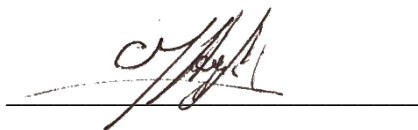
**Asesor:** Ríos Rodríguez Martha

**LAMBAYEQUE- PERÚ**

**2021**

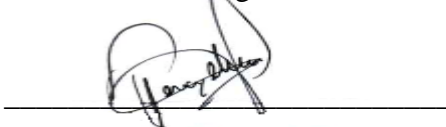
**La dactilopintura como estrategia pedagógica creativa y social, en la formación profesional de los estudiantes de la Escuela Profesional de educación artística de la Universidad Nacional Diego Quispe Tito del Cusco.**

Tesis presentada para obtener el Grado Académico de Maestra en Ciencias de la Educación con mención en Docencia y Gestión Universitaria.



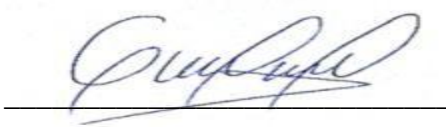
Bach. Maruja Huayhuaca Hermoza

Investigador



Dra. Bertha Beatriz Peña Pérez

Presidente



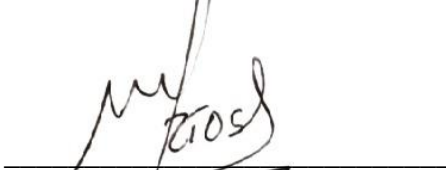
Dra. Gloria Betzabet Puicon Cruzalegui

Secretario



Mg. Luis Mercedes Flores Morillas

Vocal



Dra. Martha Ríos Rodríguez

Asesora

## ACTA DE SUSTENTACIÓN



UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO RUIZ GALLO  
FACULTAD DE CIENCIAS HISTÓRICO SOCIALES Y EDUCACIÓN  
UNIDAD DE INVESTIGACIÓN



### ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS

N° 180-VIRTUAL

Siendo las 09:30 horas, del día Martes 28 de diciembre 2021; se reunieron vía online mediante la plataforma virtual Google Meet: <https://meet.google.com/iqv-rezd-mbd>, los miembros del jurado designados mediante Resolución N° 1199-2021-UP-D-FACHSE, de fecha 10 de setiembre 2021, integrado por:

Presidente	: Dra. Bertha Beatriz Peña Pérez.
Secretaria	: Dra. Gloria Betzabet Puicón Cruzalegui.
Vocal	: Mg. Luis Mercedes Flores Morillas.
Asesor Metodológico	: Dra. Martha Ríos Rodríguez.
Asesor Científico	: _



La finalidad es evaluar la Tesis titulada: **"LA DACTILOPINTURA COMO ESTRATEGIA PEDAGOGICA CREATIVA Y SOCIAL, EN LA FORMACIÓN PROFESIONAL DE LOS ESTUDIANTES DE LA ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN ARTISTICA DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL "DIEGO QUISPE TITO DEL CUSCO"**, presentada por la tesista **MARUJA HUAYHUACA HERMOZA** para obtener el Grado Académico de Maestro en Ciencias de la Educación mención de Docencia y Gestión Universitaria. Producido y concluido el acto de sustentación, de conformidad con los artículos 131 al 140 del Reglamento General del Vicerrectorado de Investigación (aprobado con Resolución N° 018-2020-CU de fecha 10 de febrero del 2020); los miembros del jurado procedieron a la evaluación respectiva, haciendo las preguntas, observaciones y recomendaciones al(os) sustentante(s), quien(es) procedió(eron) a dar respuesta a las interrogantes planteadas.

Con la deliberación correspondiente por parte del jurado, se procedió a la calificación de la Tesis, obteniendo un calificativo de (15) (QUINCE) en la escala vigesimal, que equivale a la mención de REGULAR

Siendo las 10:55 a.m. horas del mismo día, se dio por concluido el acto académico online, con la lectura del acta y la firma de los miembros del jurado.

Dra. Bertha Beatriz Peña Pérez  
Presidente

Dra. Gloria Betzabet Puicón Cruzalegui  
Secretaria

Mg. Luis Mercedes Flores Morillas  
Vocal

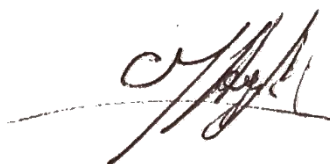
OBSERVACIONES: \_\_\_\_\_

El presente acto académico se sustenta en los artículos del 39 al 41 del Reglamento de Grados y Títulos de la Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo [aprobado con Resolución N° 270-2019-CU de fecha 4 de setiembre del 2019]; la Resolución N° 407-2020-R de fecha 12 de mayo del 2020 que ratifica la Resolución N° 004-2020-VIRTUAL-VRINV del 07 de mayo del 2020 que aprueba la transición virtualizada para la presentación, aprobación de los proyectos de los trabajos de investigación y de sus informes de investigación en cada Unidad de Investigación de las Facultades y Escuela de Posgrado; la Resolución N° 0372-2020-V-D-WG-FACHSE de fecha 31 de mayo del 2020 y su modificatoria Resolución N° 0380-2020-V-D-WG-FACHSE del 27 de mayo del 2020 que aprueba el INSTRUCTIVO PARA LA SUSTENTACIÓN DE TRABAJOS DE INVESTIGACIÓN Y TESIS VIRTUALES.

## **DECLARACION JURADA DE ORIGINALIDAD**

Yo, Maruja Huayhuaca Hermoza, investigadora principal y la Dra Martha Rios Rodriguez asesora del trabajo de investigación “**La dactilopintura como estrategia pedagógica creativa y social, en la formación profesional de los estudiantes de la Escuela Profesional de educación artística de la Universidad Nacional Diego Quispe Tito del Cusco**”, declaramos bajo juramento que este trabajo no ha sido plagiado, ni contiene datos falsos. En caso se demostrara lo contrario, asumo responsablemente la anulación de este informe y por ende el proceso administrativo a que hubiera lugar. Que puede conducir a la anulación del titulo o grado emitido como consecuencia de este informe.

Lambayeque, octubre de 2021



---

Maruja Huayhuaca Hermoza  
Investigadora principal



---

Dra. Martha Ríos Rodríguez  
Asesora

## **DEDICATORIA**

*A una mujer con virtudes.*

*Mi madre Purificación Hermoza Valenzuela*

*A mi esposo, mis preciadas hijas Alexia y Laura, a mi padre, hermanas y hermano.*

## **AGRADECIMIENTO**

*A Dios, por permitirme este logro. A los maestros del Perú, a mis amores, Moisés, Alexia y Laura, por acompañarme a todo lo largo del proceso; a mí asesora la Dra. Martha Ríos Rodríguez, a la Universidad Pedro Ruíz Gallo a todas las personas que me brindaron su apoyo para la ejecución de esta investigación, sobre todo a mis alumnos que fueron parte de este proyecto por compartir y aprender a mi lado.*

## Contenido

INDICE DE TABLAS .....	x
INDICE DE FIGURAS.....	xi
RESUMEN .....	1
INTRODUCCIÓN .....	3
CAPITULO I .....	6
DISEÑO TEÓRICO.....	6
1.1.    REFERENCIAS TEÓRICAS .....	6
1.1.1    Antecedentes a nivel internacional .....	6
1.1.2    A nivel nacional .....	8
1.1.3    A nivel local.....	10
1.2    LA ESTRATEGIA.....	11
1.2.1    Estrategia Pedagógica .....	11
1.2.2    Estrategia pedagógica en el proceso de enseñanza aprendizaje.....	13
1.2.3    Las artes plásticas como estrategia pedagógica .....	15
1.3    SOCIALIZACIÓN.....	16
1.3.1    Concepto de la socialización.....	16
1.3.2    Dimensión pedagógica de la socialización .....	17
1.3.3    Dimensión social de las artes plásticas .....	18
1.3.4    Teorías de la socialización .....	19
1.3.5    Socialización en la escuela.....	22
1.3.6    El juego artístico como estrategia que promueve la socialización .....	23
1.4    LA CREATIVIDAD .....	23

1.4.1	Creatividad.....	23
1.4.2	Dimensión creativa de las artes plásticas.....	24
1.4.3	Elementos de la creatividad. ....	25
1.4.4	Tipos de la creatividad.....	27
1.4.5	Desarrollo de la creatividad. ....	28
1.5	EL PENSAMIENTO .....	28
1.5.1	Dimensiones del pensamiento creativo.....	29
1.5.2	Pensamiento creativo. ....	30
1.5.3	Características del pensamiento creativo. ....	30
1.5.4	Fases del pensamiento creativo según Graham Wallas (1926).....	31
1.6	EVOLUCION HISTORICA TENDENCIAL DEL OBJETO DE ESTUDIO .....	32
1.6.1	Análisis de los estudiantes de arte en la Educación superior.....	32
1.6.2	La Cultura de la creatividad en el nivel escolar a nivel Mundial.....	35
1.6.3	La creatividad en el nivel escolar a nivel latinoamericano .....	37
1.6.4	Enseñanza de las artes plásticas en el nivel educativo, en el Perú.....	38
1.6.5	La Dactilopintura como estrategia pedagógica en la educación superior a nivel Local.	42
1.7	FORMULACIÓN DEL PROBLEMA.....	44
1.8	JUSTIFICACIÓN .....	44
1.8.1	Justificación teórica .....	44
1.8.2	Justificación practica.....	46
1.9	OBJETIVOS: .....	46
1.9.1	Objetivo general.....	46



1.9.2	Objetivos específicos .....	46
1.10	HIPOTESIS.....	47
CAPITULO II.....		48
METODOS Y MATERIALES DE LA INVESTIGACIÓN. ....		48
2.1.	DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN .....	48
2.2.	POBLACIÓN Y MUESTRA.....	49
2.2.1.	Población.....	49
2.2.2.	Muestra .....	49
2.3.	ETAPA DE SIGNIFICACIÓN PRÁCTICA .....	51
2.3.1.	Aplicación de la estrategia pedagógica creativa y social basado en la dactilopintura. 52	
2.3.2.	Metodología de la Estrategia pedagógica. ....	52
2.3.3.	Etapas del desarrollo social infantil .....	56
2.3.4.	El desarrollo del mundo social en el ser humano .....	59
2.4.	DESARROLLO DE LA ESTRATEGIA PEDAGÓGICA CREATIVA Y SOCIAL BASADA EN LA DACTILOPINTURA. ....	67
2.4.1.	Características de la estrategia .....	67
2.5.	LA DACTILOPÍNTURA COMO ESTRATEGIA PEDAGOGICA CREATIVA Y SOCIAL .....	72
2.5.1.	Contenidos por sesiones de aprendizaje .....	72
2.5.2.	Responsables del funcionamiento de la estrategia pedagógica.....	74
2.5.3.	Dactilopintura .....	75
2.5.4.	A pintar con los dedos.....	75

CAPITULO III.....	77
ANÁLISIS Y RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN.....	77
3.1.    Análisis y resultado sobre el conocimiento de la Dactilopintura como estrategia pedagógica creativa y social por los alumnos del 5to semestre de la Escuela Profesional de Educación artística.....	77
3.2.    Análisis y resultados de la investigación correspondiente a la aplicación de la estrategia pedagógica creativa y social de la dactilopintura. ....	87
CAPITULO IV.....	100
CONCLUSIONES .....	100
CAPITULO V .....	102
RECOMENDACIONES.....	102
VI. REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS .....	105
ANEXOS .....	110

## INDICE DE TABLAS

Tabla 1 Corresponde al conocimiento respecto a la técnica de la Dactilopintura por parte del alumno de 5to semestre.....	78
Tabla 2 Conocimiento del alumno del 5to semestre si sabe a qué público está dirigida la técnica de la Dactilopintura.....	79
Tabla 3 Conocimiento del manejo de la técnica de la Dactilopintura. ....	80
Tabla 4 Conocimiento sobre la aplicación de la Dactilopintura como estrategia pedagógica.....	81
Tabla 5 Conocimiento acerca del desarrollo de la creatividad con relación a la técnica artística de la dactilopintura. ....	82
Tabla 6 Conocimiento a cerca del adecuado proceso de socialización con relación a la técnica artística de la dactilopintura. ....	83
Tabla 7 Conocimiento de la Dactilopintura como estrategia pedagógica creativa y social.....	84
Tabla 8 Conocimiento de teorías que coadyuvan al desarrollo de la creatividad. ....	85
Tabla 9 Conocimiento de teoría que coadyuvan al adecuado desarrollo de la socialización. ....	86
Tabla 10 Deseo de aplicar la Dactilopintura como estrategia pedagógica creativa y social. ....	87
Tabla 11 Habilidades de la dactilopintura con respecto a la socialización.....	89
Tabla 12 Habilidades de la Dactilopintura con respecto a actitudes de socialización.....	90
Tabla 13 La Dactilopintura con respecto a las Habilidades de socialización.....	91
Tabla 14 La Dactilopintura respecto Actitudes de socialización.....	92
Tabla 15 La Dactilopintura con respecto a las habilidades sociales en la práctica plástica .....	93
Tabla 16 La dactilopintura con respecto al desarrollo de la creatividad.....	94
Tabla 17 La dactilopintura con respecto a las habilidades creativas .....	95
Tabla 18 La dactilopintura con respecto a las habilidades creativas .....	96

Tabla 19 La Dactilopintura con respecto a explorar soluciones de forma creativa .....	97
Tabla 20 La Dactilopintura y aprende jugando.....	98
Tabla 21 La dactilopintura y las actividades Cognitivas .....	99

## INDICE DE FIGURAS

Gráfico Nro. 01- .....	Modelo teórico 66
------------------------	-------------------

## RESUMEN

Presentamos el trabajo de investigación titulado “La dactilopintura como estrategia pedagógica creativa y social, en la formación profesional de los estudiantes de la escuela profesional de educación artística de la Universidad Nacional " Diego Quispe Tito del Cusco" este trabajo de Investigación que propone a la Técnica artística de la Dactilopintura como una estrategia de aprendizaje, que coadyuva al desarrollo de la creatividad y socialización, de esta manera complementar la formación profesional de los estudiantes. La población y muestra corresponden a 11 alumnos de la del 5to semestre de la Escuela Profesional de Educación artística de la Universidad Nacional Diego Quispe Tito del Cusco, se aplicó el diseño de investigación Socio crítica propositivo, basado en la recolección de datos por medio de la encuesta, aplicando la técnica del cuestionario el cual se basó en la escala de Likert para su calificación. Las teorías en las que sustenta este trabajo de investigación son; La teoría del Pensamiento divergente de Joy Paul Guilford y la teoría del pensamiento lateral de Edward de Bono para el desarrollo de la creatividad y para el adecuado proceso y desarrollo de la socialización la teoría Gestalt de Max Wertheimer Wolfgang Köhler, Kurt Koffka y Kurt Lewin. Los alumnos de la Escuela Profesional de Educación artística desconocían sobre las capacidades que se pueden lograr en sus alumnos (niños), promoviendo el desarrollo de la creatividad y socialización, por medio de la Estrategia pedagógica.

**Palabras clave:** Dactilopintura, estrategia pedagógica, desarrollo de la creatividad, desarrollo de la socialización y complementar la formación profesional.

## **ABSTRACT**

We present the research work entitled "Dactyl painting as a creative and social pedagogical strategy, in the professional training of students of the professional school of artistic education of the National University "Diego Quispe Tito del Cusco" this research work that proposes to the Technical Fingerprint painting as a learning strategy, which contributes to the development of creativity and socialization, thus complementing the professional training of students. The population and sample correspond to 11 students of the 5th semester of the Professional School of Art Education of the Diego Quispe Tito National University of Cusco, the Proactive Socio-Critical research design was applied, based on data collection through the survey, applying the questionnaire technique which was based on the Likert scale for its qualification. The theories on which this research work is based are; Joy Paul Guilford's divergent thinking theory and Edward de Bono's lateral thinking theory for the development of creativity and for the proper process and development of socialization the Gestalt theory of Max Wertheimer Wolfgang Köhler, Kurt Koffka and Kurt Lewin. The students of the Professional School of Artistic Education did not know about the capacities that can be achieved in their students (children), promoting the development of creativity and socialization, through the Pedagogical Strategy.

Keywords: Fingerprinting, pedagogical strategy, development of creativity, development of socialization and complement of professional training.

## INTRODUCCIÓN

En el actual momento histórico, se habla en los ámbitos educativos de apelar a la creatividad como el camino acorde para favorecer el aprendizaje. Pero mucho se habla y poco se hace, si se opta por trabajar a partir de la creatividad primero es necesario definirla para poder entender de qué estamos hablando.

Todos son seres creativos, salvo aquellas personas poseen impedimentos biológicos y físicos que lo imposibilitan. **Todos pueden**, somos *potencialmente* creativos, sólo hay que encontrar el espacio que posibilite este desarrollo; otorgando la oportunidad para operar con el pensamiento divergente y convergente, ambos característicos del proceso creador.

Desafortunadamente, en el ámbito de la formación Superior educativa artística en la Universidad Nacional Diego Quispe Tito del Cusco ha moldeado Estrategias de aprendizaje en los alumnos con métodos pedagógicos tradicionales, siendo copistas y pasivos ante la oportunidad que tienen ellos en el futuro de brindar lecciones de aprendizaje, con pocas posibilidades de emitir con libertad sus propuestas de Estrategias innovadoras, como las que propendan a la creatividad y socialización en sus futuros alumnos y cambiar su realidad en la que se desenvuelven.

En este contexto se realizó la siguiente interrogante: ¿Proponer la estrategia pedagógica creativa y social de la Dactilopintura, basado en teorías científicas de Socialización y Creatividad permitirá mejorar la formación profesional de los estudiantes de la Escuela profesional de Educación Artística de la Universidad Diego Quispe Tito del Cusco?

El objetivo general fue: Proponer la estrategia pedagógica creativa y social de la Dactilopintura, basado en teorías científicas de Socialización y Creatividad para mejorar la formación profesional de los estudiantes de la Escuela profesional de Educación Artística de la

Universidad Nacional Diego Quispe Tito del Cusco. Los Objetivos específicos:

Diagnosticar posibles deficiencias en la formación profesional, respecto al conocimiento de la estrategia pedagógica creativa y social por medio de la Dactilopintura en los alumnos de la Escuela profesional de Educación artística de la Universidad Nacional Diego Quispe Tito del Cusco. Fundamentar teóricamente la estrategia pedagógica basada en Dactilopintura para la formación profesional de los alumnos de la Escuela profesional de Educación artística de la Universidad Nacional Diego Quispe Tito del Cusco. Aplicar la estrategia pedagógica de artes plásticas basado en la Dactilopintura que tenga contenidos con relevancia en el proceso del desarrollo de la creatividad y socialización, para que los alumnos del 5to semestre de la Escuela profesional de educación artística puedan tener experiencias de vida que coadyuven a complementar su formación profesional. Validar la estrategia pedagógica creativa y social de dactilopintura en la formación profesional de los alumnos de la Escuela profesional de Educación artística de la Universidad Nacional Diego Quispe Tito del Cusco. La hipótesis quedó determinada de la siguiente manera: “Si se propone y aplica la estrategia pedagógica de la Dactilopintura, entonces se complementará la formación profesional en los Estudiantes de la Escuela profesional de Educación artística de la Universidad Nacional Diego Quispe Tito del Cusco.”

El campo de acción fue el proceso docente educativo, mientras que el objeto de estudio son los alumnos de 5to semestre de la escuela profesional de Educación Artística de la Universidad Nacional Diego Quispe Tito del Cusco, que son los que harán el cambio en su pensamiento respecto al pensamiento creativo y adecuada socialización por medio de la Dactilopintura como estrategia pedagógica.

La investigación se estructura en tres capítulos. Como punto de partida, en el capítulo I se abordó el Análisis el Objeto de Estudio, en el que se estudió el contexto sociocultural, la evolución



histórica tendencia y la situación contextual del objeto de estudio y la formulación del problema, los objetivos, el general y los específicos, la justificación, exponiéndose la deficiencia en el planteamiento de la Estrategia pedagógica creativa y social en los alumnos de la Escuela profesional de Educación artística, que en su mayoría desconocen del tema y de las habilidades que la socialización y creatividad dotan a los niños, los futuros estudiantes de estos alumnos, la misma forma se detalla y especifica en los contextos regional, nacional, latinoamericano y mundial.

El capítulo II corresponde al Marco Teórico y contiene el análisis de los antecedentes del estudio y detalla la teoría que fundamenta la investigación, sobre la base de las teorías de la Estrategia, socialización y creatividad abordando teorías de estudiosos y tratadistas, haciendo la pregunta frecuente de “Qué es y por qué es importante”, además de los fundamentos epistemológicos y la terminología básica necesaria para mejor entendimiento de las variables.

El capítulo III contiene los resultados de la investigación, en análisis de la primera encuesta aplicada a los alumnos de la escuela profesional de Educación artística, quienes después de esta encuesta, aplicaron la Estrategia pedagógica creativa y social, y en esta investigación mostramos también el análisis cuantitativo y cualitativo de los resultados del pre test, los del pos test y la discusión de los mismos producto de la experiencia de los alumnos, después de aplicar la estrategia pedagógica, que servirán de referente para la evaluación del modelo. También se expone la Estrategia pedagógica basado en la dactilopintura, para incidir en la socialización y creatividad

Finalmente la consignan las conclusiones en directa relación con la hipótesis y los objetivos planteados, así como también las sugerencias que permiten, a manera de guía, dar solución de la problemática planteada en la investigación.

# **CAPITULO I**

## **DISEÑO TEÓRICO**

### **1.1.REFERENCIAS TEÓRICAS**

#### **1.1.1 Antecedentes a nivel internacional**

La Dactilopintura es una técnica artística que se aplica para despertar la creatividad, esta técnica está siendo muy utilizada en el extranjero, ya que despierta la curiosidad en los niños más pequeños, y hace que ellos experimenten emociones y sensaciones, al tener el contacto directo con la pintura. Se ve muchos trabajos de investigación, libros, publicaciones de revista etc. que tratan el tema a cerca de la Dactilopintura. En países como USA, la dactilopintura es aplicada con mucha frecuencia en niños por su facilidad para manejar la técnica, y por los pocos elementos y materiales que se utilizan, ya que una de las herramientas principales son las manos de los niños.

Es por eso que está muy asociada al desarrollo de la creatividad, como es el arte en general. Podemos ver que hay muchos talleres donde los niños pueden ir y hacer trabajos artísticos de todo tipo, entre ellos la Dactilopintura, con el objetivo de motivar su creatividad y fomentar la socialización en ellos.

Es más, en los centros educativos de Argentina, Venezuela, Ecuador, los profesores de arte tiene más horas de arte dentro de su programación, esto nos habla mucho de la importancia de las diversas técnicas artísticas. Con respecto a la creatividad y socialización en los niños. A continuación, vamos a analizar algunos trabajos de investigación sobre con la Dactilopintura, muchas veces asociada a la creatividad y socialización que se manejan en el exterior.

(Garcia Marquez y Padraza, 2017) en su tesis de maestría sobre la “implementación de una estrategia pedagógica de aprendizaje colaborativo para fortalecer capacidades” Procesos de lectura

y escritura en grado segundo, en dos colegios de Bogotá. Concluyeron que el implementar la estrategia pedagógica de aprendizaje colaborativo para el proyecto ayudo a las docentes investigadoras a indagar diferentes herramientas para no solo orientar a los estudiantes sino también a los padres de familia en cuanto a los hábitos de estudio de sus hijos en casa, el acompañamiento de las diferentes actividades de lecto escritura que se inician en el colegio pero que terminan en casa. Una vez implementada la estrategia pedagógica de aprendizaje colaborativo de participación de la familia, se puede concluir que esta contribuyo a potenciar la relación de la familia y la escuela para apoyar los procesos de lectura y escritura a través de la socialización de experiencias con sus hijos en la producción de textos.

Acosta (2005) El dibujo y la pintura son necesarios en el proceso de desarrollo en la niñez porque permiten la consolidación del sentido del yo, la apropiación del esquema corporal, la expresión de emociones y del mundo interior y exterior. Facilitarle al niño esta forma de expresión le ayuda en el desarrollo de su creatividad. (p. 436).

Cepeda (2017) en su tesis "La dactilopintura en el desarrollo creativo de los niños del centro de desarrollo integral 457 "más que vencedores", concluyeron que habiendo aplicado, analizado e interpretado los resultados la ficha de observación se determinó que la aplicación de la Técnica de la Dactilopintura incide positivamente en el desarrollo Creativo de los niños en el Centro de Desarrollo Integral .457 "Más que Vencedores" que la aplicación de las Dactilopintura facilita el proceso de enseñanza aprendizaje.

Las investigadoras concluyen que la Dactilopintura ayuda al desarrollo Creativo en los niños, y facilita el proceso de enseñanza aprendizaje.

Los niños están naturalmente dotados de capacidades y potencialidades que hay que ayudar a descubrir, exteriorizar, manifestar.

Según Rue (2015) En cualquier caso, todo ello apunta hacia una diferenciación entre el conjunto de las universidades con respecto a la investigación, a partir del distinto y diversificado desarrollo de los Institutos o centros de Investigación adscritos o vinculados de algún modo a ellas. Finalmente, también apunta hacia la cada vez mayor diferenciación entre los propios departamentos universitarios con respecto a la generación del conocimiento. Todo lo cual, rompe aquella representación simplificada e idealizada de la Universidad, centrada toda ella en sus propios espacios de investigación y de docencia, asumiendo el binomio investigación-docencia como una división universal, homogénea y funcional en relación con el conocimiento (pág. 68).

Como indica Rue , las universidades deben investigar, ese es su mejor valor y su diferenciación, los alumnos deben estar capacitados para crear nuevos y más conocimientos, el hecho de ser alumnos que en el futuro enseñarán arte, eso no quiere decir que no deben investigar, si bien es cierto que el arte es libre y no se pueden comprobar los pensamientos que como producto dan las obras de arte sin embargo en el momento de aplicar técnicas artísticas en este caso estudiantes de docencia de arte pueden encontrar diversos recursos dentro de su especialidad.

### **1.1.2 A nivel nacional**

Sotacuro y Riveros (2015) en su tesis “Técnica de la dactilopintura en el desarrollo de la creatividad en los niños y niñas de 05 años de edad de la I.E.N. 166 Tucsipampa Lircay-Huancavelica”, concluyeron que, la creatividad es una capacidad inherente e indisociable del desarrollo infantil. Sin embargo, las experiencias educativas, pueden limitar o inhibir la manifestación de dicha capacidad como hemos venido diciendo durante todo el estudio.

De este modo los niños con un auto concepto positivo podrán dominar y superar las contradicciones, se mostrarán más confiados en sus propias capacidades y tenderán a no reprimir sus emociones y sentimientos. Se sentirán un poco más libres y motivados para crear y canalizar su impulso creador de una forma más constructiva y enriquecedora, tanto para ellos como para las personas que les rodean. Por tanto, consideramos que las actividades propuestas por los maestros marcan de forma muy significativa el que sean o no creativos.

La finalidad principal de la Educación Inicial es la de fomentar y desarrollar todas las capacidades del sujeto, no tiene sentido el dejar fuera de la acción educativa la estimulación y el desarrollo de las capacidades creativas en el niño, pues son dichas capacidades las que le permiten observar, manipular, experimentar, investigar y resolver las cuestiones con las que se van encontrando a lo largo del proceso de enseñanza - aprendizaje. Por tanto, consideramos también, que las actividades gráfico plásticas como la Dactilopintura que se trabajan con los niños son fundamentales y evidencian en cierta forma el que los alumnos muestren o no su potencial creativo.

Mediante la aplicación de la técnica de la Dactilopintura que considera la manipulación de la pintura con uñas, dedos, palmas, antebrazos, codos y pies se logró desarrollar la creatividad, sensibilidad y mejorar la expresión artística, verbal y de emociones sobre todo en actividades llevadas a cabo con los niños. También se consiguió favorecer las destrezas motoras aún no consolidadas.

La iniciación de la técnica Dactilopintura es un valioso medio para educar al niño e influir en su creatividad, física y emocional. Pues la Dactilopintura es una experiencia que estimula la creatividad y la libre expresión, por medio de papeles de diferentes texturas, variedad de colores convirtiéndose esta actividad en un medio de exploración observación y expresión, tanto del mundo interno como el entorno que lo rodea.

El alumnado de la investigación, es muy diverso y variado, y que en la etapa en la que se encuentran, se facilitan pocos instrumentos para que los alumnos saquen todo su potencial creativo, además por otro lado, nos encontramos muchas veces con docentes poco originales, que no buscan tampoco la creatividad de sus alumnos, o no saben cómo identificarla, lo que significa que, de manera general, ni se enseña ni se valora la creatividad de los niños en esta etapa.

Los autores concluyen la importancia de la dactilopintura en el adecuado proceso de socialización en el niño, es importante señalar que el niño depende de la propuesta pedagógica que enseñe el docente, y la direccionalidad que este le dé. Esta Metodológica pedagógica según el autor logra del desarrollo de la creatividad, adecuada expresión verbal, de sus emociones y a no reprimir sus emociones y sentimientos.

### **1.1.3 A nivel local.**

Podemos ver un trabajo de investigación que, si bien no trata sobre la Dactilopintura, se refiere al modelado, otra técnica artística que ayuda al adecuado proceso de socialización y desarrollo de la creatividad.

Amaru (2017) en su tesis “Interpretación estética del modelado en la estimulación creativa” tesis presentada por la Bach. Olga Quispe Amaru. Concluyó que, las propuestas artísticas planteadas individualmente por los estudiantes durante el proceso de la investigación con la técnica del modelado en pasta de sal, estimula de manera positiva el desarrollo de la creatividad en los estudiantes, dejando resaltar sus preferencias individuales en forma clara.

El uso de la pasta de sal como recurso para la expresión libre en la técnica del modelado, demostró ser eficiente y accesible tanto económicamente como en su utilización constituyéndose en un elemento más que estimula en la elaboración de trabajos artísticos.

La evaluación de valores estéticos en la técnica de modelado muestra resultados de gran versatilidad en la aplicación del mismo como material dúctil, transformable y de fácil manipulación en los estudiantes los mismos que promovieron acercamiento y preferencia por la asignatura de educación artística por parte de los estudiantes, es justamente la infancia.

Como vemos a nivel local hay pocos o ningún trabajo de investigación sobre la Dactilopintura, menos en la Universidad Nacional Diego Quispe Tito del Cusco, en ese caso la tesis sobre modelado habla de la creatividad, del trabajo con las manos, despierta la creatividad en los niños, algo parecido pasa con la Dactilopintura, entonces estas técnicas donde el niño siente el color , lo toca hace que el despierte interés y necesidad de innovar y crear, desarrollando al trabajar en grupo la socialización, es importante dar importancia estas técnicas artísticas tan sencillas y fáciles de practicar, que llevan a los niños a desarrollar capacidades que les servirán en su futuro.

Según Gardner (1994). El enfoque orientado socialmente, reconoce que el niño no se reconoce aislado: De modo inevitable es miembro de una comunidad, y no se puede desarrollar en un vacío su noción de como son, los individuos. Es cierto que tiene sus propias experiencias afectivas, pero las comunidades la que proporciona un punto esencial de referencia y los planes interpretativos necesarios para estos afectos (p.297)

## **1.2 LA ESTRATEGIA**

### **1.2.1 Estrategia Pedagógica**

Conceptualizando la Estrategia Pedagógica, sería un proceso ya que el maestro o docente aplicará un conjunto de acciones que tendrán una secuencia lógica y con objetivos concretos , con el propósito de hacer más fácil el desarrollo de aprendizaje en sus alumnos , para esto utilizará herramientas, de diferentes características, temáticas, etc., entre ellas en esta investigación estamos

planteando la técnica artística de la Dactilopintura con el propósito de proveer al estudiante de la Escuela Profesional de Educación de la Universidad Nacional Diego Quispe Tito, recursos que complementen su formación profesional, el objetivo de esta estrategia es el desarrollo de la creatividad y socialización en los niños.

Según Citado en Rodríguez, (1999). Piaget “Sostuvo que es mediante las transformaciones, sean acciones reales o simbólicas, que el sujeto construye progresivamente su conocimiento”

Esta construcción progresiva implica unas funciones invariantes y unas estructuras cambiantes. Los cambios en las estructuras dependen del desarrollo, el cual, como señalamos previamente, está condicionado por la interacción de varios factores. Piaget se concentró en explicar los mecanismos que subyacen a las estructuras y a sus transformaciones. De ahí su énfasis en las acciones del sujeto. Estas acciones, sin embargo, incluyen interacciones con otros, que Piaget se ocupó de destacar al discutir el papel del juego, de la experiencia y de la transmisión social en el desarrollo cognoscitivo.

De hecho, Piaget valoró mucho la importancia de la cooperación y del conflicto cognitivo que surgen cuando los niños interactúan en actividades educativas como medio para facilitar el desarrollo cognoscitivo y moral. En consonancia con esto y, en armonía con la idea de Vygotski con educación para el desarrollo, Piaget sostuvo que la educación debe estar orientada a proveer el ambiente adecuado y los medios para nutrir la curiosidad epistémica del sujeto, que netamente se refiere al deseo de aprender cada vez más netamente aplicado por el sujeto, otro de los elementos es la actividad exploratoria que llevarán a un aprendizaje significativo.

Como vemos en el párrafo citado Piaget y Vygotski ponderan mucho la importancia de dotar de herramientas de aprendizaje en los niños, activas no estáticas y sobre todo nuevas, con técnicas maleables, todo esto estructurado y aplicado se convierte en estrategias pedagógicas, cuyo



conocimiento y manejo por el docente hará que el proceso de aprendizaje sea realmente significativo en sus alumnos.

### **1.2.2 Estrategia pedagógica en el proceso de enseñanza aprendizaje**

Son muchas y de bastantes características las estrategias pedagógicas utilizadas por los docentes de las distintas especialidades, de educación superior, educación secundaria, primaria, inicial, educación por el arte y para desarrollar el adecuado proceso de enseñanza – aprendizaje, en los estudiantes, a continuación, daremos a conocer los tipos de Estrategias pedagógicas utilizadas por los docentes.

- a. **Estrategias Preinstruccionales.** - Es la pericia de aprendizaje que se da, vemos que el nombre lo indica, es un proceso previo al momento de empezar a exponer el tema que se tratará en la sesión didáctica, se trabajan con aprendizajes previos, preparando y tratando de que el estudiante se alerte sobre la sesión a tratar, en referencia a que, y como aprenderá, estimulando sus conocimientos, y las experiencias que pudo tener con relación a lo que aprenderá, ubicando al estudiante en el contexto del aprendizaje que desarrollará.

“La activación del conocimiento previo puede servir al profesor en un doble sentido: para conocer lo que saben sus alumnos y para utilizar tal conocimiento como base para promover nuevos aprendizajes”. Arceo & Rojas (1999).

El esclarecer a los alumnos las intenciones educativas u objetivos, les ayuda a desarrollar expectativas adecuadas sobre el curso y a encontrar sentido y/o valor funcional a los aprendizajes involucrados en el curso.

Por ende, podríamos decir que tales estrategias son principalmente de tipo pre-instruccional y se aconseja usarlas sobre todo al inicio de la clase. Ejemplos de ellas son: las pre- interrogantes, la actividad generadora de información previa (por ejemplo, lluvia de ideas; véase Cooper, (1990), la enunciación de objetivos, etcétera.

- b. **Estrategias coinstruccionales.** - Son las estrategias de enseñanza aprendizaje donde el docente acude a diversas y distintas herramientas para tratar de mantener la atención de sus alumnos, o a diversos recursos durante la exposición de su sesión de aprendizaje. Estas estrategias están apoyadas en contenidos curriculares, cubren funciones para que el estudiante mejore su nivel de atención y a la vez este pueda entender la información principal y logre una buena lectura del proceso de enseñanza aprendizaje, organizando y estructurando e interrelacionando las ideas principales.
- c. **Estrategias posinstruccionales.** - Es una estrategia que se da para dejar en claro la idea principal del proceso de aprendizaje - enseñanza en el alumno, y a partir de aquí este desarrolle sus propios conocimientos, de forma deductiva. Blanquiz (2018) “Las presentan después de los contenidos que se han de aprender, y que a su vez permiten al alumno formarse una visión sintética, integradora e incluso crítica del material”. Entre algunas de las mencionadas estrategias están: resúmenes finales, redes semánticas y mapas conceptuales, monografías, informes, etc.

Del mismo modo los autores Bustamante, Carmona y Rentería (2011), expresan que estas estrategias: “Permiten al estudiante sea autónomo en su proceso, debido a que este momento, tiene una visión integradora, confrontando sus propios conocimientos, para darle valor a lo que se sabe, realizando sus propias hipótesis y apoye o refute diversas ideas.”

### 1.2.3 Las artes plásticas como estrategia pedagógica

Son diversas las estrategias de aprendizaje basadas en técnicas artísticas, como ya hemos visto la estrategia de aprendizaje es todo un procesos que se da dentro de una sesión de aprendizaje con el fin de lograr competencias en el alumno, las artes plásticas permiten plantear nuevas estrategias de aprendizaje, en el sistema educativo peruano las estrategias pedagógicas tradicionales son las que más se enseñan , las artes plásticas son poco practicadas, incluso en el mundo de la enseñanza de arte, no debemos ver como una herramienta de enseñanza y aprendizaje sino como una propuesta **que tendrá objetivos, y resultados** en el alumno en el cual se aplicaran estas estrategias artísticas.

En las instituciones no se están considerando planteamientos como el de Piaget sobre que el niño aprende del mundo exterior a través de sus sentidos; su inteligencia se desarrolla a partir de su experiencia con el mundo social y ambiental que le rodea. Al sistema educativo le hace falta implementar estrategias que permitan al niño de edad preescolar la interiorización del mundo exterior; la cual se realiza de una forma didáctica, a través del juego, la recreación y la creatividad. Las formas educativas tradicionales que promueve el sistema educativo se extienden desde el preescolar hasta los estudios superiores.

Según Gardner (1994) Una excepción es Jean Piaget, quien realizó diversos estudios sobre el desarrollo del entendimiento espacial en los niños, no es sorprenderse que Piaget considerara la inteligencia espacial como parte integral del retrato general del crecimiento lógico que está formado por medio de sus distintos estudios. De esta manera, al narrar el curso del entendimiento espacial, Piaget habla del entendimiento sensomotor del espacio que surge durante la infancia.

En esta cita Gardner habla sobre las experiencias de Jean Piaget a cerca de la inteligencia espacial, en su libro de la Teoría de las inteligencias múltiples, la inteligencia espacial trata de la capacidad que tiene una persona frente a aspectos como color, línea, forma, figura, espacio, y la relación que existe entre ellos, estos conceptos nos ayudan en el proceso de la investigación a sentar nuestra teoría sobre la Dactilopintura como una estrategia pedagógica creativa y social, ya que en el mismo libro Gardner menciona que la inteligencia lógico matemática y la inteligencia espacial surgen de la acción infantil en el mundo, debemos recalcar la palabra acción, movimiento, cambio son fundamentales en el desarrollo de las capacidades en los niños, porque sería según Piaget un conocimiento operativo, donde involucra la manipulación y la imaginación, la diferencia entre lo estático y lo operativo. Dando más preponderancia a lo imaginativo por que el niño y futuro ser adulto desarrollara su creatividad.

### **1.3 SOCIALIZACIÓN**

#### **1.3.1 Concepto de la socialización**

Se designa a la palabra socialización a todo procedimiento a través del cual las personas, varones, mujeres, de distintas edades, razas, etc. tratan de aprender e interiorizar las normas, preceptos y los valores de un determinado grupo social, parte de este grupo social fundamental son sus costumbres, su cultura, de forma específica, ya que en estos grupos sociales prima las características culturales que pueden tener en común, un elemento también importante es su geografía, medio ambiente en el cual este grupo social se desarrolla, interactuando y compartiendo conocimientos, vivencias e integrándolos a su personalidad y modo de vida, un intercambio de experiencias y vivencias. Este aprendizaje les permite obtener las capacidades necesarias para desempeñarse con éxito en la interacción social.

El aprendizaje por medio de la socialización va ser para toda la vida de la persona , y sobre todo durante su infancia será una etapa importante, donde el niño aprenderá a convivir con su entorno social y compartir sus experiencias y modo de vida, algo que le marcará para cuando sea un adulto, ese desarrollo social adecuado en su infancia garantizará un buen desenvolvimiento en la sociedad cuando sea adulto, no será tímido, miedoso, estará seguro de sí, sabrá desenvolverse sin vergüenza ni miedo a lo que puedan decir los demás , es por eso que se incide en el adecuado desarrollo social durante la infancia es de suma importancia ya que es cuando el individuo aprende la mayor parte de las cosas.

### **1.3.2 Dimensión pedagógica de la socialización**

El docente es el principal agente en el proceso de enseñanza- Aprendizaje, él es el que orienta, dirige y facilita la interacción con los alumnos, para que posteriormente estos construyan sus propios conocimientos.

Si hablamos de socialización, debemos comprender que cada niño es diferente, desde su formación genética, sus pensamientos, cultura y trato social. Cada uno es único e irrepetible, con diferentes habilidades y características.

Entonces cuando el docente realiza una sesión de clase, en este pone en práctica la Estrategia pedagógica de la Dactilopintura, pone en marcha diversos procesos interactivos, donde el proceso de enseñanza y aprendizaje colaborativo es muy importante. Es desde estas clases prácticas donde el niño construirá su propio conocimiento. Realizando preguntas, aceptando ideas y opiniones de otros, requiriendo atención y aceptando reclamos y quejas. Es de esta forma que el docente está promoviendo la interacción entre los niños.

### **1.3.3 Dimensión social de las artes plásticas**

Según el (Real Academia española, s.f.) RAE, Etimológicamente la palabra Arte proviene del latín Ars o Artis y esta a su vez proviene del griego τέχνη. El arte es una actividad que sólo el ser humano la puede realizar, totalmente expresiva a través de la cual se manifiesta una visión de lo real o imaginario. Cuando hablamos de Artes plásticas nos referimos a la forma de hacer arte por medio de elementos a los que se les puede dar forma, maleables, moldeables, dúctiles y estas a su vez se clasifican en: Pintura, Grabado, Escultura, Fotografía, Orfebrería, Cerámica, entre muchas otras; cada una de estas ramas de esta parte del arte cuenta con una historia y una importancia determinada.

Ahora bien, esta manera particular de realización artística pone en juego, actualiza, un efecto semántico que correspondería a un género en particular. Dicho estilo personal dará cuenta de su imago mundi, de su personal representación que hace de su mundo, del universo simbólico que habita y comparte.

Según (Damelio, 2012) “los elementos que dispone el artista para producir una imagen forman una amalgama de connotadores que, organizados de un modo particular, constituirán su estilo, y darán por resultado la construcción de una mirada; una mirada que es construcción de subjetividad”.

Las artes plásticas son una herramienta muy importante en el desarrollo social del niño, es sabido que le permite expresar a través de su práctica, emociones, sentimientos, sueños, anhelos, su presente, pasado, etc. Es a través de este que el niño entra en contacto con él mismo, y a través de eso se puede desenvolver en sociedad, e interrelacionarse socialmente de forma adecuada y positiva.

No debemos olvidar que el ser humano es un artista innato, y es necesario desarrollar esta cualidad. La práctica de diversas técnicas artísticas lo ayudarán a desarrollar íntegramente su ser, se conocerá el mismo, y eso le ayudará en sus relaciones sociales con el mundo que le rodea.

#### **1.3.4 Teorías de la socialización**

**A Teoría de Robert A. Levine.** – Según Levine (1996) El proceso de socialización es netamente interactivo, ya que la persona que empezará el proceso social obtendrá un aprendizaje y va a desarrollar conductas que modelarán su personalidad. Según Levine, indica que la socialización es un proceso de adaptación en la sociedad y que se da en medio de un aprendizaje constante, porque implica contenidos que la sociedad ha preparado para tal fin. También afirma que la educación es la que causa la continuación de los diferentes tipos de conducta en una sociedad, que de una u otra forma gracias a esta es posible el mantenimiento de una sociedad.

Es por eso que designa a la socialización como el proceso que explica diferentes formas de acceso, integración y permanencia de un sujeto en un grupo social, tanto en el contexto de captar las características de su grupo e internalizarlas y de las distintas personas que forman parte de su grupo social. Son diferentes los elementos que compone este grupo social como: Las normas, las formas de expresión, los modos de comunicación y el control de los vínculos afectivos. Es por eso que Levine afirma que el proceso de socialización cambia, evoluciona en conjunto o interactivamente.

Resalta que la socialización no es producto de la nada, ya que los sujetos están inmersos en un entorno cultural que marcará las pautas en su adaptación social.

Ha distinguido tres apartados fundamentales en el proceso de socialización: la culturización, la adquisición del control de los impulsos y el adiestramiento de rol. Estas tres perspectivas analizan el problema desde el punto de vista de tres disciplinas distintas: antropología, psicología y sociología. (Yubero, 2012).

**B Teoría de Sigmund Freud.** -Esta postura está cercana a la teoría psicoanalítica creada por este autor.

### **El Yo, el Ello y el Superyó**

Freud trataba la personalidad del ser humano en 3 dimensiones, el Yo, Ello y Súper YO.

Según su teoría Freud (1926), el ELLO está presente desde el nacimiento, es la base de la personalidad, contiene todos los instintos y recibe su energía de los procesos corporales. Como rige desde el principio este evita el dolor y busca el placer, mediante acciones, como por ejemplo si tiene hambre, sacia su necesidad. A estos los denomina procesos primarios, innatos.

Así pues, el YO, Trata de satisfacer las necesidades del ELLO, el ELLO, no identifica diferencias, en cambio el YO, si, y opera según el principio de la realidad, siendo mediador entre las necesidades del ELLO y el mundo exterior.

Por ejemplo, el Ello puede urgir a la persona a ir a dormir de inmediato, sin que importe dónde se encuentre; el Yo retrasa el sueño hasta encontrar un momento y lugar convenientes.

El Súper Yo, es una autoridad interior, esa voz de nuestra conciencia, que escuchamos siempre, y que rige nuestras decisiones, muchas veces sentimos



remordimientos por nuestras acciones, es silenciosos y autónomo y actúa como una represión en nosotros, cada vez que vamos a realizar una acción.

Según Freud, los padres son los primeros modelos a seguir que el niño toma para su vida futura, estas acciones se internalizan y se convierten en un súper yo en el niño, ya adulto, al momento de accionar en su vida.

Tanto el Superyó como el Ello actúan autónomamente en nuestra vida psíquica, haciendo sentir incesantemente su acción y agitación sobre el Yo. Los conflictos interiores se desenvuelven precisamente entre estas tres instancias en sus relaciones con aquella otra constituida por las exigencias del mundo exterior. En obras como Inhibición, síntoma y angustia describió la neurosis como una opresión sobre el Yo ejercida por la excesiva aspereza del Superyó o por la violencia de las tendencias del Ello.

**C      Piaget.** - Según Piaget el ser humano empieza su proceso social cuando comienza a comunicarse, la aparición de este al mundo social y el de las representaciones interiores. A pesar que es un ser egocéntrico, de lactante y parte de su infancia, podrá equilibrarse a partir del trato con otras personas, realidades y de la imitación de las acciones de las personas que lo rodean.

Para Piaget existen hechos de subordinación, producto de las relaciones de coacción espiritual que el adulto ejerce sobre el niño, por medio del lenguaje el niño descubre una herramienta que la utiliza en el proceso social con sus padres, familia, a los cuales él ve como seres grandes y fuertes.

En segundo lugar, existen todos los hechos de intercambio, con el propio adulto o con los demás niños, y estas intercomunicaciones representan igualmente un

decisivo papel en el progreso de la acción... “En la medida en que estos intercambios conducen a formular la acción propia y a hacer el relato de las acciones pasadas, también transforman las conductas materiales en pensamientos”. (Piaget, 1991).

En principio las conversaciones de los niños son monólogos egocéntricos, hasta casi la edad de 7 años, donde pueden conversar e intentar analizar lo que dicen.

El niño tiene una admiración por el adulto, al cual observa e imita, es algo como de adoración aun ídolo, o divinidad.

Así el niño actúa buscando la aprobación del adulto y se convierten en la motivación para la socialización del niño, este en sus acciones busca la aprobación del adulto, para seguir adelante con sus tareas, es importante señalar que tanto Freud como Piaget, concuerdan que es en la niñez donde el niño empieza su proceso de socialización, por medio de la imitación y admiración al adulto.

### **1.3.5 Socialización en la escuela**

Según las teorías el proceso de socialización, empieza desde que el infante utiliza un lenguaje para comunicarse, es así que va creando un lenguaje propio, que lo estructura de acuerdo a su medio cultural, social, medio ambiental etc., pero netamente personal. Empieza como dice Piaget de una forma egocéntrica en el infante y poco a poco empieza a interactuar con su medio, tal vez llevado por su egocentrismo, y necesidad, tiene la obligación de socializar.

Es así como llega a la etapa de la escuela donde es necesario el adecuado proceso de socialización, pero para esto el niño debe haber ganado autoestima, en el jardín, y confianza en sí mismo, para que pueda enfrentar a su mundo que lo rodea de forma adecuada y positiva, es importante mencionar la importancia del Rol que cumplen los padres y docentes en el adecuado

proceso de socialización del niño, sabemos que el niño imita formas de comunicación, lenguajes, acciones, etc. Y en la etapa de la escuela, tiene que interrelacionar con otros niños y otras personas adultas que no necesariamente son parte de su círculo familiar. Este proceso de socialización en la escuela es el más importante porque le permite al niño formar las bases de su personalidad. Es necesario que reciba mucho amor, atención y cuidados de los adultos que lo rodean, incluyendo a sus docentes, para que tenga buenas relaciones sociales con su mundo exterior.

### **1.3.6 El juego artístico como estrategia que promueve la socialización**

Hay muchas formas de ayudar a un buen proceso de socialización, incluso técnicas que hacen que los niños expresen sus sentimientos y emociones sin miedo, y que les permita interactuar con el resto de forma espontánea y sin miedos.

Uno de los recursos es el Arte, que permite la libre expresión de emociones y sentimientos, pero si hablamos de este, es infinitas las técnicas y recursos que podemos optar.

En este caso nos referiremos al juego artístico como estrategia que promueva la socialización, este juego puede ser a base de técnicas artísticas como la Dactilopintura, empleada en un salón donde el niño aprenderá jugando, con la pintura, los relieves, las formas. Interrelacionará con su entorno y aprenderá de sus compañeros.

## **1.4 LA CREATIVIDAD**

### **1.4.1 Creatividad**

“La creatividad es un proceso dinámico, es una fuerza viva y cambiante del ser humano; es decir, es el motor del desarrollo personal y ha sido la base del progreso de toda cultura” Bolaños, (2013).

En todo caso, se trata de una capacidad existente en todos los seres humanos, utilizada para la solución de problemas y que precisa de realidades ya existentes. Con base en algunas investigaciones podría definirse la creatividad como dice:

Hernández (1999) la creatividad: Es el conjunto de aptitudes vinculadas a la personalidad del ser humano que le permiten, a partir de una información previa, y mediante una serie de procesos internos (cognitivos), en los cuales se transforma dicha información, la solución de problemas con originalidad y eficacia (p. 67).

Dice Howard Gardner (1988), que el individuo creativo es una persona que resuelve problemas con regularidad, 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.

La creatividad es un elemento indispensable de todo ser humano; gracias a eso han evolucionado y se han desarrollado la sociedad, los individuos y las organizaciones.

Guilford, en A. Beaudot (1969), Es probable que ciertos factores, cuyo rol es de lo más importante en el comportamiento creativo, no hayan sido todavía descubiertos con ningún tipo de test... Si queremos explorar el campo de la creatividad, tenemos que mirar más allá de los límites del C.I. (p.24).

#### **1.4.2 Dimensión creativa de las artes plásticas**

Gardner (2001) “Las edades de dos a cinco años señalan el tiempo en el cual se desarrolla la simbolización básica, cuando el infante puede apreciar y crear instancias de lenguaje... simbolización bidimensional (cuadros), simbolización tridimensional (barro y bloques)”. (p. 233).

La práctica de una técnica artística en los niños, y según la cita menor de 5 años, mejora de forma muy favorable el desarrollo de su creatividad. La práctica de artes plásticas hace que el

niño se concentre, imagine, solucione sus problemas como si estuviera jugando, sin ningún esfuerzo, más que el necesario para crear algo.

Según la teoría de pensamiento Divergente de Guilford, considera que el talento creador se presenta en grados distintos en toda una población, ya que hay rasgos y características diversas para explicar la conducta de una persona creativa, incluso depende de la cultura o modo cultural donde se forman. Es por eso que él considera que no hay todavía un tipo de test que pueda explorar y dar una respuesta concreta a la creatividad.

### **1.4.3 Elementos de la creatividad.**

- a) **Fluidez.** - Es la capacidad de plantear diferentes y múltiples problemas, ideas, alternativas o soluciones. Está demostrado que cuantas más ideas desarrollamos, más factible resulta encontrar una alternativa o solución útil. La fluidez es una aptitud exclusivamente importante en el proceso creativo de solución de problemas. Disponer de muy pocas alternativas no es bueno en la solución de problemas. En el mundo educativo hay múltiples instrumentos para producir y desarrollar ideas, alternativas y soluciones. Muchos investigadores han propuesto que el entrenamiento y la práctica con dichos instrumentos incrementan la fluidez en las personas.
- b) **Flexibilidad.** - Es la aptitud para desarrollar ideas u objetos de muy diferentes formas a partir de un único estímulo. Es la habilidad para desechar antiguas formas de pensar y para explorar nuevas experiencias, ser innovadores. Se adapta cuando está orientada hacia la solución de un problema, reto o dilema específico. La flexibilidad es particularmente importante cuando los métodos lógicos fracasan a

la hora de ofrecer resultados satisfactorios. Contemplar la pintura moderna exige flexibilidad, puesto que tales obras requieren observarlas desde diversas perspectivas para ver diferentes objetos, imágenes y símbolos.

Ver personas u objetos en las nubes exige la flexibilidad de ver configuraciones específicas en las formaciones de nubes. El pensamiento flexible proporciona un cambio en las ideas, induce a seguir nuevos caminos para el pensamiento que pueden llevar incluso a la contradicción, facilita puntos de vista, planes y enfoques diferentes, así como variadas perspectivas de una situación.

- c) **Originalidad.** - Significa apartarse de lo obvio, concreto, de los lugares comunes, o bien romper la rutina mediante el pensamiento. Las ideas originales según datos estadísticos son muy poco comunes. La originalidad es ella que da fuerza a lo creativo, que consiste en dar un salto desde lo conocido. Las ideas originales normalmente son descritas como únicas, sorprendentes, salvajes, inusuales, anti convencionales, nuevas, misteriosas o revolucionarias. Se necesita mucho valor para ser creativo, porque, tan pronto como alguien proponga una nueva idea, se convierte en una "minoría compuesta por una sola persona".

Pertenecer a una minoría no resulta fácil. Además, el pensador original debe tener la capacidad de afrontar el ridículo y la poca credibilidad que recibirán sus ideas y su misma persona. Fomentar la creatividad requiere ser muy respetuosos con las ideas o alternativa inusuales o extrañas.

- d) **Elaboración.** – Este concepto está inmerso en el desarrollo de ideas pensadas, analizadas, para solucionar de forma creativa un problema, está relacionado con un objeto, ideas innovadoras o situaciones. Implica la exigencia de completar el

impulso hasta su acabada realización. Es la aptitud del sujeto para desarrollar, ampliar o embellecer las ideas.

- e) **Sensibilidad.** – Es la capacidad intrínseca que tienen los sujetos de ser seres creativos para descubrir aspectos diversos, dificultades, fallos o imperfecciones, dándose cuenta de lo que debe hacerse de una forma adecuada.
- f) **Viabilidad.** - Es la capacidad de producir ideas y soluciones realizables en la práctica. Hay muchas ideas que teóricamente pueden ser acertadas, pero que resultan imposibles y difíciles de realizarse.

#### 1.4.4 Tipos de la creatividad

Reservados (2015) Según Maslow existen dos tipos de creatividad: la primaria y la secundaria. A ambas se les considera como componentes de suma importancia, que, a pesar de ser estimulados por diferentes razones, terminan complementándose o fusionándose en un mismo proceso.

- a) **Creatividad primaria.** -Este tipo de creatividad se le asocia directamente al desarrollo de la iluminación en el proceso creativo, más directamente asociado a la inspiración. Se le reconoce por su espontaneidad e improvisación, y se desarrolla frecuentemente con motivos de necesidad inmediata para salir de un apuro, por ende, suelen causar satisfacción al ser humano; es decir, se trata de una cualidad innata y particular en cada persona.
- b) **Creatividad secundaria.** -Es aquella en que el desarrollo del proceso de inspiración en el momento de la creación ha sido planificado son totalmente controlados por el sujeto, porque tiene un fin determinado, que es exponer su

producto final. Su característica es que necesita haber sido pensado y preparado y también la inversión de tiempo de trabajo, basado en la disciplina y la dedicación.

#### **1.4.5 Desarrollo de la creatividad.**

El desarrollo de la creatividad empieza en la niñez, sobre todo en el comienzo del niño como un ser sociable, es ahí donde el trata de dar soluciones a sus problemas y empieza a buscar respuestas a través de procesos que se elaboran en su mente, y que a la vez genera respuestas.

Desde la etapa del nido, el jardín y la escuela el desarrollo de la creatividad es fundamental para que el niño desarrolle su creatividad. Es ahí donde el practica juegos, realiza ejercicios, socializa, aprende de sus profesoras y compañeros, interactúa, y ejecuta técnicas artísticas, que le ayuden a desarrollar su creatividad.

Es importante señalar que con la ayuda de sus profesores que le brinden tareas que motiven su creatividad, y le hagan un seguimiento adecuado al niño en sus diversos procesos cognitivos y la colaboración de los padres que permitan que el niño explore con diferentes objetos y solucione el sólo sus problemas, se lograra un desarrollo de la creatividad adecuado.

El adecuado desarrollo de la creatividad logra niños originales, imaginativos, seguros de sí mismos y que saben resolver sus problemas.

### **1.5 EL PENSAMIENTO**

Es una operación donde se estimula el intelecto, es de naturaleza individual que se elabora a partir de procesos racionales. Netamente son producidos o elaborados por la mente del sujeto, de forma voluntaria a partir de un ordenamiento racional, o de forma involuntaria donde la mente es estimulada de forma externa. Todo tipo de obra, artística o científica, se forma a partir de un pensamiento madre que se comienza a desarrollar y complementar con otros.



### 1.5.1 Dimensiones del pensamiento creativo.

La persona creativa, puede ser un genio, una persona que crea, innovador, no le gusta repetir la misma fórmula siempre, original, talentoso, está dispuesto a buscar las soluciones a sus problemas, porque está lleno de ideas.

Para llegar a un resultado creativo se sabe, cómo hemos mencionado anteriormente, que hay que pasar por 4 fases, en el proceso creativo, PREPARACIÓN, INCUBACIÓN, ILUMINACIÓN Y VERIFICACIÓN. En estas fases del proceso creativo, en nuestro cerebro están trabajando de forma simultánea los 2 hemisferios, izquierdo y derecho, intercambiando información, verificando datos, etc., la sinapsis es muy pareja en los 2 lados de nuestro cerebro, sabemos que la mayoría de personas, trabaja más con el hemisferio izquierdo, sin embargo, cuando realizamos un proceso creativo, trabajamos con los 2 hemisferios, al mismo tiempo.

**El hemisferio izquierdo es analítico**, calculador, detallista, lógico, racional y secuencial, mientras que el hemisferio derecho es: Sentimental, imaginativo, soñador, conceptualizador, integrador, y analista del mundo interior. El cerebro al trabajar de esa forma con los 2 hemisferios simultáneamente, está imaginando, creando, jugando, compartiendo, reflexionando, de una forma cíclica, cuyo proceso se repite una y otra vez, hasta llegar al pensamiento creativo que, por medio de la Fluidez, Flexibilidad, Originalidad, Viabilidad, que son los componentes del pensamiento creativo.

La creatividad surge desde la infancia, y cuando es motivada adecuadamente puede surgir en la persona expresiones creativas, como la ciencia, el arte, la literatura, la música, danza, etc. Sin embargo, hay personas que bloquean su adecuado proceso creativo, o dejan que lo bloqueen, como, por ejemplo: EL temor, al fracaso, miedo a lo desconocido, la soberbia, rechazo a las diversas

diferencias que podría haber, desde la raza, cultura, sexualidad, etc. La obsesión a todo tipo de elemento sea positivos o negativos, etc.

### **1.5.2 Pensamiento creativo.**

Es desarrollar nuevas ideas, por medio del proceso mental que realiza la mente en el ser humano. Se trata de la habilidad de formar nuevas combinaciones de ideas para llenar una necesidad. Por lo tanto, el resultado o producto del pensamiento creativo tiende a ser original.

Es importante destacar que el pensamiento creativo debe tener un resultado, ya sea a través de una acción interna, como por ejemplo sacar una conclusión, después de haber realizado un análisis, formular una hipótesis, etc.

Y puede ser externo como escribir un libro, pintar un cuadro o componer una canción.

### **1.5.3 Características del pensamiento creativo.**

- **Original.** - Los pensamientos creativos producidos por nuestra mente, únicos, ya que son resultado de una cavilación constante, donde se busca algo diferente, peculiar.
- **Flexibilidad.** - Los pensamientos creativos son flexibles ya que, en la búsqueda de sus conclusiones, creaciones se trasladan de un campo, situación o lugar a otro.
- **Innovador.** - Buscan algo nuevo, el pensamiento creativo está en búsqueda de algo nuevo, que satisfaga su continua búsqueda, en el camino van encontrando diferentes soluciones a un problema.
- **Elaboración particular.** - Se añaden elementos o detalles a ideas que ya existen, modificando alguno de sus atributos.

#### 1.5.4 Fases del pensamiento creativo según Graham Wallas (1926).

a) **Preparación.** -Durante esta etapa de preparación se “investiga el problema en todas las direcciones” y en el transcurso el sujeto pensante prepara el suelo mental para sembrar las semillas, si hablamos en forma de metáfora. En esta etapa el sujeto debe acumular todo tipo de recursos intelectuales con los que va a construir sus nuevas ideas; este proceso es totalmente consciente e implica mucha investigación, planificación y entrar en un estado mental de concentración.

Escribe Wallas (1926): “el hombre formado, en esta etapa de preparación sigue ciertas reglas sobre el orden en el que dirigirá su atención a los elementos sucesivos”

b) **Incubación.** -Después de la preparación continua una etapa de procesamiento inconsciente durante el cual el sujeto no realiza ningún esfuerzo de forma consciente o directa sobre el problema que estamos en ese momento tratando. Es así que se produce un “Juego combinatorio” que es un momento de perspicacia, que es fugaz y de un momento a otro surge una idea o solución a nuestro problema y se da en un lugar inesperado, no es nada planeado

Wallas señala que esta etapa tiene dos elementos divergentes: “el hecho negativo” que en el desarrollo de la incubación no deliberamos conscientemente sobre ningún problema concreto, y “el hecho positivo” donde que se produce una serie de acontecimientos mentales involuntarios e inconscientes.

Dice Wallas: “La abstención voluntaria de pensamientos conscientes sobre cualquier problema puede, en sí mismo, revestir dos formas: bien en trabajo mental consciente sobre otros problemas, o una relajación de todo trabajo mental

consciente. El primer tipo de incubación economiza tiempo y, por lo tanto, es el mejor”.

c) **Iluminación.** -Después de la incubación viene la etapa de la iluminación, ese destello de “insight” que no puede producir voluntariamente el yo consciente y que el “yo subliminal sólo puede acoger una vez que han flotado libremente todos los elementos reunidos durante la preparación y tienen ahora la capacidad de iluminar una formación nueva, que muchas veces en la gráfica está representada con un foquito prendido, muchas veces cuando aparece el destello podemos decir “Eureca, lo tengo, ya está, ¡¡¡eso es!!!”.

d) **Verificación.** -Esta última etapa, donde debemos validar la idea concebida y estar seguros que realmente es eso lo que queríamos, compararla con los objetivos, es consciente y deliberado, sólo así podremos darle forma a esa idea concebida.

Cita Wallas a Poincaré: “Nunca el trabajo inconsciente proporciona directamente el resultado de un cálculo prolongado en el que sólo tenemos que aplicar reglas fijas. A todo lo que podemos aspirar de estas inspiraciones que son el fruto del trabajo inconsciente, es a obtener puntos de partida para esos cálculos”.

## **1.6 EVOLUCION HISTORICA TENDENCIAL DEL OBJETO DE ESTUDIO**

### **1.6.1 Análisis de los estudiantes de arte en la Educación superior**

Una de las problemáticas que el mundo artístico ha enfrentado, es la falta de conocimientos sobre arte de sus docentes de cursos teóricos, muchos de ellos magister y doctores, pero sin especialidades en arte, desconocen un mundo muy interesante que al ser practicado lleva al

desarrollo de muchas capacidades, en el alumno de educación superior, en el alumno de docencia de educación artística, en el niño que recibirá los conocimientos y estrategias aplicadas por su docente. Es muy importante que el docente que enseñe en una institución de arte se imbuya de este, y entre a ese mundo por medio de cursos prácticos de pintura diseño, etc. para que al momento de dar a conocer sus conocimientos a sus alumnos este pueda conectar su vocación con su profesión.

Los alumnos de la Escuela Profesional de Educación artística de la Universidad nacional Diego Quispe Tito del Cusco, tienen muchas expectativas en todo su proceso educativo, Están motivados y ávidos de aprender cada día más.

Es por este motivo tan importante en el proceso de enseñanza – aprendizaje a los alumnos que se les debe dar todos los conocimientos que puedan ellos aprender, para que en el futuro al desarrollar su profesión tengan las herramientas y capacidades adecuadas para enfrentarse en ese mundo laboral de la educación, impartida a niños.

MINEDU (2016) “El estudiante interactúa con diversas manifestaciones artístico-culturales, desde las formas más tradicionales hasta las formas emergentes y contemporáneas, para descifrar sus significados y comprender la contribución que hacen a la cultura y a la sociedad”. Asimismo, usa los diversos lenguajes de las artes para crear producciones individuales y colectivas, interpretar y reinterpretar las de otros, lo que le permite comunicar mensajes, ideas y sentimientos pertinentes a su realidad personal y social.

Como vemos según el DCB del Minedu, es muy importante la formación en arte de los estudiantes, porque no sólo les dotará de momentos de distracción sino que también los enlazará con su cultura a través de sus expresiones artísticas, el otra parte del diseño dice que el estudiante reflexiona creativamente sobre sus expresiones artísticas, algo también muy importante para

nosotros que estamos desarrollando una estrategia pedagógica creativa y social basada en la técnica artística de la dactilopintura.

Pero nosotros observamos que los estudiantes de la Escuela Profesional de Educación artística de la Universidad nacional Diego Quispe Tito del Cusco , no están conscientes de la importancia del contenido del DCB con respecto a la educación artística, siendo estudiantes para ejercer la docencia artística más se concentran en nutrir sus conocimientos con cursos teóricos, que no está mal, pero que sin embargo consideramos que se necesita es que los estudiantes se concentren en su profesión, lo que son y lo que van a enseñar, dominar más todo referente a técnicas artísticas y de hecho complementar con la parte teórica.

Es por eso que ello debe saber que es muy importante el desarrollo del Arte, porque esta ayuda en los aspectos de socialización y creatividad. Sin embargo, la realidad en Perú es muy diferente, es sabido que se incide en su práctica, sin embargo, no se cuenta con el material humano preparado y las herramientas necesarias. En el caso de Cusco son muy pocas las instituciones educativas que apliquen en su máxima expresión la Educación artística, es más, muchos en su lista de útiles piden una serie de materiales, que se suponen se deberían utilizar en el año escolar, realizando trabajos con los niños que tengan que ver con el desarrollo de la creatividad, sin embargo, no es así, ya que incluso en muchos colegios, sobre todo de nivel inicial y primario al final de año terminan con un montón de materiales que no han sido utilizados, y eso se refleja que en el año escolar el niño no ha trabajado con sus materiales.

Los alumnos de la Escuela Profesional de Educación artística de la Universidad nacional Diego Quispe Tito del Cusco, no están preparados para fomentar un adecuado desarrollo del arte y por ende la socialización y creatividad.

Una obra de arte transmite sentimientos para quien la contempla, lo cual hace visible, audible o de alguna manera perceptible a través de símbolos, por consiguiente, las expresiones artísticas están estrechamente relacionadas con las formas, significados y sentidos que proyecta nuestra vida en lo que se refiere a lo sensible, mental y emocional. “Las obras de arte son en sí expresiones de la vida sensible, pero se debe ir aprendiendo poco a poco a penetrar en ese mundo del cual todos los seres humanos tenemos posibilidades de disfrutar”. Granadino (2006).

Analizando el texto vemos que la realidad nacional de la educación superior artística, no está lejos de la realidad, ya que la práctica de técnicas artísticas son muy pocas, las docentes por su realidad desconocen como explotar al máximo estas disciplinas, el cual los niños son material dispuesto, maleable que están prestos a aprender, sobre todo estas técnicas, porque son parte de su naturaleza.

### **1.6.2 La Cultura de la creatividad en el nivel escolar a nivel Mundial.**

Hoy día se habla en los ámbitos educativos de apelar a la creatividad como el camino acorde para favorecer el aprendizaje. Pero mucho se habla y poco se hace, y ¿en realidad que es lo que se sabe de ella?

Creatividad: es la cualidad del ser humano que le permite generar nuevos universos, ampliando el mundo de lo posible. Esta conlleva a transformar y transformarse para vivir momentos únicos, gratificantes, reveladores, vitales, que contribuyen a la construcción de una existencia plena.

Todos los seres vivos son creativos, salvo aquellas personas poseen impedimentos biológicos y físicos que lo imposibilitan. Todos pueden, somos *potencialmente* creativos, sólo hay

que encontrar el espacio que posibilite este desarrollo; otorgando la oportunidad para operar con el pensamiento divergente y convergente, ambos característicos del proceso creador.

Entendiendo como pensamiento divergente a aquel que se desarrolla con la creatividad. Se lo ubica en el hemisferio derecho del cerebro, es el encargado de controlar el lado izquierdo del cuerpo humano. Se caracteriza por:

- Ser intuitivo, espontáneo, emotivo, espiritual, fantasioso.
- La variedad de respuestas, aceptables y válidas.
- Recurre a la imaginación como fuente de ideación.
- Libre expresión, fluencia y apertura.
- Realiza múltiples conexiones y analogías. Acontece lo insólito, lo nuevo, lo desconocido, lo original.
- No necesita apelar a los datos de la memoria

Entendiendo al pensamiento convergente como aquel que produce una respuesta ligada a la cultura y la ciencia. Se lo ubica en el hemisferio izquierdo del cerebro, es el encargado de controlar la parte derecha del cuerpo humano. Sus características son:

- Es organizado, conservador, planificador, lógico, analista, detallista.
- Recurre ineludiblemente a la memoria
- Respuestas concretas y precisas.
- No media necesariamente la imaginación.
- Convencional, estatuido.

Cada tipo de pensamiento con sus características particulares es fundamental a la hora de desarrollar la creatividad de manera armónica y dinámica. Tanto uno como el otro constituyen los



motores que ponen marcha el proceso creativo, y, por ende, las infinitas posibilidades de aprendizaje.

### **1.6.3 La creatividad en el nivel escolar a nivel latinoamericano**

Acerca del término creatividad los especialistas han debatido en los últimos tiempos por ser una categoría conceptual compleja que incide en la producción de bienes materiales y en especial, por su incidencia en el desarrollo de una personalidad segura, equilibrada, democrática, reflexiva y creativa que sabe resolver los problemas de la cotidianidad y ayuda a la formación de los demás en su contexto de actuación. En los últimos veinte años las investigaciones han ofrecido significativos aportes teóricos y metodológicos acerca de la categoría de referencia que han interesado a los sistemas educativos por su influencia en el desarrollo del pensamiento y las mejoras de vida a nivel personal, social, económico y cultural.

En el artículo de Nancy Medina Sánchez Míriam E. Velázquez Tejeda Joel Alhuay-Quispe y Felipe Aguirre Chávez (2007) tratan sobre el aspecto creativo en los niños y citan muchos autores entre ellos Storm (1994) quienes dicen que él “señala que los experimentos sobre la creatividad en las etapas de desarrollo de los niños han sido significativos”.

Según Wallas, citado por Castro (2005), considera que estos procesos creativos “consisten en la preparación, incubación, iluminación y actividades que deben ser consideradas en el educando a partir de la madurez bio-psico-social que va alcanzando en su crecimiento”.

Los aportes teóricos de Vygotsky (1981), Martínez (1998), Mitjans (1995), Chacón Araya (2011), Gallardo (2014), de la Torre (2015), entre otros, indican que la creatividad es una capacidad específica del ser humano que le permite crear, elaborar productos y poner en práctica soluciones para resolver problemas de la realidad.

Desde el punto de vista de estos autores el desarrollo de la creatividad implica que los componentes cognitivo y afectivo motivacional, yacen íntimamente unidos y conducen la actuación del sujeto de forma concatenada como un proceso intencionado que se desarrolla en las personas y se pone en práctica en las actividades humanas: comunicativa, artísticos musicales, danzas, pinturas, dramatizaciones, literatura, científica y otras manifestaciones propias de su desempeño psicosocial. Martínez (1998) aborda el tema desde el punto de vista psicológico y epistemológico proporcionando argumentos objetivos en los análisis de la categoría de la creatividad e integra la visión científica del término desde el enfoque persono lógico humanista y los aportes de la neurociencia, que otros investigadores (Bueno, 2015; Mora, 2014) resaltan que ejercitar el hemisferio cerebral derecho a temprana edad es muy importante para estimular la creatividad en los niños.

#### **1.6.4 Enseñanza de las artes plásticas en el nivel educativo, en el Perú.**

La educación en Perú está en constante desarrollo, gracias al entusiasmo de sus docentes y preocupación de los padres de familia, pero, sin embargo, nunca es demasiado en un país, donde la población educativa de entre 5 – 12 años, es más, y los recursos que da el estado a la educación, no alcanza para cubrir todas las necesidades, que requieren los niños.

El DCN en el Nivel Inicial considera, dentro del Área de Comunicación Integral, el desarrollo de la expresión y apreciación artística; en el nivel de Educación Primaria se denomina el área Educación por el Arte, algo que debe tener 2 horas pedagógicas a la semana , pero que sin embargo no se da, porque mucha de la problemática empieza en las Ugeles de las diferentes provincias donde para el nivel primario, prefieren contratar un solo docente para todas las asignaturas incluyendo el educación artística, privándole al alumno de realizar 2 horas pedagógicas

a la semana con un docente de la especialidad y poder al menos gozar y desarrollar esta práctica tan valiosa para su formación .

Esta situación desmotiva al alumno de educación superior en la especialidad de arte, va en contra del buen desarrollo de la niñez, porque según autores ya tratados en esta investigación la mayoría coincide que la mejor etapa para desarrollar la creatividad por medio del arte, es en la niñez, y esto no se cumple en el Perú, la educación artística esta tristemente relegada en nuestros niños, a quienes se priva simplemente por una cuestión de forma, porque lo dispuesto en el DCB está ahí, escrito.

Ahora bien, hay centros educativos grandes y sobre todo particulares donde si enseñan educación artística en el nivel primario, pero los docentes que enseñan , provienen de una escasa formación en cuanto a arte se refiere, falta complementar con conocimientos prácticos que les lleven al campo de la investigación, y a la vez esto lo repliquen en sus alumnos, es por ese motivo, y preocupados por esta realidad que planteamos una estrategia pedagógica tan sencilla basada en la dactilopintura, y la aplicamos con los mismos alumnos de docencia artística para poder complementar su formación profesional, y que quede como un documento de consulta para los futuros docentes no sólo de educación artística, sino para aquellos que preocupados por sus alumnos.

Podemos identificar deficiencias en locales, aulas y materiales educativos escasos de los centros estatales respecto de los no estatales; Pero sin embargo se está avanzando, se está tratando de mejorar, y es con la ayuda de los padres de familia, que en clases donde la población infantil es mucha, estos pagan una auxiliar, aparte de la docente que es pagada por el estado. Muchos padres de familia ponen una cuota a principio de año para hacer pintar las carpetas, es más en

muchos casos cada niño lleva su silla porque el centro educativo no cuenta con todo el mobiliario necesario.

Si sólo en material educativo, herramientas, inmobiliaria, la Educación en Perú está en deficiencia, qué decir de otras disciplinas, como el arte, tan abandonado en el sector educación, donde en los niveles secundarios en vez de Ed. Por el Arte, se dan por dictadas las clases, por falta de docentes capacitados para dictar dicha disciplina, y en el nivel inicial no hay específicamente la disciplina de arte, ya que este está integrado en todo el proceso curricular, sin embargo, los docentes, en general, no están capacitados, tampoco tienen un buen bagaje artístico. Hemos discernido que la educación artística en Perú, si solo hablamos de urbes grandes es escaza, qué decir de los pueblos y comunidades alejadas, desde ese punto de vista ya estamos en emergencia en cuanto a formación artística se refiere, y si llegamos a un centro de estudios de formación superior sin la formación integral adecuada (Arte, ciencias, deporte, etc.) Como pretendemos que algo que no está dentro de nosotros se exprese. No se podrá, porque en el centro de formación superior tampoco recibirá arte. Es por ese motivo que egresan de los centros de educación superior sin expresar arte, y no están preparados para incluir en sus sesiones de aprendizaje al arte, pese que el MINEDU, dice al respecto de la educación básica regular, que el arte debe estar insertado en sus sesiones de aprendizaje. Solo se basan en la curricula, sin contar que para arte se necesita materiales, inmobiliario, incluso ambientes especiales, con los cuales el niño pueda desarrollar las diferentes disciplinas artísticas con toda tranquilidad.

La primera se inserta en un área; la segunda mantiene su independencia; sin embargo, demuestra pobreza en el desarrollo como proceso y en los resultados como producto. Aquí, la primera interrogante a los profesores: ¿no les parece incongruente que en los listados de útiles aparezcan los textos (costosos) y las láminas para colorear o pintar en el aula?

Maestros, este proceso ha llevado a los niños a no valorar su trabajo porque les dificulta expresarse de acuerdo a sus emociones y edades. El trabajo de los niños tiene un candor muy especial. Ellos están acostumbrados a pintar mecánicamente copias de dibujos realizados por los adultos. La creatividad está ausente.

Según Arauco (2017) En los diversos concursos de arte que he participado (dibujo y pintura) para niños, no atinaban a pintar ni dibujar, buscaban siempre el dibujo que esté allí dispuesto a ser coloreado. Eso no es el desarrollo de la expresión, menos una apreciación artística.

Es una realidad incierta la práctica artística en Perú, no hay buenos pronósticos de aquí a 5 años más, ya que el Perú es un país en vías de desarrollo que tiene demasiadas necesidades, hay muchos problemas que afrontar entre ellos el enfoque de género, la propuesta de una nueva currículo que nos permita mejorar en el a prueba PISA; en la cual estamos en últimos lugares, y el arte, la importancia de este, es un gran problema para nuestro país, una pieza fundamental, parte importante de la columna vertebral de la educación integral está en abandono. Tenemos buenos pronósticos, pero poco o casi nada se está haciendo para mejorar.

Al analizar esta realidad de la educación artística en el Perú, y teniendo en cuenta el desarrollo educativo, para que el niño forme con plena libertad sus competencias, en las cuales el contenido artístico no debe ser sólo un complemento, sino una parte esencial en la educación de los futuros ciudadanos y ciudadanas.

### **1.6.5 La Dactilopintura como estrategia pedagógica en la educación superior a nivel**

#### **Local.**

En la realidad de los estudiantes de educación artística en nivel superior, hay muchas dificultades desde el momento de su formación como alumnos y futuros profesionales, ya que dentro de su misma malla curricular de estudios llevarán demasiados cursos entre teóricos y de arte, haciendo que los alumnos, no conozcan ninguna técnica artística a profundidad, que les permita plantear estrategias de aprendizaje por medio de esa técnica, utilizan el conocimiento y vocación de arte que tienen más con el propósito de desarrollar el área de estudios de formación profesional, que se podría complementar con cursos de especialidad, sin embargo en la malla curricular de la Universidad para cursos de especialidad prepondera los cursos de teatro, música, psicología del arte, didáctica de la evaluación. También hay talleres de pintura y dibujo, sin embargo, son pocos los alumnos que se matriculan en estos talleres, prefiriendo más el teatro, la música y la danza. Eso hace que el conocimiento de técnicas artísticas como la dactilopintura no se conoce, o se conoce poco, y mucho menos se conozca la Dactilopintura asociada al desarrollo de la creatividad y socialización del niño.

Cabe recalcar que la Universidad Nacional Diego Quispe Tito, es la única universidad del arte en la región del Cusco, aquí se concentra la mayoría de personas que tiene aptitudes artísticas, para poder desarrollarse profesionalmente y estudiar una carrera profesional, se puede decir que es La única Escuela Profesional de Educación artística, que serán los futuros maestros de arte de la Región del Cusco.

Uno de los objetivos de la Universidad respecto a sus alumnos es: Formar profesionales de alto nivel científico y tecnológico, con preparación teórica y conciencia crítica para la solución de

problemas locales, regionales y nacionales en el campo general de aplicación de las diversas escuelas profesionales.

Subrayamos en negrita porque consideramos que si deseamos llegar a un alto nivel científico , tecnológico, debemos profundizar en alguna rama, en este caso artística , que serían algunas de sus especialidades, dibujo y pintura, dibujo y escultura, dibujo y cerámica, en este caso nosotros queremos complementar ese posible vacío en la formación profesional del estudiante de la universidad Nacional Diego Quispe tito del Cusco, conocer poco de todo, no le permitirá introducirse en el ámbito de la investigación, y si lo hace tendrá que generar sus propios conocimientos.

El desarrollo y planteamiento de la Estrategia pedagógica en este caso la Dactilopintura como ayuda al desarrollo y creatividad del niño, alumno del docente de arte, permitirá la creación de nuevos e innovadores recursos educativos, creativos, que se adecuen al espacio educativo según el lugar, el público objetivo si se puede decir, ser más versátiles, etc. Mejorando el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Es por este motivo que vemos como una visión importante el conocimiento y aplicación por los alumnos de la Escuela Profesional de Educación Artística de la Universidad Nacional Diego Quispe Tito, la dactilopintura como estrategia pedagógica.

Vemos que la Dactilopintura es poco aplicada y muchas veces se desconoce esta técnica, que aporta mucha expresividad libre en los niños y también les da mucha seguridad, aportando las bases en una buena autoestima y fijando una personalidad positiva para los niños.

La dactilopintura es todo un proceso psicomotor, donde el niño conecta cuerpo y mente, concentrándose y experimentando con su cuerpo, sintiendo un elemento extraño a él como es la

témpera, y expresado su sentimientos e ideas. Ya muchas tesis previas a esta investigación han aportado ideas, resúmenes, que nos dan a entender la importancia de aplicar metodologías de arte.

## **1.7 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA**

Se observa que en el proceso formativo de los Estudiantes de la Escuela Profesional de Educación Artística de la Universidad Nacional Diego Quispe Tito del Cusco, las estrategias Pedagógicas utilizadas para que luego sean replicadas en su quehacer laboral, no fomentan el desarrollo de las capacidades creativas ni sociales que coadyuvan al desarrollo de las competencias socio afectivas y creativas en los niños; y todo ello se manifiesta en la deficiencia de recursos metodológicos ingeniosos contextualizados para mejorar estrategias pedagógicas innovadoras, desarrollar actitudes, habilidades y destrezas que brinden oportunidades significativas para los estudiantes.

## **1.8 JUSTIFICACIÓN**

### **1.8.1 Justificación teórica**

La presente investigación se realiza con el propósito de proponer una estrategia pedagógica creativa y social para los Estudiantes de Educación artística de la Escuela Profesional de la Universidad nacional Diego Quispe Tito del Cusco, porque hemos visto que tienen falencias al momento de plantear estrategias que tengan contenido artístico y sobre todo direccionado a la creatividad y socialización.

El mismo que, pretende solucionar el problema con respecto a las falencias o vacíos que pudieran haber en el proceso de aprendizaje profesional que tienen los alumnos, en cuanto a estrategias pedagógicas se refiere, proponiendo de esta forma a los alumnos más herramientas y



conocimientos teórico- Prácticos para su desarrollo como profesionales y futuros docentes de niños en quienes aplicarán todo sus conocimientos, y en este caso ellos al aplicar esta Estrategia pedagógica creativa y social contribuirán con el adecuado desarrollo de sus alumnos, logrando capacidades, aptitudes y actitudes positivas para sus alumnos. Es por eso que consideramos de gran valor esta investigación, por que ayudará a estos jóvenes en formación profesional, logrando de ellos un proceso educativo integral en cuanto a estudios se refiere.

Los temas de desarrollo de la creatividad y la buena socialización, son temas importantes que deben ser tratados en momentos adecuados y con las personas adecuadas, en este caso los alumnos de la Escuela Profesional de Educación de la Universidad Nacional Diego Quispe Tito del Cusco, quienes en el futuro replicarán todas las enseñanzas recibidas en su proceso de aprendizaje, con esta investigación se pretende contribuir con dicho aprendizaje ya que no hemos basado en teorías científicas que hablan sobre la importancia del desarrollo de la creatividad como por ejemplo: Teoría de la Gestalt ; El pensamiento creativo según Guilford; El pensamiento lateral de De Bono, teorías que no sólo nombramos sino analizamos en esta investigación.

Ellos como futuros docentes tiene la responsabilidad de generar en sus niños habilidades y competencias que les sirvan en su vida futura, como es el caso tan importante de formar niños creadores, sociables, ya que estamos en un mundo donde la tecnología a veces nos aparta del mundo que nos rodea y nos volvemos personas muy solitarias, del mismo modo pasa con la creatividad que es una gran herramienta para un niño y futuro adulto, ya que la creatividad nos ayuda a generar la solución de problemas en nuestra vida diaria, nos ayuda a desarrollar la imaginación, la curiosidad, a ser personas innovadoras. Por estos y muchos más motivos creemos que los alumnos dedicados a impartir arte, deben saber la importancia de aplicar estrategias como las que estamos proponiendo por medio de la técnica artística de la Dactilopintura.

### **1.8.2 Justificación practica**

Se utilizo la metodología participativa porque era muy importante aplicar la estrategia, para que los alumnos puedan ver si realmente la Dactilopintura coadyuva al desarrollo de la creatividad y socialización, en esta parte se pudo observar las reacciones de los alumnos de docencia superior, y de los niños que colaboraron con el desarrollo de la estrategia pedagógica.

## **1.9 OBJETIVOS:**

### **1.9.1 Objetivo general**

Proponer la estrategia pedagógica creativa y social de la Dactilopintura, basado en teorías científicas de Socialización y Creatividad para mejorar la formación profesional de los estudiantes de la Escuela profesional de Educación Artística de la Universidad Nacional Diego Quispe Tito del Cusco.

### **1.9.2 Objetivos específicos**

1.- Diagnosticar posibles deficiencias en la formación profesional, respecto al conocimiento de la estrategia pedagógica creativa y social de la Dactilopintura en los alumnos de la Escuela profesional de Educación artística de la Universidad Nacional Diego Quispe Tito del Cusco.

2.-Fundamentar teóricamente la estrategia pedagógica basada en la Dactilopintura para la formación profesional de los alumnos de la Escuela profesional de Educación artística de la Universidad Nacional Diego Quispe Tito del Cusco.

3.- Aplicar la estrategia pedagógica de artes plásticas basado en la Dactilopintura que tenga contenidos con relevancia en el proceso del desarrollo de la creatividad y socialización, para que

los alumnos del 5to semestre de la Escuela profesional de educación artística puedan tener experiencias de vida que coadyuven a complementar su formación profesional.

4.- Validar la estrategia pedagógica creativa y social de dactilopintura en la formación profesional de los alumnos de la Escuela profesional de Educación artística de la Universidad Nacional Diego Quispe Tito del Cusco.

### **1.10 HIPOTESIS**

Si se propone y aplica la estrategia pedagógica de la Dactilopintura, entonces se complementará la formación profesional en los Estudiantes de la Escuela profesional de Educación artística de la Universidad Nacional Diego Quispe Tito del Cusco.

## **CAPITULO II**

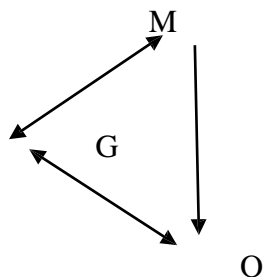
### **METODOS Y MATERIALES DE LA INVESTIGACIÓN.**

#### **2.1. DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN**

Por las características de la investigación, ésta se enmarca en el nivel de investigación de Tipo Socio Crítica Propositiva. Por qué el proceso de investigación y aplicación de la estrategia pedagógica, se realizó a un grupo de estudiantes del 5to semestre de la Escuela Profesional de Educación artística de la Universidad Nacional Diego Quispe Tito del Cusco, donde el proceso de reflexión y análisis de los implicados se orienta hacia la transformación de su pensamiento respecto al desarrollo de la creatividad y socialización, la investigación se compone de 2 etapas.

La primera etapa se basa en el conocimiento de los alumnos respecto a la Dactilopintura como estrategia pedagógica creativa y social, para lo cual se recolectaron datos por medio del método la encuesta y la técnica el cuestionario de preguntas.

Hay una segunda etapa de investigación a partir de la aplicación de la estrategia pedagógica se realiza la recolección de datos y se analizó el Pre test y post test, el grupo observado por los estudiantes, al momento de aplicar la estrategia pedagógica, no fue elegido de forma aleatoria, sino más bien fue seleccionado de acuerdo a las necesidades de la investigación, debían ser niños en edades entre 5 y 7 años, de la misma zona, para poder agruparlos en un solo espacio de trabajo, y observar su proceso en la aplicación de la estrategia. Se ha manipulado la variable Independiente que es la Estrategia Pedagógica, apoyada en la variable dependiente que es la Dactilopintura, observando el efecto y aplicación de las dos en el grupo formado de acuerdo a la aplicación de la estrategia pedagógica.



**G=Un solo grupo de Análisis (Entrada y Salida de Pre y posttest)**

**M= Estrategia Pedagógica (Dactilopintura)**

**O= Medición de un grupo**

## **2.2. POBLACIÓN Y MUESTRA.**

### **2.2.1. Población**

La población que se ha considerado para la presente investigación, está conformada por 11 estudiantes del 5to semestre de la Escuela Profesional de Educación artística de la Universidad Nacional Diego Quispe Tito del Cusco, todo esto en la Provincia, Departamento del Cusco y Distrito Cercado del Cusco.

### **2.2.2. Muestra**

La muestra se obtuvo en 2 etapas y de cada etapa se tiene un resultado, es decir 2 encuestas realizadas en diferentes momentos, uno corresponde a la primera etapa que es la aplicación de la encuesta a 11 estudiantes de 5to semestre de la Escuela Profesional de Educación artista, sobre sus conocimientos acerca de la estrategia pedagógica creativa y social de la Dactilopintura.

Y la segunda etapa corresponde a los resultados obtenidos por medio de una encuesta después de la aplicación de la estrategia creativa y social de la Dactilopintura, de donde se sacó

los resultados del pre test y post tes, encuesta aplicada a los mismos estudiantes, pero ya con la experiencia de haber aplicado la propuesta.

## **MÉTODO**

El método utilizado es el Participativo sistémico. porque se realizó un análisis crítico por medio del aprendizaje colectivo, en este caso los alumnos del 5to semestre de la Escuela Profesional de Educación artística de la Universidad Nacional Diego Quispe Tito del Cusco a los cuales se les consulto por medio de una encuesta sobre sus posibles conocimientos sobre la técnica artística de la Dactilopintura y esta aplicada como estrategia pedagógica creativa y social. Después de haber obtenido los resultados por medio de la aplicación del método de la encuesta, la técnica el cuestionario de preguntas que contenía 10 preguntas realizadas a los alumnos de 5to semestre de la Escuela profesional de Educación artística de la Universidad nacional Diego Quispe Tito del Cusco y la calificación de las respuestas según la escala de Likert, se llegó a conclusiones, referente a la última pregunta del cuestionario, sobre si era su deseo aplicar la propuesta?, lo cual los 11 alumnos respondieron que SI, es por esta razón que se aplicó la Dactilopintura como estrategia pedagógica creativa y social.

Se aplicó la Dactilopintura como Estrategia pedagógica, de esta forma se estimuló por medio de la practica a un cambio social y desarrollo de la creatividad por medio de la propuesta y un aprendizaje que complemente los contenidos en el proceso y desarrollo de sus estudios profesionales de estos alumnos.

Como mencionamos anteriormente primero se elaboró un estudio a cerca del conocimiento de la estrategia pedagógica creativa y social de la Dactilopintura para luego estructurar un plan de aplicación de dicha Estrategia pedagógica, con el fin de comprobar si realmente la práctica de la técnica artística de la Dactilopintura coadyuva al desarrollo de la creatividad y socialización.

Luego se debió buscar un espacio donde aplicarla , para después ya en el lugar conversar con padres de familia de la zona, que estén dispuestos a mandar a sus niños algunas tardes para que puedan trabajar con el grupo de alumnos del 5to semestre, con el compromiso de recoger y llevar de nuevo a su casa a los niños, cada alumno se hizo cargo de 2 niños , se elaboraron fichas de cotejo con 11 Indicadores a cerca del desarrollo de la creatividad y socialización que debían tener los niños, al inicio, durante el proceso y al final de la aplicación de la estrategia.

Después de la aplicación de la Dactilopintura como estrategia pedagógica creativa y social, se procedió a con el método de la encuesta, la técnica del cuestionario de preguntas, donde se utilizó la escala de Likert para la calificación, los alumnos debían responder las 11 preguntas equivalentes a los 11 indicadores, todas estas respuestas las sacarían de las listas de cotejo, que se basaban expresamente en el momento de la aplicación de la estrategias , los instrumentos para los alumnos fueron la guía de observación y la ficha de control, los mismos que se aplicaran en las horas de arte, para luego sistematizar y analizar los datos recolectados. Cuantitativo, Cualitativo-Mixto.

### **2.3. ETAPA DE SIGNIFICACIÓN PRÁCTICA**

Este título se refiere a la propuesta de intervención pedagógica denominado Estrategia Pedagógica creativa y social basado en la dactilopintura, con el propósito de proponer dicha estrategia para complementar la formación profesional de los Estudiantes de la Escuela profesional de Educación artística de la Universidad Diego Quispe Tito del Cusco, mejorar el nivel de desarrollo de la socialización y creatividad fundamentada en el marco teórico propuesto en teorías que promueven la socialización y la creatividad.

### **2.3.1. Aplicación de la estrategia pedagógica creativa y social basado en la dactilopintura.**

Este contenido se refiere a que en el proceso de investigación se aplicará la Dactilopintura como estrategia pedagógica creativa y social y para esto se fundamenta en las teorías sobre creatividad, especialmente de Joy Paul Guilford teoría y la teoría del pensamiento lateral de Edward de Bono.

Y sobre socialización se basa sobre todo en la Teoría Gestalt de Max Wertheimer Wolfgang Köhler, Kurt Koffka y Kurt Lewin. que plantea un proceso social a partir de la percepción de la forma por medio de la codificación de imágenes que capta el ser humano y que luego lo refleja en su proceso social.

### **2.3.2. Metodología de la Estrategia pedagógica.**

La metodología utilizada es participativa porque los alumnos de la Escuela Profesional de Educación Artística de la Universidad Nacional Diego Quispe Tito, participaron todos a la vez , los alumnos de educación superior fueron los que aplicaron la técnica con las indicaciones debidas, con el fin de observar si con la aplicación de la Dactilopintura hay un desarrollo creativo y social en el grupo de niños, provenientes de la zona noroeste del Cusco, de la A.P.V Huayracunco, que fueron parte de esta investigación también.

Cabe mencionar que en el proceso de investigación se aplicaron 2 encuestas una antes de la aplicación de la Dactilopintura como estrategia pedagógica creativa y social y otra después de haber aplicado la propuesta. Es por eso que como instrumento existen 2 cuestionarios de 10 y 11 preguntas y cuya calificación en los 2 casos se realiza en la escala de Likert, de esa forma vaciar por medio de preguntas toda la información recolectada.



Entre otros instrumentos que se valieron para esta investigación está el test de Torrance, la lista de cotejo y las fichas de seguimiento.

Donde se observó detenidamente el proceso y evolución participativa de los estudiantes de 5to semestre, todos estos datos contenidos en las listas de cotejo y fichas de seguimientos que los alumnos de la Escuela Profesional de Docencia Artística debían llenar en cada sesión.

Como ya hemos mencionado, uno de los instrumentos que se utilizaron, fue el test de Torrance: El test de Torrance (1984) se elaboró con la finalidad de tener una idea, de las horas de trabajo artístico que dedican los docentes en el aula. Y si los niños saben trabajar con los dedos, o aplican la técnica de la dactilopintura, como un recurso. Se vio el grado de creatividad, e imaginación tienen los niños en el aula, también este test nos llevó a observar la capacidad de resolución de problemas y el nivel de socialización, que tiene cada niño. Este test basado en el pensamiento divergente de Guilford, se establece mediante 4 puntos.

- Fluidez. El número total de ideas generadas por un estímulo. Estas ideas deben ser interpretadas, con significado, y relevantes al tema.
- Flexibilidad. El número de diferentes respuestas relevantes.
- Originalidad. La rareza estadística de las respuestas.
- Elaboración. La cantidad de detalle en las respuestas.

La tercera edición del TTCT en 1984 eliminó la escala de Flexibilidad del cómputo de la prueba, pero añadió la Resistencia a Clausura Prematura (basado en la Psicología de Gestalt) y los Títulos Abstractos como dos puntuaciones de referencia en el cómputo global. Torrance llamó al nuevo procedimiento de puntos Puntuación Aerodinámica. Con la quinta medida de referencia ahora había: fluidez, originalidad, títulos de abstracción, elaboración y resistencia a clausura prematura, el añadió 13 criterios de referencia medibles, incluyendo: expresividad emocional,

cuenta cuentos, movimiento o acciones, expresividad de títulos, síntesis de figuras incompletas, síntesis de líneas, de círculos, visualización inusual, extensiones o rompiendo fronteras, humor, riqueza de imágenes, colorido de imágenes, y fantasía.

La aplicación de los instrumentos, el test de Torrance también sirvió para que los estudiantes determinen los niveles o grado de creatividad e imaginación que pueden tener los niños, también pudimos medir el nivel de socialización y el trabajo en equipo, colaborativo y la habilidad y grado de comunicación que manejan entre ellos.

También se aplicó las fichas de observación, estas fichas nos aproximaron a la realidad en lo que respecta a trabajo induciendo a la creatividad por medio de la técnica de la Dactilopintura, y la forma como los alumnos de Escuela Profesional de Educación artística pueden trabajar en un futuro, si es que se motiva al trabajo en equipo y socialización entre los niños, también se puede observar la evolución del grado de interés del alumnos al momento de aplicar la estrategia pedagógica y como desarrolla sus sesiones de clase en que el niño aplique el trabajo colaborativo y creativo.

Y las listas de cotejo realizado en el orden, que contienen los indicadores que se deben observar en este proceso de investigación en cuanto al desarrollo de la creatividad y procesos adecuados de socialización. Con estas fichas se pudo medir el grado de creatividad y socialización que tienen los niños.

#### Indicadores para identificar y evaluar la socialización – creatividad

Para elaborar los instrumentos y la estrategia pedagógica, nos hemos basado en ciertos indicadores que a continuación detallamos.

- Interactúa con su entorno. - Comparte opiniones, ideas, da a conocer sus puntos de vista.

- Tiene una personalidad empática. - Se pone en el lugar del otro niño, evitando lastimar a su entorno.
- Utiliza su lenguaje de acuerdo a su edad. - Su lenguaje es claro para decir las cosas y hacer saber sus molestias.
- Expresa sus emociones sin miedo. - No siente miedo al decir lo que piensa y de ser escuchado o escuchada, es ciertamente hablador o habladora.
- No discrimina color, tamaño ni edad cuando juega con sus amigos. - Juega con todos sus amigos, y comparte sus experiencias en forma global, sin hacer a un lado a ninguno.
- Genera ideas creativas. - No ve sólo una solución o salida al realizar un trabajo, ve otras alternativas que también podrían ser, así funciones o no, lo importante es su actitud.
- Resuelve los problemas de forma creativa. - Soluciona sus problemas y no se genera malestar a él mismo o su entorno, saliendo del apuro generando nuevas ideas.
- Incentiva la creatividad y originalidad. - Esta constantemente originando nuevos pensamientos ideas.
- Exploras varias y posibles soluciones. -Experimenta, aplica las ideas nuevas que tiene en su cabecita, explora, así se equivoque, nunca deja de explorar nuevas soluciones.
- Aprende jugando. - Utiliza el juego lúdico en su proceso de aprendizaje, siempre se estimula mediante juegos, adivinanzas, canciones, etc., que le motiven a trabajar.

### 2.3.3. Etapas del desarrollo social infantil

Para seleccionar al grupo en el cual los alumnos del 5to semestre de la Escuela profesional de Educación Artística aplicarán la estrategia, porque no fue un grupo aleatorio, sino seleccionado, debía ser niños entre 5 y 7 años de edad, para poder observar su comportamiento, es por eso que nos basamos en las teorías de Piaget, y Viktor Lowenfeld sobre las diferentes características de las etapas de la niñez y las etapas del proceso creador por medio del dibujo.

#### a) Etapa de las operaciones concretas (Piaget)

Según Jean Piaget (1991), “esta etapa comprende a niños entre 7 y 11 años”. Decía que el pensamiento de los niños tenía diferentes características, un niño de 4 años tiene una percepción diferente a un niño de 7 años. En esta etapa los niños desarrollan el pensamiento lógico, para Piaget, las operaciones son representaciones mentales de acciones que obedecen a reglas lógicas, siguiendo el orden de un desarrollo cognitivo natural. El niño responde al estímulo a través de comparaciones lógicas, más no abstractas. En esta etapa se marca la disminución del pensamiento egocéntrico.

Los factores que motivan las operaciones lógicas son:

**RELACIONES ESPACIALES.** - El niño tiene una idea más clara de las distancias, lejos, cerca, por ejemplo, sabe discriminar bien, que USA, está lejos de Perú, por ende, se tardará muchos días en llegar hasta allá, en esta etapa también puede reconocer las rutas a ciertos lugares de recorrido común para él, incluso puede utilizar mapas.

**CONSERVACIÓN.** -Mantiene en su memoria la imagen de un elemento a pesar de los cambios superficiales que puede sufrir este elemento, por ejemplo, una hoja de papel no dejará de ser una hoja de papel a pesar que le peguen figurillas.

CATEGORIZACIÓN. -Categoriza o agrupa diferentes elementos con relación del todo y sus partes.

SERIACIÓN. -Ordena los objetos en forma progresiva, es decir de pequeño a grande o de grande a pequeño.

TRANSFORMACIÓN. -El niño entiende las transformaciones de carácter de una persona, por ejemplo, sabe cuándo la persona esta triste o alegre, calmada o con ira, etc.

TIEMPO Y VELOCIDAD. -Los niños en esta etapa entienden la relación de tiempo y velocidad, saben que si van a gran velocidad llegarán más rápido a la meta o viceversa.

RAZONAMIENTO INDUCTIVO. -Sacar sus conclusiones a partir del comportamiento de una o un grupo de personas, para calificar al resto, por ejemplo, un perro ladra, un grupo de perros ladra, entonces todos los perros ladran.

RAZONAMIENTO DEDUCTIVO. - Comienza de lo general a lo específico, es decir si los perros ladran, entonces mi perro ladra.

**b) Fases del dibujo en los niños (Viktor Lowenfeld)**

- ETAPA PRE- ESQUEMATICA (4 A 7 AÑOS). - Conforme perfecciona el trazo, llega un momento en que el niño empieza a observar sus trazos y compararlos, encontrando coincidencias entre sus propios dibujos y la realidad que percibe o ve, y se da cuenta que ha dibujado algo parecido a algo, no lo ha planificado, pero lo motiva a intentarlo una y otra vez.
- ETAPA ESQUEMATICA (7 A 9 AÑOS). - El niño intentará dibujar, pero se encontrará con dos obstáculos.

Motor. - Quiere llegar con el trazo hasta un punto determinado, pero no podrá lograrlo, porque no tiene todo el control de sus brazos y manos.

La atención. - Por su carácter limitado y discontinuo, sólo dibuja algunos detalles, que aparecen en grandes proporciones (Cabeza grande, dedos largos, o sin ellos), ahora si alguien le indica que le falta algún elemento a su dibujo, simplemente lo agrega.

- En esta etapa aparecen los cefalópodos o cabezudos, cabeza grande con líneas que hacen de pies y brazos. Los elementos que dibujan normalmente no tienen base, están flotando, tampoco mantienen un orden, pueden estar algunos hacia arriba, abajo, etc., muchas veces están muy separados un dibujo del otro.
- ETAPA DE REALISMO (9 A 12 AÑOS). - El niño aquí, ya tiene un desarrollo cognitivo avanzado, por ende, ya domina sus trazos, y su cuerpo, sus dibujos tratan de copiar la realidad que le rodea, y de hecho tiene un gran parecido a esta, pero dibuja no lo que ve, sino lo que siente, y tiene almacenado en su memoria, en sus representaciones exterioriza su mundo personal. Esta etapa los niños y las niñas ya diferencian los sexos y se relacionan con uno de ellos, es decir si es varón, su dibujo tendrá las características de un varón, y si es mujer de igual forma. Al tratar de representar la realidad empieza a hacer críticas de los dibujos de otros niños pequeños, tratando de ser mejor, y avanzar en este su proceso cognitivo donde sus habilidades psicomotoras están en continuo desarrollo.

#### **2.3.4. El desarrollo del mundo social en el ser humano**

Para basarnos en datos ya anteriormente tratados con respecto a la socialización y establecer de mejor manera nuestra investigación, sobre todo al momento de elaborar los métodos, instrumentos de investigación tuvimos que saber más a cerca de la personalidad y comportamiento adecuado en un niño es por recurrimos a diferentes autores sobre el proceso de socialización, motivación y personalidad del niño y de esa forma escoger el grupo en el cual aplicamos la estrategia.

##### **a) La socialización en la edad escolar entre los 4 y los 6 años de edad**

Montoya (2010). Para Elizabeth Hurlock (1892) entre los tres y los seis años de edad, los niños aprenden a realizar contactos sociales y a entenderse con las personas fuera de su núcleo familiar, sobre todo con niños de su misma edad, lo que conlleva al aprendizaje y la adaptación de nuevas formas de relacionarse y vivir en el mundo (p. 45).

EL proceso de socialización es la capacidad del infante o individuo de integrarse a la sociedad, producto de interacciones que se produce en su núcleo familiar y luego en su entorno. Este proceso transcurre a lo largo de la vida, siendo a veces influenciado por otras personas, o grupos de personas.

En la etapa de 3 a 5 años, el niño ya con toda la experiencia pasada adquiere facilidad para utilizar su lenguaje y comunicarse, forma su propia visión del mundo.

En esta etapa es característico el lenguaje egocéntrico, donde habla en voz alta con él mismo, juega y conversa con el mismo. Muchos padres se preocupan por esta actitud, pensando que el niño converso sólo, o con un amigo imaginario.

Pero el niño a través de sus acciones y por medio del pensamiento comienza a buscar soluciones a sus problemas que se le presentan como juegos, desarrollando la capacidad de utilizarlos en pensamientos y acciones. Comienza a diferenciar la diferencia de edades, tiempo, espacio, esta es una etapa del pensamiento Pre-operacional.

A través del aprendizaje del mundo y entorno, asimila las reglas que son transmitidas por la familia como agente de socialización, en esta etapa se da el juego de roles, cuando juega a la casita y asume roles de la madre o del padre.

Es a finales de esta etapa que empieza a establecer relaciones de AMISTAD, relaciones fundamentales con sus padres y así ampliando progresivamente el marco de relaciones sociales. No sólo la familia aporta normas y valores, sino su entorno, en relación a niños de su edad o contemporáneos, que comparten el juego con él.

El mundo de los adultos lo experimenta a través del juego de roles, imita a los adultos, enriquece su imaginación, desarrolla su atención y memoria voluntaria para mantener un argumento en su juego.

Empieza a enriquecer más y más su lenguaje según va creciendo, y aparece el lenguaje explicativo donde relata por medio del juego sus acciones cotidianas.

Absorbe valores y actitudes de cultura en la que es educado, se identifica con algunas personas, aprendizaje emocional, no sólo observa e imita un modelo, va más allá.

Su ingreso a la escuela es fundamental, se enfrentará a un mundo desconocido con personas diferentes, socializará de acuerdo a lo ya aprendido hasta el momento y deberá estar preparado para aprender más.



## b) Factor: Motivación

Es un estado interno que activa, dirige, mantiene la conducta, la raíz dinámica del comportamiento, es un factor determinante interno que dirigen el organismo hacia metas o fines determinados, impulsos sucesivos, que hace que realicemos nuestros sueños, un factor adecuado para la persona creativa, que está constantemente motivada. La persona en su proceso creativo, quiere realizar determinadas acciones hasta su culminación, sin estos impulsos, fuerza, energía interna no podrá realizarlos. Este término está relacionado con voluntad e interés.

Características de motivación:

- **La intensidad.** - Es todo un proceso en el que el estado profundo de nuestro ser, que es el estado de vigilia se incrementa, es un estado de activación, de tensión dinamizadora, de movilización de energía.
- **La direccionalidad.** Es un elemento de la motivación que se refiere al carácter de nuestras acciones y tendencias. Corresponde a las variaciones en los tipos de objetivos o de antecedentes a los que una persona responde. Puede ser que una persona realice una caminata ardua y cansada porque su cuerpo le pide comida y necesita comprarla, o también puede ser el caso que su factor motivador es otro, como acudir a un concierto de música, o la necesidad de descanso, etc.
- **La variabilidad.** Este proceso variará de acuerdo a las personas y sus distintos intereses. Puede ser en un momento circunstancial, nada preparado o dispuesto como por ejemplo nuestras necesidades fisiológicas, la necesidad de entrar a un S:S:H.H, y me motiva encontrar uno en el momento, o la necesidad de

comer algún postre o helado, pero en el transcurso puedo cambiar de opinión y dirigirme a una cita, porque me resulta más interesante. Pero como podría resultar todo lo contrario, que el individuo tenga una tendencia motivadora reflejada en la experiencia y sus vivencias, como el acudir a conciertos de arte o el mundo artístico, Todo lo que tenga que ver con este me motiva.

- **La estabilidad.** – Si bien es cierto la característica de la variabilidad se hace innegable, también debemos mencionar que se evidencia que este estado de motivación puede variar de acuerdo de forma muy considerable de acuerdo al tiempo que este estado motivador dura en el individuo. Existen estados motivacionales que duran poco tiempo: son muy breves estos estados marcados por una excitación o una reacción impulsiva, y se llaman estados físicos. Frente a ellos, están los estados estables o tónicos, en los que la motivación persiste. Durante considerables espacios de tiempo, incluso durante años: el artesano o el profesional, el ama de casa que encuentra sentido en día a día y su rutina.

Una de las teorías de la motivación que citaremos es la de Maslow:

### **Jerarquía de las necesidades de Maslow. (Teoría de la Motivación)**

Propuesta por el psicólogo Abraham Maslow. Este concibió las necesidades humanas bajo la forma de una jerarquía, la cual va de abajo hacia arriba, y concluyó que una vez satisfecha una serie de necesidades, estas dejan de fungir como motivadores. En otras palabras, todas las personas quieren conseguir cosas, pero en cada momento desean alguna de ellas con especial intensidad. Considera que los individuos tratan de satisfacer cinco clases de necesidades:

Necesidades fisiológicas: Estas están vinculadas con la supervivencia del sujeto.

- Necesidades de seguridad: Los individuos tienen la necesidad de protegerse contra las amenazas, y van buscando un cierto grado de estabilidad y seguridad en su vida y en su trabajo.
- Necesidades sociales (de asociación o aceptación): El ser humano como un ser social, tiene necesidades de ser aceptados por los demás, de que las cosas que logra le pertenecen, como su profesión, su familia.
- Necesidades de estima: Satisfechas sus necesidades de pertenencia, el individuo tiende a desear la estimación y aprecio tanto propia como de las demás personas que pertenecen a su entorno social.
- Necesidades de autorrealización: Esta es la necesidad que se encuentra en la parte más alta de la pirámide de Maslow, ya que no sólo son sus necesidades fisiológicas, sus aspiraciones profesionales o el aprecio de su entorno social, sino también está el deseo de llegar a ser lo que se es capaz de ser; de optimizar el propio potencial y de realizar algo valioso para él mismo, autorrealizarse.

**c) Factor: rasgos de personalidad**

La terminología de rasgo se hace para describir alguna característica física, social, emocional de una persona que la hace ser peculiar y única, es decir es aquella acción, facción facial o forma de ser que se vuelve una identificación para cada individuo, lo que lo vuelve diferente e inconfundible con otro ser humano tanto así que por medio de esa cualidad se hace reconocido por sus semejantes.

(Definición ABC, 2017) La personalidad es el conjunto de características físicas, genéticas y sociales que reúne un individuo, y que lo hacen diferente y único respecto del resto de los individuos. En tanto, la interrelación y la comunión de todas estas características, generalmente estables, serán las que determinarán la conducta y el comportamiento de una persona y porque no también, de acuerdo a la estabilidad de las mismas, predecir la respuesta que puede dar un individuo al cual conocemos ante determinada circunstancia o estímulo.

Entonces un rasgo de personalidad es una característica propia, única, peculiar que identifica a cada individuo, y se da a conocer por medio de sus actos, reacciones, lo que llamamos conducta, comportamiento.

La teoría de los rasgos establece que la personalidad está formada por una serie de características o rasgos estables, que determinan, explican y, hasta cierto punto, permiten predecir el comportamiento de cada persona.

El temperamento es la naturaleza general de la personalidad que posee un individuo de manera innata.

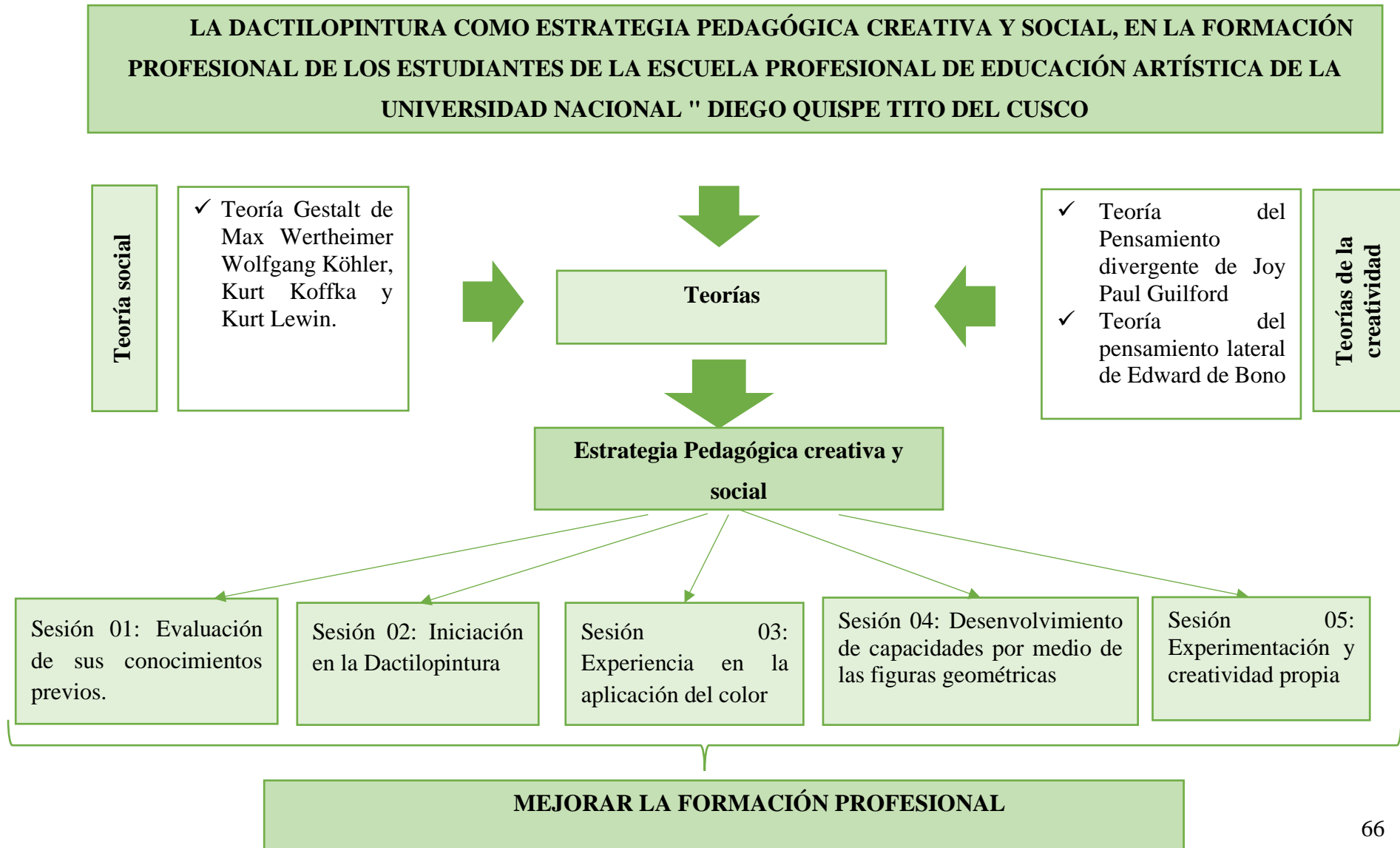
El carácter es una característica de la personalidad que controla el temperamento y determina la manera de responder o reaccionar de una persona frente a una situación o circunstancia, según su educación, cultura, entorno.

Los rasgos de la personalidad son:

- ✓ Responsabilidad. Es un valor, cualidad que domina los deseos inmediatos y los impulsos, es decir, nuestro temperamento. Llevado al extremo conduce a la obsesión (trastorno obsesivo – compulsivo).

- ✓ Sociabilidad. Amigabilidad. Son rasgos de nuestro carácter que consiste en la satisfacción de estar con otras personas y abrirse a ellas (expresando los sentimientos): pueden ser personas introvertidas o extrovertidas. Como rasgo extremo, tenemos el autismo, debido a la incapacidad de sociabilidad.
- ✓ Amabilidad. Sensibilidad. Son valores que promueven en el ser humano la capacidad para cooperar, empatizar y apoyar a los demás.
- ✓ Apertura. Creatividad, imaginación, flexibilidad y capacidad de adaptación.
- ✓ Neuroticismo. Es un rasgo psicológico que significa estabilidad emocional, capacidad de responder a los estímulos de manera proporcionada. La respuesta desproporcionada es característica de los hipocondríacos.
- ✓ Algunos autores añaden un sexto rasgo, la honestidad. Que sería una cualidad, virtud en el ser humano producto de su formación o desarrollo como también un rasgo de personalidad propio.
- ✓ La construcción y el desarrollo de la personalidad se produce de una manera progresiva, en función del desarrollo cognitivo y de la información que vamos adquiriendo de nuestro entorno.

Gráfico Nro. 01- Modelo teórico



## **2.4. DESARROLLO DE LA ESTRATEGIA PEDAGÓGICA CREATIVA Y SOCIAL BASADA EN LA DACTILOPINTURA.**

### **2.4.1. Características de la estrategia**

#### **2.4.1.1. Teorías que fundamentan la estrategia pedagógica**

##### **a) Teoría de la Gestalt (Max Wertheimer, Wolfgang Köhler, Kurt Koffka y Kurt Lewin.)**

La teoría de la Gestalt en los años 50 se convirtió en el primer enfoque de la Psicología Social Psicológica, donde principalmente se basaron en tres grandes líneas temáticas como son: La Percepción Social, la Influencia Social y la Consistencia Cognitiva.

De esta forma se orientan a identificar los factores sociales que influyen en procesos psicológicos como son la atención, el lenguaje, el pensamiento y la emoción. Ellos indicaban que la percepción era la generadora de cambios en los procesos psicológicos y está a vez influenciaba a los comportamientos sociales y socioculturales.

Los psicólogos de la Gestalt habían expuesto que la percepción de los objetos físicos influía en la forma de percibir de las personas y de su comportamiento en la sociedad y en sus relaciones interpersonales.

(Vistoso, 2011) Una de las principales aportaciones de Heider (1958) es el haber subrayado que la persona, al percibir el medio social, va más allá de los datos conductuales e intenta encontrar relaciones que puedan ayudar a explicar los acontecimientos cambiantes. Según Heider, la forma en que percibimos el mundo social es el reflejo de una psicología ingenua, que nos orienta en nuestras relaciones con los demás, permitiéndonos predecir las acciones de otras personas e influir en las mismas.

Para la percepción de la forma que nos lleva a percibir el mundo en el que vivimos la Gestalt plantea 4 pasos, estos son:

**Primera Operación:** Reconocimiento de la naturaleza del estímulo. -Este proceso responde al primer contacto que tiene el ser humano con el estímulo, sea cual fuere, pero sin embargo este estímulo muchas veces ya existe en nuestro cerebro producto de experiencia pasadas, que podrán ser tal vez agradables, o desagradables. Depende también la forma de percibir según nuestros receptores que en este caso son nuestros sentidos, la vista, el olfato, etc.

**Segunda Operación:** Cuantificación estimativa de la intensidad del estímulo y calibramiento de respuestas: Para percibir necesitamos un grado mínimo de estimulación de nuestros receptores, sino no podremos completar el proceso perceptivo. Esta operación no se puede lograr sino se ejecuta la primera.

**Tercera Operación:** Respuesta adecuada a la naturaleza del estímulo. Aquí después de la primera y segunda operación, la persona debe responder de forma adecuada a la naturaleza del estímulo y proporcional a esta, se debe enfrentar el estímulo de acuerdo a la experiencia que tengamos almacenado en nuestro cerebro, pero cuando es una primera experiencia las respuestas pueden variar según el grado y fuerza del estímulo.

**Cuarta Operación:** Envío de la orden por una eferente. -Después de pasar las 3 etapas anteriores, en esta etapa la persona reflexiona a cerca del estímulo y la respuesta y manda la información a su cerebro y este a las estructuras constituidas por músculos y huesos que a la vez responden y almacenan información perdida por los receptores, en este grado la persona realiza el análisis el porqué de la respuesta que dio al estímulo recibido, para que.

Se debe tener esto muy claro porque es evidente que la conducta, la respuesta o la observación conductual que expresamos tiene una explicación para nosotros, por inexplicable que les parezca a otras personas.



Cabe señalar que el tamaño, la forma y el color son elementos importantes en el proceso perceptivo en esta teoría, como percibimos estos elementos direccionará nuestras respuestas a los diferentes estímulos.

Por ejemplo, si el niño ve un avión, objetivamente es percibido como pequeño, por la altura en que está volando, sin embargo, subjetivamente, el niño lo está percibiendo del tamaño que realmente tiene el avión.

Al mismo niño lo llevan al aeropuerto y ve aviones, cuando en realidad no hay un avión claramente visible en su forma. Puede decirse que el niño está viendo algo que no existe, sin embargo, él ya tiene almacenada la información, respecto a la cual su percepción es distinta a su sensación

Esa cuanto, a el color, el hecho de haber aprendido el color real del objeto ya se mantiene en nuestra mente independientemente del tipo de filtro visual que se ponga, en nuestra mente está estructurado y mentalizado su color.

#### **b) El pensamiento creativo según Guilford. (Teoría del pensamiento divergente)**

Según la teoría de pensamiento Divergente de Guilford, considera que el talento creador se presenta en grados distintos en toda una población, ya que hay rasgos y características diversas para explicar la conducta de una persona creativa, incluso depende de la cultura o modo cultural donde se forman. Es por eso que él considera que no hay todavía un tipo de test que pueda explorar y dar una respuesta concreta a la creatividad.

Guilford, en A. Beaudot (1969) “Lo que convierte a un inventor, a un artista y a un compositor en creativos presenta quizás factores comunes, pero existen muchas posibilidades de variación de la estructura de las aptitudes” (p. 30).

Guilford en su teoría del pensamiento divergente, dice que la inteligencia y la creatividad son diferentes, porque la mayoría de personas creativas es inteligente, más no todas las personas inteligentes son creativas, es ahí donde radican las diferencias.

Santos (1996) Las aptitudes creadoras se definen en relación con la solución de problemas. La sensibilidad hacia los problemas es una actitud perceptual general que capacita a los individuos a darse cuenta de lo inusual, lo raro, de inconsistencias aparentes. Tal disposición ofrece al individuo numerosos problemas por resolver (p. 178).

Según Guilford da a entender que las personas creativas tienen un tipo de sensibilidad, y perciben rápido los problemas, adquiriendo de esta forma cualidades, una de ellas, la necesidad del cambio, de afrontar y resolver los problemas, incluso pueden aplicar nuevas formas y métodos para resolverlos.

Santos, Treinta y cinco años del pensamiento divergente ( 2004) Guilford, en J.C.

Gowan. Estoy seguro de que los criterios para dilucidar lo que es valioso y satisfactorio en el arte van mucho más allá de los criterios puramente lógicos, ya que teniendo que ver como tienen que ver, en el comportamiento humano, deberían de constituir un desafío, una interrogante tanto para el investigador en el ámbito de la psicología como para el investigador en materia de arte. (s.f. p. 216)

Se refiere en este caso a los sistemas de evaluación respecto al arte, donde los criterios no siempre son claros y resultan discutibles, siendo el arte mal catalogado por la sociedad, porque el arte en la sociedad aporta demasiado en el campo de la creatividad, una disciplina meramente recreativa, sin importancia en la curricula escolar, y sin las horas pedagógicas que se requiere, entonces según Guilford es un desafío para el investigador en el campo de la psicología, y para el investigador en materia de arte, ya que el arte tiene mucho que ver en el comportamiento humano.

Gardner (2010, p. 25) “Sostendré que los avances creativos en un dominio, no puede meterse acriticamente en el mismo saco con avances en otros dominios... Un tipo único de creatividad es un mito.”

Como verificamos Gardner está de acuerdo con el pensamiento de Guilford donde indica que la creatividad tiene diferentes características que la inteligencia, ya que se califica a una persona creativa de forma muy distinta y con otras particularidades.

### **c) El pensamiento lateral de Edward De Bono**

El término pensamiento lateral fue propuesto para representar todos esos caminos alternativos que no estamos acostumbrados a usar. Es un sistema de pensamiento definido por Edward de Bono en 1969 (Universidad de Oxford), para resolución de problemas, que fue considerado como método creativo porque de él se derivan varias técnicas asociadas tales como: Los seis sombreros para pensar, la pausa creativa, el foco, el cuestionamiento, el abanico de conceptos, la aportación del azar o la provocación. Podemos aprender mucho de cada una de estas técnicas en el libro de Bono: (Bono, 1994)

De Bono señala que el pensamiento tiene una primera fase de percepción y una segunda de procesamiento en la que se elaboran y tratan las primeras percepciones. Las percepciones generan varias pautas en nuestro pensamiento siguiendo un sistema lógico. Bono propone generar saltos conceptuales para romper esta lógica de las pautas perceptivas, propias del ser humano. De este modo la percepción se verá modificada y podrá generar soluciones nuevas y diferentes.

El pensamiento lateral se opone radicalmente al pensamiento vertical o lógico. Este pensamiento pretende encontrar conclusiones sorprendentes y alternativas, aunque desde la efectividad pragmática de la resolución del problema, evitando así pasar por todas las secuencias lógicas más habituales.

#### **Elementos del pensamiento lateral**

- ✓ Comprobación de suposiciones: No siempre es posible enfocar un problema desde una perspectiva de pensamiento vertical y puede que la solución no sea tan directa como creíamos.

- ✓ Hacer las preguntas correctas: Lo más importante del pensamiento lateral es saber qué preguntas debemos formularnos.
- ✓ Creatividad: Nuestra imaginación es una parte fundamental de nuestra creatividad, convirtiéndose en otra herramienta clave del pensamiento lateral o creativo.
- ✓ Pensamiento lógico: Para lograr un pensamiento lateral efectivo es necesario refinar el análisis lógico, la deducción y la disciplina del razonamiento, ya que sin estos elementos el pensamiento lateral sería un pensamiento peregrino perdido.

## **2.5. LA DACTILOPÍNTURA COMO ESTRATEGIA PEDAGOGICA CREATIVA Y SOCIAL**

### **2.5.1. Contenidos por sesiones de aprendizaje**

#### **a) Sesión 01: Evaluación de sus conocimientos previos**

En esta sesión se trabajó el test de Torrance, para medir el nivel creativo de los niños, observar cuanto de artes plásticas manejan, y si les gusta trabajar con colores y los dedos

#### **Sesión 02: Iniciación en la Dactilopintura**

- El trazo con los dedos, como primer recurso en su forma de expresión, realiza sus primeros trazos, diversos, experimentando formas.
- Formas primigenias básicas, expresadas como mensajes emocionales, sensaciones, percepciones; paz, amor, nerviosismo, tranquilidad, rapidez, molestia.
- Reconocimiento del soporte, puede ser una hoja de papel, cartulina, cartón; Saber que es encima de un soporte que realiza su trabajo.

#### **c) Sesión 03.- Experiencia en la aplicación del color**

- Colores Primarios: Aprende a reconocer los colores primarios, rojo, amarillo, azul, por medio del trazo con sus dedos y manos experimentara con los colores
- Colores Secundarios: Mezcla entre colores, sus primeras mezclas de color, saldrán los colores secundarios, anaranjado, verde, violeta, experimentará que, al mezclar algunos colores con otros, salen otros colores.
- Color Gris: En su experiencia de mezcla de color, seguirá mezclando con los dedos, y descubrirá el color GRIS, color que sale de la mezcla de todos los colores juntos, mezcla que le seguirá un tiempo, hasta que pueda diferenciar y separar los colores adecuados en su mezcla.

d) Sesión 04.- Desenvolvimiento de capacidades por medio de las figuras geométricas

- Reconocimiento de figuras geométricas, círculo, cuadrado, rectángulo, triángulo, por medio de sus dedos dibujará las figuras geométricas básicas.
- Estructuración de imágenes con formas definida por medio de las figuras geométricas, por ejemplo, si combina un cuadrado, con un rectángulo, obtendrá una forma de camión, el cual le pondrá círculos que serán las llantas, o sólo un círculo y le saca algunos rayos, será un sol, muchos triángulos, serán los cerros.
- Asociación de las figuras geométricas con las formas reales a su alrededor, Por ejemplo, el círculo puede ser el sol, un rostro, una rueda, etc. Infinidad de formas

e) Sesión 05.- Experimentación y creatividad propia

- Combinación de elementos; Ya domina la Dactilopintura, así que, a sus trabajos realizados, le introducirá otras formas más de pintar, así que elegirá esponjas, paletas de helados, hisopos de algodón, las cuales combinará con la dactilopintura. Con las cuales pintará tal vez algunas formas de ojos, cabello, etc., lo que su imaginación se lo permita.

- Plasmar un trabajo propio; Utilizará los diversos recursos, elementos, formas, colores y mezclas, hasta ahora aprendidos, para producir un trabajo singular, propio del niño.
- Personajes y elementos con características propias; Debe plasmar formas diferentes a los demás, definiendo así una forma propia de expresarse, con total libertad y lo más importante que será su creación.

#### Recursos:

- El mensaje: podría ser propositivo o de proceso en su aplicación didáctica para una mejor enseñanza- Aprendizaje.
- Logísticos: Un aula con buena iluminación, mesas adecuadas para trabajar, sillas, cartulina, cinta adhesiva, témperas (colores rojo, amarillo y azul), potes para agua, paleta de color, y trapo húmedo.

#### g) Evaluación: En el proceso del trabajo:

- ☐ Actitud 30%
- ☐ Trabajo en equipo o colaborativo 30 %
- ☐ Aspecto creativo, propuestas propias 30%
- ☐ Uso de los recursos ya aprendidos para plasmar sus trabajos 10%

Nota: Después de concluido el desarrollo de los contenidos, se expondrán los trabajos de los niños, con el fin mostrar a ellos sus trabajos realizados, los logros que se pudieron obtener resultado del trabajo conjunto, y como satisfacción para los estudiantes de Educación artística y para la investigadora, que planifico y aplico esta estrategia pedagógica y motivarlos a que realicen más trabajos creativos y propulsarlos al trabajo en equipo.

### **2.5.2. Responsables del funcionamiento de la estrategia pedagógica**

Los responsables de la aplicación de la estrategia son los 11 alumnos del 5to semestre de la Escuela Profesional de Docencia Artística de la Universidad Nacional Diego

Quispe tito del Cusco, alumnos que en el proceso de aplicación de esta estrategia demostraron responsabilidad, puntualidad, esmero, interés por aprender más, compromiso y mucho amor por la profesión que están estudiando, y como responsable de toda la elaboración, aplicación, supervisión, toda la parte logística, y responsable de la integridad física de los niños que participaron en aplicación de la estrategia la Docente Maruja Huayhuaca Hermoza.

### **2.5.3. Dactilopintura**

Es una técnica artística, que, en su proceso representativo, de expresión se utilizan los dedos, las manos, en contacto directo con la pintura, que en el mejor de los casos debe ser la témpera. El término Dactilopintura proviene de 2 vocablos griegos:

El sustantivo griego “dactilo”, que puede traducirse como “dedo”.

El verbo “pingere” que es latino y que significa “pintar”.

En el proceso de expresión artística el niño no debe utilizar otra herramienta para pintar, sólo debe utilizar sus manos y dedos, para que pueda sentir y manipular la pintura con toda libertad. Cabe mencionar que este término aún no está reconocido por la Real Academia Española (R.A.E)

### **2.5.4. A pintar con los dedos**

Es una actividad, muy fácil de aprender y es la más divertida ya que los niños al realizar esta actividad utilizan en vez de los pinceles sus dedos. Al utilizar parte de su cuerpo en esta actividad creativa y artística ellos no tienen límites y pueden crear las formas que quieran. Es la manera perfecta de introducirles a la pintura y el arte de crear.

Pintar con los dedos del niño es una de las formas de expresión creativa, donde utilizan mucho la imaginación, logrando desarrollar una satisfacción emocional, que les

permite compartir e interrelacionarse con su entorno, porque si el docente lo plantea bien puede hacer que se realice un trabajo colaborativo y en equipo. También es una actividad motora por que el niño utiliza los dedos para mezclar los colores, fortaleciendo los músculos de estas extremidades.

La coordinación, percepción y concentración están muy presentes en esta actividad, permitiendo sentir sensaciones que activan su cerebro y los llevan a idear nuevas formas al pintar con los dedos, también el contacto directo con la pintura hace que tengan una experiencia diferente al mezclar los colores y sacar otros colores, es un momento de mucho conocimiento y diversión para ellos, que al practicarlo lo expresan verbalmente con su entorno.

Primero el niño debe imagina lo que pintara encima de la cartulina, ha creado sus personajes y les dio vida, utilizando las témperas u otros semejantes, que sean pinturas lavables y de contacto con la piel , utilizando los dedos u manos como si fueran un pincel, de acuerdo al proyecto que realizará , plasmando con su mismo cuerpo imágenes, formas propias, que sólo él las concibe en su cabecita, y las expresa en un papel, en el transcurso del trabajo comparte, comunica, expresa sus emociones, sensaciones, experiencias con el color, algo tan agradable para él, producto de las mezclas que el realiza con las manos, los colores que salieron, la experimenta, logra un producto, lo plasma en el papel, y sigue experimentando porque no sólo utiliza las manos, sino los dedos, y cada dedo es diferente al pintar con él, en el papel, ve que cada parte de su mano es diferente , pintar con los dedos, es una actividad llena de emociones y experiencias nuevas para él.



## **CAPITULO III**

### **ANÁLISIS Y RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN**

#### **3.1. Análisis y resultado sobre el conocimiento de la Dactilopintura como estrategia pedagógica creativa y social por los alumnos del 5to semestre de la Escuela Profesional de Educación artística.**

A continuación, presentamos los resultados de la investigación de la investigación correspondiente a la primera etapa.

Se aplico como técnica el cuestionario de preguntas, como herramienta la encuesta, todo esto en la escala de calificación de Likert, esta encuesta correspondería a la primera etapa de la investigación, contiene 10 preguntas realizadas a 11 alumnos de 5to semestre de la Escuela profesional de Educación artística de la universidad Nacional Diego Quispe Tito del Cusco. Se tomo los datos en porcentaje y número de alumnos que respondieron a la encuesta, todo con el propósito de saber el conocimiento de los alumnos del 5to semestre de la escuela profesional de Educación Artística, respecto a la Dactilopintura como estrategia pedagógica creativa y social.

Tabla 1

*Corresponde al conocimiento respecto a la técnica de la Dactilopintura por parte del alumno de 5to semestre.*

Pregunta Nro. 01 ¿Siendo estudiante de la Escuela Profesional de educación artística, en tú proceso de enseñanza aprendizaje pudiste conocer la técnica de la Dactilopintura?		
	%	Nro.
SI	72.7	8
PUEDE SER	18.2	2
NO	9.1	1
<b>TOTAL</b>	<b>100</b>	<b>11</b>

Fuente: Encuesta sobre el conocimiento de la Dactilopintura como estrategia pedagógica creativa y social a los alumnos del 5to semestre de la Escuela Profesional de Educación Artística de la Universidad Nacional Diego Quispe Tito del Cusco.

Como vemos el resultado de la pregunta Nro. 01, el alumno de 5to semestre debería conocer la técnica de la Dactilopintura, sin embargo, hay un número mínimo pero considerable que cree conocer y de los 11 alumnos 1 NO CONOCE la técnica, esto es particularmente preocupante porque los alumnos deberían conocer a estas alturas diversas técnicas artísticas, sin embargo, los resultados de la encuesta nos demuestran que no. Sobre todo, la técnica de la Dactilopintura.

Tabla 2

*Conocimiento del alumno del 5to semestre si sabe a qué público está dirigida la técnica de la Dactilopintura.*

Pregunta Nro. 02: ¿Sabes que está técnica artística, la Dactilopintura, ¿está dirigida a niños de edades entre 3 años a 7 años?		
	%	Nro.
SI	63.6	7
PUEDE SER	18.2	2
NO	18.2	2
TOTAL	100	11

Fuente: Encuesta sobre el conocimiento de la Dactilopintura como estrategia pedagógica creativa y social a los alumnos del 5to semestre de la Escuela Profesional de Educación Artística de la Universidad Nacional Diego Quispe Tito del Cusco.

Como vemos en las respuestas hay una notable mayoría que, si sabe el público el que podría trabajar la técnica, sin embargo, hay un notable 18.2 % que duda si está dirigido a niños menores de 7 años y un preocupante 18.2 % QUE NO SABE si está dirigido a niños menores de 7 años, esta respuesta nos ayuda a propulsar y aplicar la técnica artística de la Dactilopintura.

Tabla 3

*Conocimiento del manejo de la técnica de la Dactilopintura.*

Pregunta Nro. 03 ¿Conoces el proceso de enseñanza aprendizaje de la técnica de la Dactilopintura, cuando es aplicada en niños?		
	%	Nro.
SI	36.4	4
PUEDE SER	36.4	4
NO	27.2	3
TOTAL	100	11

Fuente: Encuesta sobre el conocimiento de la Dactilopintura como estrategia pedagógica creativa y social a los alumnos del 5to semestre de la Escuela Profesional de Educación Artística de la Universidad Nacional Diego Quispe Tito del Cusco

Según se avanza con las preguntas vemos que los alumnos al responder, demuestran su regular conocimiento de la técnica artística de la Dactilopintura, como vemos los resultados en esta pregunta del total sólo un 36.4 % sabes el proceso de enseñanza de la técnica, un preocupante 36.4 % cree conocer lo cual demuestra que el alumno no sabe bien como aplicar esta técnica y un 27.2 que NO SABE cómo enseñar esta técnica.

Tabla 4

*Conocimiento sobre la aplicación de la Dactilopintura como estrategia pedagógica.*

Pregunta Nro. 04 ¿En tú desarrollo como futuro profesional alguna vez trabajaste esta técnica de la Dactilopintura como una estrategia pedagógica, es decir con el fin de lograr algún objetivo?		
	%	Nro.
SI	45.4	5
PUEDE SER	18.2	2
NO	36.4	4
TOTAL	100	11

Fuente: Encuesta sobre el conocimiento de la Dactilopintura como estrategia pedagógica creativa y social a los alumnos del 5to semestre de la Escuela Profesional de Educación Artística de la Universidad Nacional Diego Quispe Tito del Cusco.

Como vemos en esta pregunta sólo el 45.4 % responde que, si trabajo la Dactilopintura como estrategia pedagógica en su proceso de aprendizaje enseñanza en su formación profesional hasta hoy, sin embargo, cuando un 18.2% no sabe si trabajo o no esta técnica, lo cual se ve que no tienen claro cómo es la técnica de la dactilopintura y un considerable 36.4, NO TRABAJA O APLICA COMO ESTRATEGIA PEDAGOGICA la Dactilopintura, es decir aplicarla con el fin de lograr un objetivo.

Tabla 5

*Conocimiento acerca del desarrollo de la creatividad con relación a la técnica artística de la dactilopintura.*

Pregunta Nro. 05 ¿Crees que la práctica de la Dactilopintura podría ayudar al desarrollo de la creatividad en los niños?		
	%	Nro.
SI	81.8	9
PUEDE SER	9.1	1
NO	9.1	1
TOTAL	100	11

Fuente: Encuesta sobre el conocimiento de la Dactilopintura como estrategia pedagógica creativa y social a los alumnos del 5to semestre de la Escuela Profesional de Educación Artística de la Universidad Nacional Diego Quispe Tito del Cusco.

De hecho las distintas prácticas de diferentes técnicas artísticas es sabido que coadyuvan al desarrollo de la creatividad y por ende esto se refleja en las respuestas de esta pregunta donde un 81.8 % afirman que si ayuda al desarrollo de la creatividad , sin embargo un 9.1% cree que puede ser y otro 9.1 % dice que no, para ser alumnos de educación artística , es para reflexionar como es que los docentes están direccionando los proceso de enseñanza y aprendizaje del arte y que se quiere lograr con la profesión de enseñar arte.

Tabla 6

*Conocimiento a cerca del adecuado proceso de socialización con relación a la técnica artística de la dactilopintura.*

Pregunta Nro. 6. ¿Crees que la práctica de la Dactilopintura podría ayudar a un adecuado proceso de socialización en los niños?		
	%	Nro.
SI	72.8	8
PUEDE SER	27.2	3
NO	0	0
<b>TOTAL</b>	<b>100</b>	<b>11</b>

Fuente: Encuesta sobre el conocimiento de la Dactilopintura como estrategia pedagógica creativa y social a los alumnos del 5to semestre de la Escuela Profesional de Educación Artística de la Universidad Nacional Diego Quispe Tito del Cusco.

En esta pregunta vemos que los alumnos tienen más claro sobre el proceso de socialización mediante técnicas artísticas en este caso la Dactilopintura, es por eso que un 72.8% considera que esta técnica si ayuda al proceso social en los niños, en cambio 27.3% no está seguro, es ahí que es necesario aplicar la Dactilopintura como estrategia creativa social.

Tabla 7

*Conocimiento de la Dactilopintura como estrategia pedagógica creativa y social.*

Pregunta Nro. 07. ¿En tú formación profesional, las técnicas artísticas entre ellas la Dactilopintura, alguna vez fue planteada por algún docente que te enseñó, como una estrategia pedagógica creativa y social en niños menores de 7 años? Y si es así por favor menciona la técnica que el docente planteo como una Estrategia pedagógica.		
	%	Nro.
SI	9.1	1
PUEDE SER	18.2	2
NO	72.7	8
TOTAL	100	11

Fuente: Encuesta sobre el conocimiento de la Dactilopintura como estrategia pedagógica creativa y social a los alumnos del 5to semestre de la Escuela Profesional de Educación Artística de la Universidad Nacional Diego Quispe Tito del Cusco.

En esta pregunta es bastante significativa por que prácticamente comprobamos que el objeto de estudio, Los alumnos de 5to semestre desconocen a la Dactilopintura planteada como una estrategia pedagógica creativa y social, NO FUE PLANTEADA EN MÁS DE UN 72.7 %, SÓLO 1 ALUMNO DIJO SI, hay un 18.2% que respondió puede ser, y dentro del puede ser y del Si, se les da la alternativa que pongan la técnica artística y anotaron técnicas como por ejemplo el estarcido con la papa, que no necesariamente tiene relación con la dactilopintura. Estas respuestas afianzan la investigación y nos alientan a seguir avanzando.



Tabla 8

*Conocimiento de teorías que coadyuvan al desarrollo de la creatividad.*

Pregunta Nro. 8 ¿Conoces la teoría del Pensamiento divergente de Joy Paul Guilford y la Teoría del pensamiento lateral de Edward de Bono, que son teorías relacionadas con el desarrollo de la creatividad?		
	%	Nro.
SI	45.5	5
PUEDE SER	27.2	3
NO	27.2	3
TOTAL	100	11

Fuente: Encuesta sobre el conocimiento de la Dactilopintura como estrategia pedagógica creativa y social a los alumnos del 5to semestre de la Escuela Profesional de Educación Artística de la Universidad Nacional Diego Quispe Tito del Cusco.

En esta pregunta queríamos saber si los alumnos alguna vez leyeron sobre teorías relacionadas a la creatividad , el pensamiento divergente o lateral, teorías que netamente apoyan a la práctica del arte, sin embargo vemos que sólo un 45.5 % dice conocer las teorías planteadas un 27.2% puede que conozca las teorías y un 27.2 % dice no conocer, en este caso con la aplicación de la dactilopintura como estrategia pedagógica , se hablará con el alumno sobre la importancia de estas teorías y su aplicación por medio del arte.

Tabla 9

*Conocimiento de teoría que coadyuvan al adecuado desarrollo de la socialización.*

Pregunta Nro9. ¿Conoces de la teoría de socialización de la Gestalt de Max Wertheimer Wolfgang Köhler, Kurt Koffka y Kurt Lewin, es una teoría que habla del arte respecto al adecuado proceso de socialización?		
	%	Nro.
SI	9.1	1
PUEDE SER	36.4	4
NO	54.5	6
TOTAL	100	11

Fuente: Encuesta sobre el conocimiento de la Dactilopintura como estrategia pedagógica creativa y social a los alumnos del 5to semestre de la Escuela Profesional de Educación Artística de la Universidad Nacional Diego Quispe Tito del Cusco.

De la misma manera esta pregunta refleja el poco conocimiento de teorías que se apoyan en el arte para lograr sus objetivos, como la teoría de la Gestalt, que manifiesta la importancia del arte en el adecuado desarrollo social del ser humano, sólo un 9.1 % considera que conoce la teoría, un 36.4 % Puede que conozca y un considerable 54.5 % NO CONOCE esta teoría.

Tabla 10

*Deseo de aplicar la Dactilopintura como estrategia pedagógica creativa y social.*

Pregunta Nro. 10. ¿Quisieras aplicar la técnica de la Dactilopintura como una Estrategia pedagógica creativa y social, en niños entre 3 a 7 años y de esta manera complementar tú formación profesional?		
	%	Nro.
SI	0	0
PUEDE SER	0	0
NO	100	11
TOTAL	100	11

Fuente: Encuesta sobre el conocimiento de la Dactilopintura como estrategia pedagógica creativa y social a los alumnos del 5to semestre de la Escuela Profesional de Educación Artística de la Universidad Nacional Diego Quispe Tito del Cusco

El 100% de los alumnos respondieron que SI, lo cual nos motiva aplicar la estrategia con ellos con la intención de complementar su formación profesional.

### **3.2. Análisis y resultados de la investigación correspondiente a la aplicación de la estrategia pedagógica creativa y social de la dactilopintura.**

A continuación, se presentan los resultados de la aplicación de la Estrategia pedagógica creativa y social basado en la técnica artística de la dactilopintura, para los estudiantes del 5to semestre de la Escuela Profesional de Educación artística de la Universidad Nacional Diego Quispe Tito, con quienes se realizó la investigación y se aplicó esta estrategia pedagógica a 22 niños de entre 5 y 7 años, ubicados en la Asociación Pro vivienda Huayracpunco. Para luego realizar la encuesta producto de la observación de los estudiantes del 5to semestre de la Escuela Profesional de Educación artística, con respecto a la Aplicación de la Estrategia, en el proceso ellos contaron con listas de cotejo, donde tenían

indicadores los cuales ellos iban marcando en el proceso de la aplicación de la Estrategia pedagógica.

Así mismo se presentan los resultados a partir del procesamiento estadístico, la interpretación y el análisis de la información pre y post intervención. Se conforma epígrafes: análisis e interpretación del pre test, análisis estadístico de post test, la discusión de resultados y la presentación de la propuesta de intervención.

### **ANALISIS DE LOS DATOS PRE TEST Y POST TEST**

El análisis, se muestra en función a los datos recolectados por los estudiantes del 5to semestre de la Escuela Profesional de educación artística de la Universidad Nacional Diego Quispe Tito del Cusco y expuestos en los siguientes cuadros y gráficos de investigación, que consiste en 1 sólo grupo, conformado de 11 estudiantes que aplicaron de forma secuencial la Estrategia Pedagógica de la Dactilopintura a 22 niños de la zona Nor oeste de la ciudad del Cusco, en la APV. Huayracpunco. Se cuenta con estudios de Pre y post Test, producto del resultado de la técnica de recolección de datos la encuesta y el instrumento es el cuestionario de preguntas, basada en la escala de calificación de Likert, aplicada a los estudiantes de nivel superior, quienes sacaron sus resultados de la lista de cotejo que contenía los indicadores que debían tomar en cuenta en el proceso de la aplicación de la estrategia pedagógica de la dactilopintura, observando el desarrollo de la creatividad y socialización en los niños, en los cuales aplicaron la estrategia pedagógica.

## ANÁLISIS DE INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS DEL PRE TEST Y POS TEST

Tabla 11  
Habilidades de la dactilopintura con respecto a la socialización

<i>¿Al Aplicar la Dactilopintura como Estrategia pedagógica Ud. Observo en el proceso que el niño Interactúa con su entorno?</i>	Pre Test		Post Test	
	N°	%	N°	%
Siempre	4	18.1	6	27.3
A veces	8	36.4	13	59.1
Nunca	10	45.5	3	13.6
TOTAL	22	100	22	100

Fuente. Estrategia Pedagógica de la Dactilopintura aplicado a estudiantes del 5to semestre de la Escuela profesional de Educación Artística de la Universidad Nacional Diego Quispe Tito del Cusco.

En el cuadro presentado se puede analizar los resultados respecto a la encuesta realizada a los estudiantes del 5to semestre de la Escuela Profesional de educación artística de la Universidad Nacional Diego Quispe Tito, al momento de aplicar la técnica artística de la Dactilopintura a niños de entre 5 a 7 años y en el proceso de la Socialización: Sí los infantes, al trabajar en grupo, socializan con su entorno?, vemos que el Pre test, que casi la mitad de los niños no interactúan con su entorno, este resultado es muy preocupante, porque se nota, que los infantes no trabajan en grupo. Observamos que en el Post test, estos resultados varían, reduciendo al número de 3 alumnos, que aún se resisten a trabajar en equipo, e interrelacionarse entre ellos. Esto puede obedecer a algunos factores como niños hiperactivos, dispersos, u otros factores.

Tabla 12

Habilidades de la Dactilopintura con respecto a actitudes de socialización

<i>¿Al Aplicar la Dactilopintura como Estrategia pedagógica Ud. Observó si el niño Tiene una personalidad empática?</i>	Pre Test		Post Test	
	Nº	%	Nº	%
Siempre	5	22.7	7	31.8
A veces	11	50	14	63.6
Nunca	6	27.3	1	4.5
TOTAL	22	100	22	99.9

Fuente. Estrategia Pedagógica de la Dactilopintura aplicado a estudiantes del 5to semestre de la Escuela profesional de Educación Artística de la Universidad Nacional Diego Quispe Tito del Cusco.

En el presente cuadro los estudiantes del 5to semestre de la Escuela Profesional de educación artística de la Universidad Nacional Diego Quispe Tito, analizan las actitudes sociales, que tienen los infantes, respecto a otros niños, y observamos que los infantes **A veces** son empáticos con el resto de niños, que son la mitad de los infantes que conforman el grupo, quiere decir que hay una actitud positiva, entre las relaciones humanas, sin embargo 6 de estos niños nunca se ponen en el lugar del otro, esto es preocupante, porque los niños, que serán adultos, deben ser personas que tengan sentimientos positivos hacia otras personas, deben sentir compasión y respeto por el resto. El haber aplicado la estrategia formando grupos, haciendo que los niños, compartan sus materiales y herramientas, observen a otros niños y hablen entre ellos, disminuyo el nunca son empáticos 6, a 1.

Tabla 13

La Dactilopintura con respecto a las Habilidades de socialización

<i>¿Al Aplicar la Dactilopintura como Estrategia pedagógica Ud. Observó si el niño Utiliza su lenguaje de acuerdo a su edad?</i>	Pre Test		Post Test	
	Nº	%	Nº	%
Siempre	8	36.4	10	45.5
A veces	7	31.8	8	36.4
Nunca	7	31.8	4	18.1
TOTAL	22	100	22	100

Fuente. Fuente. Estrategia Pedagógica de la Dactilopintura aplicado a estudiantes del 5to semestre de la Escuela profesional de Educación Artística de la Universidad Nacional Diego Quispe Tito del Cusco.

Según el análisis realizado a los resultados, de los datos recolectados por los estudiantes del 5to semestre de la Escuela Profesional de educación artística de la Universidad Nacional Diego Quispe Tito, podemos ver que hay niños en su mayoría con bastantes capacidades orales y verbales de acuerdo a su edad, sin embargo, hay otra cantidad casi equivalente que no se comunica de acuerdo a su edad, al ser incentivados aplicando la estrategia pedagógica se pudo reducir unos puntos, sin embargo, este problema también debe ser reforzado en su hogar, y con la ayuda de sus papas y familia.

Tabla 14  
*La Dactilopintura respecto Actitudes de socialización*

<i>¿Al Aplicar la Dactilopintura como Estrategia pedagógica Ud. Observó si el niño expresa sus emociones sin miedo?</i>	Pre Test		Post Test	
	Nº	%	Nº	%
Siempre	8	36.4	10	45.5
A veces	10	45.5	8	36.4
Nunca	4	18.1	4	18.1
TOTAL	22	100	22	100

Fuente. Estrategia Pedagógica de la Dactilopintura aplicado a estudiantes del 5to semestre de la Escuela profesional de Educación Artística de la Universidad Nacional Diego Quispe Tito del Cusco.

Los niños sanos, alegres y bien estimulados, no deben tener miedo al momento de expresar sus emociones, opiniones, y en este cuadro producto de la encuesta realizada a los estudiantes del 5to semestre de la Escuela Profesional de educación artística de la Universidad Nacional Diego Quispe Tito, podemos analizar que hay una mayoría que siempre expresa sus emociones sin miedo, pero hay una minoría que no lo hace, se puede observar en el Pre test, y en el Post test, después de aplicar el trabajo en equipo, este grupo que nunca expresa sus emociones sin miedo, no se redujo, es ahí donde radica la preocupación y necesidad de conversar con sus padres o apoderados, para que puedan analizar el problema que lleva a que los niños sean reprimidos y tímidos al momento de expresar sus emociones.



Tabla 15

*La Dactilopintura con respecto a las habilidades sociales en la práctica plástica*

<b>¿Al Aplicar la Dactilopintura como Estrategia pedagógica Ud. Observó si el niño discrimina color, tamaño, edad y sexo, cuando juega con sus amigos?</b>	Pre Test		Post Test	
	Nº	%	Nº	%
Siempre	5	22.7	2	9.1
A veces	11	50	12	54.5
Nunca	6	27.3	8	36.4
TOTAL	22	100	22	100

Fuente. Estrategia Pedagógica de la Dactilopintura aplicado a estudiantes del 5to semestre de la Escuela profesional de Educación Artística de la Universidad Nacional Diego Quispe Tito del Cusco

Los niños nunca discriminan, porque no nacen con esos conceptos, estas actitudes son trasladadas netamente por un adulto que lo hace, y en el cuadro producto de la encuesta aplicada a los estudiantes del 5to semestre de la Escuela profesional de educación artística de la Universidad Nacional Diego Quispe Tito, podemos observar en el Pre test , que hay un porcentaje regular, que discrimina, sea raza, sexo, a sus compañeros, al momento de relacionarse con ellos, de hecho si esta actitud sigue avanzando, este será un futuro adulto racista, con poca capacidad de relacionar, y con problemas de comunicación con el resto de personas, carecerá de habilidades sociales, que hacen que muchas personas tengan éxito en la vida, sin embargo en el Post test, se pudo reducir unos puntos la discriminación entre ellos, es necesario reforzar en cada sesión, que todos somos iguales, sin importar edad, raza, sexo, forma etc.

Tabla 16

*La dactilopintura con respecto al desarrollo de la creatividad*

<i>¿Al Aplicar la Dactilopintura como Estrategia pedagógica Ud. Observó si el niño genera ideas creativas?</i>	Pre Test		Post Test	
	Nº	%	Nº	%
Siempre	3	13.6	9	40.9
A veces	13	59.1	9	40.9
Nunca	6	27.3	4	18.1
TOTAL	22	100	22	100

Fuente. Estrategia Pedagógica de la Dactilopintura aplicado a estudiantes del 5to semestre de la Escuela profesional de Educación Artística de la Universidad Nacional Diego Quispe Tito del Cusco.

Al realizar el análisis de este cuadro producto de la encuesta aplicada a los estudiantes del 5to semestre de la Escuela Profesional de educación artística de la Universidad Nacional Diego Quispe Tito, se puede observar con preocupación en el Pre test, que existe un porcentaje mínimo que genera ideas creativas, en el proceso de su trabajo, esto es una señal de la poca estimulación de la incidencia del desarrollo de la creatividad en los niños, y una cantidad considerable que nunca desarrolla su creatividad. Al aplicar la dactilopintura como estrategia pedagógica se puede observar que los niños responden de forma positiva el Siempre generar ideas creativas crece, considerablemente, es decir la estrategia funciona en el desarrollo de la creatividad.

Tabla 17

*La dactilopintura con respecto a las habilidades creativas*

<b>¿Al Aplicar la Dactilopintura como Estrategia pedagógica Ud. Observó si el niño Resuelve los problemas de forma creativa?</b>	Pre Test		Post Test	
	Nº	%	Nº	%
Siempre	4	18.1	8	36.4
A veces	12	54.5	9	40.9
Nunca	6	27.3	5	22.7
TOTAL	22	99.9	22	100

Fuente. Estrategia Pedagógica de la Dactilopintura aplicado a estudiantes del 5to semestre de la Escuela profesional de Educación Artística de la Universidad Nacional Diego Quispe Tito del Cusco.

En el proceso del desarrollo de la creatividad, nos encontramos con la solución frente a los problemas que se nos presentan en la práctica cotidiana, es por eso que desde niños se debe aplicar resoluciones de problemas utilizando la creatividad, y el análisis sacado de la encuesta aplicada a los estudiantes del 5to semestre de la Escuela Profesional de educación artística de la Universidad Nacional Diego Quispe Tito, el análisis del Pre test, y como habíamos visto en el cuadro anterior, si no hay una buena estimulación del desarrollo de la creatividad, entonces no habrá soluciones de problemas de forma creativa, y esto se refleja en este cuadro, donde la incidencia de niños que no utilizan su creatividad para solucionar sus problemas es relativamente alto, sin embargo en el Post test observamos que con la aplicación de la estrategia pedagógica si se pueden reducir los porcentajes, y elevar el número de niños que sí, solucionan sus problemas de forma creativa.

Tabla 18

*La dactilopintura con respecto a las habilidades creativas*

<b>¿Al Aplicar la Dactilopintura como Estrategia pedagógica Ud. Observó si el niño muestra motivación, creatividad y originalidad?</b>	Pre Test		Post Test	
	Nº	%	Nº	%
Siempre	4	18.1	9	40.9
A veces	10	45.5	9	40.9
Nunca	8	36.4	4	18.1
<b>TOTAL</b>	<b>22</b>	<b>100</b>	<b>22</b>	<b>99.9</b>

Fuente. Estrategia Pedagógica de la Dactilopintura aplicado a estudiantes del 5to semestre de la Escuela profesional de Educación Artística de la Universidad Nacional Diego Quispe Tito del Cusco.

En el cuadro que estamos analizando producto de la encuesta aplicada a los estudiantes del 5to semestre de la Escuela Profesional de educación artística de la Universidad Nacional Diego Quispe Tito, podemos observar en el Pre test, que hay un porcentaje elevado de niños que no incentivan a la creatividad, ni impulsan su curiosidad, algo preocupante en un mundo globalizado donde las ideas creativas y originales serán sus herramientas para el desempeño adulto exitoso, sin embargo en el Post test, observamos que con la aplicación de la estrategia pedagógica se eleva considerablemente el número de siempre incentivan a la creatividad y originalidad, y se reduce el nunca utilizan.

Tabla 19

*La Dactilopintura con respecto a explorar soluciones de forma creativa*

<b>¿Al Aplicar la Dactilopintura como Estrategia pedagógica Ud. Observó si el niño explora varias y posibles soluciones?</b>	<b>Pre Test</b>		<b>Post Test</b>	
	<b>Nº</b>	<b>%</b>	<b>Nº</b>	<b>%</b>
Siempre	5	22.7	10	45.5
A veces	11	50	9	40.9
Nunca	6	27.3	3	13.6
<b>TOTAL</b>	<b>22</b>	<b>100</b>	<b>22</b>	<b>100</b>

Fuente. Estrategia Pedagógica de la Dactilopintura aplicado a estudiantes del 5to semestre de la Escuela profesional de Educación Artística de la Universidad Nacional Diego Quispe Tito del Cusco.

Al realizar el análisis de este cuadro producto de la encuesta realizada a los estudiantes del 5to semestre de la Escuela Profesional de educación artística de la Universidad Nacional Diego Quispe Tito, podemos observar en el Pre test, que hay un porcentaje regular de niños que a veces explora varias y posibles posibilidades al momento de realizar su trabajo, y en el Post test, el siempre explora varias posibilidades sube considerablemente el porcentaje, siendo la aplicación dela estrategia pedagógica muy importante, para que el niño se vuelva ingenioso e imaginativo.

Tabla 20

*La Dactilopintura y aprende jugando*

<b>¿Al Aplicar la Dactilopintura como Estrategia pedagógica Ud. Observó si el niño realiza actividades creativas y de socialización?</b>	Pre Test		Post Test	
	Nº	%	Nº	%
Siempre	17	77.3	20	83.9
A veces	5	22.7	2	16.1
Nunca	0	0	0	0
TOTAL	22	100	22	100

Fuente. Estrategia Pedagógica de la Dactilopintura aplicado a estudiantes del 5to semestre de la Escuela profesional de Educación Artística de la Universidad Nacional Diego Quispe Tito del Cusco.

En este cuadro producto de la encuesta realizada a los estudiantes del 5to semestre de la Escuela profesional de educación artística de la Universidad Nacional Diego Quispe Tito, podemos observar de forma satisfactoria que hay un elevado porcentaje de niños que aprenden jugando, en el Pre test, y con la aplicación de la estrategia, casi una totalidad del grupo aprende jugando, es el único recuadro donde el nunca aprende jugando tiene como porcentaje cero. Estos valores debemos aprovecharlos para utilizar el juego como parte de cualquier estrategia pedagógica que se quiera aplicar y así obtener mejores resultados, ya que los niños todo el tiempo juegan.

Tabla 21

*La dactilopintura y las actividades Cognitivas*

<b>¿Al Aplicar la Dactilopintura como Estrategia pedagógica Ud. Observó si el niño busca nuevas formas para resolver sus problemas?</b>	Pre Test		Post Test	
	Nº	%	Nº	%
Siempre	7	31.8	11	50
A veces	10	45.5	6	27.3
Nunca	5	22.7	5	22.7
TOTAL	22	100	22	100

Fuente. Estrategia Pedagógica de la Dactilopintura aplicado a estudiantes del 5to semestre de la Escuela profesional de Educación Artística de la Universidad Nacional Diego Quispe Tito del Cusco.

En este cuadro producto de la encuesta realizada estudiantes del 5to semestre de la Escuela Profesional de educación artística de la Universidad Nacional Diego Quispe Tito, se puede ver como el resumen del todo, porque es la resolución de problemas y la búsqueda de este, que se debe lograr que el niño realice desde pequeño, para que sea un adulto seguro de sí, con un autoestima elevado, utilizando todas sus capacidades, y esto lo logrará estimulando su creatividad y teniendo un adecuado proceso de socialización, y en este cuadro observamos en el Pre test, que hay un regular número de niños que sí buscan las formas de resolver sus problemas, probando incluso nuevas experiencias, hay un porcentaje alto de A veces, y un resultado mínimo de nunca, que sin embargo se debe reducir con la aplicación de la estrategia pedagógica.

En el post test, se puede observar que el siempre sube, el a veces se reduce, más sin embargo él nunca se mantiene, quiere decir que falta estimular más su desarrollo creativo no sólo en el aula sino en la casa. Es importante hablar de este tema con los padres, deben involucrarse en la formación de sus hijos y sintonizar con su proceso de aprendizaje, esto hará que tengamos niños y futuros adultos con un mejor futuro.

## **CAPITULO IV**

### **CONCLUSIONES**

- ✓ Se propuso la estrategia pedagógica creativa y social de la dactilopintura y nos basamos en teorías científicas de socialización y creatividad como: Teoría de la Gestalt de Max Wertheimer, Wolfgang Köhler, Kurt Koffka y Kurt Lewin, la teoría del Pensamiento divergente de Joy Paul Guilford y la teoría del pensamiento lateral de Edward de Bono, mejorando y complementando la formación profesional de los estudiantes del 5to semestre de la Escuela profesional de Educación Artística de la Universidad Nacional Diego Quispe Tito del Cusco.
- ✓ Logramos diagnosticar las deficiencias en el proceso de formación profesional sobre la Dactilopintura como estrategia pedagógica en el desarrollo de la creatividad y socialización de los niños, que tienen los alumnos del 5to semestre de la Escuela profesional de Educación artística de la Universidad Nacional Diego Quispe Tito del Cusco, y en ese sentido al aplicar ellos la estrategia pudimos mejorar de forma positiva esas deficiencias.
- ✓ Al realizar nuestra investigación hemos fundamentado no sólo por las teorías ya mencionadas sino también los antecedentes y material bibliográfico citado y los análisis de los resultados todo en referencia a la Dactilopintura como estrategia pedagógica creativa y social para complementar la formación profesional de los alumnos de 5to semestre de la Escuela Profesional de Educación artística de la Universidad Nacional Diego Quispe Tito del Cusco.
- ✓ Se aplicó de forma satisfactoria la estrategia pedagógica de artes plásticas basados en la dactilopintura, donde se demostró la responsabilidad, puntualidad e interés de los alumnos del 5to semestre de la Escuela Profesional de Educación artística de la



Universidad Nacional Diego Quispe Tito del Cusco, que han participado y aprendido como los niños si mejoran su capacidad creativa y social, siendo una experiencia de vida para ellos que complementa su formación profesional. El material humano (Los alumnos), son personas ávidas de aprender, les gusta y les atraen los aprendizajes nuevos que los lleva a experimentar, desarrollar y asentar el cariño y amor por la profesión de la docencia.

- ✓ El sistema educativo está en vía de desarrollo en cuanto a la práctica de arte, y la aplicación de estrategias pedagógicas artísticas y teniendo en cuenta este punto, afirmamos que el proponer y aplicar la estrategia pedagógica se complementa la formación profesional de los alumnos del 5to semestre de la Escuela Profesional de Educación Artística de la Universidad Nacional Diego Quispe Tito del Cusco.

## **CAPITULO V**

### **RECOMENDACIONES**

- ✓ Se recomienda fomentar la aplicación de estrategias pedagógicas basadas en técnicas de arte en la formación profesional de los estudiantes no sólo de la especialidad de arte, sino también recomendada a la formación profesional de los docentes de educación inicial y de los primeros años de educación primaria, por que como estamos demostrando en la investigación , las técnicas artísticas coadyuvan al desarrollo de la creatividad y socialización de los niños menores de 7 años, que es la edad donde se recomienda más la aplicación de estas técnicas artísticas.
- ✓ Se indica que sería de bastante ayuda que las UGELES de las diferentes provincias de la ciudad del Cusco, contraten docentes en la especialidad en arte, para que justamente dicten los cursos de ARTE, porque muchas Ugeles lo que hacen es obviar la existencia de esta carrera y contratan un solo docente para que se encargue de todas las asignaturas que llevan los niños, y esto pasa muy frecuente en el nivel primario, de las provincias, siendo un factor desmotivador para los alumnos que ahora están cursando sus estudios de educación artística en los diferentes institutos y en la Universidad Diego Quispe Tito del Cusco, porque se inclinan más a la formación genérica formal tradicional, ya que saben que en el futuro de poco o nada les servirá esta capacidad y aptitud tan importante como es su conocimiento y vocación artística que al ser enseñada será muy importante en la formación de la niñez.
- ✓ Se debe saber que el arte es mejor aprendido en los primeros años de la formación educativa del niño, pero que sin embargo se da poco valor. También es lamentable

que habiendo docentes de educación artística no se les tome en cuenta al momento de adjudicar plazas, una realidad que debe cambiar. Es por eso que con esta investigación pretendemos abrir los horizontes en cuanto a las estrategias pedagógicas artísticas se refieren, y recomendamos la aplicación de esta estrategia, pero con docentes que tengan conocimientos a cerca de las capacidades que se puedan desarrollar por medio de la aplicación de estas estrategias.

- ✓ Un recurso bastante interesante para los alumnos de educación superior, no sólo de la especialidad de arte; son los cursos de técnicas artísticas como pintura, escultura, grabado, cerámica etc., que ellos puedan seguir con el fin de complementar su formación profesional y también les puede ayudar a mejorar la dinámica en sus sesiones de aprendizaje, les ayudará a ser más versátiles a plantear formas de trabajo innovadoras y creativas a solucionar de forma original sus problemas, el arte es una herramienta muy importante si es que es practicada.
- ✓ Los cursos a través del trabajo manual, aunque no son directamente técnicas artísticas, ayudan bastante al desarrollo de la creatividad, por eso sería importante que los alumnos de educación se inscriban en estos cursos con el fin de complementar su formación profesional y también de forma personal encontrar una herramienta pedagógica que la puedan aplicar en el futuro.
- ✓ Las ferias de arte que se dan en las diferentes regiones y ciudades nos pueden acercar un poco a este mundo que es innato en el ser humano, pero que por todo esto de la rutina y la globalización, nos hemos alejado, una forma de conectarnos sería estas ferias que se exhiben en diferentes plazas y en la calle Márquez, con el fin de apreciar y conocer más el mundo del arte, del cual todos estamos alejados.
- ✓ La Dactilopintura aplicada como estrategia pedagógica para niños pequeños, con objetivos trazados es importante, y que los alumnos de educación la conozcan y la

apliquen porque es fácil de manejar, no se necesitan muchos materiales ni herramientas, y el niño aprende porque no sólo ve, sino que también palpa la textura de los colores, y observa el cambio de la mezcla de los colores en su piel, es muy interesante ese proceso de aprendizaje, muy completo por que como hemos demostrado no sólo ayuda al desarrollo de la creatividad, sino que al ser trabajado en grupo ayuda al buen desenvolvimiento social, que es muy importa en la niñez, porque en este mundo post pandemia nos hemos alejado, los niños sobre todo están creciendo solos sin la posibilidad de socializar y sabemos que la falta de socialización en los niños y futuros adultos puede traerles problemas en el contacto con su entorno, entorno en el que siempre vivirán, por que el ser humano es una persona sociable por naturaleza.

## VI. REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

Amaru, O. Q. (2017). *Interpretación estética del modelado en la estimulación creativa*.

Cusco- Peru.

Arauco, S. (2017). *La autentica educación artística en los niños*. Argentina.

Arceo, F. D., & Rojas, G. H. (1999). *Estrategias de enseñanza para la promoción de aprendizajes significativos*. Obtenido de educra: <https://educra.cl/estrategias-de-ensenanza-para-la-promocion-de-aprendizajes-significativos/>

Beaudot, A. (1969). *La creatividad y la escuela*. Paris: PUF.

*Biografías y vidas, la enciclopedia biográfica en línea*. (25 de Marzo de 2013). Obtenido de <https://www.biografiasyvidas.com/monografia/freud/>

Blanquiz\*, Y. (2018). *Estrategias de Enseñanza y Creatividad del Docente*.

*TELOS.RevistadeEstudiosInterdisciplinariosenCienciasSociales*.

Bolaños, M. C. (Abril de 2013). *Unidad de apoyo para el aprendizaje*. Obtenido de [https://programas.cuaed.unam.mx/repositorio/moodle/pluginfile.php/166/mod\\_resource/content/1/la-creatividad/index.html](https://programas.cuaed.unam.mx/repositorio/moodle/pluginfile.php/166/mod_resource/content/1/la-creatividad/index.html)

Bono, E. D. (1994). *el pensamiento creativo*. Paidós.

Castillo, I. M. (2015). *Pintura digital como técnica para mejorar la grafomotricidad en niños y niñas de 5 años del Liceo LA SIEMBRA*. Quito- Ecuador.

Castro, M. (2020). *Detonando destrezas integrales para la expansión*. Obtenido de <https://monicacastro.coach/proceso-creativo-de-graham-wallas/>

Cepeda, R. m. (2017). *La Dactilo Pintura en el desarrollo creativo de los niños de nivel Inicial*. Chimborazo- Ecuador.

Damelio, G. J. (junio de 2012). Obtenido de LAS DIMENSIONES DE LOS PROCESOS DE CREACIÓN ARTÍSTICA. EL GÉNERO, EL ESTILO Y LA PRODUCCIÓN DE

SENTIDO:

[http://sedici.unlp.edu.ar/bitstream/handle/10915/39709/Documento\\_completo.pdf?sequence=1](http://sedici.unlp.edu.ar/bitstream/handle/10915/39709/Documento_completo.pdf?sequence=1)

*Definición ABC.* (2017). Obtenido de <https://www.definicionabc.com/social/personalidad.php>

Duero, D. G. (2003). *La Gestalt como teoría de la percepción y como epistemología: aportes* y. Obtenido de [http://psicologiamonserrat.zonalibre.org/Monserrat%20\(Gestalt\).pdf](http://psicologiamonserrat.zonalibre.org/Monserrat%20(Gestalt).pdf).

Echeverry, m. M. (1995). *Expresión, arte y creatividad en la niñez*. Lima-Perú: Trabajo de investigación.

Galvan, L. d. (1990). *Programa de estimulación de la creatividad a través del dramacreativo y la pintura para niños*. Lima- Perú.

Garcia Marquez y Padraza. (2017).

Gardner, H. (1980). *El significado de los dibujos infantiles*. Estados Unidos: copyright.

Gardner, H. (1989). *Educación Artística y Desarrollo humano*. Estados Unidos: paidos, iberica.

Gardner, H. (1993). *Estructura de la mente-Teoría de las inteligencias múltiples*. Mexico: Fondo de cultura económica.

Gardner, H. (1994). *“Estructuras de la mente”* . Mexico: FCE, Fondo de Cultura económica.

Gardner, H. (2001). *Estructura de la mente , teoría de las inteligencias múltiples*. Santa Fe de Bogota- Colombia: fondo de cultura económica Ltda.

Gardner, H. (2010). *Mentes Creativas*. Barcelona: Paidos Iberica.

Gil, Y. I. (2011). *El arte como experiencia creativa en dos niveles*. España.

Gomez, Y. (2013). *Las artes plásticas, Estrategias para potenciar las inteligencias intra e interpersonal*. Maturin.

Goodman. (1968). *Los lenguajes del arte*. Alemania: Paidos.

Guilford, J. P. (1994). *Creatividad y Educación*. Barcelona: Paidos Iberica.

[https://es.wikipedia.org/wiki/Test\\_Torrance:\\_Pensamiento\\_Creativo](https://es.wikipedia.org/wiki/Test_Torrance:_Pensamiento_Creativo). (2018).

[https://www.wikiwand.com/es/Casa\\_de\\_los\\_marqueses\\_de\\_San\\_Lorenzo\\_de\\_Valle\\_Umbroso](https://www.wikiwand.com/es/Casa_de_los_marqueses_de_San_Lorenzo_de_Valle_Umbroso).

o. (s.f.). Obtenido de

[https://www.wikiwand.com/es/Casa\\_de\\_los\\_marqueses\\_de\\_San\\_Lorenzo\\_de\\_Valle\\_Umbroso](https://www.wikiwand.com/es/Casa_de_los_marqueses_de_San_Lorenzo_de_Valle_Umbroso):

Umbroso:

[https://www.wikiwand.com/es/Casa\\_de\\_los\\_marqueses\\_de\\_San\\_Lorenzo\\_de\\_Valle\\_Umbroso](https://www.wikiwand.com/es/Casa_de_los_marqueses_de_San_Lorenzo_de_Valle_Umbroso)

Umbroso

Levine, R. A. (1996). Teoría de la socialización. En *Robert A. Levine*.

Lourdes Jaramillo Acosta, O. S. (2005). El arte y el desarrollo del niño. En j. f. Alvaro

posada, *El niño sano* (pág. 436). Colombia: Editorial medica- Panamericana.

Medina, A. K. (2014). *"LA DÁCTILOPINTURA Y SU INCIDENCIA EN LA MOTRICIDAD*

*FINA EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL CENTRO DE EDUCACIÓN INICIAL*

*"MAÑANITAS" DEL CANTÓN PÍLLARO, DE LA PROVINCIA DE TUNGURAHUA*".

Ambato- Ecuador.

Minedu. (2014). *Marco curricular Naciona del MINEDU*. Lima- Perú.

MINEDU. (2016). *minedu.gob.pe*. Obtenido de

[http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/curriculo-nacional-de-la-educacion-](http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/curriculo-nacional-de-la-educacion-basica.pdf)

[basica.pdf](http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/curriculo-nacional-de-la-educacion-basica.pdf)

MINEDU. (2016). *Minedu.gob.pe*. Obtenido de

<http://www.minedu.gob.pe/normatividad/reglamentos/DisenoCurricularNacional.pdf>

MONTOYA, T. V. (2010). *LA INTERACCIÓN ENTRE NIÑOS DE 3 A 5 AÑOS DURANTE*

*LOS*. CORPORACIÓN UNIVERSITARIA LASALLISTA, Caldas- Colombia.

Nancy Medina Sánchez Míriam E. Velázquez Tejeda Joel Alhuay-Quispey Felipe Aguirre

Chávez. (2007). *La Creatividad en los Niños de Prescolar, un Reto de la*. Lima- Perú:

Revista Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación.

- Piaget, J. (1991). *SEIS ESTUDIOS DE PSICOLOGÍA*. España: GERSA.
- Real Academia española*. (s.f.). Obtenido de <https://www.rae.es/>
- Reservados, R. S. (2015). <https://www.icemexico.com/>. Obtenido de <https://www.icemexico.com/single-post/2017/09/15/tipos-de-creatividad-seg%C3%BAn-maslow-degraff-taylor-y-guilford>
- Ridao, A. (2010). Creatividad en Educacion Inicial. *Recreatearte*, 10.
- RODRÍGUEZAROCHO, W. A. (1999). *EL LEGADO DE VYGOTSKI y DE PIAGET a la Educación* (Vol. 3). Bogota-Colombia: Revista Latinoamericana de Psicología, vol. 31, núm. 3, 1999, pp. 477-489.
- Rue, J. (2015). *El aprendizaje autonomo en la Educación superior*. Mexico: Narcea S.A Ediciones.
- Salazar, R. (2011). *(LA IMPORTANCIA DE LA CREATIVIDAD Y EL ARTE EN LA PRIMERA INFANCIA*. Bolivia: <https://issuu.com/rededucacioninicial/>.
- Sampieri, R. H. (2014). *Metodologia de la investigación*. Mexico: MCGRAW-HILL / INTERAMERICANA EDITORES, S.A. DE C.V.
- Santos, M. R. (1980). Treinta y cinco años de pensamiento divergente; Teoría de la Creatividad de Guilford. *Estudios de psicología* 2012-33/1, 178.
- Santos, M. R. (1996). Treinta y cinco años del pensamiento divergente. 178.
- Santos, M. R. (2004). *Treinta y cinco años del pensamiento divergente*. Madrid- España: Universidad de Madrid.
- Skynetcusco. (Junio de 2009). *En Perú.org*. Obtenido de En Perú .org: <https://www.enperu.org/ubicacion-geografia-cusco-peru-mapa-cuzco-ubicacion-altitud-latitud-cusco.html>



- SOTACURO ESTRADA, J. S. (2015). *Técnica de la dactilo pintura en el desarrollo de la creatividad en los niños y niñas de 05 años de la Nro 166 Tucsipampa lircay-Huancavelica*. Huancavelica- Perú.
- Spengler, O. (1947). El hombre y la técnica y otros ensayos. En O. Spengler, *El hombre y la técnica y otros ensayos* (pág. 15). Buenos Aires: Espasa-Calpe.
- Vexler, I. (10 de Mayo de 2017). *Diario Correo- Perú*. Obtenido de <https://diariocorreo.pe/opinion/la-educacion-inicial-en-el-peru-748661/>
- Vistoso, V. C. (11 de Agosto de 2011). *La Gestalt y la percepción Social*.
- Yubero, S. (2012). *Socialización y aprendizaje social*.

## ANEXOS

### MODELO DE LA PRIMERA ENCUESTA APLICADA A LOS ALUMNOS DE 5TO SEMESTRE DE LA ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN ARTÍSTICA, REFERENTE AL CONOCIMIENTO DE LA DACTILOPINTURA COMO ESTRATEGIA PEDAGÓGICA CREATIVA Y SOCIAL.

Nombres y apellidos del encuestado: MARCELA MORALES POLAR  
Escuela profesional: EDUCACIÓN ARTÍSTICA

#### ENCUESTA SOBRE EL CONOCIMIENTO DE LA ESTRATEGIA PEDAGÓGICA CREATIVA Y SOCIAL DE LA DACTILOPINTURA, A LOS ALUMNOS DE LA FACULTAD DE EDUCACIÓN ARTÍSTICA DE LA UNIVERSIDAD DIEGO QUIPE TITO DEL CUSCO.

1. ¿Siendo estudiante de la facultad de educación artística en tu proceso de enseñanza aprendizaje pudiste conocer la técnica de la Dactilopintura?  
SI ☒ PUEDE SER ☐ NO ☐
2. Si es así. ¿Sabes que está dirigida a niños de edades entre 3 años a 7 años?  
SI ☐ PUEDE SER ☒ NO ☐
3. ¿Conoces el proceso de enseñanza aprendizaje de la técnica de la Dactilopintura, cuando es aplicada en niños?  
SI ☐ PUEDE SER ☐ NO ☒
4. ¿En tu desarrollo como futuro profesional alguna vez trabajaste esta técnica de la Dactilopintura como una estrategia pedagógica, es decir con el fin de lograr algún objetivo?  
SI ☐ PUEDE SER ☐ NO ☒
5. ¿Crees que la práctica de la Dactilopintura podría ayudar al desarrollo de la creatividad en los niños?  
SI ☒ PUEDE SER ☐ NO ☐
6. ¿Crees que la práctica de la Dactilopintura podría ayudar a un adecuado proceso de socialización en los niños?  
SI ☒ PUEDE SER ☐ NO ☐
7. ¿En tu formación profesional, las técnicas artísticas entre ellas la Dactilopintura, alguna vez fue planteada por algún docente que te enseñó, como una estrategia pedagógica creativa y social en niños menores de 7 años? Y si es así por favor menciona la técnica que el docente planteó como una Estrategia pedagógica.  
SI ☒ PUEDE SER ☐ NO ☐ LA TÉCNICA Dactilopintura, Estarcido, La papa
8. ¿Conoces la teoría del Pensamiento divergente de ~~Jay~~ Paul Guilford y la Teoría del pensamiento lateral de Edward de Bono?  
SI ☐ PUEDE SER ☐ NO ☒
9. ¿Conoces de la teoría de socialización de la Gestalt de Max Wertheimer Wolfgang Köhler, Kurt Koffka y Kurt Lewin?  
SI ☐ PUEDE SER ☐ NO ☒
10. ¿Quisieras aplicar la técnica de la Dactilopintura como una Estrategia pedagógica creativa y social, en niños entre 3 a 7 años y de esta manera complementar tu desarrollo profesional?

# MODELO DE LAS FICHAS DE SEGUIMIENTO QUE LLENARON LOS ALUMNOS DEL 5TO SEMESTRE DE LA ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN ARTÍSTICA DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DIEGO QUISPE TITO DEL CUSCO

TALLER DE ARTE  
AÑO 2019

**FICHA DE OBSERVACIÓN**

Fecha: \_\_\_\_/\_\_\_\_/\_\_\_\_

Nombre del alumno: \_\_\_\_\_

**1. LOS ALUMNOS EN RELACIÓN A LA SESIÓN DE CLASES**

	REGULAR	BUENO	MUY BUENO
a) El niño dialoga de sus dudas con sus compañeros			
b) El niño desarrolla motricidad fina			
c) El niño da soluciones diversas a los problemas que encuentra en su proceso de aprendizaje			
	MITAD DE LA CLASE	MENOS DE LA MITAD	MÁS DE LA MITAD
d) <b>Grado de participación del infante</b>			
e) El niño muestra empatía ante alguna situación, vergenosa, triste, de alguno de sus compañeros			
f) El niño expresa sus emociones sin miedos, es expresivo			
g) El niño genera ideas creativas, busca nuevas alternativas			

Descripción de aspectos relevantes del desempeño:

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

**4. MOMENTOS DE LA CLASE**

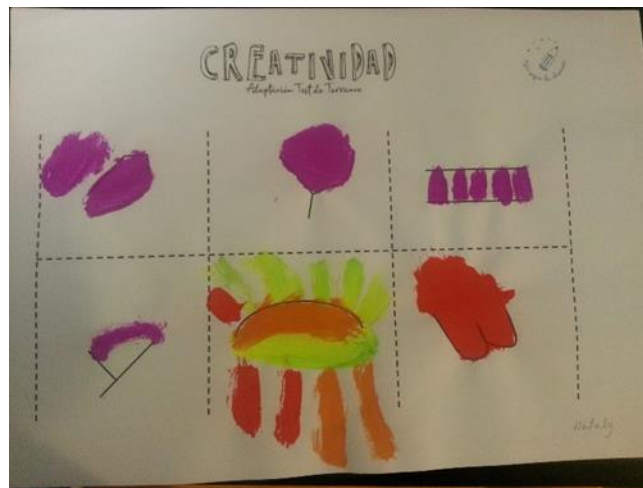
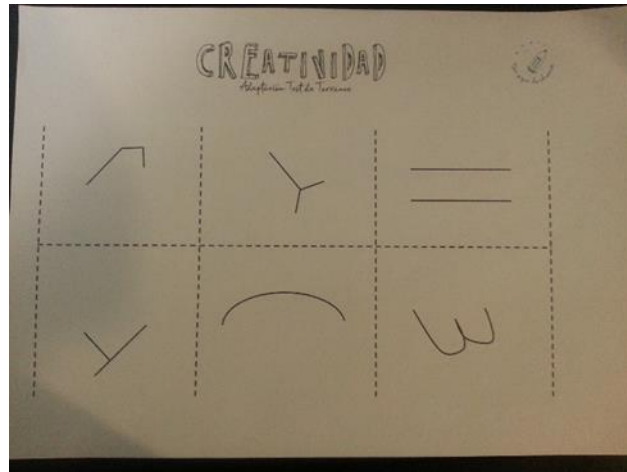
	SI	NO	OBSERVACIONES
INICIO			
DESARROLLO			
CIERRE			

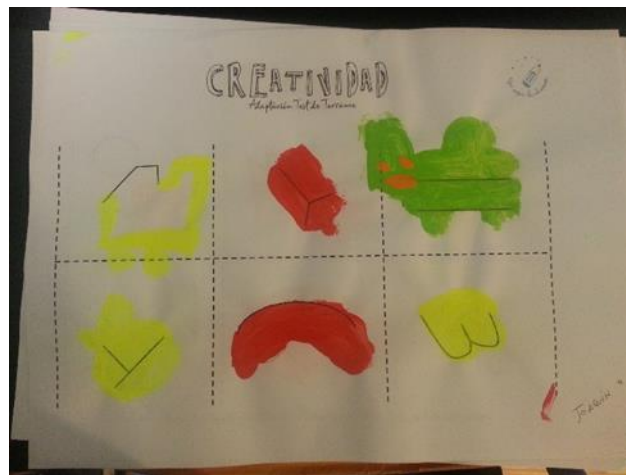
## LISTAS DE COTEJO, LLENADAS POR LOS ALUMNOS DEL 5TO SEMESTRE DE 5TO SEMESTRE DE LA ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN ARTÍSTICA DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DIEGO QUISPE TITO DEL CUSCO DONDE SE MIDEN LOS INDICADORES DE SOCIALIZACIÓN Y CREATIVIDAD DE LOS NIÑOS.

INDICADORES	SI	A VECES	NO	INDICADORES	SI	A VECES	NO	INDICADORES	SI	A VECES	NO	INDICADORES	SI	A VECES	NO
Interactúa con su entorno				Interactúa con su entorno				Interactúa con su entorno				Interactúa con su entorno			
Tiene una personalidad empática				Tiene una personalidad empática				Tiene una personalidad empática				Tiene una personalidad empática			
Utiliza su lenguaje de acuerdo a su edad				Utiliza su lenguaje de acuerdo a su edad				Utiliza su lenguaje de acuerdo a su edad				Utiliza su lenguaje de acuerdo a su edad			
Expresa sus emociones sin miedo				Expresa sus emociones sin miedo				Expresa sus emociones sin miedo				Expresa sus emociones sin miedo			
No discrimina color, tamaño ni edad cuando juega con sus amigos				No discrimina color, tamaño ni edad cuando juega con sus amigos				No discrimina color, tamaño ni edad cuando juega con sus amigos				No discrimina color, tamaño ni edad cuando juega con sus amigos			
Genera ideas creativas				Genera ideas creativas				Genera ideas creativas				Genera ideas creativas			
Resuelve los problemas de forma creativa				Resuelve los problemas de forma creativa				Resuelve los problemas de forma creativa				Resuelve los problemas de forma creativa			
Incentiva la creatividad y originalidad				Incentiva la creatividad y originalidad				Incentiva la creatividad y originalidad				Incentiva la creatividad y originalidad			
Explora varias y posibles soluciones				Explora varias y posibles soluciones				Explora varias y posibles soluciones				Explora varias y posibles soluciones			
Aprende jugando				Aprende jugando				Aprende jugando				Aprende jugando			
Busca formas nuevas para resolver sus problemas				Busca formas nuevas para resolver sus problemas				Busca formas nuevas para resolver sus problemas				Busca formas nuevas para resolver sus problemas			

Alumno: \_\_\_\_\_ Alumno: \_\_\_\_\_ Alumno: \_\_\_\_\_ Alumno: \_\_\_\_\_

**TES DE TORRANCE, PARA MEDIR LA IMAGINACIÓN Y CREATIVIDAD EN  
LOS NIÑOS, ESTE TEST SE REALIZÓ CON LA TÉCNICA DE LA  
DACTILOPINTURA.**







## Recibo digital

Este recibo confirma que su trabajo ha sido recibido por Turnitin. A continuación podrá ver la información del recibo con respecto a su entrega.

La primera página de tus entregas se muestra abajo.


Autor de la entrega: Maruja Huayhuaca Hermoza  
Título del ejercicio: tesis  
Título de la entrega: LA DACTILOPINTURA COMO ESTRATEGIA PEDAGÓGICA CREA...  
Nombre del archivo: TESIS\_MARUJA.modificado.docx  
Tamaño del archivo: 391.45K  
Total páginas: 105  
Total de palabras: 25,946  
Total de caracteres: 138,490  
Fecha de entrega: 25-oct.-2021 01:38p. m. (UTC-0500)  
Identificador de la entre... 1683853638

UNIVERSIDAD NACIONAL  
PEDRO RUIZ GALLO

FACULTAD DE CIENCIAS HISTÓRICAS SOCIALES Y EDUCACIÓN

UNIDAD DE POSGRADO

PROGRAMA DE MAestrÍA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN



TESIS

LA DACTILOPINTURA COMO ESTRATEGIA PEDAGÓGICA  
CREATIVA Y SOCIAL, EN LA FORMACIÓN PROFESIONAL DE LOS  
ESTUDIANTES DE LA ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN  
ARTÍSTICA DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL "DIEGO QUESPE  
TITO DEL CUSCO"

Presentada para obtener el Grado Académico de Maestría en Ciencias de la  
Educación con mención en Docencia y Gestión Universitaria

Investigadora : Maruja Huayhuaca Hermoza  
Asesora : Dra. Martha Ríos Rodríguez  
Lambayeque- Perú

Dra. Martha Ríos Rodríguez

# LA DACTILOPINTURA COMO ESTRATEGIA PEDAGÓGICA CREATIVA Y SOCIAL, EN LA FORMACIÓN PROFESIONAL DE LOS ESTUDIANTES DE LA ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN ARTÍSTICA DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL " DIEGO QUISP

## INFORME DE ORIGINALIDAD

16%	15%	2%	7%
INDICE DE SIMILITUD	FUENTES DE INTERNET	PUBLICACIONES	TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

## FUENTES PRIMARIAS

1	repositorio.unprg.edu.pe	2%
	Fuente de Internet	
2	vsip.info	1%
	Fuente de Internet	
3	repositorio.uam.es	1%
	Fuente de Internet	
4	neins-creatividad.blogspot.com	1%
	Fuente de Internet	
5	www.plusformacion.com	1%
	Fuente de Internet	
6	uvadoc.uva.es	1%
	Fuente de Internet	
7	www.infoartes.pe	1%
	Fuente de Internet	
8	escuelasdelpensamientocreativo.blogspot.com	1%
	Fuente de Internet	

9	documentop.com Fuente de Internet	1 %
10	nebula.wsimg.com Fuente de Internet	1 %
11	es.wikipedia.org Fuente de Internet	1 %
12	repositorio.uns.edu.pe Fuente de Internet	1 %
13	teoriadelaeducacionii.blogspot.com Fuente de Internet	1 %
14	repositorio.utn.edu.ec Fuente de Internet	1 %
15	rosesocietyuruguay.com Fuente de Internet	1 %
16	renati.sunedu.gob.pe Fuente de Internet	1 %
17	Submitted to Universidad Andina del Cusco Trabajo del estudiante	1 %
18	Manuela Romo Santos. "Treinta y cinco años del pensamiento divergente: teoría de la creatividad de Guilford", Estudios de Psicología, 2014 Publicación	1 %
19	fido.palermo.edu Fuente de Internet	1 %

