

**ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA**

**SANTA ROSA – CUSCO**

**PROGRAMA ACADÉMICO DE EDUCACIÓN INICIAL**



**TESIS**

**PROGRAMA “EXPLOR-ARTE” PARA EL DESARROLLO DE LA  
CREATIVIDAD EN NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN  
EDUCATIVA INICIAL N° 87, CUSCO – 2025**

**PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADO EN  
EDUCACIÓN INICIAL**

**Autor(es):**

Emili Jamei Caceres Ccallo

Melani Aymachoque Aslla

**Asesor:**

Mirtha Miriam Zevallos Tejada

**Línea de Investigación:**

**ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE**

**CUSCO-PERÚ**

**2025**

# Emili Jamei Caceres Ccallo Melani Aymachoque Aslla

## PROGRAMA “EXPLOR-ARTE” PARA EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD EN NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN ED...

 Quick Submit

 Quick Submit

 Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública Santa Rosa

### Detalles del documento

Identificador de la entrega

trn:oid:::1:3383659037

Fecha de entrega

23 oct 2025, 9:22 a.m. GMT-5

Fecha de descarga

23 oct 2025, 9:31 a.m. GMT-5

Nombre del archivo

TESIS\_PI\_FID\_Caceres.Emili\_Aymachoque.Melani\_Ed.Inicial...pdf

Tamaño del archivo

12.5 MB

135 páginas

21.725 palabras

127.202 caracteres

# 17% Similitud general

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para ca...

## Filtrado desde el informe




- ▶ Bibliografía
- ▶ Texto citado
- ▶ Texto mencionado
- ▶ Coincidencias menores (menos de 8 palabras)

## Exclusiones

- ▶ N.º de fuentes excluidas
- ▶ N.º de coincidencias excluidas

---

## Fuentes principales

- 16%  Fuentes de Internet
- 5%  Publicaciones
- 7%  Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

---

## Marcas de integridad

### N.º de alertas de integridad para revisión

No se han detectado manipulaciones de texto sospechosas.

Los algoritmos de nuestro sistema analizan un documento en profundidad para buscar inconsistencias que permitirían distinguirlo de una entrega normal. Si advertimos algo extraño, lo marcamos como una alerta para que pueda revisarlo.

Una marca de alerta no es necesariamente un indicador de problemas. Sin embargo, recomendamos que preste atención y la revise.



PERÚ

Ministerio  
de Educación

GERENCIA REGIONAL DE EDUCACIÓN CUSCO  
Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública

SANTA ROSA

R.S. N° 084-51-ED-1942 / RENUOVA D.S. N° 09-94-ED-1994  
LICENCIAMIENTO: R.M. N° 358-2020-MINEDU



## DECLARACIÓN JURADA DE AUTENTICIDAD

Yo, Melani Aymachoque Aslla identificada con DNI. N° 74084938 y Yo, Emili Jamei Caceres Ccallo identificada con DNI. N°. 70381259, del Programa Académico de Educación inicial de la Escuela de Educación Pedagógica Pública “SANTA ROSA”, declaramos bajo juramento lo siguiente:

1. La tesis titulada: PROGRAMA “EXPLOR-ARTE” PARA EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD EN NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA I.E.I N°87, CUSCO – 2025, es de nuestra autoría, la misma que presentó para optar el Título Profesional de licenciada en educación inicial.
2. La tesis no ha sido plagiada ni total ni parcialmente, para la cual se han respetado las normas internacionales de citas y referencias para las fuentes consultadas, por lo que no atenta contra derechos de terceros.
3. La tesis es original e inédita, y no ha sido realizado, desarrollado o publicado, parcial ni totalmente, por terceras personas naturales o jurídicas. No incurre en autoplagio; es decir, no fue publicado ni presentado de manera previa para conseguir algún grado académico o título profesional.
4. Los datos presentados en los resultados son reales, pues no son falsos, duplicados, ni copiados, por consiguiente, constituyen un aporte significativo para la realidad estudiada.

De identificarse fraude, falsificación de datos, plagio, información sin cita de autores, uso ilegal de información ajena, asumo las consecuencias y sanciones que de mi acción se deriven, sometiéndome a las acciones legales pertinentes.

Cusco, 21 de Octubre del 2025

Melani Aymachoque Aslla  
DNI. No. 74084938

Emili Jamei Caceres Ccallo  
DNI. No. 70381259

## **PRESENTACIÓN**

El programa “Explor-Arte” se diseñó como una propuesta pedagógica basada en el arte y la exploración lúdica, orientada a estimular las dimensiones del pensamiento creativo propuestas por Guilford (1950): fluidez, flexibilidad, originalidad y elaboración.

El estudio se sustentó en los aportes teóricos de Vygotsky, Dewey y Malaguzzi, quienes destacan el aprendizaje a través de la experiencia, la interacción social y la expresión artística. Se aplicó un enfoque cuantitativo, de tipo aplicado, con un diseño preexperimental en un grupo de 25 niños de 4 años, evaluando su nivel de creatividad antes y después del programa.

Los resultados evidenciaron mejoras significativas en todas las dimensiones de la creatividad, confirmando la efectividad del programa “Explor-Arte” como estrategia pedagógica innovadora que contribuye al desarrollo integral del niño y a una educación inicial más activa y significativa.



## **AGRADECIMIENTO**

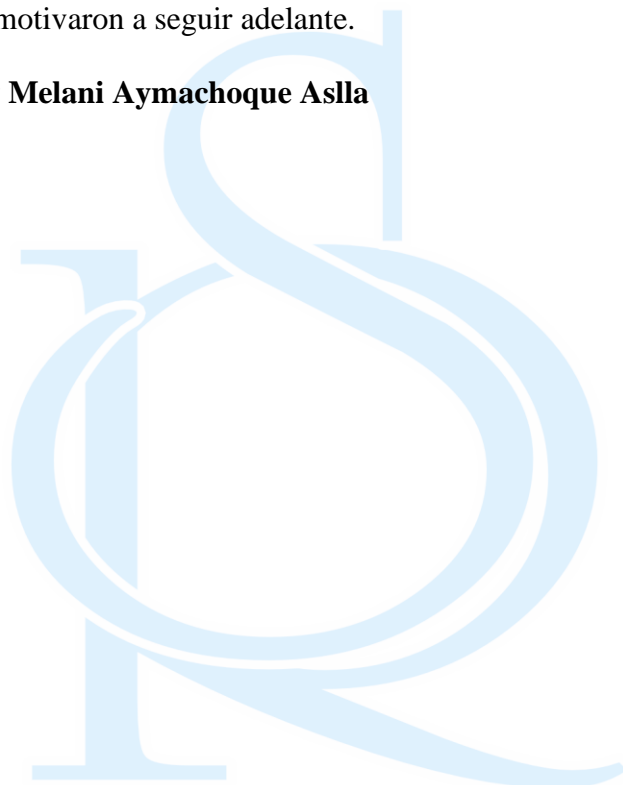
A Dios, por darnos la fortaleza, la salud y la luz necesaria para culminar este trabajo de investigación.

A nuestras familias, por su amor incondicional, paciencia y apoyo constante en cada etapa de nuestra formación profesional.

A nuestros docentes de la escuela de educación superior pedagógica pública Santa Rosa – Cusco, por guiarnos con sus conocimientos y orientaciones, especialmente a nuestra asesora, Prof. Mirtha Miriam Zevallos Tejada, por su compromiso y valiosas sugerencias.

A la institución educativa inicial N.º 87, a sus directivos, docentes, padres de familia y, especialmente, a los niños y niñas que participaron en esta investigación, quienes con su entusiasmo y creatividad nos motivaron a seguir adelante.

**Emili Jamei Cáceres Ccallo y Melani Aymachoque Aslla**



## **DEDICATORIA**

A Diosito, por ser mi guía constante, por darme la vida, la fortaleza y la sabiduría necesarias para seguir adelante con fe y esperanza. Gracias por sostenerme en los momentos de duda y por recordarme que todo esfuerzo, cuando se hace con amor y perseverancia, siempre encuentra su recompensa.

A mi mamita, Lidia, por ser mi refugio seguro, mi ejemplo de amor incondicional y fortaleza. Gracias por creer en mí, por impulsarme a seguir adelante y enseñarme que con esfuerzo y perseverancia todo se puede lograr.

A mi papá, Jaime, por su cariño, su apoyo incondicional. Gracias por inspirarme a ser mejor y por confiar en mis sueños.

A mi querido hermano, Lud, por su alegría, paciencia y compañía constante, por estar a mi lado en cada etapa y hacer más llevadero este recorrido.

A mi pequeña hija, Darianna Miley, mi mayor bendición y motivo para seguir adelante. Por ser mi fuente de inspiración, mi sonrisa diaria y el motor que me impulsa a luchar por un futuro mejor para ambas.

A mis amigas, por estar presentes en cada etapa de este camino, por sus palabras de aliento, sus sonrisas sinceras y su apoyo incondicional. Gracias por compartir conmigo las alegrías, los retos y cada pequeño logro, haciendo que este proceso sea más llevadero y lleno de afecto.

**Emili Jamei Caceres Ccallo**



## **DEDICATORIA**

A mis amados padres, Carlos y Aniceta, por su amor incondicional, por ser mi ejemplo de fortaleza, trabajo y perseverancia. Gracias por enseñarme a luchar por mis sueños y por estar siempre a mi lado brindándome su apoyo, sus consejos y su cariño inagotable.

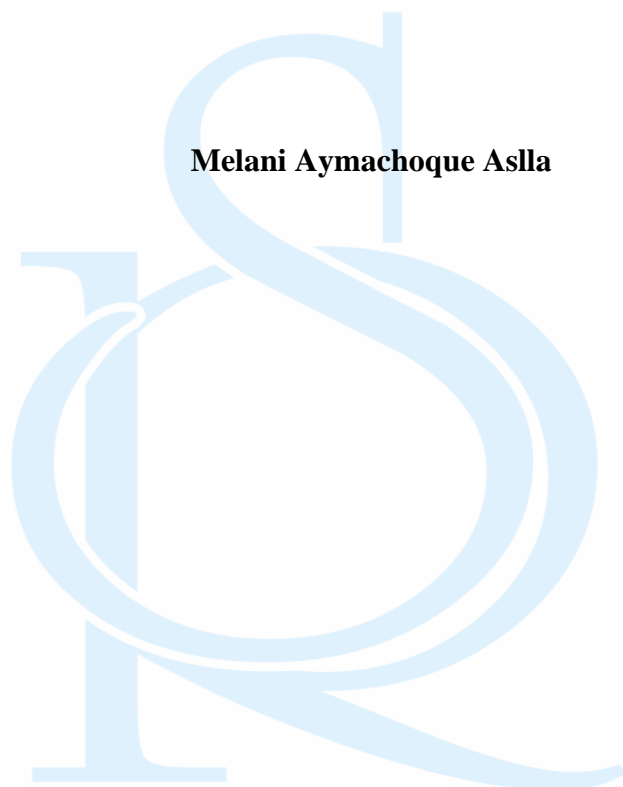
A mis hermanos, Karol y Alvaro, por acompañarme con su comprensión, alegría y palabras de aliento. Gracias por creer en mí y ser parte de cada paso que he dado en este camino.

A mi querido hijo Adrián y a mi compañero de vida Jeyson, por ser mi mayor motivación y apoyo constante. Gracias por su amor, paciencia y comprensión, por darme fuerzas en los momentos difíciles y por compartir conmigo cada esfuerzo y cada logro.

Y a mis queridas amigas, por su compañía, su apoyo sincero y sus palabras de ánimo que iluminaron mis días. Gracias por estar presentes con su cariño en cada etapa de este proceso.

Con todo mi amor y gratitud,

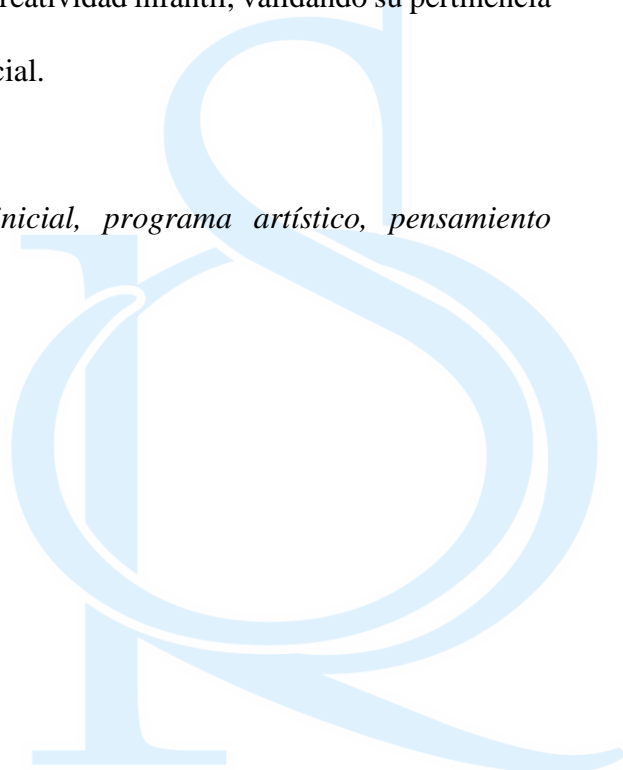
**Melani Aymachoque Aslla**



## RESUMEN

El presente estudio tuvo como objetivo evaluar el efecto del programa “Explor-Arte” en el desarrollo de la creatividad en niños de 4 años de la institución educativa inicial N.º 87 – 2025. El enfoque de investigación fue cuantitativo, de tipo aplicado, con diseño preexperimental de un solo grupo con pretest y post-test. La muestra estuvo conformada por 25 niños seleccionados mediante muestreo no probabilístico por conveniencia. Se utilizó el **Cuestionario de Creatividad de Galindo Soto (2022)**, basado en la Teoría de la Creatividad de Guilford (1950), evaluando las dimensiones de fluidez, flexibilidad, originalidad y elaboración. Los resultados evidenciaron mejoras significativas en los puntajes de creatividad después de la aplicación del programa, con diferencias estadísticamente significativas ( $p < 0.05$ ) en todas las dimensiones evaluadas. En el pretest, el 92% de los niños se encontraba en niveles bajos de creatividad, mientras que en el post-test el 84% alcanzó un nivel alto y el 16 % un nivel muy alto. Se concluye que el programa “Explor-Arte” tuvo un efecto positivo y significativo en el desarrollo de la creatividad infantil, validando su pertinencia como estrategia pedagógica en educación inicial.

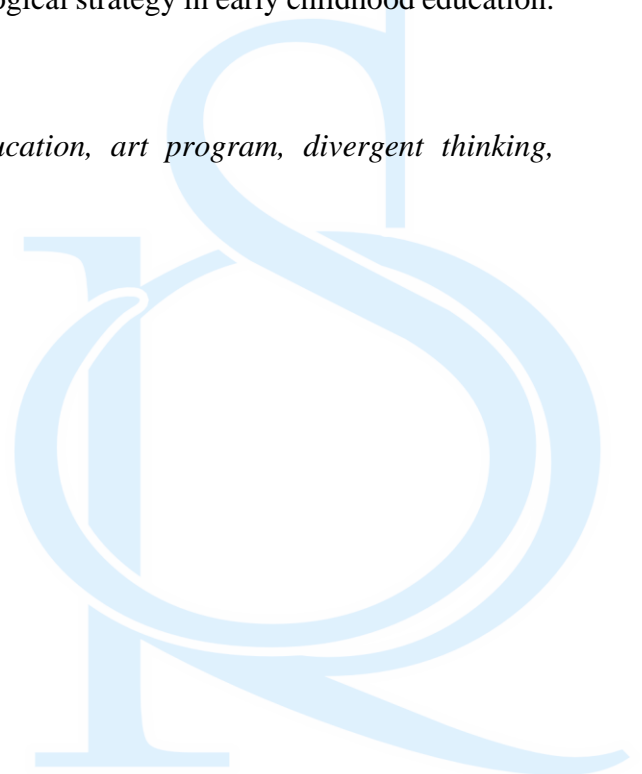
**Palabras clave:** *Creatividad, educación inicial, programa artístico, pensamiento divergente, Guilford.*



## ABSTRACT

The present study aimed to evaluate the effect of the “Explor-Arte” program on the development of creativity in 4-year-old children at Educational Institution N° 87 – 2025. The research followed a quantitative approach, applied type, with a pre-experimental design consisting of a single group with pretest and post-test. The sample consisted of 25 children selected through non-probabilistic convenience sampling. The **Creativity Questionnaire by Galindo Soto (2022)**, based on Guilford’s (1950) Creativity Theory, was used to assess the dimensions of fluency, flexibility, originality, and elaboration. The results showed significant improvements in creativity scores after implementing the program, with statistically significant differences ( $p < 0.05$ ) in all evaluated dimensions. In the pretest, 92% of the children were at low creativity levels, while in the post-test, 84% reached a high level and 16% a very high level. It is concluded that the “Explor-Arte” program had a positive and significant effect on the development of children’s creativity, validating its relevance as a pedagogical strategy in early childhood education.

**Keywords:** *Creativity, early childhood education, art program, divergent thinking, Guilford.*



**PORTADA**

**AGRADECIMIENTO**

**DEDICATORIA**

**RESUMEN**

**ABSTRACT**

**INDICE**

<b>INTRODUCCIÓN</b> .....	14
<b>PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA</b> .....	16
Descripción del problema .....	16
Formulación del problema .....	18
Problema general.....	18
Problemas específicos .....	18
Objetivos de la Investigación .....	19
Objetivo general .....	19
Objetivos específicos.....	19
Hipótesis de la Investigación .....	19
Hipótesis General .....	19
Hipótesis Especificas .....	19
Justificación e importancia del estudio .....	20
Conveniencia .....	20
Relevancia social.....	20
Utilidad práctica .....	21
Valor teórico.....	21
Valor metodológico .....	22
Delimitación de la investigación.....	22
Espacial.....	22
Temporal.....	22
Social .....	23

Limitaciones de la investigación.....	23
<b>PARTE I</b> .....	<b>25</b>
<b>MARCO TEÓRICO</b> .....	<b>25</b>
1.1 Antecedentes de la investigación.....	25
1.1.1 Antecedentes Internacionales.....	25
1.1.2 Antecedentes Nacionales.....	27
1.2 Bases teórico-científicas.....	30
1.2.1 El Programa “EXPLOR-ARTE”.....	30
1.2.2 Creatividad.....	35
1.3 Definición de términos.....	39
<b>PARTE II</b> .....	<b>43</b>
<b>METODOLOGÍA</b> .....	<b>43</b>
2.1 Método de investigación.....	43
2.1.1 Enfoque de investigación.....	43
2.1.2 Tipo de investigación.....	43
2.1.3 Alcances o nivel de investigación.....	43
2.1.4 Diseño de investigación.....	44
2.2 Variables de la investigación.....	44
2.2.1 Variable independiente.....	44
2.2.2 Variable dependiente.....	44
2.3 Población y muestra del estudio.....	44
2.3.1 Población.....	44
2.3.2 Muestra.....	45
2.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	45
2.4.1 Técnica de recolección de datos.....	45
2.4.2 Instrumento de recolección de datos.....	46
2.5. Técnicas de procesamiento de datos.....	47

2.6. Aspectos éticos.....	47
<b>PARTE III</b> .....	49
<b>RESULTADOS</b> .....	49
3.1 Análisis de los resultados de la creatividad.....	49
3.1.1 Análisis comparativo de la creatividad.....	50
3.1.2 Efecto del programa “Explor-Arte” en el desarrollo de la creatividad.....	52
3.2. Resultados de la dimensión Fluidez .....	53
3.2.1 Efecto del programa “Explor-Arte” en la fluidez creativa .....	55
3.3. Resultados de la dimensión Flexibilidad .....	56
3.3.1 Efecto del programa “Explor-Arte” en la flexibilidad creativa.....	58
3.4. Resultados de la dimensión Originalidad.....	59
3.4.1. Efecto del programa “Explor-Arte” en la originalidad creativa.....	60
3.5. Resultados de la dimensión Elaboración.....	62
3.5.1. Efecto del programa “Explor-Arte” en la elaboración creativa.....	64
3.6. Estadígrafos descriptivos del grupo experimental .....	65
3.7. Discusión de resultados.....	66
<b>CONCLUSIONES</b> .....	72
<b>RECOMENDACIONES</b> .....	74
<b>REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS</b> .....	77
<b>ANEXOS</b> .....	82
4.1 MATRIZ DE CONSISTENCIA .....	83
4.2 OPERACIONALIZACIÓN DE LA VARIABLE INDEPENDIENTE.....	85
4.3 OPERACIONALIZACIÓN DE LA VARIABLE DEPENDIENTE .....	86
4.4 FICHA TÉCNICA DEL INSTRUMENTO: CUESTIONARIO DE CREATIVIDAD .....	87
4.5 CUESTIONARIO DE CREATIVIDAD.....	89
4.6 CONSTANCIA DE APLICACIÓN DE TESIS .....	93

4.7 PROPUESTA DE TRABAJO (talleres) .....	94
4.8 EVIDENCIAS FOTOGRAFICAS.....	131

### INDICE DE TABLAS

<b>Tabla 1:</b> Población.....	45
<b>Tabla 2:</b> Muestra de estudio.....	45
<b>Tabla 3:</b> Técnica e instrumento de recolección de datos .....	47
<b>Tabla 4:</b> Variable dependiente creatividad.....	50
<b>Tabla 5:</b> Estadísticos de prueba para la creatividad .....	52
<b>Tabla 6:</b> Dimensión Fluidez .....	53
<b>Tabla 7:</b> Prueba de muestras emparejadas de Fluidez.....	55
<b>Tabla 8:</b> Dimensión Flexibilidad.....	56
<b>Tabla 9:</b> Prueba de muestras emparejadas de Flexibilidad.....	58
<b>Tabla 10:</b> Dimensión Originalidad .....	59
<b>Tabla 11:</b> Prueba de muestras emparejadas de Originalidad .....	61
<b>Tabla 12:</b> Dimensión Elaboración .....	62
<b>Tabla 13:</b> Prueba de muestras emparejadas de Elaboracion .....	64
<b>Tabla 14:</b> Estadígrafos descriptivos del grupo experimental .....	65



## INTRODUCCIÓN

La creatividad, entendida como la capacidad de generar ideas novedosas y valiosas, constituye una habilidad fundamental en el desarrollo integral de los niños desde edades tempranas (Torrance, 1974). En el ámbito de la educación inicial, su fomento resulta esencial, pues contribuye no solo al pensamiento divergente, sino también al fortalecimiento de competencias cognitivas, socioemocionales y comunicativas (Runco, 2007).

En el contexto peruano, el Currículo Nacional de Educación Básica (MINEDU, 2016) reconoce la creatividad como un eje transversal que orienta los procesos pedagógicos hacia la formación de ciudadanos críticos, autónomos y capaces de enfrentar los retos de su entorno. Sin embargo, diversas investigaciones señalan que, en la práctica, las estrategias para su desarrollo suelen ser limitadas, centradas en actividades repetitivas que no estimulan la innovación ni la imaginación (Gamarra, 2023).

En este marco, la teoría de la creatividad propuesta por Guilford (1950) plantea dimensiones clave: fluidez, referida a la habilidad de una persona para generar diversas palabras, expresiones, ideas, etc.; flexibilidad, la capacidad de un individuo para pasar de unas a otras ideas, modificar sus respuestas y afrontar su rigidez mental; originalidad, habilidad para generar ideas nuevas, no convencionales, únicas y diferentes a otras; y elaboración, la capacidad para trabajar una idea y optimizarla, incrementando sus niveles de detalle y complejidad; estas dimensiones pueden ser promovidas mediante experiencias de aprendizaje significativas y lúdicas. La educación en el Nivel Inicial proporciona un escenario idóneo para ello, ya que el juego, la exploración y la expresión artística son parte natural de las vidas de los niños.

Bajo esta perspectiva, el presente estudio implementa y evalúa el programa “Explor-Arte”, diseñado para potenciar la creatividad en estudiantes de 4 años de la IEL N.º87, a través de doce talleres basados en actividades artísticas y creativas. La investigación parte del requisito de contar con propuestas pedagógicas innovadoras que favorezcan un aprendizaje significativo y activo, buscando evidenciar el impacto del arte como herramienta educativa para desarrollar la creatividad.

El estudio se enmarca en un enfoque cuantitativo, de tipo aplicado, con un diseño preexperimental de un grupo con pretest y post-test. La relevancia de la investigación se encuentra en que proporciona un modelo replicable en contextos similares, aportando evidencias empíricas sobre la efectividad del arte como estrategia para la formación de niños creativos, reflexivos y capaces de proponer soluciones originales a los desafíos que se les presenten.



## PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

### Descripción del problema

En la situación mundial en la actualidad, que se caracteriza por cambios sociales, económicos y tecnológicos muy rápidos, la creatividad se constituye en una competencia esencial para el desarrollo integral de los seres humanos. Esta habilidad no solo permite la resolución de problemas complejos, sino que también fortalece el pensamiento crítico, la innovación y la adaptabilidad (Kaufman, 2010). En la infancia, es fundamental su desarrollo, ya que establece las bases emocionales y cognitivas necesarias para afrontar los desafíos del entorno. Goleman (1997) destaca que la inteligencia emocional, estrechamente vinculada a la creatividad, facilita que los niños comprendan y gestionen sus emociones, lo que contribuye significativamente a su bienestar personal y social.

No obstante, diversos estudios han evidenciado que, a nivel global, los distintos sistemas educativos aún enfrentan dificultades al momento de incorporar estrategias didácticas efectivas que promuevan la creatividad desde los primeros niveles del aprendizaje. Según la OECD (2024), las políticas educativas de numerosos países no consideran explícitamente la creatividad como una competencia prioritaria, lo cual supone una limitación para el desarrollo completo de los alumnos. Gardner (1993) sostiene que integrar actividades artísticas y expresivas en la educación inicial permite fortalecer la creatividad, mejorar la expresión emocional y fomentar el pensamiento divergente.

En América Latina, esta situación resulta especialmente preocupante. La UNESCO (2020) ha señalado que la región tiene deficiencias no solamente en áreas académicas, sino también en áreas que conciernen a las habilidades de creatividad y a la resolución de problemas. En el caso de Perú, los informes del Ministerio de Educación (MINEDU, 2016) advierten que muchas instituciones, especialmente en zonas de alta

vulnerabilidad, carecen de recursos pedagógicos y de docentes capacitados para aplicar metodologías activas que estimulen la creatividad infantil. Asimismo, Gonzáles & Molero (2022) afirman que una formación docente escasa en estrategias creativas, que se suma a una metodología tradicional que se centra en la memorización, restringe las posibilidades de los estudiantes para desarrollar ideas originales y expresar sus emociones.

La institución educativa inicial N° 87, ubicada en Cusco, refleja esta problemática. El diagnóstico realizado a los niños del aula de 4 años evidenció limitaciones significativas en el desarrollo de su creatividad. En actividades artísticas, como dibujo o pintura, los estudiantes mostraron una dependencia muy marcada de las instrucciones que les proporcionaba el docente, baja iniciativa y escasa originalidad en sus producciones. Estas dificultades también se observaron en la expresión emocional a través del arte, lo cual sugiere una limitada capacidad de autorregulación emocional. Esta situación podría estar relacionada con la falta de recursos didácticos no estructurados y con una formación docente insuficiente en metodologías que promuevan la creatividad (Gonzáles & Molero, 2022).

A nivel familiar, las condiciones sociales y económicas en las que se encuentran muchas familias también representan una barrera. La falta de acceso a materiales, actividades extracurriculares y espacios culturales limita la estimulación del pensamiento creativo fuera del ámbito escolar (BID, 2020). Esta ausencia de estímulos integrales compromete el desarrollo cognitivo y emocional de los niños, generando brechas que afectan a sus resultados académicos y a su bienestar en general.

Frente a esta realidad, el programa “Explor-Arte” surge como una propuesta pedagógica que busca fomentar el desarrollo de la creatividad infantil a través de actividades artísticas tales como dibujo, pintura o experimentación con materiales no

estructurados. Basado en los planteamientos de Vygotsky (1978), quien sostenía que la creatividad en la infancia surge de la interacción entre el entorno social y las herramientas culturales, este programa tiene como finalidad generar un ambiente de aprendizaje enriquecido, donde los niños puedan expresar sus ideas de forma libre y autónoma, fortaleciendo también su inteligencia emocional. Se espera que, a través de su implementación, se logre una mejora significativa en las dimensiones de fluidez, flexibilidad, originalidad y elaboración, que conforman la creatividad según Guilford (1950).

En consecuencia, se plantea la necesidad de investigar el efecto del programa “Explor-Arte” en el desarrollo de la creatividad en niños de 4 años de la institución educativa inicial N.º 87, con el propósito de generar evidencia empírica que sirva de respaldo para el empleo de estrategias pedagógicas basadas en el arte y el juego como herramientas clave para el pleno desarrollo en el contexto del nivel Inicial.

### **Formulación del problema**

#### **Problema general**

¿Qué efecto tiene el programa “Explor-Arte” en el desarrollo de la creatividad en niños de 4 años de la institución educativa inicial N° 87 – 2025?

#### **Problemas específicos**

- ¿Qué efecto tiene el programa “Explor-Arte” en el desarrollo de la fluidez creativa en niños de 4 años de la institución educativa inicial N° 87 – 2025?
- ¿Qué efecto tiene el programa “Explor-Arte” en el desarrollo de la flexibilidad creativa en niños de 4 años de la institución educativa inicial N° 87 – 2025?
- ¿Qué efecto tiene el programa “Explor-Arte” en el desarrollo de la originalidad creativa en niños de 4 años de la institución educativa inicial N° 87 – 2025?

- ¿Qué efecto tiene el programa “Explor-Arte” en el desarrollo de la elaboración creativa en niños de 4 años de la institución educativa inicial N° 87 – 2025?

### **Objetivos de la Investigación**

#### **Objetivo general**

Evaluar el efecto del programa “Explor-Arte” en el desarrollo de la creatividad en niños de 4 años de la institución educativa inicial N° 87 -2025.

#### **Objetivos específicos**

- Describir el efecto del programa “Explor-Arte” en el desarrollo de la fluidez creativa en niños de 4 años de la institución educativa inicial N° 87 -2025.
- Explicar el efecto del programa “Explor-Arte” en el desarrollo de la flexibilidad creativa en niños de 4 años de la institución educativa inicial N° 87 -2025.
- Medir el efecto del programa “Explor-Arte” en el desarrollo de la originalidad creativa en niños de 4 años de la institución educativa inicial N° 87 -2025.
- Identificar el efecto del programa “Explor-Arte” en el desarrollo de la elaboración creativa en niños de 4 años de la institución educativa inicial N° 87 -2025.

### **Hipótesis de la Investigación**

#### **Hipótesis General**

El programa “Explor-Arte” tiene efectos positivos en el desarrollo de la creatividad en niños de 4 años de la institución educativa inicial N° 87 - 2025.

#### **Hipótesis Específicas**

- H1: El programa “Explor-Arte” tiene efectos positivos en el desarrollo de la fluidez creativa en niños de 4 años.
- H2: El programa “Explor-Arte” tiene efectos positivos en el desarrollo de la flexibilidad creativa en niños de 4 años.

- H3: El programa “Explor-Arte” tiene efectos positivos en el desarrollo de la originalidad creativa en niños de 4 años.

- H4: El programa “Explor-Arte” tiene efectos positivos en el desarrollo de la elaboración creativa en niños de 4 años.

### **Justificación e importancia del estudio**

#### **Conveniencia**

La presente investigación resulta muy conveniente teniendo en cuenta el contexto en el que se halla la educación en el Perú, en particular en instituciones educativas públicas de regiones como Cusco, en las que se enfrentan desafíos muy marcados para desarrollar las habilidades socioemocionales y de creatividad de los niños. Como habilidad fundamental para resolver problemas y adaptarse a nuevas situaciones, la creatividad resulta esencial durante los procesos de aprendizaje y desarrollo de los niños desde sus primeras etapas educativas. Con la ayuda del programa “Explor-Arte”, el estudio abordó estas carencias, ofreciendo una intervención pedagógica con el arte y la exploración creativa en el centro de su estrategia. El estudio fundamenta su utilidad en la evidencia que proporciona sobre el efecto de las actividades artísticas estructuradas en el desarrollo emocional y creativo de los niños de 4 años. Con los resultados obtenidos, se proporcionará un marco para que tanto educadores como responsables de las políticas educativas evalúen la eficacia de estos programas y su integración en el currículo escolar. Asimismo, los hallazgos del estudio ayudarán al diseño de estrategias pedagógicas futuras enfocadas al desarrollo de la creatividad desde los primeros años de la infancia.

#### **Relevancia social**

La importancia de la investigación se encuentra en su capacidad para generar cambios significativos en la Educación Inicial, un área que influye de manera directa en la construcción de una sociedad con mayor creatividad, capacidad crítica y habilidades

para afrontar sus desafíos contemporáneos. A nivel de alcance, el estudio beneficiará principalmente a los niños en el aula de 4 años de la Institución Educativa N° 87, quienes proceden de situaciones socioeconómicas vulnerables y tienen acceso limitado a recursos educativos destinados a desarrollar su creatividad. Aparte, el impacto positivo del programa y sus resultados también se observará en los docentes, obteniendo formación y herramientas adecuadas para enfocar la creatividad como parte de sus enseñanzas. En un contexto más amplio, el estudio resulta útil como modelo para instituciones educativas en zonas y situaciones parecidas, estimulando en desarrollo de la creatividad como un derecho esencial del niño e influyendo positivamente en el bienestar académico y emocional de las generaciones futuras. De este modo, las proyecciones sociales de la investigación son relevantes, al proponer una metodología innovadora para encarar los retos educativos mediante la creatividad.

### **Utilidad práctica**

Los efectos positivos del programa demostrados en los resultados permiten constituir una estrategia pedagógica a integrar en el currículo educativo que podrá ser replicada en otras instituciones de la región Cusco, contribuyendo a la mejora de la calidad de la educación. Así mismo, la metodología empleada en la evaluación de los efectos del programa “Explor-Arte” podrá ser utilizada en otros contextos similares, proporcionando respuestas viables a la falta de recursos y enfoques para desarrollar la creatividad. En cuanto a la viabilidad, el programa resulta factible económica y pedagógicamente, debido a que su implementación solo requiere materiales sencillos y la formación adecuada de los docentes.

### **Valor teórico**

Los resultados obtenidos en el estudio pueden ayudar en la resolución de un problema social y educativo presente en muchas comunidades peruanas y de toda

América Latina: la ausencia de habilidades creativas en niños desde etapas tempranas de su educación. Implementar el programa “Explor-Arte” podría resultar en una estrategia pedagógica eficaz para desarrollar la creatividad, la inteligencia emocional y la capacidad de resolución de problemas, todas ellas habilidades fundamentales para un pleno desarrollo de los alumnos.

### **Valor metodológico**

En cuanto a la metodología, el enfoque proporcionado por este estudio es innovador, ya que combina técnicas de observación y evaluación cuantitativa con la implementación de un programa pedagógico de tipo experimental. Mediante el diseño metodológico, se logró medir el efecto del programa “Explor-Arte” fundamentalmente en las dimensiones de la creatividad, pero también en el desarrollo social y emocional de los niños. Asimismo, la aplicación de los instrumentos de recopilación de datos proporcionará herramientas valiosas en estudios futuros que aborden la creatividad en la Educación Inicial. El enfoque de la investigación, asimismo, contribuye no solamente a entender la efectividad de las actividades artísticas y exploratorias para estimular la creatividad, sino que se alza como un referente para guiar las investigaciones futuras de otros autores que quieran aplicar técnicas similares.

### **Delimitación de la investigación**

#### **Espacial**

El estudio se realizó en la Institución Educativa N° 87, ubicada en Avenida Alta 471, en el distrito, provincia y departamento de Cusco.

#### **Temporal**

La investigación se realizó durante el año 2025, en un periodo específico de cuatro meses en el que se implementó el programa "Explor-Arte" de cuatro meses, entre el mes de abril y el mes de agosto del 2025.

## **Social**

La población objeto de este estudio estuvo constituida por niños de 4 años que asisten a la Institución Educativa N° 87.

### **Limitaciones de la investigación**

Pese al potencial y la relevancia del estudio, se dieron diversas limitaciones que pudieron tener influencia en los estudios y en la aplicabilidad de los hallazgos obtenidos, las cuales se detallan a continuación:

Limitaciones temporales: La investigación duró cuatro meses, el tiempo requerido para la implementación del programa, lo cual no fue suficiente para observar y constatar cambios duraderos en el desarrollo emocional y en la creatividad de los niños. A pesar de observar efectos positivos en las dimensiones de la creatividad durante este período de intervención, no hay herramientas en el estudio para evaluar los efectos a largo plazo. Asimismo, el período relativamente corto también podría comprometer la profundidad de la investigación respecto a la plena integración de la creatividad en las rutinas de los estudiantes.

Limitación en la muestra: La investigación estuvo enfocada en la institución educativa inicial N° 87, localizada en Avenida Alta 471, Cusco, lo cual dificultó la generalización de los resultados a poblaciones o entornos educativos distintos. Pese a que la institución de aplicación es representativa del entorno educativo habitual de una zona urbana con dificultades socioeconómicas, podrían darse resultados visiblemente distintos en centros con características distintas; por ejemplo, en instituciones privadas o centros educativos ubicados en entornos rurales. Asimismo, el enfoque exclusivo en niños de 4 años impide ofrecer una perspectiva completa sobre cómo programas de creatividad como el evaluado pueden afectar en otras edades o niveles educativos.

Limitación en la evaluación de dimensiones emocionales: Pese a que el programa tuvo el objetivo de mejorar tanto creatividad como inteligencia emocional, al evaluar las dimensiones emocionales no se eliminó la posible influencia del juicio subjetivo de los observadores, introduciendo una limitación para obtener una medición precisa de las consecuencias emocionales del programa. Aunque el desafío fue abordado a través de triangulación de fuentes de datos, elaborando entrevistas a padres y docentes, la limitación continúa siendo inevitable dado el enfoque cualitativo de la investigación.



## PARTE I

### MARCO TEÓRICO

#### 1.1 Antecedentes de la investigación

##### 1.1.1 Antecedentes Internacionales

Zhícay (2024) desarrolló un estudio con el propósito de fortalecer las habilidades expresivas y creativas de los niños de educación inicial mediante la implementación de actividades artísticas y lúdicas, frente a la carencia de herramientas pedagógicas eficaces que estimulen la creatividad desde las primeras etapas educativas. El estudio empleó un enfoque cualitativo sustentado en una perspectiva sociocrítica, lo cual posibilitó la comprensión profunda de las dinámicas presentes en el aula. Para la recopilación de datos se utilizaron entrevistas a docentes, observaciones directas, que fueron anotadas en diarios de campo, y guías de observación las cuales fueron aplicadas a los niños. Los resultados indicaron que hubo un incremento significativo en los niveles de creatividad infantil, evidenciado por una mayor tendencia hacia el juego simbólico y la exploración artística. Asimismo, se fortaleció la expresión cognitiva y emocional de los alumnos. Este estudio pone de relieve la importancia de integrar el arte y el juego, como herramientas pedagógicas fundamentales para un desarrollo infantil integral. En este sentido, el estudio resulta especialmente importante para educadores y profesionales en el nivel Inicial, proporcionando un fundamento teórico y metodológico consistente para la implementación de estrategias pedagógicas orientadas a fomentar la creatividad desde los primeros años de educación formal. Asimismo, ofrece un modelo accesible y eficaz que contribuye significativamente al enriquecimiento de los procesos de enseñanza-aprendizaje.

Por su parte, Carabalí (2021) tuvo como objetivo fomentar una educación innovadora que permitiera a los niños de nivel Inicial expresar su mundo interior a través

de actividades artísticas, considerando el arte como un medio esencial para su desarrollo integral. Se empleó una metodología cualitativa con un enfoque de investigación-acción, permitiendo la participación activa de niños y docentes en los procesos de enseñanza-aprendizaje. Entre las estrategias implementadas destacaron los juegos creativos, las actividades plásticas y la evaluación de proyectos. Esta investigación constituye un aporte muy valioso para la práctica docente en Educación Inicial, al proponer un enfoque metodológico que articula el juego y el arte como herramientas pedagógicas esenciales. Este estudio representa un valioso aporte para los docentes de educación inicial, ya que proporciona un enfoque metodológico innovador que articula el juego y el arte como herramientas pedagógicas clave para fomentar la creatividad. Asimismo, evidencia cómo estas prácticas contribuyen a un aprendizaje más significativo, participativo y centrado en el niño.

Domínguez & Pineda (2019) llevaron a cabo una investigación cuyo objetivo fue analizar cómo la incorporación de actividades artísticas impacta en el desarrollo de la creatividad en niños de 3 a 6 años dentro del entorno escolar. Para ello, se empleó una metodología de investigación-acción aplicada en dos aulas del segundo ciclo de educación infantil. Las actividades fueron diseñadas en función del nivel evolutivo de los estudiantes. Se utilizaron diversos instrumentos de recolección de datos, como las producciones artísticas de los niños, entrevistas a docentes y un diario de campo del investigador. La información fue organizada mediante un sistema de categorías y una hipótesis de progresión. Los resultados evidenciaron una mejora significativa en la originalidad y flexibilidad del pensamiento creativo, así como en las habilidades socioemocionales de los niños. El estudio demuestra que las experiencias artísticas y lúdicas constituyen una herramienta pedagógica eficaz e innovadora para fomentar la creatividad infantil. Este estudio constituye un aporte valioso para los docentes de

educación infantil, ya que demuestra que las actividades artísticas y lúdicas no solo fomentan la creatividad, sino que también representan una herramienta pedagógica innovadora y eficaz, capaz de enriquecer el proceso de enseñanza-aprendizaje y promover una formación integral desde los primeros años escolares.

López & Martínez, (2020) desarrollaron una investigación cuyo objetivo fue evaluar el efecto de las actividades musicales y coreográficas en el desarrollo de la creatividad y la expresión emocional de niños de 5 años en centros educativos de educación infantil en España. La metodología fue de tipo cuasi-experimental, con pre-test y post-test, aplicando escalas estandarizadas de creatividad (Torrance Test) y guías de observación para registrar las respuestas emocionales de los niños. Los resultados evidenciaron que los niños que participaron en las sesiones de música y movimiento presentaron mayor flexibilidad cognitiva, espontaneidad y capacidad de expresión emocional, lo que sugiere que el arte corporal es un recurso pedagógico eficaz para fomentar la creatividad en la infancia. El estudio destaca la importancia de integrar el cuerpo y la música como medios educativos que enriquecen el proceso de enseñanza-aprendizaje en el nivel inicial. Este estudio ofrece evidencia sólida sobre cómo el arte en sus múltiples formas —como la música y el movimiento— puede convertirse en un canal para el desarrollo integral de la niñez.

### **1.1.2 Antecedentes Nacionales**

Gamarra (2023) propuso una investigación cuyo objetivo fue analizar cómo la incorporación de materiales no estructurados influye en el desarrollo de la creatividad en niños de cinco años, fomentando un entorno de aprendizaje flexible, participativo y centrado en la libre exploración. El estudio se enmarcó en un enfoque cuantitativo de tipo descriptivo, con diseño no experimental. Para la evaluación del nivel de creatividad se utilizó el Test de Torrance, aplicado antes y después de la intervención pedagógica. Los

resultados mostraron que más del 80% de los niños evaluados presentaban un nivel de creatividad entre medio e incipiente. Se concluyó que el uso de materiales didácticos estructurados limitaba las capacidades creativas de los estudiantes, mientras que la incorporación de recursos más flexibles promovía una mayor exploración y expresión creativa. Este estudio evidencia la necesidad de adoptar estrategias pedagógicas innovadoras que favorezcan la creatividad infantil desde una perspectiva integral. En definitiva, esta investigación constituye un valioso aporte para los docentes de educación inicial, al proponer un modelo pedagógico innovador que no solo estimula la creatividad infantil, sino que también fortalece el vínculo del niño con su entorno, promoviendo un desarrollo cognitivo, emocional y social más equilibrado. La evidencia recogida demuestra que la introducción de materiales no estructurados en el aula contribuye de manera significativa a la mejora del aprendizaje, así como a la formación de niños con habilidades creativas más desarrolladas y con mayor capacidad para enfrentar desafíos de forma original y autónoma

Ruíz (2021) realizó una investigación centrada en analizar cómo las actividades artísticas pueden actuar como motor del pensamiento creativo, al mismo tiempo que fortalecen habilidades cognitivas, emocionales y expresivas en niños de educación inicial. Se adoptó un enfoque cuantitativo, de tipo descriptivo, bajo un diseño experimental, desarrollando una intervención educativa basada en actividades artísticas estructuradas. Para la recolección de datos se aplicaron observaciones directas, entrevistas con docentes y análisis de las producciones artísticas de los estudiantes. Los resultados mostraron una mejora notable en la creatividad de los niños, quienes desarrollaron una mayor libertad expresiva, imaginación y seguridad en sus propias habilidades. Asimismo, se observó una actitud más positiva hacia el aprendizaje. Este estudio ofrece un enfoque práctico y eficaz para integrar el arte en el currículo escolar, promoviendo un desarrollo integral desde la

primera infancia. El estudio representa un valioso aporte para los docentes de educación inicial, al ofrecer un enfoque práctico y eficaz que integra las artes plásticas en el currículo escolar, promoviendo un desarrollo integral de los niños. En este sentido, se subraya la importancia de incorporar actividades creativas en el aula, ya que no solo potencian la capacidad expresiva, sino que también fomentan el pensamiento crítico y la resolución innovadora de problemas.

Mamani (2022) tuvo como objetivo analizar el impacto de la implementación de estrategias lúdico-artísticas en el desarrollo de la creatividad en niños de nivel inicial, promoviendo entornos pedagógicos dinámicos que estimulen la imaginación, la expresión y el pensamiento creativo desde edades tempranas. La investigación se basó en un enfoque cuantitativo, de tipo descriptivo, bajo un diseño experimental con intervención mediante talleres de artes plásticas. Para la recolección de información se utilizaron observaciones directas, entrevistas a docentes y análisis de las producciones artísticas infantiles. Los resultados evidenciaron una mejora significativa en la creatividad, así como en la interacción social y emocional de los estudiantes, favoreciendo el trabajo colaborativo y la resolución creativa de problemas. Este estudio representa un valioso aporte para el desarrollo integral de los niños, proponiendo un modelo pedagógico innovador que incorpora el arte como herramienta educativa fundamental. Este estudio representa un aporte significativo para los profesionales de la educación infantil, ya que propone un modelo pedagógico innovador que incorpora las artes plásticas como un recurso clave para estimular la creatividad y el desarrollo emocional en los primeros años de formación. Además, ofrece una alternativa metodológica dinámica y eficaz que contribuye a la construcción de experiencias educativas más significativas, promoviendo habilidades fundamentales para la trayectoria educativa y personal de los niños.

Torres y Huamán (2022) desarrollaron un estudio cualitativo con enfoque etnográfico cuyo objetivo fue analizar cómo el uso de narrativas tradicionales andinas y la creación de murales colaborativos influían en el desarrollo de la creatividad y la identidad cultural en niños de 4 y 5 años de una institución educativa de Cusco. Se utilizaron entrevistas a docentes, observaciones participativas y análisis del producto artístico final (murales). Los resultados mostraron que los niños lograron expresar ideas propias con originalidad, enriquecidas por elementos culturales locales, y fortalecieron su sentido de pertenencia. Este estudio resalta el valor del arte como medio de conexión cultural y como herramienta pedagógica para estimular la creatividad desde un enfoque intercultural y contextualizado. Esta propuesta destaca la importancia de integrar la cultura local y el arte como medios pedagógicos para formar niños creativos, conscientes de su identidad y comprometidos con su comunidad.

## **1.2 Bases teórico-científicas**

### **1.2.1 El Programa “EXPLOR-ARTE”**

#### **1.2.1.1. Definición del Arte**

A lo largo de la historia, han surgido diversas definiciones del arte, pero, a nivel general, se puede conceptualizar como una expresión creativa de los seres humanos que emplean distintas herramientas para la comunicación efectiva de sus emociones, pensamientos y percepciones de su entorno. Según Arnheim (2004), el arte es un tipo de lenguaje visual en el cual se emplean colores, tamaños, formas, texturas y otros elementos que permiten construir significados. Para Dissanayake (1995), el arte se entiende como un acto premeditado que genera sentido y pone orden al caos del mundo, por lo que supone una necesidad biocultural para el ser humano. En esta línea, el arte tiene por finalidad algo más que la reproducción fiel de la realidad observable, dando paso a la expresión subjetiva de nuestras experiencias personales y colectivas, que dependen del

contexto cultural de cada individuo. Eisner (2004) señala que el arte es capaz de configurar formas de pensamiento, lo que denomina “pensamiento artístico”, ampliando la percepción y entendimiento sobre el mundo que le rodea.

En la infancia, el arte constituye una forma primaria del lenguaje que posibilita al niño la expresión de sus experiencias y emociones que no es capaz todavía de expresar de manera verbal (Malaguzzi, 1994). En ese sentido, el arte en el nivel inicial no debe limitarse solamente a la estética y el entretenimiento, sino también debe emplearse como parte del proceso de enseñanza-aprendizaje.

### **1.2.1.2. El Arte en la Educación**

El arte ha adquirido un papel crucial en el contexto educativo, ya que fomenta el desarrollo cognitivo, social y emocional del infante. Como indica Eisner (2004), elementos como la imaginación, la creatividad, la expresión de las emociones y la sensibilidad estética, que no se desarrollan adecuadamente en otras áreas, pueden ser fomentados de manera efectiva mediante una educación enfocada en el arte.

La teoría de las inteligencias múltiples de Gardner (1993) señala que inteligencias diversas, como la musical, espacial y kinestésica-corporal, se potencian a través del arte. Esto permite a los niños mejorar su desarrollo integral durante el proceso educativo. En las aulas del Nivel Inicial, se debe procurar que los espacios destinados al arte sean lugares que les permitan a los niños explorar, entretenerse y experimentar. Según Malaguzzi (1994), los niños se convierten en los protagonistas de sus propios aprendizajes, el docente es un guía activo y el entorno se convierte en una tercera fuente de estimulación para su autonomía, su creatividad y su imaginación. Por lo tanto, el arte es un elemento fundamental para el desarrollo del pensamiento crítico y la construcción de los conocimientos.

Es importante señalar, en ese sentido, que el arte, como parte del currículo escolar, promueve el desarrollo de la autoestima, la comunicación, el trabajo colectivo y la resolución de conflictos, así como de otras competencias que forman parte de diversas áreas (MINEDU, 2016).

### **1.2.1.3. Importancia del Arte en el Desarrollo de la Educación Inicial**

Durante la infancia temprana, el cerebro todavía está en una etapa crítica de desarrollo, ya que es una etapa de elevada plasticidad neuronal, influida de manera significativa por las vivencias del niño (Shonkoff & Phillips, 2000). Por lo tanto, el arte supone de un elemento clave para la estimulación de áreas del cerebro implicadas en procesos superiores como la percepción, el lenguaje y el control de emociones. Realizar actividades artísticas a lo largo de la etapa infantil permite mejorar el proceso de aprendizaje y que el niño desarrolle sus habilidades inter e intrapersonales; esto implica que existe una interrelación entre motivación, pensamiento crítico y creatividad (Catterall, 2009).

Es importante destacar que el arte desarrolla la expresión emocional y habilidades como el lenguaje no verbal y la empatía (Rabkin & Redmond, 2006). En el Nivel Inicial, debe entenderse que el arte es un medio indispensable para la comprensión, el manejo de las emociones y la construcción de vínculos positivos entre los niños.

### **1.2.1.4. Propuesta pedagógica: Programa Explor-Arte**

Debido a la necesidad de utilizar el arte como parte del currículo educativo para desarrollar al niño de forma integral, el programa “Explor-Arte” ha sido propuesto como una estrategia pedagógica que permite a los niños de Educación Inicial impulsar su creatividad mediante una metodología compuesta por técnicas como dibujo libre, modelado, pintura, construcciones y juegos simbólicos (Paredes-Martínez & Tirado, 2022). El diseño parte de las directrices del Currículo Nacional de Educación Básica

Regular (MINEDU, 2019), el cual insta a la aplicación de estrategias que permitan el adecuado desarrollo del niño a lo largo de su proceso formativo.

El programa “Explor-Arte” pretende crear espacios en los que se fomente el pensamiento creativo y se desarrolla la capacidad de resolver problemas con un enfoque divergente (Ballarini, G.; Forés, A., 2017). Para ello, impulsa que se empleen diversos materiales, estructurados y no estructurados, para que los niños puedan experimentar, tomar decisiones, explorar diferentes escenarios y obtener resultados propios, reforzando su autonomía.

Es importante destacar que el programa está enfocado también en potenciar los procesos cognitivos superiores de los niños, como la memoria, la atención, la planificación y el razonamiento, indispensables para su adecuado desarrollo cognitivo. Asimismo, busca fortalecer la motivación, la autoestima y las habilidades sociales de los niños (Revilla, Palacios, Hinostroza, & Velazco, 2020).

En consecuencia, el programa “Explor-Arte” ofrece una alternativa pedagógica acorde con las competencias educativas y los principios de un aprendizaje integral que le permitan a los niños desarrollarse a nivel emocional, motriz, lingüístico y sensorial y, de ese modo, puedan comunicarse de forma libre y auténtica (Dewey, 1934).

#### **1.2.1.5. Secuencia didáctica del Programa Explor-Arte**

El programa sigue una estructura lineal que está planificada para avanzar de manera progresiva, empezando con una exploración de base hasta alcanzar logros más complejos, que serán evaluados mediante las fichas de observación correspondientes.

La secuencia empieza con la aplicación del instrumento pre test, con el propósito de evaluar los niveles de creatividad de cada niño al inicio del programa. Esto se realizó a través de actividades de dibujo libre que fueron registradas por las investigadoras en las fichas de observaciones. Los niños utilizaron diversos materiales y se evaluó la

originalidad de sus creaciones, así como también la variedad de elementos empleados en su producción y su capacidad de proyectar sus emociones e ideas a través de ellos.

Seguidamente, se dio paso a la exploración sensorial, en la que los niños se familiarizaban con distintos materiales artísticos, tales como pinceles, crayones, témperas, plastilinas y cartón, no con la intención de generar obras de arte, sino de incentivar la manipulación, la curiosidad y la experimentación sin consignas ni guías, como condiciones previas al proceso creativo.

Posteriormente, se prosiguió con la elaboración de obras individuales. Esta etapa sí contó con la guía docente; sin embargo, las consignas fueron libres y no buscaron respuestas específicas, ya que la finalidad era que los niños elaborasen producciones a criterio personal, utilizando diferentes herramientas y técnicas, como el dibujo, la pintura o el modelado. Los resultados fueron registrados por las investigadoras y se evaluaron aspectos como la originalidad, la complejidad, el color, el uso del espacio y la autonomía al tomar decisiones de carácter artístico.

A continuación, se procedió con la elaboración de producciones en grupo, en la que los niños trabajaron colectivamente creando diversas obras artísticas, como maquetas o esculturas. Esta fase no busca la perfección, destreza o complejidad de las obras, sino que se enfoca en la promoción de las habilidades cognitivas, emocionales y sociales de los niños a través del trabajo en equipo; es decir, su capacidad para organizarse, planificar y resolver conflictos de manera conjunta. El papel de las investigadoras en esta etapa es observar y monitorear el desempeño de los niños en contextos grupales y sus capacidades para integrarse y expresar libremente su creatividad.

La secuencia se cierra con la segunda aplicación del instrumento post test, en la cual se evalúan los progresos de los niños, comparando con los resultados obtenidos en el pre test, ya que se usan los mismos criterios en ambas evaluaciones. Estos datos

permitirán realizar valoraciones sobre la eficacia del programa “Explor-Arte” en el desarrollo de la creatividad.

## **1.2.2 Creatividad**

### **1.2.2.1. Definición de la Creatividad**

La creatividad es la capacidad de generar ideas novedosas, originales y valiosas dentro de un contexto social (Runco, 2007)). Guilford (1950), en sus estudios sobre la creatividad, introdujo el concepto del pensamiento divergente como una fuerza creativa, que generaba diversas soluciones a problemas abiertos. Para medir esta capacidad, Torrance (1974) desarrolló cuatro dimensiones: fluidez, flexibilidad, originalidad y elaboración.

Por otro lado, Sternberg y Lubart (1991) elaboraron un enfoque que integra un conjunto de habilidades de personalidad, cognitivas y ambientales como parte de la creatividad. De acuerdo con los autores, la creatividad se desarrolla a través de la estimulación constante y adecuada en un contexto educativo, y no se trata de un talento innato o exclusivo de personas con altas capacidades.

### **1.2.2.2. Teorías de la Creatividad**

- **Teoría del Pensamiento Divergente**

Guilford (1950) sugirió que la creatividad era una capacidad influida por el pensamiento divergente, el cual define como una habilidad que, con el estímulo adecuada, permite generar ideas o soluciones diversas para un problema concreto, a diferencia del pensamiento convergente, que se centra en la búsqueda de una única solución correcta. En base a esta línea, Torrance (1974)) presentó cuatro dimensiones para medir la creatividad en base al pensamiento divergente: cantidad de ideas (fluidez), variedad de

ideas (flexibilidad), ideas novedosas (originalidad) y detalle y complejidad de las ideas (elaboración).

- **Teoría de la Inversión Creativa**

Sternberg y Lubart (1991) establecen que la creatividad es una apuesta por ideas que, originalmente, carecen de valor social, pero pueden adquirir valor a través de la innovación. Debido a ello, consideran que el pensamiento creativo es una inversión. El elemento fundamental de esta teoría es que existen factores internos, como la inteligencia y la personalidad, y factores externos, como el entorno familiar, escolar y social, que condicionan la manifestación de la creatividad.

### **1.2.2.3. Dimensiones de la Creatividad**

Tomando la definición del pensamiento divergente de Guilford, Torrance (1974) identificó cuatro dimensiones de la creatividad que son fundamentales para generar ideas:

- **Fluidez**

Es la capacidad de producir ideas, soluciones y respuestas en grandes cantidades para afrontar un problema. En la infancia, se expresa cuando los niños le dan usos diversos a un objeto común, ya sea para jugar o para inventar historias. La importancia de la fluidez radica en que, cuantas más ideas surjan, mayor es la probabilidad de que aparezca una idea novedosa y valiosa.

- **Flexibilidad**

Es la capacidad para generar ideas que contengan distintos enfoques; es decir, de modificar las perspectivas o los ángulos desde los cuales se analiza un problema. Si se habla de los niños, la flexibilidad se expresa, por ejemplo, al emplear objetos que tienen un uso estándar en otro no convencional, como un vaso de agua utilizado como un compás

para dibujar círculos. Esto permitirá que el niño evite la rigidez de pensamiento al explorar alternativas y soluciones creativas a diversos problemas.

- **Originalidad**

Esta capacidad involucra la generación de ideas innovadoras o poco usuales en su contexto o grupo, valorando la singularidad de la idea propuesta. Para los niños, se reflejaría en la creación de personajes, lugares o historias nuevas y completamente originales. Por lo tanto, la dimensión de la originalidad es la más vinculada con la creatividad en sí misma, ya que implica la habilidad para llegar más allá de lo que se conoce.

- **Elaboración**

Esta dimensión hace referencia al detalle y complejidad que adquiere una idea creativa. Un niño puede imaginarse a una criatura fantástica, pero su nivel de elaboración implica la capacidad de describir aspectos de esta criatura, tales como sus rasgos físicos y de personalidad, dónde vive y lo que come, etc. En ese sentido, la elaboración es clave para moldear una idea básica en un producto complejo y lleno de significado.

Estas dimensiones se pueden observar y potenciar mediante estrategias educativas que estén enfocadas en la estimulación de ideas, el dibujo, la resolución de conflictos, el juego simbólico y la libre expresión artística (Runco, 2007).

#### **1.2.2.4. Creatividad en la Educación Inicial**

En el Nivel Inicial, la creatividad es elemental para desarrollar el pensamiento creativo, por lo tanto, los centros educativos deben promover espacios que permitan explorar, experimentar y resolver problemas abiertos (Pérez, 2015).

Malaguzzi (1994) indica que los niños aprenden mediante la interacción con su entorno y sus pares a través del lenguaje artístico, por lo que es indispensable contar con ambientes que les ofrezcan materiales para la creación de proyectos artísticos y su libre expresión.

En esa misma línea, se debe resaltar que la creatividad está intrínsecamente relacionada con la motivación. Si un niño siente que tiene libertad para expresarse y explorar sin miedo a la reprimenda, podrá desarrollar su autonomía y su autoestima (Amabile, 1983). En consecuencia, el papel de un docente en el aula deberá ser de guía, pero también de facilitador, promoviendo un ambiente adecuado para desarrollar la curiosidad y la reflexión.

#### **1.2.2.5. Factores que Influyen en el Desarrollo de la Creatividad en los Niños**

Existen diversos factores que se interrelacionan para mejorar o limitar el desarrollo de la creatividad:

- **Contexto familiar y escolar**

El entorno en el que crece un niño determina sus oportunidades de ser creativo. Si la familia y la escuela estimulan su expresión artística y su capacidad para explorar con materiales diversos en ambientes seguros, se impulsará su creatividad (Craft, 2001).

- **Interacción Social**

Vygotsky (1978) señala que la creatividad surge como un proceso social, al intercambiar ideas con los pares o con personas adultas, realizar trabajos en grupo y compartir experiencias.

- **Motivación Intrínseca**

Según Amabile (1983), la motivación surge del interés individual y de la satisfacción que supone realizar la actividad. Por lo tanto, este es un factor clave para estimular la creatividad, ya que los niños motivados tienden a explorar más a fondo y a tomar más riesgos.

- **Actitudes del Docente**

El papel del docente es esencial para estimular la creatividad. El educador debe aceptar que cometer errores es natural en el proceso de aprendizaje, que los niños pueden y deben enfrentarse a desafíos de manera autónoma, y que se les debe ofrecer un entorno adecuado para que desarrollen su pensamiento creativo (Craft, 2001).

- **Materiales y Experiencias Artísticas**

Acceder a herramientas y materiales diversos y disfrutar de la opción de explorarlos libremente y experimentar con ellos contribuye a desarrollar posibilidades creativas. Por ello, es fundamental que el niño pueda manipular y combinar libremente estos elementos (Eisner, 2004).

### **1.3 Definición de términos**

a. **CREATIVIDAD:** La creatividad, a menudo entendida como la capacidad de producir algo nuevo, no siempre es reconocida en su complejidad; la creatividad no se limita a la generación de ideas originales, sino que también abarca la capacidad de transformar y adaptar el conocimiento existente a nuevas circunstancias (Torrance, 1974). Por otro lado, Vigotsky (1978) considera que la creatividad es un proceso social y cultural que no solo depende de la capacidad individual, sino también del entorno que facilita o

limita su expresión. Siguiendo estas aportaciones, Carranza (2021) afirma que la creatividad debe ser vista como un proceso dinámico que se desarrolla a lo largo del tiempo, influenciado por factores internos y externos. Esta definición amplia de la creatividad implica que es una habilidad que puede ser estimulada y mejorada a lo largo de la vida, y no solo un talento innato de unos pocos. Así, entender la creatividad como un proceso que involucra tanto la capacidad cognitiva como emocional es fundamental para evitar la interpretación reduccionista de que solo los "artistas" son creativos. La creatividad en la infancia, en particular, se manifiesta de manera espontánea y es clave en el proceso de aprendizaje y adaptación al mundo.

b. **FLUIDEZ:** La fluidez es la amplitud del pensamiento divergente, la cual implica explorar múltiples soluciones ante una misma cuestión (Torrance, 1974). A menudo se asocia erróneamente con la habilidad para encontrar respuestas rápidas o fáciles, pero en realidad, la fluidez creativa se refiere a la fluidez no debe confundirse con la rapidez de ejecución, sino con la capacidad de imaginar varias alternativas para un mismo problema, lo que requiere un proceso cognitivo abierto y libre de restricciones (Cuenca, 2021). En la misma línea, Paredes-Martínez y Tirado (2022) sostienen que la fluidez se entiende mejor cuando se aborda como un proceso que permite la exploración sin límite de respuestas, lo que abre espacio a la imaginación y la invención.

c. **FLEXIBILIDAD:** es la capacidad de adaptarse a nuevas ideas y cambiar de enfoque cuando una estrategia no funciona, lo que se conoce como pensamiento flexible (Guilford, 1950). Avendaño, Hernández y Prada (2021) destacan que, a diferencia de la rigidez cognitiva, que se caracteriza por adherirse a una única forma de pensar, la flexibilidad permite a los individuos explorar diferentes caminos y respuestas a los problemas.

d. **ORIGINALIDAD:** Es la capacidad de generar soluciones nuevas a partir de lo que ya existe, siempre que estas soluciones sean valiosas y apropiadas dentro del contexto dado (Torrance, 1974). Según Galindo (2022), por otro lado, considera que la originalidad en la creatividad infantil no necesariamente significa que las ideas sean completamente inéditas o nunca antes pensadas, sino que debe ser vista como la capacidad de aportar algo nuevo a partir de combinaciones inusuales de elementos previos. Asimismo, Carranza (2021) refuerza esta perspectiva al señalar que la originalidad puede ser vista como un grado de novedad relativo, en lugar de una necesidad absoluta de novedad radical, lo que elimina la idea errónea de que solo los grandes inventores o artistas tienen la capacidad de ser originales.

e. **ELABORACION:** El concepto de elaboración en la creatividad está asociado comúnmente con la idea de perfeccionamiento y desarrollo de las ideas inicial (Torrance, 1974). Sin embargo, puede ser malinterpretado si se piensa que la elaboración solo se refiere a la fase final de un proceso creativo. Cuenca (2021) argumenta que la elaboración en la creatividad infantil no es solo un proceso de “acabado” de ideas, sino un trabajo continuo de refinamiento, ajuste y expansión de las ideas iniciales, que implica un esfuerzo cognitivo sostenido para mejorar y completar un concepto o producto. Este aspecto de la creatividad también está relacionado con la perseverancia, ya que los niños deben ser capaces de mantener su motivación y concentrarse en el proceso de desarrollo de sus ideas hasta su culminación (Campiño & Vásquez, 2022).

f. **CREATIVIDAD DIVERGENTE Y CONVERGENTE:** Un concepto adicional que debe ser aclarado en el estudio de la creatividad es la distinción entre creatividad divergente y convergente, términos que a menudo se emplean de manera indistinta. Según Torrance (1974) La creatividad divergente se refiere a la capacidad de generar múltiples ideas o soluciones a partir de un único estímulo o problema. En

contraste, la creatividad convergente se refiere a la capacidad de encontrar la mejor solución o respuesta a un problema determinado. Es crucial comprender que ambas formas de creatividad son necesarias y se complementan entre sí en el desarrollo de la creatividad infantil (Vygotsky, 1978). Mientras que la creatividad divergente favorece la exploración y la innovación, la creatividad convergente es importante para seleccionar y aplicar las soluciones más efectivas (Avendaño, Hernández, & Prada, 2021).



## **PARTE II**

### **METODOLOGÍA**

#### **2.1 Método de investigación**

El método hipotético-deductivo es una estrategia científica que parte de la formulación de hipótesis basadas en teorías existentes y procede a su verificación mediante la observación y experimentación. Este enfoque permite deducir consecuencias lógicas que pueden contrastarse empíricamente, facilitando la validación o refutación de las hipótesis planteadas (Hernández et al., 2014).

##### **2.1.1 Enfoque de investigación**

Este estudio adopta un enfoque cuantitativo, caracterizado por la recolección y análisis de datos numéricos para identificar patrones y establecer relaciones entre variables. Este enfoque busca la objetividad y la generalización de los resultados, utilizando herramientas estadísticas para el análisis de la información recopilada (Hernández et al., 2014).

##### **2.1.2 Tipo de investigación**

La investigación aplicada se centra en la resolución de problemas prácticos mediante la aplicación de conocimientos científicos. En este caso, se busca implementar estrategias que promuevan la creatividad en niños de educación inicial, con el objetivo de mejorar prácticas educativas específicas (Cedeño, Maldonado, & Vizcaíno, 2023)

##### **2.1.3 Alcances o nivel de investigación**

La investigación es explicativa porque busca explicar las causas de un fenómeno, estableciendo relaciones causales y de efecto entre las variables consideradas con el fin de obtener una respuesta acerca del efecto de una variable sobre otra (Cedeño, Maldonado, & Vizcaíno, 2023).

### 2.1.4 Diseño de investigación

El diseño pre-experimental implica la aplicación de un tratamiento o intervención a un grupo sin la utilización de un grupo de control. Aunque presenta limitaciones en cuanto al control de variables externas, es útil para obtener evidencias preliminares sobre la efectividad de una intervención. En este estudio, se implementará una estrategia educativa para fomentar la creatividad y se evaluarán sus efectos en los niños participantes (Cedeño, Maldonado, & Vizcaíno, 2023). En cuanto al tipo de diseño preexperimental se utiliza un diseño de pretest/post test y no incluye un grupo control.

$$GE: O_1 \rightarrow X \rightarrow O_2$$

Donde:

G = grupo experimental

Muestra: 25 niños de 4 años de la IEI. N.º 87 – Niño de Praga – 2025

O<sub>1</sub> = pre test – observación 1

X = variable independiente (Aplicación del Programa “Explor-Arte” )

O<sub>2</sub> = post test observación 2

## 2.2 Variables de la investigación

### 2.2.1 Variable independiente

- El programa “Explor-Arte”

### 2.2.2 Variable dependiente

- Creatividad

## 2.3 Población y muestra del estudio

### 2.3.1 Población

La población objetivo está compuesta por 230 niños y niñas de 3, 4 y 5 años de la institución educativa inicial N° 87 en Cusco, matriculados en el año académico 2025.

Esta población representa el total de estudiantes en los niveles de educación inicial de la institución.

**Tabla 1:** Población

<b>GRADO</b>	<b>EDAD</b>	<b>TOTAL</b>
<b>3 AÑOS DULZURA</b>	3 - 4	25
<b>4 AÑOS UNIÓN</b>	4 - 5	25
<b>4 AÑOS SOLIDARIDAD</b>	4 - 5	26
<b>4 AÑOS NOBLEZA</b>	4 - 5	25
<b>4 AÑOS PAZ</b>	4 - 5	25
<b>5 AÑOS FORTALEZA</b>	5 - 6	27
<b>5 AÑOS AMISTAD</b>	5 - 6	26
<b>5 AÑOS AMOR</b>	5 - 6	25
<b>5 AÑOS TERNURA</b>	5 - 6	26
<b>TOTAL</b>		<b>230</b>

*Fuente: Nómina de matrícula (2025)*

### 2.3.2 Muestra

Se seleccionó una muestra no probabilística por conveniencia, conformada por 25 niños de 4 años – aula “Unión”. Este tipo de muestreo se utiliza cuando la selección de los participantes se basa en criterios de accesibilidad y disponibilidad, permitiendo una recolección de datos más eficiente en contextos específicos (Hernández et al., 2014).

**Tabla 2:** Muestra de estudio

<b>GRADO</b>	<b>EDAD</b>	<b>N.º DE NIÑOS</b>	<b>N.º DE NIÑAS</b>	<b>TOTAL</b>
<b>4 AÑOS</b>	4-5	08	17	25

*Fuente: Nómina de matrícula (2025)*

## 2.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos

### 2.4.1 Técnica de recolección de datos

#### 2.4.1.1. Técnicas de campo

- **Encuesta:** Es una herramienta que permite obtener datos sobre un grupo de personas mediante un conjunto de preguntas relacionadas a una o más variables de interés (Hernández, Fernández, & Baptista, 2014).

#### 2.4.1.2. Técnicas de gabinete

- **Revisión bibliográfica:** Es un análisis documental sobre el tema que se está investigando; permite la recopilación y el comentario de la literatura recopilada sobre dicho tema. (Coral, 2016).

#### 2.4.2 Instrumento de recolección de datos

- **Cuestionario de Creatividad – Galindo Soto (2022)**

El instrumento utilizado en esta investigación es el Cuestionario de Creatividad para niños de 4 y 5 años, elaborado por Galindo Soto (2022). Este instrumento se fundamenta en la teoría de la creatividad propuesta por Guilford (1950), y evalúa cuatro dimensiones del pensamiento creativo: fluidez, flexibilidad, originalidad y elaboración. El cuestionario consta de 20 ítems distribuidos equitativamente (cinco ítems por cada dimensión), y ha sido diseñado para ser aplicado en contextos lúdicos y de interacción directa con el niño. Para la valoración de las respuestas se emplea una escala tipo Likert de cinco niveles: Siempre (5), A veces (4), Indeciso (3), No regularmente (2) y Nunca (1). Esta escala permite asignar un puntaje cuantitativo a cada manifestación creativa observada durante la aplicación del cuestionario. Los resultados obtenidos son clasificados en cinco niveles de desempeño: muy bajo, bajo, medio, alto y muy alto, según el puntaje total alcanzado por cada niño.

El instrumento cuenta con validez de contenido, respaldada mediante juicio de expertos, alcanzando un coeficiente de 0.74, lo que indica una adecuada representatividad de los ítems respecto a las dimensiones evaluadas. Asimismo, presenta una alta confiabilidad, con un coeficiente de 0.822 según el estadístico Alfa de Cronbach, lo que

demuestra una consistencia interna sólida. En conjunto, estas características garantizan que el cuestionario sea una herramienta válida y confiable para la evaluación del pensamiento creativo en la educación inicial.

**Tabla 3:** Técnica e instrumento de recolección de datos

<i>Variable</i>	<i>Dimensiones</i>	<i>Técnica</i>	<i>Instrumento</i>	<i>Escala</i>
<i>Creatividad</i>	Fluidez, flexibilidad, originalidad y elaboración	Encuesta	Cuestionario de Creatividad adaptado de Galindo Soto (2022), basado en Guilford (1950)	Escala Likert (1 a 5)

*Fuente:* Elaboración propia a partir de Galindo Soto (2022) y Guilford (1950).

### 2.5. Técnicas de procesamiento de datos

Se procedió en primer lugar a codificar y tabular la información recopilada por medio del cuestionario, asignando un valor numérico a cada indicador y registrando los datos en una tabla elaborada con Microsoft Excel, que fue procesada mediante el programa SPSS, versión 26. A continuación, se realizó un análisis estadístico por medio de la prueba t de muestras emparejadas, y se obtuvieron los estadísticos descriptivos de media, mediana y moda para realizar una comparación entre los resultados del pre y post test. Los resultados obtenidos fueron tabulados y presentados en la sección correspondiente.

### 2.6. Aspectos éticos

La ética en la investigación educativa es fundamental para garantizar el respeto y la protección de los participantes. En este estudio, se considerarán los siguientes principios éticos:

- **Consentimiento informado:** Se obtendrá el consentimiento de los padres o tutores de los niños participantes, informándoles sobre los objetivos, procedimientos y posibles riesgos del estudio, asegurando su comprensión y aceptación voluntaria (Hernández, Fernández, & Baptista, 2014).

- **Confidencialidad:** Se protegerá la identidad y privacidad de los participantes, manteniendo la información recolectada en estricta confidencialidad y utilizándola únicamente con fines académicos (Hernández, Fernández, & Baptista, 2014).
- **Beneficencia:** Se procurará maximizar los beneficios y minimizar cualquier posible daño o incomodidad para los niños, asegurando que la intervención educativa sea apropiada y beneficiosa para su desarrollo (Hernández, Fernández, & Baptista, 2014).
- **Justicia:** Se garantizará una selección equitativa de los participantes, evitando cualquier forma de discriminación y asegurando que todos los niños tengan la misma oportunidad de participar en el estudio (Hernández, Fernández, & Baptista, 2014).



## **PARTE III**

### **RESULTADOS**

#### **3.1 Análisis de los resultados de la creatividad**

En este capítulo se presentan los resultados alcanzados tras la implementación del programa “Explor-Arte”, diseñado para potenciar la creatividad en los niños de cuatro años de la institución educativa inicial N.º 87 “Niño de Praga” – 2025. El objetivo principal de esta sección es examinar y describir los efectos del programa en las diversas dimensiones de la creatividad planteadas por Guilford (1950): fluidez, flexibilidad, originalidad y elaboración.

El procesamiento de los datos se llevó a cabo a partir de la información recolectada mediante el instrumento de evaluación de la creatividad, aplicado en las fases de pretest y postest, considerando tanto al grupo experimental como al grupo de control. Para el análisis, se emplearon estadígrafos descriptivos e inferenciales, los cuales permitieron identificar los cambios relevantes en los niveles de creatividad tras la intervención educativa.

Del mismo modo, se incluyen las tablas y figuras correspondientes a los resultados obtenidos en cada dimensión, acompañadas por su respectiva interpretación y discusión. Este apartado tiene como finalidad demostrar la eficacia del programa “Explor-Arte” en la estimulación de la creatividad infantil, relacionando los hallazgos obtenidos con los fundamentos teóricos y con antecedentes de investigaciones previas, tanto nacionales como internacionales.

En síntesis, este capítulo representa una fase fundamental del estudio, ya que permite verificar las hipótesis formuladas y evaluar el impacto real del programa “Explor-Arte” en el desarrollo de las habilidades creativas de los niños, aportando de manera

significativa al fortalecimiento de un enfoque pedagógico innovador en la educación inicial.

### 3.1.1 Análisis comparativo de la creatividad

**Tabla 4:** Variable dependiente creatividad

Nivel	Pretest		Post test	
	f	%	F	%
<b>Muy bajo (No siempre)</b>	0	0.0%	0	0.0%
<b>Bajo (No regularmente)</b>	23	92.0%	0	0.0%
<b>Medio (Indeciso)</b>	2	8.0%	0	0.0%
<b>Alto (A veces)</b>	0	0.0%	21	84.0%
<b>Muy alto (Siempre)</b>	0	0.0%	4	16.0%
<b>TOTAL</b>	<b>25</b>	<b>100%</b>	<b>25</b>	<b>100%</b>

*Fuente: Elaboración propia (2025)*

#### Interpretación

Los resultados del pretest evidencian que la mayoría de los estudiantes (92 %) se encontraban en el nivel “Bajo (No regularmente)” en cuanto a su desarrollo creativo, lo que indica que presentaban limitaciones en la generación de ideas, expresión gráfica y pensamiento divergente, y requerían un acompañamiento constante en actividades creativas. Solo un 8 % se ubicó en el nivel “Medio (Indeciso)”, sin registrarse estudiantes en los niveles superiores de desempeño, lo que reflejaba una necesidad importante de fortalecer la creatividad desde un enfoque pedagógico.

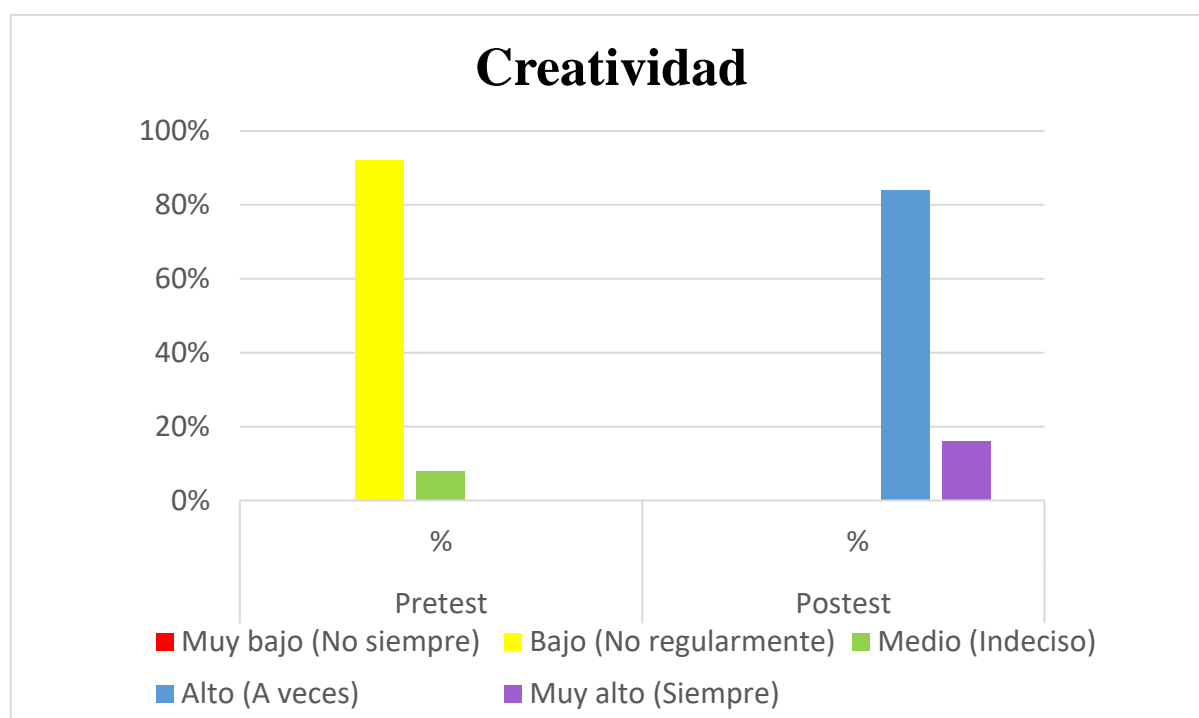
En contraste, los resultados del post test muestran una mejora significativa en los niveles de creatividad. El 84 % de los estudiantes alcanzó el nivel “Alto (A veces)”, demostrando mayor fluidez de ideas, originalidad, flexibilidad y elaboración en sus producciones creativas, mientras que el 16 % se ubicó en el nivel “Muy alto (Siempre)”, lo cual evidencia un desarrollo creativo sobresaliente. Cabe destacar que ningún

estudiante permaneció en los niveles bajo o medio, lo que confirma un avance notable en todas las dimensiones evaluadas.

Este progreso puede atribuirse a la implementación del programa “Explor-Arte”, el cual consistió en la aplicación de 12 talleres pedagógicos diseñados en base a la teoría de la creatividad de Guilford. A través de actividades artísticas, juegos simbólicos, narración, dibujo libre y exploración de materiales, los niños fueron estimulados a pensar de forma divergente, a generar ideas propias y a expresarse con libertad.

Los resultados alcanzados demuestran que el programa “Explor-Arte” tuvo un impacto positivo y observable en el desarrollo de la creatividad infantil, permitiendo que un grupo inicialmente con baja manifestación creativa, pase a mostrar niveles altos y muy altos en su desempeño, cumpliendo con los objetivos planteados en la investigación y validando la efectividad de la estrategia implementada en el contexto de la educación inicial.

**Figura 1:** Grafico porcentual de la Creatividad



*Fuente: Elaboración propia (2025)*

### 3.1.2 Efecto del programa “Explor-Arte” en el desarrollo de la creatividad

Con el objetivo de responder al problema general: *¿Qué efecto tiene el programa “Explor-Arte” en el desarrollo de la creatividad en niños de 4 años de la institución educativa inicial N° 87 – 2025?*, se aplicó una **prueba t para muestras emparejadas**, comparando los puntajes de creatividad antes (*pre*) y después (*pos*) de la implementación del programa en un grupo de 25 niños.

**Tabla 5:** Estadísticos de prueba para la creatividad

Prueba de muestras emparejadas										
		Diferencias emparejadas					t	gl	Sig. (bilateral)	
		Media	Desv. Desviación	Desv. Error promedio	95% de intervalo de confianza de la diferencia					
					Inferior	Superior				
Par 1	pre - pos	-42,16000	5,11273	1,02255	-44,27043	-40,04957	-41,230	24	,000	

*Fuente: Elaboración propia a partir de resultados del programa SPSS (2025)*

Los resultados obtenidos muestran una **diferencia media significativa** de **-42,16 puntos**, lo cual indica que, en promedio, los puntajes de creatividad **aumentaron considerablemente** después de la intervención (ya que se restó pre - post, el valor negativo implica una mejora en los puntajes posteriores). Esta diferencia fue estadísticamente significativa, con un valor de **t = -41,230**, **gl = 24**, y un nivel de significancia **p = 0,000** (bilateral), el cual es menor al umbral convencional de 0,05.

Además, el **intervalo de confianza del 95%** para la diferencia media se encuentra entre **-44,27** y **-40,05**, lo que refuerza la conclusión de que el efecto del programa no es producto del azar.

Los resultados de la prueba estadística permiten concluir que el programa **“Explor-Arte” tuvo un efecto positivo y estadísticamente significativo en el desarrollo de la creatividad** de los niños participantes. La mejora observada sugiere que

la intervención fue eficaz para estimular las habilidades creativas en esta población infantil.

### 3.2. Resultados de la dimensión Fluidez

**Tabla 6:** Dimensión Fluidez

Nivel	Pretest		Post test	
	f	%	F	%
<b>Muy bajo (No siempre)</b>	3	12.0%	0	0.0%
<b>Bajo (No regularmente)</b>	20	80.0%	1	4.0%
<b>Medio (Indeciso)</b>	2	8.0%	1	4.0%
<b>Alto (A veces)</b>	0	0.0%	19	76.0%
<b>Muy alto (Siempre)</b>	0	0.0%	4	16.0%
<b>TOTAL</b>	<b>25</b>	<b>100%</b>	<b>25</b>	<b>100%</b>

*Fuente: Elaboración propia (2025)*

#### Interpretación

Los resultados del pretest reflejan que la mayoría de los estudiantes (80 %) se encontraba en el nivel “Bajo (No regularmente)”, lo cual evidencia una capacidad limitada para generar ideas variadas en un tiempo determinado. Asimismo, un 12 % se ubicó en el nivel “Muy bajo (No siempre)”, y solo un pequeño grupo (8 %) alcanzó el nivel “Medio (Indeciso)”, lo que demuestra que antes de la intervención, los niños mostraban escasa fluidez creativa, con dificultad para producir respuestas múltiples o ideas alternativas ante una consigna artística o verbal.

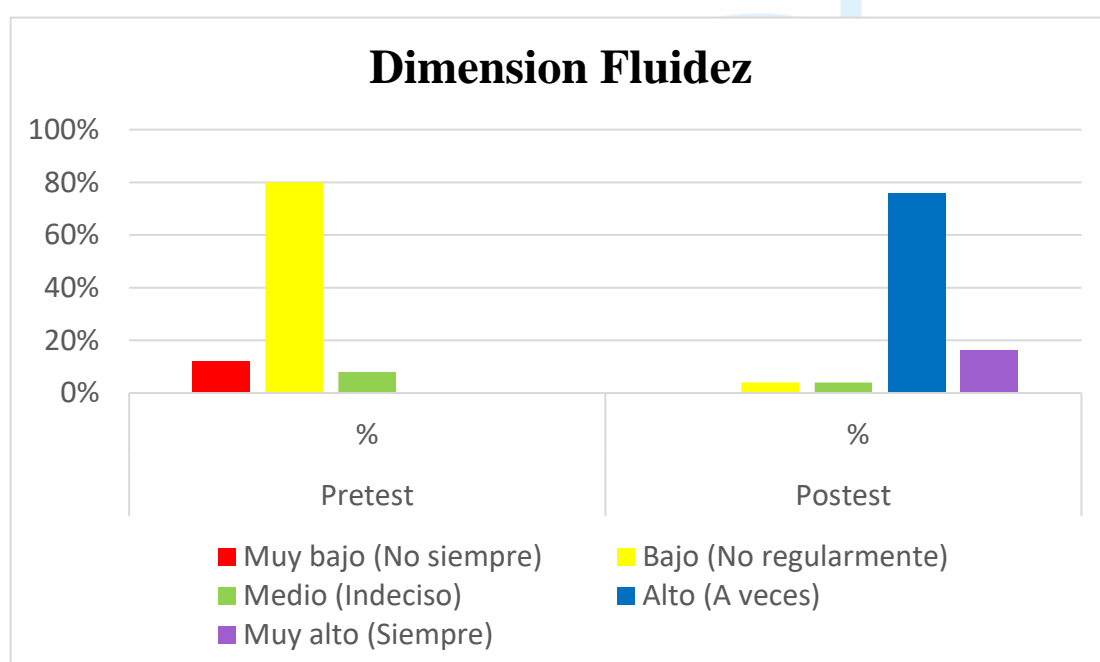
En contraste, los resultados del post test muestran una mejora significativa en esta dimensión: el 76 % de los estudiantes alcanzó el nivel “Alto (A veces)”, y un 16 % logró ubicarse en el nivel “Muy alto (Siempre)”, mientras que únicamente el 8 % restante se mantuvo en niveles medio o bajo. Es importante destacar que ningún estudiante permaneció en el nivel “Muy bajo” tras la intervención, lo que sugiere un avance

sustancial en la capacidad de los niños para expresar múltiples ideas y soluciones durante las actividades creativas.

Este cambio positivo puede atribuirse a la aplicación del programa “Explor-Arte”, cuyas actividades estuvieron orientadas al fomento de la fluidez, a través del uso de materiales artísticos diversos, estímulos visuales y propuestas abiertas que incentivaron la libre expresión. Mediante dinámicas como el dibujo libre, la transformación de materiales y la invención de formas, los niños tuvieron la oportunidad de explorar diferentes ideas sin temor al error, lo cual potenció su producción creativa.

Los hallazgos permiten concluir que el programa “Explor-Arte” generó un impacto positivo en la dimensión fluidez del pensamiento creativo, favoreciendo que los niños pasaran de niveles bajos a niveles altos y muy altos de desempeño. Esto contribuye directamente al logro del objetivo general de la investigación y confirma la efectividad de una propuesta pedagógica basada en los principios de la creatividad según Guilford (1950).

**Figura 2: Grafico porcentual de la dimensión fluidez**



*Fuente: Elaboración propia (2025)*

### 3.2.1 Efecto del programa “Explor-Arte” en la fluidez creativa

Con el objetivo de determinar el efecto del programa “Explor-Arte” en el desarrollo de la fluidez creativa en niños de 4 años de la institución educativa inicial N.º 87 durante el año 2025, se aplicó una prueba de muestras emparejadas que comparó los puntajes obtenidos antes y después de la implementación del programa.

**Tabla 7:** Prueba de muestras emparejadas de Fluidez

Prueba de muestras emparejadas									
		Diferencias emparejadas					t	gl	Sig. (bilateral)
		Media	Desv. Desviación	Desv. Error promedio	95% de intervalo de confianza de la diferencia				
					Inferior	Superior			
Par 1	pre - post	-11,56000	2,06317	,41263	-12,41163	-10,70837	-28,015	24	,000

*Fuente: Elaboración propia a partir de resultados del programa SPSS (2025)*

Los resultados muestran que existe una diferencia significativa entre las puntuaciones del pretest y el post test. En promedio, los niños mejoraron sus niveles de fluidez creativa en **11,56 puntos** después de participar en el programa. Esta diferencia negativa (pre – post) indica que los puntajes del post test fueron considerablemente mayores que los del pretest.

El valor de **t obtenido fue -28,015** con **24 grados de libertad**, y el nivel de significancia bilateral fue **p = ,000**, lo que confirma que la diferencia observada es estadísticamente significativa. Además, el intervalo de confianza del 95% para la diferencia media oscila entre **-12,41 y -10,71**, sin incluir el valor cero, lo que refuerza la confiabilidad del resultado.

En conclusión, el programa “Explor-Arte” tuvo un **efecto positivo y significativo** en el desarrollo de la fluidez creativa en los niños evaluados, evidenciando mejoras claras tras su aplicación

### 3.3. Resultados de la dimensión Flexibilidad

**Tabla 8:** Dimensión Flexibilidad

Nivel	Pretest		Post test	
	F	%	F	%
<b>Muy bajo (No siempre)</b>	4	16.0%	0	0.0%
<b>Bajo (No regularmente)</b>	17	68.0%	1	4.0%
<b>Medio (Indeciso)</b>	4	16.0%	8	32.0%
<b>Alto (A veces)</b>	0	0.0%	16	64.0%
<b>Muy alto (Siempre)</b>	0	0.0%	0	0.0%
<b>TOTAL</b>	<b>25</b>	<b>100%</b>	<b>25</b>	<b>100%</b>

*Fuente: Elaboración propia (2025)*

#### Interpretación

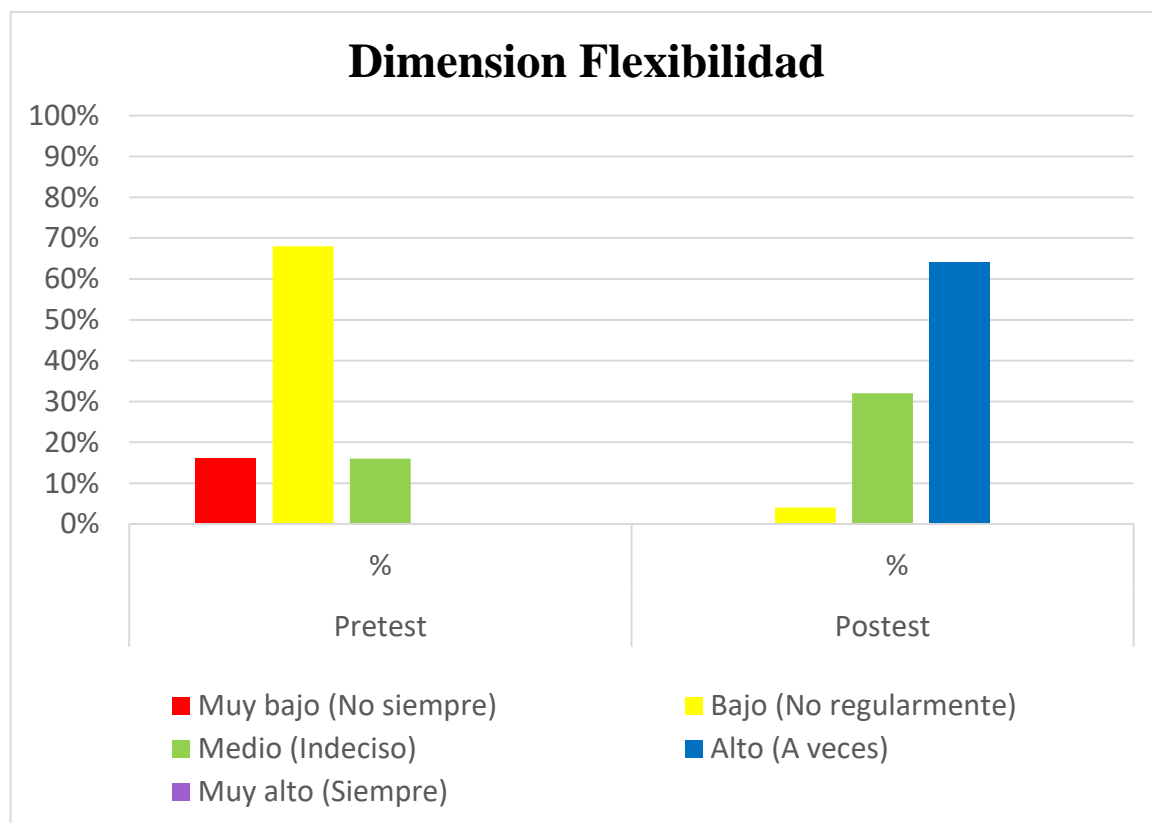
Los resultados del pretest evidencian que la mayoría de los estudiantes (68 %) se encontraba en el nivel “Bajo (No regularmente)”, lo que indica que presentaban dificultades para modificar estrategias o ideas ante una misma situación, y una limitada capacidad para adaptarse a distintos enfoques o contextos creativos. Además, un 16 % se ubicó en el nivel “Muy bajo (No siempre)”, mientras que solo otro 16 % alcanzó el nivel “Medio (Indeciso)”, evidenciando que, antes de la intervención, los niños tenían serias restricciones para cambiar de perspectiva, transformar situaciones o explorar ideas desde diferentes ángulos.

Después de la aplicación del programa “Explor-Arte”, los resultados del post test revelan una mejora sustancial en esta dimensión: el 64 % de los estudiantes alcanzó el nivel “Alto (A veces)”, demostrando mayor capacidad para reinterpretar historias, alterar escenarios y utilizar la imaginación con flexibilidad ante diversas propuestas. Además, el 32 % se ubicó en el nivel “Medio (Indeciso)”, mientras que ningún estudiante permaneció en el nivel “Muy bajo” y solo un 4 % quedó en “Bajo”, lo cual muestra un cambio favorable y progresivo en esta habilidad creativa.

Este avance significativo puede atribuirse a la aplicación de talleres específicos del programa “Explor-Arte” diseñados con base en la dimensión de flexibilidad creativa de Guilford. Actividades como modificar finales de cuentos, crear mundos al revés o jugar con las sombras promovieron en los niños el pensamiento divergente, permitiéndoles transformar situaciones comunes en experiencias nuevas, desde una lógica abierta y no lineal.

En consecuencia, se concluye que el programa “Explor-Arte” logró impactar positivamente en el desarrollo de la flexibilidad creativa, fortaleciendo una de las dimensiones clave del pensamiento creativo en la etapa de educación inicial. Esto confirma el cumplimiento de uno de los objetivos específicos de la investigación, al demostrar que los niños desarrollan mayor adaptabilidad, fluidez de pensamiento y capacidad de cambio ante desafíos expresivos y narrativos.

**Figura 3: Grafico porcentual de la dimensión flexibilidad**



*Fuente: Elaboración propia (2025)*

### 3.3.1 Efecto del programa “Explor-Arte” en la flexibilidad creativa

Para evaluar el efecto del programa “Explor-Arte” en el desarrollo de la **flexibilidad creativa**, se aplicó una prueba de muestras emparejadas que comparó los puntajes obtenidos por los niños antes y después de la intervención.

**Tabla 9:** Prueba de muestras emparejadas de Flexibilidad

Prueba de muestras emparejadas									
		Diferencias emparejadas					t	gl	Sig. (bilateral)
		Media	Desv. Desviación	Desv. Error promedio	95% de intervalo de confianza de la diferencia				
					Inferior	Superior			
Par 1	pre post	- 8,28000	2,33666	,46733	-9,24453	-7,31547	-17,718	24	,000

*Fuente: Elaboración propia a partir de resultados del programa SPSS (2025)*

Los resultados indican que hubo una **mejora significativa** en los niveles de flexibilidad creativa tras la aplicación del programa. En promedio, los niños aumentaron **8,28 puntos** en sus puntuaciones, lo cual se refleja en la diferencia negativa (pre – post), indicando que los resultados del post test fueron superiores a los del pretest.

El valor de **t fue -17,718**, con **24 grados de libertad**, y un nivel de significancia de **p = ,000**, lo que demuestra que esta diferencia es **estadísticamente significativa**. Además, el intervalo de confianza del 95% para la diferencia de medias oscila entre **-9,24** y **-7,31**, lo que respalda la confiabilidad del hallazgo.

En síntesis, el programa “Explor-Arte” tuvo un **efecto positivo y significativo** en el desarrollo de la flexibilidad creativa en los niños evaluados

### 3.4. Resultados de la dimensión Originalidad

**Tabla 10:** Dimensión Originalidad

Nivel	Pretest		Post test	
	F	%	F	%
<b>Muy bajo (No siempre)</b>	0	0.0%	0	0.0%
<b>Bajo (No regularmente)</b>	10	40.0%	0	0.0%
<b>Medio (Indeciso)</b>	15	60.0%	0	0.0%
<b>Alto (A veces)</b>	0	0.0%	3	12.0%
<b>Muy alto (Siempre)</b>	0	0.0%	22	88.0%
<b>TOTAL</b>	<b>25</b>	<b>100%</b>	<b>25</b>	<b>100%</b>

*Fuente: Elaboración propia (2025)*

#### Interpretación

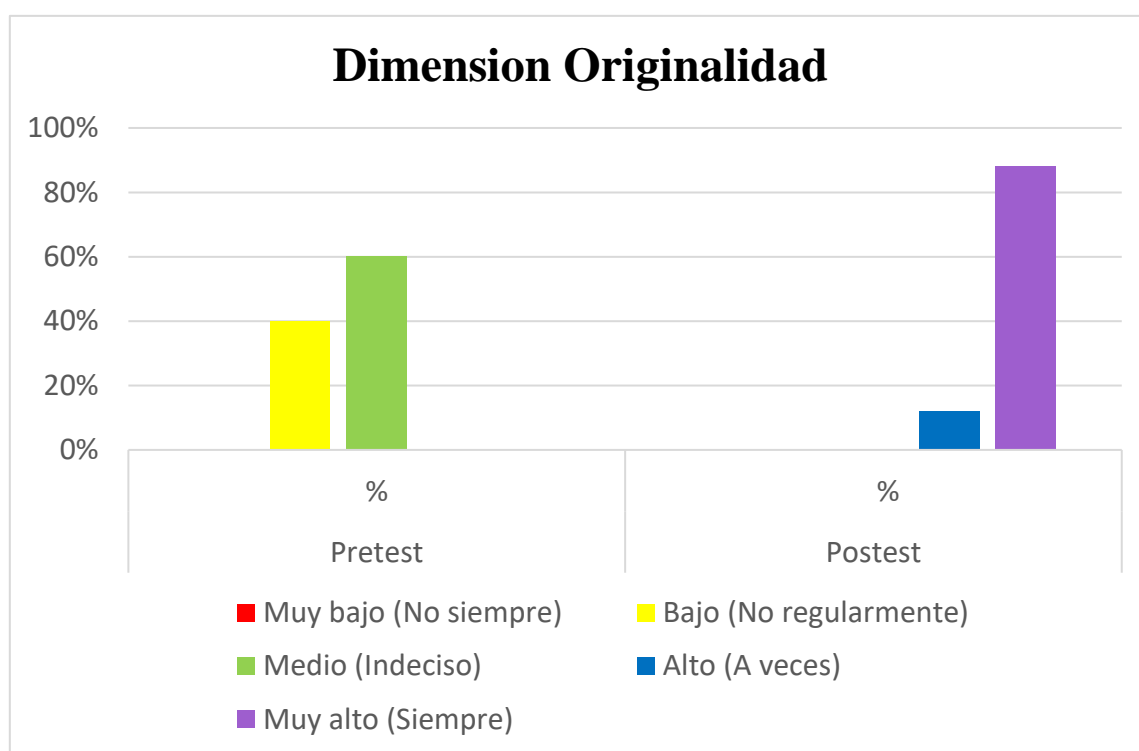
Los resultados del pretest evidencian que la totalidad de los estudiantes (100 %) se encontraba en los niveles “**Bajo (No regularmente)**” y “**Medio (Indeciso)**”, lo que indica que los niños presentaban dificultades para generar ideas originales, poco comunes o novedosas dentro de actividades creativas. En concreto, un 40 % se ubicó en el nivel “Bajo”, mostrando una producción de ideas poco diversa o repetitiva, mientras que el 60 % se encontraba en el nivel “Medio”, sin llegar aún a manifestar una expresión creativa distintiva. Ningún estudiante alcanzó los niveles “Alto” o “Muy alto” antes de la intervención.

Tras la implementación del programa pedagógico “**Explor-Arte**”, los resultados del post test muestran una mejora significativa en esta dimensión. El **88 % de los estudiantes** alcanzó el nivel “**Muy alto (Siempre)**”, lo que evidencia un desarrollo marcado en la capacidad de crear ideas innovadoras, utilizar elementos inesperados en sus producciones y romper con lo convencional. El 12 % restante se ubicó en el nivel “Alto”, sin registrarse estudiantes en niveles bajos ni medios. Este cambio refleja una evolución destacada en el pensamiento original de los niños participantes.

Estos resultados permiten concluir que el programa “**Explor-Arte**” tuvo un efecto positivo en el desarrollo de la **originalidad creativa**, al proponer actividades que incentivaron la invención de personajes, escenarios y soluciones fuera de lo común. A través de dinámicas lúdico-artísticas que promovían el pensamiento divergente, los niños lograron ampliar su repertorio creativo y plasmar ideas propias con seguridad y autenticidad.

De este modo, se valida uno de los objetivos específicos de la investigación, demostrando que el enfoque artístico del programa contribuyó significativamente a fortalecer la dimensión de **originalidad**, aspecto central en el desarrollo creativo en la etapa de educación inicial.

**Figura 4: Grafico porcentual de la dimensión originalidad**



*Fuente: Elaboración propia (2025)*

### 3.4.1. Efecto del programa “Explor-Arte” en la originalidad creativa

Con el propósito de determinar el efecto del programa “Explor-Arte” en el desarrollo de la **originalidad creativa**, se aplicó una prueba de muestras emparejadas,

comparando los puntajes obtenidos antes y después de la intervención en un grupo de niños de 4 años.

**Tabla 11:** Prueba de muestras emparejadas de Originalidad

Prueba de muestras emparejadas									
		Diferencias emparejadas					t	gl	Sig. (bilateral)
		Media	Desv. Desviación	Desv. Error promedio	95% de intervalo de confianza de la diferencia				
					Inferior	Superior			
Par 1	pre post	- 12,76000	2,42006	,48401	-13,75895	-11,76105	-26,363	24	,000

*Fuente: Elaboración propia a partir de resultados del programa SPSS (2025)*

Los resultados revelan una diferencia significativa entre los puntajes del pretest y el post test. En promedio, los niños mejoraron **12,76 puntos** en originalidad creativa después de participar en el programa, lo que indica un avance claro. Esta diferencia negativa (pre – post) refleja que los puntajes del post test fueron considerablemente más altos.

El valor de **t fue -26,363**, con **24 grados de libertad**, y el nivel de significancia bilateral fue **p = ,000**, lo que indica que la diferencia es estadísticamente significativa. Además, el intervalo de confianza del 95% para la diferencia de medias se sitúa entre **-13,76 y -11,76**, confirmando la confiabilidad de los resultados.

En conclusión, el programa “Explor-Arte” tuvo un efecto positivo y significativo en el desarrollo de la originalidad creativa, permitiendo mejoras notables en la capacidad de los niños para generar ideas novedosas, inusuales y diferentes, consolidando así una de las dimensiones fundamentales del pensamiento creativo.

### 3.5. Resultados de la dimensión Elaboración

**Tabla 12:** Dimensión Elaboración

Nivel	Pretest		Post test	
	f	%	F	%
<b>Muy bajo (No siempre)</b>	0	0.0%	0	0.0%
<b>Bajo (No regularmente)</b>	20	80.0%	0	0.0%
<b>Medio (Indeciso)</b>	5	20.0%	2	8.0%
<b>Alto (A veces)</b>	0	0.0%	19	76.0%
<b>Muy alto (Siempre)</b>	0	0.0%	4	16.0%
<b>TOTAL</b>	<b>25</b>	<b>100%</b>	<b>25</b>	<b>100%</b>

*Fuente: Elaboración propia (2025)*

#### Interpretación

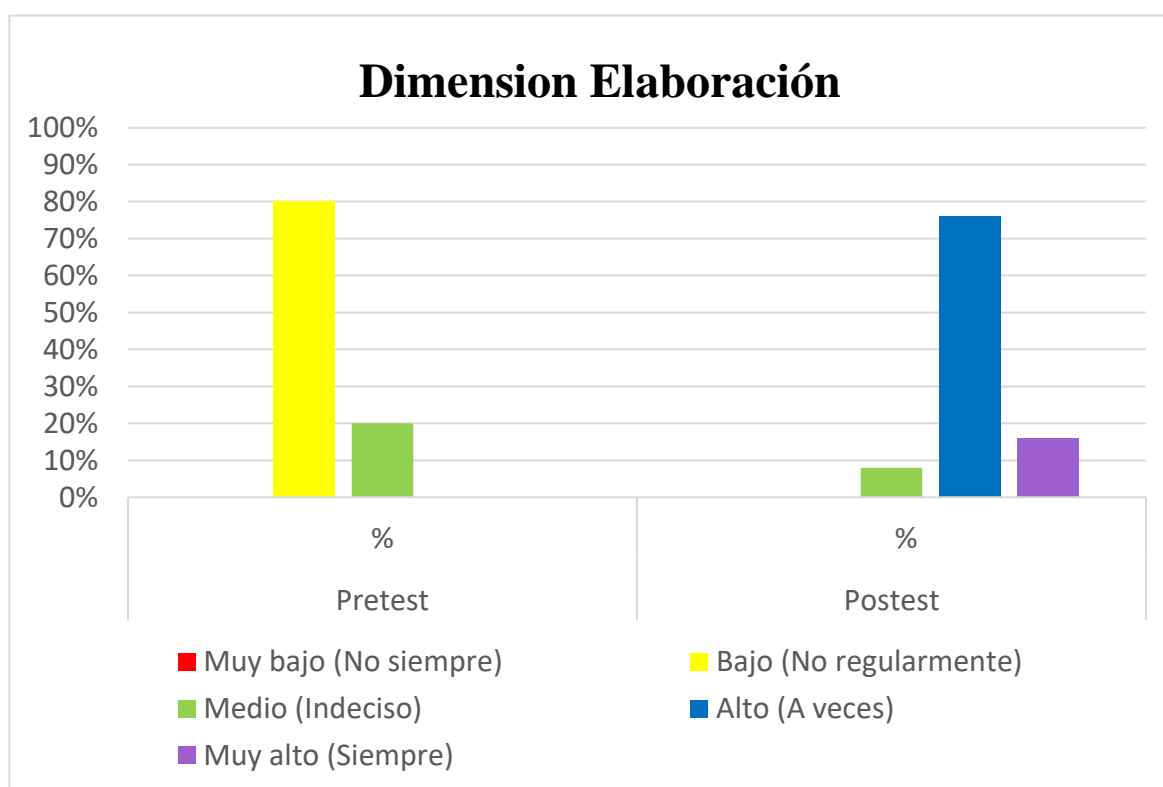
Los resultados del pretest evidencian que una mayoría significativa de estudiantes (80 %) se encontraba en el nivel “Bajo (No regularmente)”, lo que indica que los niños presentaban dificultades para enriquecer o desarrollar con detalle sus ideas creativas. Este grupo de estudiantes se limitaba, en su mayoría, a representar ideas simples, sin profundidad ni conexión entre elementos, mostrando una elaboración limitada en sus producciones artísticas o narrativas. Asimismo, un 20 % se ubicó en el nivel “Medio (Indeciso)”, sin que ningún estudiante alcanzara los niveles “Alto” o “Muy alto”.

Tras la aplicación del programa “Explor-Arte”, los resultados del post test muestran una mejora significativa en esta dimensión: el 76 % de los niños y niñas pasó al nivel “Alto (A veces)”, y el 16 % alcanzó el nivel “Muy alto (Siempre)”. Solo un pequeño porcentaje (8 %) permaneció en el nivel “Medio”, y ningún estudiante continuó en los niveles bajos. Esto indica que, tras la intervención, la mayoría de los niños logró ampliar sus producciones creativas, añadiendo detalles, relaciones entre ideas y mayor complejidad a sus representaciones visuales o verbales.

Este progreso en la dimensión de elaboración evidencia que el programa “Explor-Arte” resultó eficaz para estimular en los niños la capacidad de construir ideas más ricas y completas, favoreciendo la profundización de sus procesos creativos. Actividades como la transformación de manchas en historias, el uso libre del color o el trabajo con materiales variados contribuyeron a que los niños expresaran con mayor intención estética y narrativa sus pensamientos e ideas.

En este sentido, se concluye que el programa “Explor-Arte” tuvo un impacto positivo en la dimensión elaboración, cumpliendo con uno de los objetivos específicos planteados en la investigación y demostrando su efectividad en el desarrollo integral de la creatividad en la educación inicial.

**Figura 5:** Grafico porcentual de la dimensión elaboración



*Fuente: Elaboración propia (2025)*

### 3.5.1. Efecto del programa “Explor-Arte” en la elaboración creativa

Con el propósito de determinar el efecto del programa “Explor-Arte” en el desarrollo de la **elaboración creativa**, se aplicó una prueba de muestras emparejadas, comparando los puntajes obtenidos antes y después de la intervención en un grupo de niños de 4 años.

**Tabla 13:** Prueba de muestras emparejadas de Elaboracion

Prueba de muestras emparejadas									
		Diferencias emparejadas					t	gl	Sig. (bilateral)
		Media	Desv. Desviación	Desv. Error promedio	95% de intervalo de confianza de la diferencia				
					Inferior	Superior			
Par 1	pre - post	- 9,56000	2,32881	,46576	-10,52128	-8,59872	-20,526	24	,000

*Fuente: Elaboración propia a partir de resultados del programa SPSS (2025)*

Los resultados revelan una **diferencia significativa** entre los puntajes del pretest y el post test. En promedio, los niños mejoraron **9,56 puntos** en elaboración creativa después de participar en el programa, lo que indica un avance claro. Esta diferencia negativa (pre – post) refleja que los puntajes del post test fueron considerablemente más altos.

El valor de **t** fue **-20,526**, con **24 grados de libertad**, y el nivel de significancia bilateral fue **p = ,000**, lo que indica que la diferencia es **estadísticamente significativa**. Además, el intervalo de confianza del 95% para la diferencia de medias se sitúa entre **-10,52 y -8,59**, confirmando la confiabilidad de los resultados.

En conclusión, el programa “Explor-Arte” tuvo un **efecto positivo y significativo** en el desarrollo de la elaboración creativa, permitiendo mejoras notables en las capacidades creativas de los niños evaluados.

### 3.6. Estadígrafos descriptivos del grupo experimental

**Tabla 14:** Estadígrafos descriptivos del grupo experimental

<i>Estadígrafo</i>	<b>Pre-Test</b>	<b>Post-Test</b>
<i>Media</i>	32.72	74.88
<i>Mediana</i>	32.00	74.00
<i>Moda</i>	35.00	72.00
<i>Desviación estándar</i>	4.73	5.23
<i>Varianza</i>	22.38	27.36
<i>Mínimo</i>	23	66
<i>Máximo</i>	42	85
<i>Rango</i>	19	19

*Fuente: Resultados obtenidos del instrumento aplicado.*

#### **Interpretación**

El análisis estadístico descriptivo de los puntajes obtenidos por los niños en el pretest y post test permite evidenciar los efectos del programa “Explor-Arte” en el desarrollo de la creatividad general. A continuación, se interpreta cada estadígrafo:

a) *Media*: La media aritmética aumentó de 32.72 en el pretest a 74.88 en el post test. Este incremento significativo refleja una mejora notable en el nivel promedio de creatividad de los niños de 4 años tras la implementación del programa “Explor-Arte”. Esto sugiere que, en general, los niños desarrollaron mejor sus habilidades creativas como resultado de la intervención pedagógica.

b) *Mediana*: La mediana se incrementó de 32.00 a 74.00, lo que indica que al menos la mitad del grupo obtuvo puntajes considerablemente más altos en creatividad después de aplicar el programa. Esta mejora reafirma el impacto positivo del programa sobre la mayoría de los estudiantes evaluados.

c) *Moda*: La moda pasó de 35.00 en el pretest a 72.00 en el post test. Esto implica que el puntaje más frecuente alcanzado por los niños también se desplazó

significativamente hacia valores más altos, lo cual es un indicador claro de una mejora colectiva en los niveles de creatividad.

d) Desviación estándar: La desviación estándar aumentó de 4.73 a 5.23, lo cual sugiere una leve mayor dispersión de los puntajes en el post test. Esta variabilidad puede deberse a las diferencias individuales en la manera en que cada niño respondió a las estrategias del programa, evidenciando ritmos y estilos distintos en el desarrollo creativo.

e) Varianza: La varianza creció de 22.38 a 27.36, reforzando la idea de una mayor diversidad en los resultados después de la aplicación del programa. Aunque los niveles generales de creatividad mejoraron, cada niño lo hizo a su propio ritmo y con distinto grado de profundidad.

f) Mínimo y Máximo: El puntaje mínimo aumentó de 23 (pretest) a 66 (post test), mientras que el máximo pasó de 42 a 85. Este cambio evidencia que tanto los estudiantes con menor desempeño como los de mayor rendimiento mostraron avances importantes en su creatividad, lo que sugiere un efecto inclusivo del programa “Explor-Arte”.

g) Rango: El rango se mantuvo en 19 puntos tanto en el pretest como en el post test. Aunque no hubo un cambio en esta medida, la mejora general de los puntajes mínimos y máximos indica que el grupo mantuvo una diversidad de niveles creativos, pero ahora dentro de un rango de desempeño mucho más elevado.

### **3.7. Discusión de resultados**

El propósito de esta investigación fue determinar el efecto del programa “Explor-Arte” en el desarrollo de la creatividad en niños de 4 años de la institución educativa inicial N° 87 en el año 2025. Con base en los resultados obtenidos, se puede afirmar que el programa tuvo un efecto positivo en todas las dimensiones evaluadas de la creatividad: fluidez, flexibilidad, originalidad y elaboración.

Uno de los aspectos más destacables de esta investigación es que el programa “Explor-Arte” se estructuró de acuerdo con el modelo de creatividad propuesto por Guilford (1950), lo cual permitió no solo una planificación coherente con los objetivos de desarrollo creativo, sino también una evaluación precisa y multidimensional. Torrance (1974) sostiene que el pensamiento creativo se manifiesta a través de cuatro componentes esenciales: fluidez, flexibilidad, originalidad y elaboración, los cuales fueron tomados como dimensiones claves para el diseño de los talleres y para la construcción del instrumento de medición. Al implementar este modelo, se consiguió una base teórica sólida y científicamente respaldada que garantiza la validez de los hallazgos.

Desde el análisis descriptivo inicial, se observó un aumento considerable en los puntajes promedio, pasando de una media de 32.72 en el pretest a 74.88 en el post test. Esto indica que, en términos generales, los niños desarrollaron un nivel más alto de pensamiento creativo tras la aplicación del programa. Este hallazgo está en línea con investigaciones previas, como las de Mamani (2022) y Ruíz (2021), quienes también demostraron que las estrategias lúdico-artísticas tienen un efecto positivo en la creatividad infantil. En estos estudios, al igual que en el presente, la intervención pedagógica basada en actividades artísticas permitió que los niños incrementaran su imaginación, su expresión simbólica y su capacidad para generar ideas originales.

Al comparar los resultados con antecedentes internacionales como el estudio de Zhíca y (2024), se encuentran coincidencias importantes. En ambos estudios, se evidencia que los niños presentan una mejora significativa en su disposición a la exploración artística, así como una mayor expresión emocional y cognitiva. Zhíca y utilizó un enfoque cualitativo, mientras que en el presente estudio adoptó un diseño pre-experimental con enfoque cuantitativo; sin embargo, los hallazgos coinciden en subrayar el poder del arte como medio para estimular el pensamiento divergente.

Del mismo modo, la investigación de Carabalí (2021) en torno a la educación innovadora mediante el arte, refuerza la idea de que actividades como “pintar soplando” y “juegos creativos” pueden fortalecer en gran medida las capacidades expresivas y cognitivas de los niños. Durante la ejecución del programa “Explor-Arte”, se utilizaron dinámicas similares, como el uso de materiales no estructurados, la invención de personajes o la construcción de mundos imaginarios, lo cual confirma que el enfoque artístico tiene un alto potencial educativo, sobre todo cuando se articula con objetivos pedagógicos claros.

En cuanto a las dimensiones, en lo que respecta a la dimensión fluidez creativa, los resultados fueron particularmente alentadores. Antes del programa, la mayoría de los niños se encontraba en niveles bajos, evidenciando limitaciones para generar respuestas múltiples ante una misma consigna. Luego de la intervención, un alto porcentaje se ubicó en los niveles “alto” y “muy alto”, reflejando una mejora clara en su capacidad para producir ideas variadas. Esta transformación fue estadísticamente significativa, como lo confirma la prueba t para muestras emparejadas ( $t = -28,015$ ,  $p < 0.000$ ), lo cual permite concluir que el programa tuvo un efecto directo en la estimulación de esta habilidad. Actividades como el dibujo libre o la transformación de materiales ofrecieron el entorno adecuado para ejercitar esta capacidad.

Respecto a la flexibilidad creativa, también se evidenció un efecto positivo. Al inicio del programa, los niños mostraban dificultades para cambiar de enfoque o reinterpretar una situación desde diferentes perspectivas. Tras la aplicación del programa, se observó una mejor disposición para alternar ideas, modificar narraciones o proponer soluciones alternativas, reflejando un avance en la versatilidad de su pensamiento. Esta transformación fue estadísticamente significativa, como lo confirma la prueba t para muestras emparejadas ( $t = -17,718$ ,  $p < 0.000$ ), lo cual permite concluir que el programa

tuvo un efecto directo en la estimulación de esta habilidad. Este hallazgo concuerda con los estudios de Domínguez y Pineda (2019), quienes demostraron que los niños que participan en actividades artísticas diseñadas con enfoque evolutivo, desarrollan mayor capacidad de adaptación y pensamiento divergente.

La dimensión de originalidad creativa mostró uno de los avances más sorprendentes. En el pretest, ningún niño se ubicó en los niveles “alto” o “muy alto”, pero tras la intervención, el 88 % logró alcanzar el nivel más alto. Este resultado sugiere que los niños, cuando se enfrentan a entornos pedagógicos que valoran lo inesperado y lo no convencional, pueden desarrollar ideas auténticas e innovadoras. El programa “Explor-Arte” propuso ejercicios como la invención de personajes o la creación de historias a partir de manchas de pintura, los cuales permitieron romper con los esquemas tradicionales y dar paso a producciones más creativas. Esta transformación fue estadísticamente significativa, como lo confirma la prueba t para muestras emparejadas ( $t = -26,363$ ,  $p < 0.000$ ), lo cual permite concluir que el programa tuvo un efecto directo en la estimulación de esta habilidad. Este hallazgo se alinea con el estudio de López y Martínez (2020) quienes destacaron el poder de lo corporal, lo simbólico y lo cultural como fuentes para la generación de ideas originales.

Por último, en la dimensión elaboración creativa, los resultados también fueron positivos. Muchos niños, inicialmente, se limitaban a representaciones simples, sin detalles o conexión entre elementos. Sin embargo, después del programa, mostraron una clara mejora en la capacidad para desarrollar y enriquecer sus ideas. Actividades como completar una historia con ilustraciones, o agregar detalles a una escultura, favorecieron esta dimensión. Esta transformación fue estadísticamente significativa, como lo confirma la prueba t para muestras emparejadas  $t = -20,526$  ( $p < 0.000$ ), lo cual permite concluir que el programa tuvo un efecto directo en la estimulación de esta

habilidad. Este resultado refuerza lo señalado por Revilla, Palacios, Hinostroza & Velazco (2020), quienes argumentan que la elaboración no es simplemente una extensión mecánica del pensamiento, sino una manifestación de profundidad cognitiva y emocional.

Desde el punto de vista metodológico, el enfoque cuantitativo y el diseño preexperimental con pretest y post test en un solo grupo permitieron obtener datos objetivos y comparables. Aunque la investigación no contó con un grupo de control, la significancia estadística y la magnitud del cambio observada en los resultados brindan evidencia clara del impacto del programa. La aplicación del Test de Creatividad adaptado a las cuatro dimensiones de Guilford permitió una evaluación coherente, válida y pertinente al nivel de desarrollo de los niños de 4 años. Esta consistencia metodológica fortalece la fiabilidad de los resultados y respalda las conclusiones.

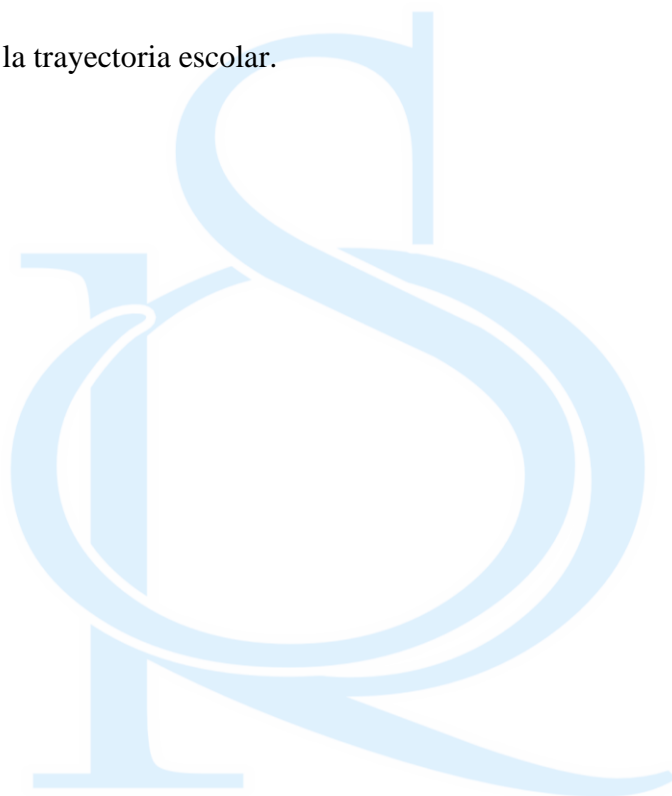
Al implementar los 12 talleres pedagógicos, se promovieron la exploración libre, el respeto por el ritmo individual, el juego simbólico y la integración de múltiples lenguajes expresivos (visual, plástico, corporal, narrativo). Esta intervención permitió que los niños no solo mejoraran su creatividad en términos técnicos, sino también en su seguridad personal, autonomía y motivación, aspectos que se evidenciaron cualitativamente durante las sesiones.

Los resultados obtenidos tienen implicancias importantes para el campo de la educación inicial. En primer lugar, confirman que la creatividad puede y debe ser estimulada desde los primeros años de vida escolar, mediante propuestas pedagógicas significativas. En segundo lugar, demuestran que los niños, incluso aquellos que inicialmente muestran bajos niveles de creatividad, pueden alcanzar niveles altos cuando se les brinda un ambiente adecuado para la exploración y la expresión. En tercer lugar, ponen de relieve el rol del docente como mediador del pensamiento divergente, ya que su

actitud abierta, respetuosa y estimulante puede marcar la diferencia entre una actividad rutinaria y una experiencia creativa.

Además, la investigación sugiere que el arte no debe ser entendido como un área aislada, sino como un eje transversal del currículo, capaz de integrar dimensiones cognitivas, emocionales y sociales. En contextos como el peruano, donde muchas veces la creatividad no se valora explícitamente en las evaluaciones estandarizadas, este estudio ofrece evidencia de que estimular el pensamiento creativo contribuye también a otras habilidades clave como la resolución de problemas, la empatía, la comunicación y el trabajo colaborativo.

En conclusión, la presente investigación demuestra que el programa “Explor-Arte” es una estrategia pedagógica eficaz para promover el desarrollo de la creatividad en niños de 4 años. Los resultados obtenidos validan su efectividad tanto a nivel general como en cada una de las dimensiones evaluadas. Su implementación representa una alternativa viable, pertinente y enriquecedora para fortalecer el pensamiento divergente desde la educación inicial, consolidando así una base sólida para aprendizajes más complejos y significativos a lo largo de la trayectoria escolar.



## CONCLUSIONES

1. El desarrollo de la investigación titulada “Programa ‘Explor-Arte’ y el desarrollo de la creatividad en niños de 4 años de la IEL. N.º 87 – 2025” permitió comprobar que la implementación de una propuesta pedagógica sustentada en el arte y la exploración lúdica genera un efecto positivo y significativo en el desarrollo integral de la creatividad infantil. Los resultados obtenidos evidenciaron mejoras notables en las cuatro dimensiones propuestas por Guilford (1950): fluidez, flexibilidad, originalidad y elaboración, confirmando así la hipótesis general del estudio.
2. En relación con la fluidez creativa (H1), se constató que el programa “Explor-Arte” fortaleció la capacidad de los niños para producir múltiples ideas ante una misma consigna. Las actividades orientadas a la exploración libre, el empleo de materiales no estructurados y el estímulo constante de la imaginación favorecieron un pensamiento más divergente y abierto. Los resultados estadísticos ( $t = -28,015$ ;  $p = 0.00$ ) demostraron diferencias significativas entre los puntajes del pretest y postest, confirmando el impacto positivo del programa en esta dimensión.
3. Respecto a la flexibilidad creativa (H2), los participantes evidenciaron un incremento significativo en su habilidad para adaptarse, modificar enfoques y generar alternativas diversas. Las experiencias artísticas variadas —pintura, modelado y dramatización— promovieron la apertura mental y la transferencia de ideas a nuevas situaciones. Los resultados de la prueba t ( $t = -17,718$ ;  $p = 0.00$ ) validaron la influencia significativa del programa, reafirmando que la flexibilidad puede ser estimulada desde etapas tempranas del desarrollo.
4. En cuanto a la originalidad creativa (H3), se observó una de las mejoras más sobresalientes: Los niños manifestaron una mayor capacidad para elaborar ideas únicas, personales y poco comunes. Actividades como la invención de personajes, la reinterpretación de historias y la creación artística libre favorecieron la expresión individual y el pensamiento innovador. El análisis estadístico ( $t = -26,363$ ;  $p = 0.00$ ) evidenció diferencias significativas, confirmando la eficacia del programa en esta dimensión.
5. En lo referente a la elaboración creativa (H4), los resultados mostraron que los niños incrementaron su habilidad para detallar, perfeccionar y dotar de coherencia sus producciones. El trabajo constante en la revisión y mejora de sus creaciones fortaleció

su sentido estético y la reflexión sobre los propios procesos creativos. La prueba t ( $t = -20,526$ ;  $p = 0.00$ ) demostró diferencias estadísticamente significativas, lo que confirma que la creatividad puede potenciarse mediante la práctica y la elaboración consciente.

6. Desde un enfoque cuantitativo, los estadígrafos descriptivos reflejaron un incremento considerable en la media general, que pasó de 32.72 en el pretest a 74.88 en el postest, evidenciando un avance notable en los niveles de creatividad. Aunque se observó cierta variabilidad en los resultados individuales, todos los niños mostraron progresos en al menos una de las dimensiones, lo que reafirma el carácter inclusivo y formativo del programa “Explor-Arte”.

En síntesis, se concluye que la creatividad no es una habilidad innata, sino una competencia susceptible de desarrollarse mediante experiencias artísticas estructuradas y significativas. El instrumento utilizado mostró una validez de contenido de 0.74 y una confiabilidad alta ( $\alpha = 0.822$ ), garantizando la precisión de los resultados. El programa “Explor-Arte” se consolidó como una propuesta pedagógica efectiva y transformadora que fomenta la imaginación, la expresión libre y la autonomía en los niños de educación inicial. En consecuencia, se recomienda continuar promoviendo estrategias basadas en el arte como medio para fortalecer la creatividad y el desarrollo integral desde los primeros años de vida.



## RECOMENDACIONES

A partir de los resultados obtenidos en la presente investigación y del análisis de los efectos del programa “Explor-Arte” en el desarrollo de la creatividad en niños de 4 años de la IEI. N° 87, se proponen las siguientes recomendaciones, dirigidas tanto a docentes, como a directivos, autoridades educativas y futuros investigadores.

**1. Para los docentes de Educación Inicial:** Se recomienda incorporar de manera sistemática estrategias basadas en el arte y la exploración creativa en las sesiones de aprendizaje. La experiencia del programa “Explor-Arte” ha demostrado que los niños responden positivamente cuando se les permite experimentar, crear, imaginar y jugar con libertad. Los docentes deben diseñar propuestas pedagógicas que integren técnicas artísticas como el dibujo libre, la pintura, el modelado, la narración creativa, el juego de roles, entre otros, no como actividades aisladas, sino como parte estructural del proceso de enseñanza-aprendizaje. Asimismo, se sugiere abandonar prácticas tradicionales centradas en el control y la repetición, y adoptar un rol de mediadores que guíen y potencien la expresión libre de los niños.

**2. Para los directivos de instituciones educativas:** Se recomienda promover una cultura institucional que valore la creatividad como una competencia transversal y fundamental en el desarrollo infantil. Para ello, es necesario brindar a los docentes espacios de formación continua en metodologías activas, creatividad y arte en la educación. Asimismo, se debe facilitar el acceso a materiales didácticos variados, seguros y adecuados para la exploración artística. Los directivos pueden incentivar la innovación educativa mediante proyectos internos que repliquen o adapten programas como “Explor-Arte”, reconociendo y visibilizando las buenas prácticas docentes centradas en el desarrollo creativo de los niños.

**3. Para las familias y cuidadores:** La creatividad infantil no solo se desarrolla en la escuela, sino también en el entorno familiar. Por ello, se recomienda que los padres y cuidadores fomenten espacios de juego libre, expresión artística y resolución de problemas en casa. Actividades como contar cuentos, inventar historias, jugar con materiales reciclables o explorar la naturaleza pueden fortalecer significativamente la creatividad. Es fundamental que los adultos validen las ideas de los niños, los escuchen con atención y eviten imponer respuestas únicas, para no limitar su pensamiento divergente. Una relación afectiva basada en la confianza y el respeto por la individualidad del niño favorece el florecimiento de su potencial creativo.

**4. Para las autoridades educativas y diseñadores curriculares:** Los resultados de esta investigación refuerzan la necesidad de que las políticas educativas continúen promoviendo enfoques pedagógicos basados en el juego, el arte y la exploración. Se recomienda fortalecer la presencia del arte en el currículo nacional, no solo como área, sino como enfoque metodológico transversal. Asimismo, se sugiere impulsar la elaboración de materiales y guías metodológicas que sirvan de referencia a los docentes para implementar programas similares a “Explor-Arte” en diversos contextos educativos. Las autoridades también deberían promover investigaciones que evalúen el impacto de la creatividad en otras áreas del desarrollo infantil, con el fin de consolidar una educación integral desde la primera infancia.

**5. Para futuras investigaciones:** Esta tesis abre el camino para nuevas investigaciones que profundicen en la relación entre arte, creatividad y desarrollo infantil. Se recomienda realizar estudios con muestras más amplias y variadas, que incluyan niños de diferentes edades, niveles socioeconómicos y contextos culturales. Asimismo, sería pertinente evaluar los efectos de programas como “Explor-Arte” en otras áreas del desarrollo, tales como el lenguaje, la motricidad, la convivencia escolar o las habilidades

socioemocionales. También se sugiere investigar el impacto a mediano y largo plazo de este tipo de intervenciones, para determinar si los efectos se mantienen y consolidan con el tiempo.

**6. Para la comunidad educativa en general:** Se recomienda generar una reflexión colectiva sobre el valor de la creatividad como motor del aprendizaje y del desarrollo humano. Fomentar la creatividad no solo contribuye a formar estudiantes más autónomos, expresivos y seguros de sí mismos, sino también ciudadanos más críticos, innovadores y empáticos. La escuela debe ser un espacio donde los niños puedan imaginar, cuestionar, construir y transformar. Para ello, es necesario superar paradigmas rígidos y abrir paso a propuestas pedagógicas más flexibles, sensibles y conectadas con la experiencia viva del niño.



**REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS**

- Amabile, T. M. (1983). *La psicología social de la creatividad*. Springer-Verlag.
- Arnheim, R. (2004). *Arte y percepción visual: La psicología del ojo creativo*. University of California Press.
- Avendaño, W. R., Hernández, C., & Prada, R. (2021). El docente universitario ante la emergencia educativa. *Educación y Humanismo*, 23(41). Obtenido de <https://revistas.unisimon.edu.co/index.php/educacion/article/view/4354>
- Ballarini, G.; Forés, A. (2017). *Neuroeducación y creatividad*. Editorial UOC.
- BID. (2020). *Educación en América Latina: Desafíos y oportunidad*. Obtenido de <https://www.iadb.org/es/quienes-somos/topicos/educacion>
- Campiño, C., & Vásquez, E. L. (2022). *Influencia sociocultural en la escolaridad dentro del desarrollo de la creatividad en la población infantil del pueblo Santana, Bolívar*. Research Gate. Obtenido de <https://www.researchgate.net/publication/37603>
- Carabalí, J. (2021). *Desarrollo de la creatividad artística en los niños y niñas de 3 a 5 años de la Unidad Educativa Particular "Esmeraldas"*. [Tesis de licenciatura, Pontificia Universidad Católica de Ecuador], Ecuador. Obtenido de <https://repositorio.puce.edu.ec/server/api/core/bitstreams/b1ff64c4-0424-41e2-a284-2fb2e601ce99/content>
- Carranza, M. (2021). Pensamiento creativo: Un estudio holístico en la educación. *Revista Innova*. Obtenido de <http://revistainnovaeducacion.com/index.php/rie/article/view/384>
- Catterall, J. S. (2009). *Estar bien y hacer el bien haciendo arte*. Imagination Group/I-Group Books.
- Cedeño, R., Maldonado, I., & Vizcaíno, P. (2023). Metodología de la investigación científica: guía práctica. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(4). doi:[https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v7i4.7658](https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i4.7658)
- Coral, D. (2016). Guía para hacer una revisión bibliográfica. *Laboratorio de pensamiento y lenguajes*, 1-6.

- Craft, A. (2001). Little C: Creatividad. *Creativity in education*, 45-61.
- Cuenca, J. (2021). *Efecto de un programa de rehabilitación neuropsicológica en un caso de afasia subcortical talámica*. [Tesis de especialidad, Universidad Nacional Federico Villarreal]. Obtenido de <https://repositorio.unfv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13084/5>
- Dewey, J. (1934). *El arte como experiencia*. Paidós.
- Dissanayake, E. (1995). *Homo aestheticus: De dónde viene el arte y por qué*. University of Washington Press.
- Domínguez, I., & Pineda, J. A. (2019). Arte y creación en el aula de Infantil. *Investigación en la Escuela*, 97, 64-83. doi:<https://doi.org/10.12795/IE.2019.i97.05>
- Eisner, E. W. (2004). *El arte y la creación de la mente*. Paidós.
- Galindo, A. (2022). *Programa para desarrollar la creatividad en niños de 4 y 5 años de edad en una institución educativa inicial de Huancayo*. [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional del Centro del Perú]. Obtenido de <https://repositorio.uncp.edu.pe/handle/20.500.12894/8716>
- Gamarra, A. (2023). *Desarrollo de la creatividad en niños de educación inicial mediante el uso de materiales no estructurados: Propuesta del programa TransformArte*. [Tesis de licenciatura, Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo], Chiclayo. Obtenido de [https://tesis.usat.edu.pe/bitstream/20.500.12423/6440/1/TL\\_GamarraMestanzaAnais.pdf](https://tesis.usat.edu.pe/bitstream/20.500.12423/6440/1/TL_GamarraMestanzaAnais.pdf)
- Gardner, H. (1993). *La teoría de las inteligencias múltiples*. Basic Books.
- Goleman, D. (1997). *La inteligencia emocional en las aulas*. Morata. Obtenido de [http://www.cutonala.udg.mx/sites/default/files/adjuntos/inteligencia\\_emocional\\_daniel\\_goleman.pdf](http://www.cutonala.udg.mx/sites/default/files/adjuntos/inteligencia_emocional_daniel_goleman.pdf)
- González, A., & Molero, M. (2022). Creatividad y variables relacionadas según la etapa educativa: Revisión sistemática. *Alteridad*, 17(2), 246-261. doi:<https://doi.org/10.17163/alt.v17n2.2022.06>

- Guilford, J. (1950). Creativity. *American Psychologist*, 5(9), 444-454. doi:<https://doi.org/10.1037/h0063487>
- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, P. (2014). *Metodología de la investigación* (6.ª ed.). McGraw-Hill.
- Kaufman, J. C. (2010). The neurobiological foundation of creativity. *The Cambridge handbook of creativity*, 216-232.
- López, A., & Martínez, R. (2020). Actividades musicales y coreográficas para estimular la creatividad infantil. *Revista de Educación Infantil y Desarrollo*, 45-58.
- Malaguzzi, L. (1994). La imagen del niño: Donde empieza la enseñanza. *Exchange*, 93, 52-56.
- Mamani, J. (2022). *Desarrollo de la creatividad en niños de 5 años de la institución educativa inicial N.º 153, Sandía*. Moquegua: [Tesis de licenciatura, Universidad José Carlos Mariátegui]. Obtenido de <https://repositorio.ujcm.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12819/2041>
- MINEDU. (2016). *Currículo Nacional de la Educación Básica*. Perú.
- MINEDU. (2016). *Programa curricular de educación inicial*. Ministerio de Educación. Obtenido de <https://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacion-inicial.pdf>
- MINEDU. (2019). *Programa curricular de educación inicial*. Lima. Obtenido de <https://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacion-inicial.pdf>
- OECD. (2024). Los estudiantes de los sistemas educativos de alto rendimiento logran las mejores puntuaciones en la primera evaluación internacional del pensamiento creativo. Obtenido de <https://www.oecd.org/en/about/news/press-releases/2024/06/los-estudiante>
- Paredes-Martínez, R., & Tirado, D. (2022). Artes plásticas en la educación para el desarrollo de la creatividad. *593 Digital Publisher CEIT*, 7(1), 75-93. doi:<https://doi.org/10.33386/593dp.2022.1.780>

- Pérez, M. (2015). Desarrollo de la creatividad en la educación inicial. *Revista Iberoamericana de Educación*, 67(1), 45-58.
- Rabkin, N., & Redmond, R. (2006). Las artes hacen una diferencia. *Educational Leadership*, 63(5), 60-64.
- Revilla, S.L.; Palacios, J.L.M.; Hinojosa, E.M.F.; Velasco, D.J.M. (2020). Importancia de la estimulación de la motricidad en el desarrollo integral en educación inicial. *Tse'De*, 3(2). Obtenido de <http://www.tsachila.edu.ec/ojs/index.php/TSEDE/article/download>
- Ruíz, E. (2021). *Taller de artes plásticas para estimular la creatividad en niños de 5 años: Unidad Educativa Harvest School*. Piura: [Tesis de licenciatura, Universidad de Piura]. Obtenido de [https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/61605/Ru%c3%adz\\_JEC-SD.pdf?sequence=1&i](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/61605/Ru%c3%adz_JEC-SD.pdf?sequence=1&i)
- Runco, M. A. (2007). *Creatividad: Teoría y temas: Investigación, desarrollo y práctica*. Elsevier Academic Press.
- Shonkoff, J., & Phillips, D. (2000). *De las neuronas a los vecindarios: La ciencia del desarrollo de la infancia temprana*. National Academy Press.
- Sternberg, R., & Lubart, T. (1991). Una teoría de la inversión de la creatividad y su desarrollo. *Human Development*, 34(1), 1-31. doi:<https://doi.org/10.1159/000277029>
- Torrance, E. P. (1974). *Test de pensamiento creativo de Torrance*. . Personnel Press.
- Torres, T., & Baustita, M. (2022). Murales andinos y narrativas tradicionales: Creatividad e identidad en educación inicial. *Revista de Educación Intercultural*, 10(2), 88-101.
- UNESCO. (2020). *Informe de seguimiento de la educación en el mundo, 2020: Inclusión y educación: todos y todas sin excepción*. Equipo del Informe de Seguimiento de la Educación en el Mundo. doi:<https://doi.org/10.54676/WWUU8391>
- Vygotsky, L. S. (1978). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Editorial Pedagógica.

Vygotsky, L. S. (1978). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Editorial Pedagógica.

Zhicay, D. (2024). *La creatividad a través del arte y el juego en el inicial 2 "A" de la Unidad Educativa Particular "Sudamericano"*. [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco], Cusco. Obtenido de <http://repositorio.unae.edu.ec/bitstream/56000/3474/1/TFEI213.pdf>



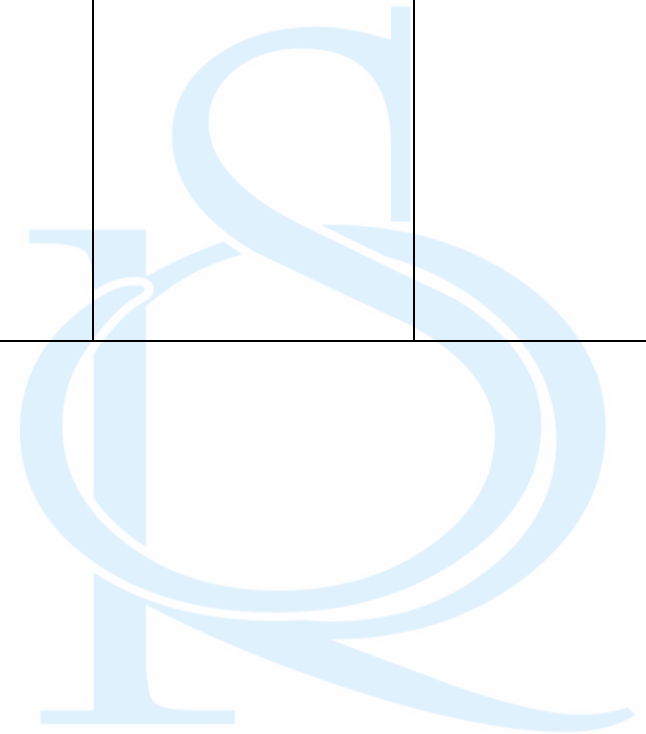
## **ANEXOS**



## 4.1 MATRIZ DE CONSISTENCIA

PROBLEMA DE ESTUDIO	OBJETIVOS DE ESTUDIO	HIPOTESIS	VARIABLES	METODOLOGIA
<p><b>Problema General:</b> ¿Qué efecto tiene el programa “Explor-Arte” en el desarrollo de la creatividad en niños de 4 años de la institución educativa inicial N° 87 – 2025?</p> <p><b>Problemas específicos:</b> 1° ¿Qué efecto tiene el programa “Explor-Arte” en el desarrollo de la fluidez creativa en niños de 4 años de la institución educativa inicial N° 87 – 2025? 2° ¿Qué efecto tiene el programa “Explor-Arte” en el desarrollo de la flexibilidad creativa en niños de 4 años de la institución educativa inicial N° 87 – 2025?</p>	<p><b>Objetivo General:</b> Determinar el efecto del programa “Explor-Arte” en el desarrollo de la creatividad en niños de 4 años de la institución educativa inicial N° 87 -2025.</p> <p><b>Objetivos Específicos:</b> 1° Describir el efecto del programa “Explor-Arte” en el desarrollo de la fluidez creativa en niños de 4 años de la institución educativa inicial N° 87 -2025. 2° Explicar el efecto del programa “Explor-Arte” en el desarrollo de la flexibilidad creativa en niños de 4 años de la</p>	<p><b>Hipótesis General:</b> El programa “Explor-Arte” influye significativamente en el desarrollo de la creatividad en niños de 4 años de la institución educativa inicial N° 87, en el año 2025.</p> <p><b>Hipótesis Específicas:</b> H1: El programa “Explor-Arte” tiene efectos positivos en el desarrollo de la fluidez creativa en niños de 4 años. H2: El programa “Explor-Arte” tiene efectos positivos en el desarrollo de la flexibilidad creativa en niños de 4 años. H3: El programa “Explor-Arte” tiene efectos positivos en el desarrollo</p>	<p><b>Variable:</b> Creatividad</p> <p><b>Dimensiones:</b> 1. Fluidez 2. Flexibilidad 3. Originalidad 4. Elaboración</p>	<p>Enfoque: Cuantitativo</p> <p>Tipo: Aplicado</p> <p>Nivel: Explicativo</p> <p>Diseño: Pre-experimental</p>

<p>3° ¿Qué efecto tiene el programa “Explor-Arte” en el desarrollo de la originalidad creativa en niños de 4 años de la institución educativa inicial N° 87 – 2025?</p> <p>4° ¿Qué efecto tiene el programa “Explor-Arte” en el desarrollo de la elaboración creativa en niños de 4 años de la institución educativa inicial N° 87 – 2025?</p>	<p>institución educativa inicial N° 87 -2025.</p> <p>3° Medir el efecto del programa “Explor-Arte” en el desarrollo de la originalidad creativa en niños de 4 años de la institución educativa inicial N° 87 -2025.</p> <p>4° Identificar el efecto del programa “Explor-Arte” en el desarrollo de la elaboración creativa en niños de 4 años de la institución educativa inicial N° 87 -2025..</p>	<p>de la originalidad creativa en niños de 4 años.</p> <p>H4: El programa “Explor-Arte” tiene efectos positivos en el desarrollo de la elaboración creativa en niños de 4 años.</p>		
--	---	---	--	--



#### 4.2 OPERACIONALIZACIÓN DE LA VARIABLE INDEPENDIENTE

Variable	Definición conceptual	Definición Operacional	Dimensiones	Indicadores
Programa “Explor-Arte”	Es una propuesta pedagógica compuesta por talleres artísticos diseñados para promover el desarrollo de la creatividad infantil, utilizando estrategias lúdicas, expresivas y vivenciales fundamentadas en la Teoría de la Creatividad de Guilford (1950).	Aplicación de 12 talleres artísticos en niños de educación inicial (4-5 años) en la IEI. N.º 87 , durante un periodo determinado, siguiendo una estructura metodológica basada en el Currículo Nacional y la teoría de Guilford (1950).	1. Diseño del programa	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Cantidad de talleres diseñados</li> <li>- Relación con las dimensiones de la creatividad (fluidez, flexibilidad, originalidad, elaboración)</li> <li>- Adecuación al nivel de desarrollo infantil</li> </ul>
			2. Implementación del programa	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Número de talleres aplicados</li> <li>- Participación activa de los niños en las actividades</li> <li>- Uso pertinente de materiales y recursos artísticos</li> </ul>
			3. Metodología activa y creativa	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Enfoque lúdico y vivencial en el desarrollo de cada taller</li> <li>- Presencia de estrategias que estimulan el pensamiento divergente</li> <li>- Inclusión de procesos didácticos del área de arte y creatividad</li> </ul>

### 4.3 OPERACIONALIZACIÓN DE LA VARIABLE DEPENDIENTE

Variable	Definición conceptual	Definición Operacional	Dimensiones	Indicadores
Creatividad	Según Martínez y Lozada (2022), la creatividad se comprende como la habilidad intelectual de desarrollar productos y soluciones innovadoras que resuelvan problemas de manera efectiva. Vásquez y Campillo (2022) argumentan que, si bien la creatividad es una capacidad natural de todos los niños, esta tiende a disminuir con el tiempo si no se fomenta adecuadamente desde las primeras etapas.	Evaluación de la habilidad para producir múltiples ideas (Fluidez), adaptarse a diferentes enfoques (Flexibilidad), generar ideas únicas (Originalidad) y desarrollar detalladamente las ideas (Elaboración).	1. Fluidez 2. Flexibilidad 3. Originalidad 4. Elaboración	<p>- <b>Fluidez:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Número de ideas generadas en un tiempo determinado.</li> <li>- Capacidad para asociar conceptos diversos.</li> <li>- Facilidad para expresar ideas verbalmente.</li> </ul> <p><b>Flexibilidad:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Capacidad para cambiar de estrategia ante un problema.</li> <li>- Variedad de categorías en las ideas propuestas.</li> <li>- Adaptabilidad a nuevas situaciones o contextos.</li> </ul> <p><b>Originalidad:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Frecuencia de ideas poco comunes o únicas.</li> <li>- Capacidad para desafiar suposiciones convencionales.</li> <li>- Propensión a tomar riesgos en la generación de ideas.</li> </ul> <p><b>Elaboración:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Nivel de detalle en la descripción de ideas.</li> <li>- Capacidad para planificar la implementación de una idea.</li> <li>- Persistencia en el desarrollo y refinamiento de ideas.</li> </ul>

#### 4.4 FICHA TÉCNICA DEL INSTRUMENTO: CUESTIONARIO DE CREATIVIDAD

**Nombre del Instrumento:** Cuestionario de Creatividad.

Autor: Alexandra Galindo Soto

**Objetivo:** Evaluar el nivel de creatividad de estudiantes de 4 y 5 años en las dimensiones de fluidez, flexibilidad, originalidad y elaboración.

**Tipo de Instrumento:** Cuestionario descriptivo de recolección de datos de tipo reactivo (Galindo, 2022).

**Población y Muestra:** La muestra estuvo conformada por 160 niños de 4 y 5 años de edad, seleccionados de diferentes instituciones educativas del nivel inicial de la provincia de Huancayo, Perú. La población total fue de 1000 estudiantes de 4 y 5 años (Escale, 2021).

**Dimensiones Evaluadas:**

1. **Fluidez:** Capacidad para generar una variedad de respuestas ante un estímulo, como la rapidez en la generación de ideas.
2. **Flexibilidad:** Habilidad para generar diferentes alternativas ante una situación, así como la capacidad para reinterpretar o cambiar la forma de abordar un problema.
3. **Originalidad:** Capacidad para crear soluciones únicas o no convencionales que se desvían de las respuestas comunes.
4. **Elaboración:** Habilidad para añadir detalles y desarrollar ideas más complejas, lo cual requiere de una mayor profundización en el proceso creativo.

**Número de Preguntas:** El cuestionario consta de 20 preguntas (5 por cada dimensión), diseñadas para evaluar las cuatro dimensiones de la creatividad.

**Tipo de Escala:**

Escala de respuesta múltiple.

**Proceso de Validación:**

- **Validez de contenido:** El cuestionario fue validado por expertos con un coeficiente de validez de contenido de 0.74, considerado excelente (Torres & Baustita, 2022).
- **Confiabilidad:** Se utilizó el coeficiente Alfa de Cronbach, obteniendo un valor de 0.822, lo que indica una excelente confiabilidad.

**Método de Recolección de Datos:** Observación indirecta reactiva, donde los niños eran conscientes de que estaban siendo evaluados. Esto permite medir la creatividad sin interferir en el proceso natural del niño (Hernández et al., 2006).

**Aplicación:** Se aplicó a niños de 4 y 5 años del nivel inicial en diferentes instituciones educativas de la provincia de Huancayo, en 2021. El cuestionario fue administrado de manera individual durante una sesión de evaluación.

**Resultados Esperados:** El cuestionario busca identificar las diferencias en los niveles de creatividad entre los niños de 4 y 5 años, y establecer cómo estas dimensiones de la creatividad se manifiestan en la población estudiada.



## 4.5 CUESTIONARIO DE CREATIVIDAD

Fuente: Adaptado de Galindo Soto (2022)

### I. DATOS INFORMATIVOS:

NOMBRE:

---

I.E: \_\_\_\_\_ EDAD: \_\_\_\_\_ GRADO: \_\_\_\_\_ SECCION: \_\_\_\_\_

### II. INSTRUCCIONES:

A continuación, le presentamos una serie de actividades que el niño(a) debe realizar en las cuales debe manifestar toda su imaginación, marca alguna de las alternativas que se menciona según la forma en que el niño(a) desarrolle la actividad, observe bien al niño(a) mientras realiza la actividad.

### ESCALA DE PUNTUACIÓN:

<b>Puntuación</b>	<b>Descripción</b>
Siempre = 5	Realiza la actividad siempre de acuerdo a lo solicitado.
A veces = 4	Realiza la actividad en algunos momentos.
Indeciso = 3	No está claro en su respuesta o lo hace parcialmente.
No regularmente = 2	Realiza la actividad de manera ocasional.
No siempre = 1	No realiza la actividad con frecuencia.

### CUESTIONARIO:

#### Dimensión Fluidez

N°	Items	Siempre	A veces	Indeciso	No regularmente	No siempre
01	Menciona todas las posibles respuestas cuando se le presenta una situación de miedo.					
02	Menciona qué prendas de vestir observa en la siguiente imagen.					

03	Menciona todos los juegos que puede realizar con una pelota.					
04	Menciona en 10 segundos más de 4 características de un perro.					
05	Menciona los diferentes usos que puede dar a la tapa de una olla.					

### Dimensión Flexibilidad

N°	Items	Siempre	A veces	Indeciso	No regularmente	No siempre
06	Menciona las diferencias que existen entre: el perro y la gallina.					
07	Enumera las semejanzas y diferencias entre una niña y un niño.					
08	Dibuja figuras con trazos diferentes y escribe los nombres.					
09	Construye trazos sin alzar la mano para unir las 6 caritas de niños.					

### Dimensión Originalidad

N°	Items	Siempre	A veces	Indeciso	No regularmente	No siempre
10	Señala las principales diferencias entre un juguete viejo y nuevo.					
11	Dibuja un árbol a partir de dibujos de triángulos.					
12	Propón un juego que pueda realizar con una piedra.					
13	Di cómo pintaría un dibujo con hojas de plantas.					

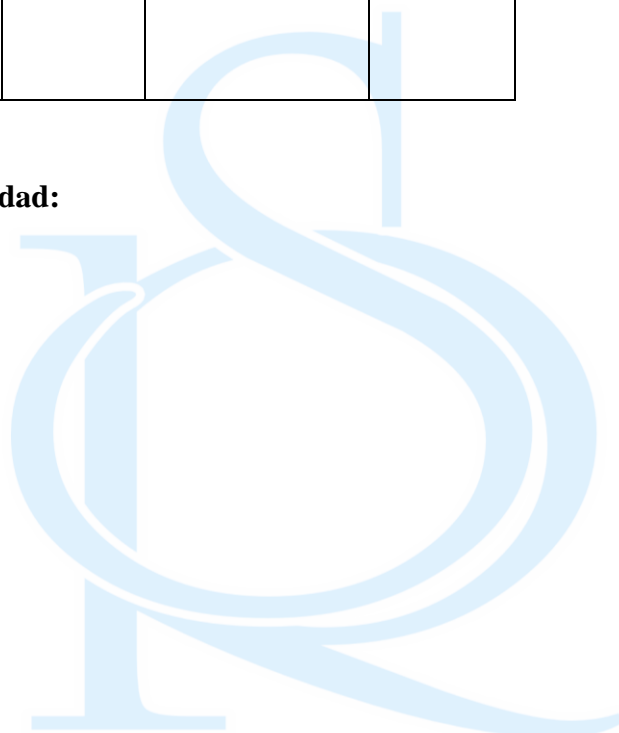
14	Dibuja nuevas partes para su carrito o muñeca.					
15	Menciona la figura de animal que puede completar.					

### Dimensión Elaboración

N°	Items	Siempre	A veces	Indeciso	No regularmente	No siempre
16	Completa la mitad que le falta al dibujo.					
17	Dibuja lo que se imagines en base al símbolo que existe en la hoja.					
18	Di otros nombres para el símbolo de la figura.					
19	Completa con un dibujo el símbolo que se existe.					
20	Qué figuras puedes completar lo que le falta en el símbolo.					

### Escala de Medición de los Niveles de Creatividad:

Nivel	Puntaje
Muy bajo	0 a 20
Bajo	21 a 40
Medio	41 a 60
Alto	61 a 80
Muy alto	81 a 100



### CONFIABILIDAD

La confiabilidad del cuestionario de creatividad obtenidos con el método test-retest es significativo, obteniendo 0.815858476.

CONFIABILIDAD		
SUJETOS	TEST	RE TEST
sujeto 1	93	96
sujeto 2	95	95
sujeto 3	94	95
sujeto 4	99	100
sujeto 5	98	99
sujeto 6	90	96
sujeto 7	95	95
sujeto 8	95	97
sujeto 9	97	97
sujeto 10	100	100
sujeto 11	95	97
sujeto 12	96	96
sujeto 13	94	97
sujeto 14	96	97
sujeto 15	96	98
sujeto 16	98	99
sujeto 17	86	94
sujeto 18	94	96
sujeto 19	100	100
sujeto 20	96	97
<b>R = 0.815858 76</b>		

### VALIDEZ

En la validez de los expertos se obtuvo 0.74068, que es el coeficiente de toda la prueba

INDICADORES	JUES 1	JUES 2	JUES 3	JUES 4	JUES 5	SUMA	VALOR MAXIMO	CVC	P.error	CVC
1. CLARIDAD	70	65	75	75	85	370	3.7	0.74	0.00032	0.73968
2. OBJETIVIDAD	75	65	75	75	85	375	3.75	0.75	0.00032	0.74968
3. ACTUALIDAD	70	60	75	75	80	360	3.6	0.72	0.00032	0.71968
4. ORGANIZACIÓN	75	70	75	75	85	380	3.8	0.76	0.00032	0.75968
5 SUFICIENCIA	70	60	75	70	80	355	3.55	0.71	0.00032	0.70968
6. INTENCIONALIDAD	75	65	70	70	85	365	3.65	0.73	0.00032	0.72968
7. CONSISTENCIA	70	70	70	75	80	365	3.65	0.73	0.00032	0.72968
8. COHERENCIA	75	75	75	75	85	385	3.85	0.77	0.00032	0.76968
9. METODOLOGIA	70	75	75	70	85	375	3.75	0.75	0.00032	0.74968
10. PERTINENCIA	75	75	70	75	80	375	3.75	0.75	0.00032	0.74968

#### 4.6 CONSTANCIA DE APLICACIÓN DE TESIS



## Institución Educativa Inicial N° 87

Creada con R. D. N° 4583 del 28 de Junio de 1946

Avenida Alta N° 471- Cusco

“Niños y Niñas Felices”

### CONSTANCIA DE APLICACIÓN DE TESIS

La que suscribe, **Irene Milagros Justiniani Mercado**, identificada con DNI N.º 23858887, en calidad de directora de la Institución Educativa Inicial N° “87”, ubicada en el distrito de Cusco deja constancia que:

- **Emili Jamei Caceres Ccallo**, con DNI N.º 70381259
- **Melani Aymachoque Aslla**, con DNI N.º 74084938

Estudiantes de la carrera profesional de **Educación Inicial** de la **Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública “Santa Rosa” – Cusco**, han desarrollado la aplicación de su trabajo de tesis titulado: **“PROGRAMA ‘EXPLOR-ARTE’ PARA EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD EN NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA I.E.I. N° 87, CUSCO-2025”** en el aula de 4 años unión de la institución durante el periodo comprendido entre el 26 de junio y el 11 de julio del 2025.

Dicha propuesta tuvo como objetivo **potenciar el desarrollo de la creatividad en los niños de 4 años mediante la aplicación de un programa estructurado de 12 talleres pedagógicos, los cuales han sido diseñados tomando en cuenta los enfoques del Currículo Nacional y la Teoría de la Creatividad de Guilford (1950)**, desarrollándose con responsabilidad, compromiso y en estricto cumplimiento de los lineamientos institucionales.

Se expide la presente constancia a solicitud de las interesadas, para los fines que estimen convenientes.

Cusco, 14 de julio del 2025



Firma y sello  
**Irene Milagros Justiniani Mercado**  
 Directora – I.E.I N.º 87

## 4.7 PROPUESTA DE TRABAJO (talleres)

### Taller de aprendizaje N°01

#### I. DATOS GENERALES

- a) **Nombre la I. E:** N°87  
 b) **Nivel:** Inicial  
 c) **Edad:** 4 años – Unión  
 d) **Docente:** Luz Mirian Caballero Alarcon  
 e) **Nombre de las practicantes:**
- Emili Jamei Caceres Ccallo
  - Melani Aymachoque Aslla
- f) **Fecha:** 01/07/2025

#### II. TITULO DE LA SESION

## “MANOS QUE CREAN”

#### III. FUNDAMENTACION

La **fluidez**, según Guilford, se refiere a la capacidad de generar **muchas ideas a partir de un solo estímulo**. Este taller busca estimular esa capacidad permitiendo que los niños **crean libremente con sus manos** usando materiales artísticos variados. A través de esta experiencia, cada niño desarrollará su expresión plástica sin seguir un modelo, lo que favorece su **autoexpresión, creatividad y confianza** en lo que es capaz de producir.

#### IV. PROPOSITO DEL TALLER

Que las niñas y niños desarrollen su capacidad de **producir múltiples ideas visuales y artísticas** mediante la manipulación libre de materiales, creando una obra plástica propia a través del juego y la exploración creativa.




#### V. PREPARACION DEL TALLER







QUE SE DEBE HACER ANTES DEL TALLER	QUE RECURSOS O MATERIALES SE UTILIZA EN EL TALLER
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Preparar los materiales</li> <li>• Planificar nuestro taller</li> <li>• Tener listo los materiales</li> <li>• Tener la ficha de evaluación</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Hojas blancas</li> <li>• Crayolas, lápices de colores, plumones</li> <li>• Pegamento, tijeras de punta roma</li> <li>• Papeles de colores, lanas, botones, telas, revistas</li> <li>• Caja decorada para la motivación</li> </ul>

## VI. PROPOSITO DE APRENDIZAJES


AREA	COMPETENCIA/CAPACIDADES	DESEMPEÑO – 4 AÑOS	CRITERIOS DE EVALUACION
COMUNICACIÓN	<p><b>Crea proyectos desde los lenguajes artísticos</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Explora y experimenta los lenguajes del arte.</li> <li>• Aplica procesos creativos.</li> <li>• Socializa sus procesos y proyectos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Representa ideas acerca de sus vivencias personales usando diferentes lenguajes artísticos (el dibujo, la pintura, la danza o el movimiento, el teatro, la música, los títeres, etc.)</li> <li>• Muestra y comenta de forma espontánea a compañeros y adultos de su entorno, lo que ha realizado, al jugar y crear proyectos a través de los lenguajes artísticos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Explora activamente los materiales disponibles</li> <li>• Crea una obra original con múltiples elementos</li> <li>• Produce más de una idea o intenta varias soluciones gráficas</li> <li>• Verbaliza lo que hizo y cómo lo creó</li> </ul>


## VII. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

MOMENTOS	ESTRATEGIAS METODOLOGICAS	MATERIALES
INICIO	<p>✓  <b>MOTIVACIÓN</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ La docente lleva una caja mágica decorada y les dice: “Hoy nuestras manos harán cosas maravillosas... ¿qué creen que hay en esta caja mágica?” Saca lentamente materiales de distintos colores, formas y texturas. Los niños observan, tocan y comentan libremente.</li> </ul> <p>✓  <b>RECOJO DE SABERES PREVIOS</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ ¿Has usado crayolas o pinturas antes?</li> <li>○ ¿Qué materiales te gusta usar para dibujar o crear?</li> <li>○ ¿Te gusta hacer cosas con tus propias manos?</li> </ul> <p>✓  <b>PROBLEMATIZACIÓN</b></p> <p>“¿Qué pasaría si mezclas papel con lana?” “¿Y si usas botones para crear un animal que nadie ha visto?” “¿Qué otras cosas puedes inventar con todo esto?”</p> <p>✓ <b>PROPOSITO DE LA SESION:</b> ""Hoy crearemos muchas cosas con las manitos.""</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Caja mágica</li> <li>○ Papeles</li> <li>○ botones</li> <li>○ lanas</li> <li>○ telas</li> <li>○ baja lenguas</li> </ul>

<b>DESARROLLO</b>	<p> <b>PROCESOS DIDÁCTICOS ANTES DE LA ACTIVIDAD</b></p> <p> <b>PRESENTACIÓN Y EXPLORACIÓN DEL MATERIAL</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Los niños observan, tocan y combinan libremente los materiales disponibles.</li> <li>○ La docente pregunta: “¿Qué te gustaría hacer con esta lana?” “¿Qué podrías crear con lana y un botón?”</li> </ul> <p> <b>EXPRESIVIDAD GRÁFICA</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Se entrega una hoja blanca por niño.</li> <li>○ Se les invita a <b>crear lo que deseen</b>, sin modelo.</li> <li>○ Pueden pintar, pegar, rasgar, dibujar o mezclar técnicas.</li> </ul> <p> <b>DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Los niños inician sus creaciones libremente.</li> <li>○ La docente los acompaña con preguntas que estimulan la fluidez: “¿Qué más puedes agregar?” “¿Y si cambias el color?” “¿Quieres hacerlo más grande, más divertido, más raro?”</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Lana</li> <li>○ Papel</li> </ul>
<b>CIERRE</b>	<p> <b>EXPOSICIÓN</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Se organiza una “galería de creaciones” en el aula.</li> <li>○ Cada niño coloca su trabajo en una mesa o mural para ser apreciado.</li> </ul> <p> <b>VERBALIZACIÓN</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Cada niño explica su obra: “¿Qué hiciste?” “¿Qué usaste?” “¿Cómo se te ocurrió?”</li> </ul> <p>La docente refuerza positivamente todas las respuestas.</p>	

### VIII. FIRMA DE VALIDACIÓN DE DICTADO DE LOS TALLERES

  
 Firma del Estudiante Practicante  
 Nelson Ayarachoque

  
 Firma de Estudiante Practicante  
 Emili Jamei Cáceres.

  
 Firma del docente de aula

  
 Firma de la directora de la institución  
 educativa

# Taller de aprendizaje N°02

## I. DATOS GENERALES

- a) **Nombre la I. E:** N°87  
 b) **Nivel:** Inicial  
 c) **Edad:** 4 años – Unión  
 d) **Docente:** Luz Mirian Caballero Alarcon  
 e) **Nombre de las practicantes:**
  - Emili Jamei Caceres Ccallo
  - Melani Aymachoque Aslla
 f) **Fecha:** 02 / 07/2025

## II. TITULO DE LA SESION

### “CAMBIANDO EL CUENTO”

## III. FUNDAMENTACION

El desarrollo de la creatividad en los niños se fortalece al permitirles modificar, transformar o reinventar cuentos conocidos, favoreciendo su **pensamiento flexible**, tal como lo plantea Guilford. La flexibilidad es la capacidad de **cambiar el enfoque de una situación** para buscar múltiples alternativas. En este taller, los niños no solo reimaginan un cuento tradicional, sino que también refuerzan valores como la ayuda mutua, la gratitud y la solidaridad, fundamentales en la formación de su desarrollo personal y social.

## IV. PROPOSITO DEL TALLER

Que los niños y las niñas desarrollen su pensamiento creativo al modificar libremente una historia tradicional con valores, proponiendo nuevas versiones que refuercen su sentido ético y expresándolas mediante la narración y el dibujo.




## V. PREPARACION DEL TALLER





QUE SE DEBE HACER ANTES DEL TALLER	QUE RECURSOS O MATERIALES SE UTILIZA EN EL TALLER
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Preparar los materiales</li> <li>• Planificar nuestro taller</li> <li>• Tener listo los materiales</li> <li>• Tener la ficha de evaluación</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Imágenes</li> <li>• Hojas</li> <li>• Plumones</li> <li>• Pizarra</li> <li>• Colores, papel bond</li> <li>• Papelotes</li> <li>• Muñecos de oso y conejo</li> </ul>

## VI. PROPOSITO DE APRENDIZAJES

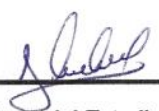
AREA	COMPETENCIA/CAPACIDADES	DESEMPEÑO – 4 AÑOS	CRITERIOS DE EVALUACION
COMUNICACIÓN	<p><b>Se comunica oralmente a través de su lengua materna</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Obtiene información del texto oral.</li> <li>• Infiere e interpreta información del texto oral.</li> <li>• Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada.</li> <li>• Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica.</li> <li>• Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores.</li> <li>• Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Participa en conversaciones o escucha cuentos, leyendas, adivinanzas y otros relatos de la tradición oral. Formula preguntas sobre lo que le interesa saber o lo que no ha comprendido o responde a lo que le preguntan</li> <li>• Recupera información explícita de un texto oral. Menciona algunos hechos, el nombre de personas y personajes. Sigue indicaciones orales o vuelve a contar con sus propias palabras los sucesos que más le gustaron.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Propone ideas nuevas al modificar partes del cuento tradicional.</li> <li>• Representa gráficamente (a través del dibujo) una escena de su cuento inventado.</li> </ul>


## VII. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE


MOMENTOS	ESTRATEGIAS METODOLOGICAS	MATERIALES
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓  <b>MOTIVACIÓN</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ La docente presenta un muñeco de un oso y un conejo. Les dice: “Hoy conoceremos a dos personajes muy distintos que se ayudan mucho... Pero ustedes tendrán una misión: ¡imaginar cómo sería su historia si las cosas cambiaran!”</li> <li>○ Se utiliza una cajita mágica con un cartel: “Transforma el cuento”.</li> </ul> </li> <li>✓  <b>RECOJO DE SABERES PREVIOS</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Se plantean preguntas: ¿Conoces la historia del oso y el conejo? ¿Cómo crees que se ayudaron? ¿Alguna vez tú ayudaste a alguien más pequeño o más grande?</li> </ul> </li> <li>✓  <b>PROBLEMATIZACIÓN:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Se plantea una situación poniendo de ejemplo un cuento clásico de niños, se les dice: “¿Qué pasaría si el cuento no terminaría de esa manera? ¿Qué otro final podría tener?”</li> </ul> </li> <li>✓ <b>PROPOSITO DE LA SESION:</b> “Hoy cambiaremos los sucesos del cuento “el león y el ratón””</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Propósito impresos</li> <li>○ Imágenes</li> </ul>

<b>DESARROLLO</b>	<p> <b>PROCESOS DIDÁCTICOS ANTES DEL DISCURSO</b></p> <p> <b>ANTES DEL DISCURSO</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Se presenta el cuento en forma oral, con apoyo de muñecos. Los niños se sientan en semicírculo y escuchan atentamente.</li> </ul> <p> <b>DURANTE EL DISCURSO</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ La docente guía la reflexión con preguntas como: ¿Qué parte del cuento te gustó más? ¿Qué cambiarías tú?</li> <li>○ Luego se invita a que cada niño proponga un cambio creativo: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Un nuevo personaje (una jirafa grande, un mono juguetero).</li> <li>• Un nuevo lugar (un río, el bosque, la ciudad).</li> <li>• Un nuevo final (el conejo no salva al oso).</li> </ul> </li> <li>○ Los niños narran su nueva versión oralmente, con apoyo del adulto si lo requieren</li> </ul> <p> <b>DESPUÉS DEL DISCURSO</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Los niños dibujan una escena del cuento modificado, libremente.</li> <li>○ Se les pide que cuenten oralmente qué está pasando en su dibujo y la docente escribirá en su hoja.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Pizarra</li> <li>○ Sol decorativo</li> <li>○ Papel bond</li> <li>○ Colores</li> <li>○ Papelotes</li> </ul>
<b>CIERRE</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Los niños observan y comentan sus creaciones: <ul style="list-style-type: none"> <li>○ ¿Qué hiciste?</li> <li>○ ¿cómo lo hiciste?</li> <li>○ ¿Qué te gustó más?</li> </ul> </li> <li>✓ Se refuerza la confianza y el reconocimiento: “¡Todos somos creativos!”</li> </ul>	

### VIII. FIRMA DE VALIDACIÓN DE DICTADO DE LOS TALLERES

  
 Firma del Estudiante Practicante  
 Telani Seymachoque

  
 Firma de Estudiante Practicante  
 Emili J. Caceres Cc.

  
 Firma del docente de aula

  
 Firma de la directora de la institución  
 educativa

## ANEXO

**CUENTO: EL OSO Y EL CONEJO**

Había una vez un **oso muy grande y peludo** que dormía tranquilamente en medio del bosque. Roncaba tan fuerte que los árboles temblaban. Cerca de ahí, un **conejo blanco y curioso** saltaba entre las flores.

El conejito, sin querer, **saltó encima de la barriga del oso dormido.**

—¡GRUUMMM! —gruñó el oso despertando sobresaltado—. ¿Quién osa despertarme?

El conejo se asustó mucho.

—¡Perdón, señor oso! No fue mi intención. Solo estaba jugando.

El oso gruñó... pero luego sonrió.

—Eres tan pequeño que no vales ni para enojarse. ¡Puedes irte!

El conejo, muy agradecido, dijo:

—¡Gracias, señor oso! ¡Algún día te devolveré el favor!

El oso rió a carcajadas:

—¡Tú ayudarme a mí! ¡Qué gracioso!

Días después, el oso caminaba por el bosque cuando de pronto **quedó atrapado en una red** que unos cazadores habían dejado. Por más que se movía, no podía salir. Rugía y pataleaba, pidiendo ayuda.

El conejito escuchó los ruidos y corrió hacia él. Al verlo atrapado, **no dudó ni un segundo.** Con sus dientes pequeños empezó a **roer la cuerda, una y otra vez... hasta que la rompió.**

¡El oso fue liberado!

El oso lo miró asombrado y le dijo:

—¡No lo puedo creer! ¡Tú me salvaste!

Y el conejo, con una gran sonrisa, respondió:

—Te dije que algún día te devolvería el favor.

Desde entonces, el oso y el conejo se hicieron **grandes amigos**, y jugaban juntos todos los días en el bosque.

# Taller de aprendizaje N°03

## I. DATOS GENERALES

- a) **Nombre la I. E:** N°87  
b) **Nivel:** Inicial  
c) **Edad:** 4 años – Unión  
d) **Docente:** Luz Mirian Caballero Alarcon  
e) **Nombre de las practicantes:**
  - Emili Jamei Caceres Ccallo
  - Melani Aymachoque Aslla
- f) **Fecha:** 01/07/2025

## II. TITULO DE LA SESION

# “MONSTRUOS IMAGINARIOS”

## III. FUNDAMENTACION

La **originalidad**, como dimensión de la creatividad según Guilford, impulsa la capacidad de los niños para **crear ideas nuevas, inusuales y únicas**. En el nivel inicial, el arte es un lenguaje simbólico que les permite dar forma a sus pensamientos, emociones y fantasías. Este taller permite a los niños inventar su propio monstruo, combinando formas, colores y elementos inesperados, favoreciendo su expresión artística, espontaneidad e identidad personal.

## IV. PROPOSITO DEL TALLER

Que los niños y niñas expresen libremente su creatividad mediante la invención gráfica de un “monstruo imaginario”, promoviendo el desarrollo de ideas originales y el uso del lenguaje oral y visual para comunicar su creación.







## V. PREPARACION DEL TALLER

QUE SE DEBE HACER ANTES DEL TALLER	QUE RECURSOS O MATERIALES SE UTILIZA EN EL TALLER
<ul style="list-style-type: none"><li>• Preparar los materiales</li><li>• Planificar nuestro taller</li><li>• Tener listo los materiales</li><li>• Tener la ficha de evaluación</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Hojas blancas, cartulinas, marcadores, crayolas</li><li>• Ojos móviles, lanas, papeles texturizados, retazos de tela</li><li>• Pegamento, tijeras con punta roma</li><li>• Imágenes de inspiración</li></ul>

## VI. PROPOSITO DE APRENDIZAJES

AREA	COMPETENCIA/CAPACIDADES	DESEMPEÑO – 4 AÑOS	CRITERIOS DE EVALUACION
COMUNICACIÓN	<p><b>Crea proyectos desde los lenguajes artísticos</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Explora y experimenta los lenguajes del arte.</li> <li>• Aplica procesos creativos.</li> <li>• Socializa sus procesos y proyectos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Representa ideas acerca de sus vivencias personales usando diferentes lenguajes artísticos (el dibujo, la pintura, la danza o el movimiento, el teatro, la música, los títeres, etc.)</li> <li>• Muestra y comenta de forma espontánea a compañeros y adultos de su entorno, lo que ha realizado, al jugar y crear proyectos a través de los lenguajes artísticos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Propone ideas nuevas mediante la creación de un personaje propio.</li> <li>• Representa gráficamente (a través del dibujo) a su monstruo inventado.</li> <li>• Verbaliza aspectos de su creación con apoyo de la docente.</li> </ul>

## VII. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

MOMENTOS	ESTRATEGIAS METODOLOGICAS	MATERIALES
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓  <b>MOTIVACIÓN</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ La docente presenta una caja con ojos, cuernos, alas de papel, telas y otros elementos curiosos, y les dice: "Hoy vamos a imaginar un amigo monstruoso, no de miedo, ¡sino uno inventado por ti! ¿Cómo será el tuyo? ¿Tendrá una cola larga? ¿Sabrá volar?" Se muestran ejemplos de monstruos amigables y divertidos en imágenes.</li> </ul> </li> <li>✓  <b>RECOJO DE SABERES PREVIOS</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Se conversa con los niños: ¿Has visto un monstruo en un cuento o en la tele? ¿Cómo era? ¿Qué te gustaría inventar tú?</li> </ul> </li> <li>✓ <b>PROPOSITO DE LA SESION:</b> ""Hoy crearemos nuestro monstruo imaginario.""</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Caja mágica</li> <li>○ Imágenes motivadoras</li> <li>○ Pizarra</li> </ul>
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> <li> <b>PROCESOS DIDÁCTICOS ANTES DE LA ACTIVIDAD</b></li> <li> <b>PRESENTACIÓN Y EXPLORACIÓN DEL MATERIAL</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Los niños tocan y observan los materiales: telas, ojos, crayolas, papeles. La docente pregunta: ¿Qué podrías crear con estos materiales? ¿Qué te gustaría que tenga tu monstruo?</li> </ul> </li> <li> <b>EXPRESIVIDAD GRÁFICA</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Cada niño recibe su hoja o cartulina para dibujar libremente su monstruo usando los materiales. No se da modelo, para fomentar la originalidad. Luego se invita a que cada niño proponga un cambio creativo</li> </ul> </li> <li> <b>DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Mientras crean, se estimula con preguntas: ¿Qué nombre tiene tu monstruo? ¿Qué cosas hace? ¿Dónde vive? Se promueve el uso libre del espacio y la combinación de materiales.</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Hojas blancas</li> <li>○ Cartulinas</li> <li>○ Lanas</li> <li>○ ojos móviles</li> <li>○ Telas</li> <li>○ Pegamento</li> </ul>

**CIERRE**

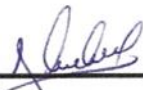
● **EXPOSICIÓN**


- Se realiza una pequeña galería en el aula. Cada niño ubica su creación en un lugar visible.  
Observan los trabajos de los demás.


● **VERBALIZACIÓN**

- Cada niño comenta:  
¿Qué hiciste?  
¿Cómo lo hiciste?  
¿Qué hace tu monstruo?  
La docente celebra la creatividad de cada uno y refuerza:  
"¡Todos somos artistas creativos!"

**VIII. FIRMA DE VALIDACIÓN DE DICTADO DE LOS TALLERES**

  
Firma del Estudiante Practicante  
Telani Seymachoque

  
Firma de Estudiante Practicante  
Emili J. Caceres Cc.

  
Firma del docente de aula

  
Firma de la directora de la institución  
educativa

# Taller de aprendizaje N°04

## I. DATOS GENERALES

- a) **Nombre la I. E.:** N°87  
b) **Nivel:** Inicial  
c) **Edad:** 4 años – Unión  
d) **Docente:** Luz Mirian Caballero Alarcon  
e) **Nombre de las practicantes:**
  - Emili Jamei Caceres Ccallo
  - Melani Aymachoque Aslla
- f) **Fecha:** 08/07/2025

## II. TITULO DE LA SESION

# “MI MUNDO AL REVÉS”

## III. FUNDAMENTACION

La **flexibilidad**, según Guilford, es la capacidad de **cambiar de enfoque** frente a una situación o problema, generando diferentes perspectivas. En la educación inicial, se potencia esta habilidad al invitar a los niños a imaginar el mundo de manera distinta, rompiendo con lo habitual. El arte permite expresar estos cambios de forma simbólica y lúdica. Este taller ofrece un espacio para **reinterpretar la realidad “al revés”**, motivando el pensamiento creativo y la expresión visual divergente.

## IV. PROPOSITO DEL TALLER

Que las niñas y niños representen gráficamente un mundo “al revés”, aplicando ideas flexibles y creativas que transformen situaciones cotidianas de manera inesperada, fomentando su expresión artística y libertad de pensamiento.




## V. PREPARACION DEL TALLER







QUE SE DEBE HACER ANTES DEL TALLER	QUE RECURSOS O MATERIALES SE UTILIZA EN EL TALLER
<ul style="list-style-type: none"><li>• Preparar los materiales</li><li>• Planificar nuestro taller</li><li>• Tener listo los materiales</li><li>• Tener la ficha de evaluación</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Hojas blancas y de colores</li><li>• Crayolas, marcadores, lápices</li><li>• Revistas para recortar</li><li>• pegamento</li><li>• Tijeras con punta roma</li><li>• Imágenes de inspiración del “mundo al revés”</li></ul>

## VI. PROPOSITO DE APRENDIZAJES

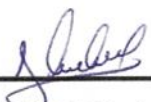
AREA	COMPETENCIA/CAPACIDADES	DESEMPEÑO – 4 AÑOS	CRITERIOS DE EVALUACION
COMUNICACIÓN	<p><b>Crea proyectos desde los lenguajes artísticos</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Explora y experimenta los lenguajes del arte.</li> <li>• Aplica procesos creativos.</li> <li>• Socializa sus procesos y proyectos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Representa ideas acerca de sus vivencias personales usando diferentes lenguajes artísticos (el dibujo, la pintura, la danza o el movimiento, el teatro, la música, los títeres, etc.)</li> <li>• Muestra y comenta de forma espontánea a compañeros y adultos de su entorno, lo que ha realizado, al jugar y crear proyectos a través de los lenguajes artísticos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Explora con interés los materiales artísticos</li> <li>• Representa gráficamente un mundo distinto o “al revés”</li> <li>• Verbaliza ideas sobre su creación con apoyo o espontáneamente</li> </ul>


## VII. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE


MOMENTOS	ESTRATEGIAS METODOLOGICAS	MATERIALES
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓  <b>MOTIVACIÓN</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ La docente entra al aula con el sombrero en los pies y los zapatos en la cabeza. Luego dice: “Hoy es un día muy especial... ¡todo está al revés! ¿Se imaginan cómo sería el mundo si los peces volaran o los árboles caminaran?” Se muestran imágenes divertidas con situaciones invertidas o inesperadas (ej. vacas sobre los techos, soles durmiendo en la noche, niños que vuelan con paraguas).</li> </ul> </li> <li>✓  <b>RECOJO DE SABERES PREVIOS</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Se plantea una conversación: ¿Cómo es el mundo normalmente? ¿Qué pasa si imaginamos que todo cambia? ¿Cómo sería tu casa si estuviera en el cielo? ¿Qué pasaría si las personas caminaran con las manos?</li> </ul> </li> <li>✓  <b>PROBLEMATIZACIÓN</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>“¿Qué pasaría si tu cama estuviera en el techo?”</li> <li>“¿Y si el gato cocinara el almuerzo?”</li> <li>“¿Cómo sería si el sol saliera de noche y la luna brillara de día?”</li> </ul> </li> <li>✓ <b>PROPOSITO DE LA SESION:</b> “Hoy crearemos nuestro mundo al revés.”</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ sombrero</li> <li>○ zapatos</li> </ul>

<b>DESARROLLO</b>	<p> <b>PROCESOS DIDÁCTICOS ANTES DE LA ACTIVIDAD</b></p> <p> <b>PRESENTACIÓN Y EXPLORACIÓN DEL MATERIAL</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Se presenta una mesa con hojas, crayolas, plumones, papeles, revistas para recortar. Se permite a los niños explorar y manipular libremente los materiales. La docente comenta: “Hoy usarán estos materiales para dibujar un mundo al revés, como ustedes se lo imaginen”</li> </ul> <p> <b>EXPRESIVIDAD GRÁFICA</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Se invita a los niños a crear una escena artística de un “mundo al revés”. Pueden dibujar, pegar recortes o mezclar técnicas. Se anima a incluir elementos inesperados y divertidos. Ejemplo: nubes de fideos, gatos que vuelan, lluvia de caramelos.</li> </ul> <p> <b>DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Cada niño desarrolla su composición artística con libertad. La docente realiza preguntas estimulantes durante la actividad: “¿Qué más puedes cambiar en tu dibujo?” “¿Qué pasaría si los árboles tuvieran ojos?” “¿Cómo sería tu casa si estuviera en el mar?”</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Hojas blancas y de colores</li> <li>○ Crayolas, marcadores, lápices</li> <li>○ Revistas para recortar</li> <li>○ pegamento</li> <li>○ Tijeras con punta roma</li> </ul>
<b>CIERRE</b>	<p> <b>EXPOSICIÓN</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Se realiza una “Galería del Mundo al Revés” en el aula. Cada niño coloca su obra en una mesa o pared designada para apreciarlas en grupo.</li> </ul> <p> <b>VERBALIZACIÓN</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Los niños presentan su creación: “¿Qué hiciste al revés?” “¿Qué parte fue lo más divertido de imaginar?” Se valoran todas las ideas, reforzando la confianza en su imaginación.</li> </ul>	

### VIII. FIRMA DE VALIDACIÓN DE DICTADO DE LOS TALLERES

  
 Firma del Estudiante Practicante  
 Melani Szymachoque

  
 Firma de Estudiante Practicante  
 Emili J. Caceres Cc.

  
 Firma del docente de aula

  
 Firma de la directora de la institución  
 educativa

# Taller de aprendizaje N°05

## I. DATOS GENERALES

- a) **Nombre la I. E:** N°87  
b) **Nivel:** Inicial  
c) **Edad:** 4 años – Unión  
d) **Docente:** Luz Mirian Caballero Alarcon  
e) **Nombre de las practicantes:**
  - Emili Jamei Caceres Ccallo
  - Melani Aymachoque Aslla

f) **Fecha:** 09/07/2025

## II. TITULO DE LA SESION

# “Explosión de formas y colores”

## III. FUNDAMENTACION

La **elaboración creativa**, según Guilford, es la capacidad de **desarrollar una idea agregando detalles, precisión o elementos complementarios**. En este taller, los niños son motivados a experimentar con formas y colores para crear una **composición libre**, a la que luego añaden **elementos decorativos y expresivos**. Así desarrollan habilidades de **atención al detalle, organización visual y riqueza expresiva**, fundamentales para la creatividad infantil.

## IV. PROPOSITO DEL TALLER

Que las niñas y niños expresen su creatividad a través de una **composición artística libre**, utilizando diversas formas, colores y materiales decorativos, **enriqueciendo su trabajo con detalles personales**.








## V. PREPARACION DEL TALLER

QUE SE DEBE HACER ANTES DEL TALLER	QUE RECURSOS O MATERIALES SE UTILIZA EN EL TALLER
<ul style="list-style-type: none"><li>• Preparar los materiales</li><li>• Planificar nuestro taller</li><li>• Tener listo los materiales</li><li>• Tener la ficha de evaluación</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Mesa de materiales</li><li>• Cartulinas</li><li>• Formas</li><li>• Crayolas</li></ul>

## VI. PROPOSITO DE APRENDIZAJES

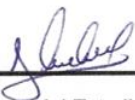
AREA	COMPETENCIA/CAPACIDADES	DESEMPEÑO – 4 AÑOS	CRITERIOS DE EVALUACION
COMUNICACIÓN	<p><b>Crea proyectos desde los lenguajes artísticos</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Explora y experimenta los lenguajes del arte.</li> <li>• Aplica procesos creativos.</li> <li>• Socializa sus procesos y proyectos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Representa ideas acerca de sus vivencias personales usando diferentes lenguajes artísticos (el dibujo, la pintura, la danza o el movimiento, el teatro, la música, los títeres, etc.)</li> <li>• Muestra y comenta de forma espontánea a compañeros y adultos de su entorno, lo que ha realizado, al jugar y crear proyectos a través de los lenguajes artísticos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Utiliza materiales variados en su creación.</li> <li>• Agrega detalles y elementos propios.</li> <li>• Enriquece visualmente su dibujo con formas, colores, adornos.</li> <li>• Verbaliza su proceso creativo</li> </ul>


## VII. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE


MOMENTOS	ESTRATEGIAS METODOLOGICAS	MATERIALES
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓  <b>MOTIVACIÓN</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ La docente muestra una obra llena de colores y formas abstractas (como una pintura de Kandinsky o arte infantil colorido) y pregunta: “¿Qué ves aquí? ¿Te gustaría hacer una explosión de colores con tus manos?” También puede mostrar figuras geométricas de colores y pegarlas por el aula como si hubieran “explotado” desde una caja mágica.</li> </ul> </li> <li>✓  <b>RECOJO DE SABERES PREVIOS</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Se dialoga:           <ul style="list-style-type: none"> <li>¿Qué formas conoces? (círculo, cuadrado, triángulo...)</li> <li>¿Qué colores te gustan más?</li> <li>¿Qué cosas has decorado tú mismo?</li> </ul> </li> </ul> </li> <li>✓  <b>PROBLEMATIZACIÓN</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ “¿Cómo se vería tu dibujo si tuviera formas volando por todas partes?”</li> <li>“¿Y si usas muchos materiales diferentes juntos?”</li> <li>“¿Qué pasaría si le agregas muchos detalles a tu dibujo?”</li> </ul> </li> <li>✓ <b>PROPOSITO DE LA SESION:</b> “Hoy crearás una obra artística libre, usando muchas formas y colores, decorada como tú quieras.”</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Cartulinas</li> <li>○ Crayolas</li> <li>○ Papeles</li> <li>○ Pegamento</li> </ul>
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> <li> <b>PROCESOS DIDÁCTICOS ANTES DE LA ACTIVIDAD</b></li> <li> <b>PRESENTACIÓN Y EXPLORACIÓN DEL MATERIAL</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Los niños observan y manipulan diversos materiales: recortes de formas geométricas, papeles de colores, crayolas.</li> <li>Se les permite experimentar libremente: tocar, comparar, clasificar.</li> </ul> </li> <li> <b>EXPRESIVIDAD GRÁFICA</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Se entrega a cada niño una cartulina o papel grande.</li> <li>Se les invita a crear una composición libre, combinando todas las formas y colores que quieran.</li> <li>La docente dice:           <ul style="list-style-type: none"> <li>“Hoy tu dibujo puede tener muchas formas, muchos colores... ¡hazlo a tu manera!”</li> </ul> </li> </ul> </li> <li> <b>DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Los niños inician su creación.</li> <li>Se les motiva a agregar más detalles:           <ul style="list-style-type: none"> <li>“¿Qué más le podrías poner?”</li> <li>“¿Y si agregas más colores?”</li> <li>“¿Quieres que brille o tenga algo suave?”</li> </ul> </li> <li>La docente valora el esfuerzo de enriquecer el trabajo sin imponer modelos.</li> </ul> </li> </ul>	

<b>CIERRE</b>	<p><b>EXPOSICIÓN</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Se organiza una “muestra de arte” en la pared del aula o en el piso. Cada niño coloca su trabajo para que otros lo observen.</li> </ul> <p><b>VERBALIZACIÓN</b></p> <p>Cada niño explica su obra:</p> <p>“¿Qué formas usaste?”</p> <p>“¿Cómo hiciste tu dibujo?”</p> <p>“¿Qué le agregaste al final para que se vea más bonito?”</p> <p>Se promueve el lenguaje oral y la confianza en su producción.</p>	
---------------	---	--

**VIII. FIRMA DE VALIDACIÓN DE DICTADO DE LOS TALLERES**

  
 Firma del Estudiante Practicante  
 Melani Szymachusque

  
 Firma de Estudiante Practicante  
 Emili J. Caceres Cc.

  
 Firma del docente de aula

  
 Firma de la directora de la institución  
 educativa

# Taller de aprendizaje N°06

## I. DATOS GENERALES

- a) **Nombre la I. E:** N°87  
b) **Nivel:** Inicial  
c) **Edad:** 4 años – Unión  
d) **Docente:** Luz Mirian Caballero Alarcon  
e) **Nombre de las practicantes:**
  - Emili Jamei Caceres Ccallo
  - Melani Aymachoque Aslla  
f) **Fecha:** 10/07/2025

## II. TITULO DE LA SESION

# “MI AMIGO MISTERIOSO”

## III. FUNDAMENTACION

La **originalidad**, según Guilford, implica producir **respuestas nuevas, inusuales o poco comunes** ante una situación o estímulo. En este taller, los niños recibirán un “objeto misterioso” (una caja, una cuchara, una tapa, etc.) y deberán **transformarlo creativamente** en un dibujo o creación artística, estimulando su capacidad de reinterpretar lo cotidiano con ideas personales y únicas.

## IV. PROPOSITO DEL TALLER

Que los niños imaginen y representen gráficamente **una nueva función, forma o historia** para un objeto común, desarrollando su pensamiento original y expresivo.








## V. PREPARACION DEL TALLER

QUE SE DEBE HACER ANTES DEL TALLER	QUE RECURSOS O MATERIALES SE UTILIZA EN EL TALLER
<ul style="list-style-type: none"><li>• Preparar los materiales</li><li>• Planificar nuestro taller</li><li>• Tener listo los materiales</li><li>• Tener la ficha de evaluación</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Objetos reales o recortes: tapas, limpiapipas, botones, etc.</li><li>• Pegamento, escarcha, recortes de papel</li></ul>

## VI. PROPOSITO DE APRENDIZAJES

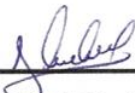
AREA	COMPETENCIA/CAPACIDADES	DESEMPEÑO – 4 AÑOS	CRITERIOS DE EVALUACION
COMUNICACIÓN	<p><b>Crea proyectos desde los lenguajes artísticos</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Explora y experimenta los lenguajes del arte.</li> <li>• Aplica procesos creativos.</li> <li>• Socializa sus procesos y proyectos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Explora por iniciativa propia diversos materiales de acuerdo con sus necesidades e intereses. Descubre los efectos que se producen al combinar un material con otro.</li> <li>• Representa ideas acerca de sus vivencias personales usando diferentes lenguajes artísticos (el dibujo, la pintura, la danza o el movimiento, el teatro, la música, los títeres, etc.)</li> <li>• Muestra y comenta de forma espontánea a compañeros y adultos de su entorno, lo que ha realizado, al jugar y crear proyectos a través de los lenguajes artísticos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Propone una función o historia distinta para un objeto</li> <li>• Representa su idea con detalles visuales originales</li> <li>• Usa materiales diversos con intención creativa</li> <li>• Verbaliza con claridad la transformación del objeto</li> </ul>


## VII. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE


MOMENTOS	ESTRATEGIAS METODOLOGICAS	MATERIALES
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓  <b>MOTIVACIÓN</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ La docente aparece con una caja misteriosa decorada y dice: “Aquí tengo algo especial. Es un objeto común... pero tú vas a convertirlo en algo extraordinario.” Saca uno por uno los objetos (una tapa, botones, baja lengua, etc.) y los niños los observan con intriga.</li> </ul> </li> <li>✓  <b>RECOJO DE SABERES PREVIOS</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ ¿Qué crees que es esto?</li> <li>○ ¿Para qué sirve normalmente?</li> <li>○ ¿Has usado uno igual en casa?</li> </ul> </li> <li>✓  <b>PROBLEMATIZACIÓN</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ “¿Qué pasaría si este palito se convirtiera en un juguete misterioso?”</li> <li>○ “¿Y si esta tapa fueran sus pies o su cabeza?”</li> <li>○ “¿Puedes imaginar que este objeto tenga una historia divertida?”</li> </ul> </li> <li>✓ <b>PROPOSITO DE LA SESION:</b> “Hoy crearemos a tu amigo misterioso.”</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Caja misteriosa</li> </ul>
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> <li> <b>PROCESOS DIDÁCTICOS ANTES DE LA ACTIVIDAD</b></li> <li> <b>PRESENTACIÓN Y EXPLORACIÓN DEL MATERIAL</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Cada niño recibe un objeto sorpresa. Lo observan, lo manipulan y lo describen. Se les motiva: “Toca, míralo, gíralo... ¿qué podrías hacer con esto si fuera mágico?”</li> </ul> </li> <li> <b>EXPRESIVIDAD GRÁFICA</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Se muestra una imagen de referencia para motivar su creatividad.</li> <li>○ Se entrega los materiales a cada niño y niña. Se les alienta a inventar un amigo imaginario.</li> </ul> </li> <li> <b>DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Los niños comienzan a crear agregando colores, formas, decoraciones. La docente acompaña con preguntas: “¿Tiene nombre?” “¿Cómo lo creaste?” “¿Qué materiales utilizaste?”</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Objetos reales o recortes</li> <li>○ Tapas</li> <li>○ Limpiapipas</li> <li>○ botones</li> <li>○ Pegamento</li> <li>○ Escarcha</li> <li>○ recortes de papel</li> </ul>

<b>CIERRE</b>	<p><b>● EXPOSICIÓN</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Se exhiben las creaciones bajo el título "Mi amigo misterioso". Cada niño expone su creación explicando cómo creó a su amigo imaginario y que materiales utilizó.</li> </ul> <p><b>● VERBALIZACIÓN</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Preguntamos: ¿te gusto crear a tu amigo imaginario? ¿podremos crear más cosas con otros materiales?</li> </ul>	
---------------	--	--

**VIII. FIRMA DE VALIDACIÓN DE DICTADO DE LOS TALLERES**

  
 Firma del Estudiante Practicante  
 Telani Seymachoque

  
 Firma de Estudiante Practicante  
 Emili J. Caceres Cc.

  
 Firma del docente de aula

  
 Firma de la directora de la institución  
 educativa

# Taller de aprendizaje N°07

## I. DATOS GENERALES

- a) **Nombre la I. E:** N°87  
b) **Nivel:** Inicial  
c) **Edad:** 4 años – Unión  
d) **Docente:** Luz Mirian Caballero Alarcon  
e) **Nombre de las practicantes:**
- Emili Jamei Caceres Ccallo
  - Melani Aymachoque Aslla
- f) **Fecha:** 11/07/2025

## II. TITULO DE LA SESION

# “HISTORIAS CON MANCHAS”

## III. FUNDAMENTACION

La **elaboración creativa**, según Guilford, implica la capacidad de **agregar detalles, extender o completar una idea inicial**. En este taller, los niños partirán de una **mancha de pintura libre** sobre papel para **imaginar una historia visual y luego expresarla oralmente**, agregando elementos gráficos, narrativos y decorativos. Este proceso estimula la imaginación, la atención al detalle y la conexión entre lenguaje visual y oral.

## IV. PROPOSITO DEL TALLER

Que los niños y niñas elaboren una historia artística a partir de una mancha inicial, completándola con dibujos, detalles decorativos y narración verbal, favoreciendo su capacidad de creación progresiva.








## V. PREPARACION DEL TALLER

QUE SE DEBE HACER ANTES DEL TALLER	QUE RECURSOS O MATERIALES SE UTILIZA EN EL TALLER
<ul style="list-style-type: none"><li>• Preparar los materiales</li><li>• Planificar nuestro taller</li><li>• Tener listo los materiales</li><li>• Tener la ficha de evaluación</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Hojas blancas o cartulinas</li><li>• Temperas, esponjas</li><li>• Colores, crayolas, plumones</li><li>• Goma, botones</li></ul>

## VI. PROPOSITO DE APRENDIZAJES

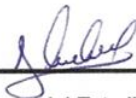
AREA	COMPETENCIA/CAPACIDADES	DESEMPEÑO – 4 AÑOS	CRITERIOS DE EVALUACION
COMUNICACIÓN	<p><b>Crea proyectos desde los lenguajes artísticos</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Explora y experimenta los lenguajes del arte.</li> <li>• Aplica procesos creativos.</li> <li>• Socializa sus procesos y proyectos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Representa ideas acerca de sus vivencias personales usando diferentes lenguajes artísticos (el dibujo, la pintura, la danza o el movimiento, el teatro, la música, los títeres, etc.)</li> <li>• Muestra y comenta de forma espontánea a compañeros y adultos de su entorno, lo que ha realizado, al jugar y crear proyectos a través de los lenguajes artísticos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Crea una mancha y la transforma con intención creativa</li> <li>• Agrega detalles visuales que enriquecen su obra</li> <li>• Narra una historia a partir de su producción</li> <li>• Verbaliza con imaginación lo que ha creado</li> </ul>


## VII. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE


MOMENTOS	ESTRATEGIAS METODOLOGICAS	MATERIALES
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓  <b>MOTIVACIÓN</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ La docente muestra una hoja con una mancha abstracta y dice: “¿Qué te imaginas que puede ser esta mancha? ¿Un dragón? ¿Una nube mágica? Hoy tú harás tu propia mancha... ¡y la convertirás en algo increíble!”.</li> </ul> </li> <li>✓  <b>RECOJO DE SABERES PREVIOS</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ ¿Alguna vez has hecho un dibujo a partir de una mancha o garabato? ¿Qué cosas pueden tener formas raras pero ser interesantes? ¿Te gustaría inventar una historia con un dibujo que aparece de la nada?</li> </ul> </li> <li>✓  <b>PROBLEMATIZACIÓN</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ “¿Qué pasaría si una mancha se transforma en un personaje?”</li> <li>○ “¿Puedes agregarle cosas para que parezca otra cosa?”</li> <li>○ “¿Qué historia podrías contar a partir de una forma sin sentido?”</li> </ul> </li> <li>✓ <b>PROPOSITO DE LA SESION:</b> "Hoy convertiremos unas manchas en grandes obras de arte."</li> </ul>	
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> <li> <b>PROCESOS DIDÁCTICOS ANTES DE LA ACTIVIDAD</b></li> <li> <b>PRESENTACIÓN Y EXPLORACIÓN DEL MATERIAL</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Los niños observan témperas, hojas, esponjas. Se les propone que hagan una mancha libre: dejando caer gotas, frotando esponjas. “No pienses qué hacer, solo juega con la pintura... ¡y observa qué aparece!”</li> </ul> </li> <li> <b>EXPRESIVIDAD GRÁFICA</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Cada niño observa su mancha y decide qué forma le sugiere. Luego comienza a completarla con trazos, colores, ojos, piernas, adornos, etc. “Puedes convertir tu mancha en lo que tú quieras: un animal, un monstruo, un objeto, una nube...”.</li> </ul> </li> <li> <b>DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ La docente acompaña con preguntas: “¿Qué podrías agregarle?” “¿Qué parte te parece divertida?” “¿Cómo se movería si tuviera vida?”</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• cartulinas</li> <li>• lápices</li> <li>• colores</li> <li>• temperas</li> <li>• esponjas</li> <li>• plumones</li> </ul>

<b>CIERRE</b>	<p>● <b>EXPOSICIÓN</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Se arma la galería "Historias con manchas". Se coloca cada dibujo con el nombre que le pusieron: "La mancha viajera", "El monstruo que ríe", etc.</li> </ul> <p>● <b>VERBALIZACIÓN</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Cada niño cuenta su historia: "Esta es mi mancha. Se convirtió en una tortuga voladora que vive en el cielo." "Mi mancha es un mapa de un tesoro escondido."</li> </ul>	
---------------	---	--

**VIII. FIRMA DE VALIDACIÓN DE DICTADO DE LOS TALLERES**

  
 Firma del Estudiante Practicante  
 Melani Seymachoque

  
 Firma de Estudiante Practicante  
 Emili J. Caceres Cc.

  
 Firma del docente de aula

  
 Firma de la directora de la institución  
 educativa

# Taller de aprendizaje N°08

## I. DATOS GENERALES

- a) **Nombre la I. E:** N°87  
b) **Nivel:** Inicial  
c) **Edad:** 4 años – Unión  
d) **Docente:** Luz Mirian Caballero Alarcon  
e) **Nombre de las practicantes:**
  - Emili Jamei Caceres Ccallo
  - Melani Aymachoque Asllaf) **Fecha:** 14/07/2025

## II. TITULO DE LA SESION

# “INVENTOS-LOCOS”

## III. FUNDAMENTACION

La **originalidad** es la capacidad de generar ideas **nuevas, inesperadas y únicas**. En este taller, los niños se convierten en “inventores” y crean **máquinas, objetos o artefactos locos y fantásticos**, a partir de su imaginación. Esta actividad fomenta el pensamiento divergente, la creatividad espontánea y la confianza en sus propias ideas.

## IV. PROPOSITO DEL TALLER

Que los niños inventen, dibujen y decoren un objeto o máquina imaginaria con funciones únicas, desarrollando su creatividad original y su capacidad de expresión gráfica y oral.








## V. PREPARACION DEL TALLER

QUE SE DEBE HACER ANTES DEL TALLER	QUE RECURSOS O MATERIALES SE UTILIZA EN EL TALLER
<ul style="list-style-type: none"><li>• Preparar los materiales</li><li>• Planificar nuestro taller</li><li>• Tener listo los materiales</li><li>• Tener la ficha de evaluación</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Témperas, pincele</li><li>• Recortes, tapas, botones.</li><li>• Tijeras con punta roma, pegamento</li></ul>

## VI. PROPOSITO DE APRENDIZAJES

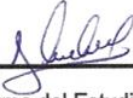
AREA	COMPETENCIA/CAPACIDADES	DESEMPEÑO – 4 AÑOS	CRITERIOS DE EVALUACION
COMUNICACIÓN	<p><b>Crea proyectos desde los lenguajes artísticos</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Explora y experimenta los lenguajes del arte.</li> <li>• Aplica procesos creativos.</li> <li>• Socializa sus procesos y proyectos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Representa ideas acerca de sus vivencias personales usando diferentes lenguajes artísticos (el dibujo, la pintura, la danza o el movimiento, el teatro, la música, los títeres, etc.)</li> <li>• Muestra y comenta de forma espontánea a compañeros y adultos de su entorno, lo que ha realizado, al jugar y crear proyectos a través de los lenguajes artísticos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Inventa un objeto con funciones nuevas y únicas</li> <li>• Representa su idea con detalles visuales</li> <li>• Usa materiales de manera original y creativa</li> <li>• Verbaliza con claridad qué hace su invento</li> </ul>


## VII. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE


MOMENTOS	ESTRATEGIAS METODOLOGICAS	MATERIALES
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓  <b>MOTIVACIÓN</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ La docente se pone unos lentes de cartón y dice: “¡Hola! Soy una inventora loca... y hoy vamos a crear cosas que no existen aún: máquinas voladoras, cocinas que caminan, mochilas que bailan... ¡lo que tú quieras!” También puede mostrar dibujos de inventos curiosos o una caja con “herramientas mágicas” (botones, ruedas, tapas, etc.).</li> </ul> </li> <li>✓  <b>RECOJO DE SABERES PREVIOS</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ ¿Sabes qué es un invento? ¿Conoces alguna máquina o robot? ¿Te gustaría crear algo nuevo que nadie haya visto antes?</li> </ul> </li> <li>✓  <b>PROBLEMATIZACIÓN</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ “¿Qué pasaría si inventamos una cama que camina?” “¿Y si tu mochila pudiera cocinar sola?” “¿Qué inventarías tú si pudieras usar todo lo que imaginas?”</li> </ul> </li> <li>✓ <b>PROPOSITO DE LA SESION:</b> “Hoy realizaremos nuestros inventos locos.”</li> </ul>	
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> <li> <b>PROCESOS DIDÁCTICOS ANTES DE LA ACTIVIDAD</b></li> <li> <b>PRESENTACIÓN Y EXPLORACIÓN DEL MATERIAL</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Se presentan botones, lanas, papeles, tapas. Los niños exploran los materiales y comentan qué podrían crear con ellos. “Mira esta tapa... ¿y si fuera una rueda de robot?”</li> </ul> </li> <li> <b>EXPRESIVIDAD GRÁFICA</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Los niños dibujan un invento loco de su imaginación: Máquina para lanzar abrazos Paraguas que canta Zapatos con alas Pueden agregar partes móviles, ruedas, botones, tubos, etc. Se les anima a que combinen cosas que normalmente no van juntas.</li> </ul> </li> <li> <b>DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ La docente estimula la creatividad con preguntas: “¿Qué hace tu invento?” “¿Para qué sirve?” “¿Qué lo hace especial o diferente?” Se permite decorar con recortes, cintas o cualquier elemento que potencie su originalidad</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ botones, lanas, papeles, tapas</li> </ul>

<b>CIERRE</b>	<p><b>● EXPOSICIÓN</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Se organiza una “Expo-inventos locos” en el aula. Los niños muestran sus creaciones y sus funciones mágicas.</li> </ul> <p><b>● VERBALIZACIÓN</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Cada niño presenta su invento: “Este es el lava-dientes musical. Lava y canta a la vez.” “Mi invento se llama ‘Desayunator’. Prepara desayuno y te da un abrazo.”</li> </ul>	
---------------	---	--

**VIII. FIRMA DE VALIDACIÓN DE DICTADO DE LOS TALLERES**

  
 Firma del Estudiante Practicante  
 Melani Seymachoque

  
 Firma de Estudiante Practicante  
 Emili J. Caceres Cc.

  
 Firma del docente de aula

  
 Firma de la directora de la institución  
 educativa

# Taller de aprendizaje N°09

## I. DATOS GENERALES

- a) **Nombre la I. E:** N°87  
b) **Nivel:** Inicial  
c) **Edad:** 4 años – Unión  
d) **Docente:** Luz Mirian Caballero Alarcon  
e) **Nombre de las practicantes:**
  - Emili Jamei Caceres Ccallo
  - Melani Aymachoque Aslla
- f) **Fecha:** 15/07/2025

## II. TITULO DE LA SESION

# “DE PUNTOS A DIBUJOS”

## III. FUNDAMENTACION

Este taller combina dos procesos creativos: la **fluidez**, que es la capacidad de generar muchas ideas a partir de un solo estímulo, y la **elaboración**, que permite enriquecer y completar las ideas iniciales. A partir de un conjunto de **puntos aleatorios en una hoja**, los niños serán motivados a imaginar y **crear diversas formas o escenas**, completándolas con detalles y decoraciones. Se favorece así la **asociación libre**, la **transformación visual** y la capacidad de expresión personal.

## IV. PROPOSITO DEL TALLER

Que los niños y niñas transformen puntos en creaciones artísticas originales, explorando múltiples ideas y completando cada una con detalles personales, desarrollando así su fluidez y elaboración creativa.








## V. PREPARACION DEL TALLER

QUE SE DEBE HACER ANTES DEL TALLER	QUE RECURSOS O MATERIALES SE UTILIZA EN EL TALLER
<ul style="list-style-type: none"><li>• Preparar los materiales</li><li>• Planificar nuestro taller</li><li>• Tener listo los materiales</li><li>• Tener la ficha de evaluación</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Hojas blancas con puntos marcados</li><li>• Crayolas, lápices de colores, plumones</li><li>• Cartulina para exposición</li></ul>

## VI. PROPOSITO DE APRENDIZAJES

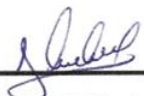
AREA	COMPETENCIA/CAPACIDADES	DESEMPEÑO – 4 AÑOS	CRITERIOS DE EVALUACION
COMUNICACIÓN	<p><b>Crea proyectos desde los lenguajes artísticos</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Explora y experimenta los lenguajes del arte.</li> <li>• Aplica procesos creativos.</li> <li>• Socializa sus procesos y proyectos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Representa ideas acerca de sus vivencias personales usando diferentes lenguajes artísticos (el dibujo, la pintura, la danza o el movimiento, el teatro, la música, los títeres, etc.)</li> <li>• Muestra y comenta de forma espontánea a compañeros y adultos de su entorno, lo que ha realizado, al jugar y crear proyectos a través de los lenguajes artísticos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Transforma puntos en creaciones visuales distintas</li> <li>• Crea varias ideas a partir del mismo estímulo</li> <li>• Enriquece sus dibujos con detalles expresivos</li> <li>• Verbaliza lo que ha creado a partir de cada punto</li> </ul>


## VII. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

MOMENTOS	ESTRATEGIAS METODOLOGICAS	MATERIALES
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓  <b>MOTIVACIÓN</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ La docente muestra una hoja con varios puntos sueltos y pregunta: “¿Qué ves aquí? ¿Nada? ¿O algo especial?”</li> <li>“¡Hoy tú vas a hacer magia! Vas a convertir puntos en dibujos maravillosos.”</li> <li>Muestra ejemplos: un punto que se transforma en el ojo de un animal, una flor, un planeta, etc.</li> </ul> </li> <li>✓  <b>RECOJO DE SABERES PREVIOS</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ ¿Qué formas conoces que empiezan con un punto?</li> <li>¿Qué podrías dibujar si empiezas desde un puntito?</li> <li>¿Has jugado a unir puntos?</li> </ul> </li> <li>✓  <b>PROBLEMATIZACIÓN</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ “¿Y si este punto fuera el inicio de una gran historia?”</li> <li>“¿Qué puedes crear si solo tienes puntos?”</li> <li>“¿Y si cada punto fuera algo diferente?”</li> </ul> </li> <li>✓ <b>PROPOSITO DE LA SESION:</b> “Hoy uniremos los puntos para crear diferentes imágenes .”</li> </ul>	
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> <li> <b>PROCESOS DIDÁCTICOS ANTES DE LA ACTIVIDAD</b></li> <li> <b>PRESENTACIÓN Y EXPLORACIÓN DEL MATERIAL</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Cada niño recibe una hoja con puntos distribuidos aleatoriamente. También se les entrega crayolas, lápices, plumones .</li> <li>“Observa bien los puntos. ¡Elige uno y empieza tu dibujo desde ahí!”</li> </ul> </li> <li> <b>EXPRESIVIDAD GRÁFICA</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Los niños empiezan a dibujar libremente a partir de los puntos. Se les motiva a crear distintos animales u objetos a partir de los puntos.</li> </ul> </li> <li> <b>DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ La docente los acompaña con preguntas: <ul style="list-style-type: none"> <li>“¿Qué más puedes agregarle a ese dibujo?”</li> <li>“¿Y si ese punto fuera el inicio de algo más?”</li> <li>“¿Puedes usar otro punto para una nueva idea?”</li> </ul> </li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Hojas blancas con puntos marcados</li> <li>○ Crayolas, lápices de colores, plumones</li> <li>○ Cartulina para exposición</li> </ul>

<b>CIERRE</b>	<p><b>EXPOSICIÓN</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Se arma una galería bajo el título: "Dibujos que nacen de un punto". Se aprecian las diferencias entre las producciones: formas, colores, ideas, detalles.</li> </ul> <p><b>VERBALIZACIÓN</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Cada niño cuenta:             <ul style="list-style-type: none"> <li>¿Qué hiciste con los puntos?</li> <li>¿Qué creaste?</li> <li>¿Cuál dibujo fue tu favorito y por qué?</li> </ul> </li> </ul>	
---------------	---	--

### VIII. FIRMA DE VALIDACIÓN DE DICTADO DE LOS TALLERES

  
 Firma del Estudiante Practicante  
 Melani Seymachoque

  
 Firma de Estudiante Practicante  
 Emili J. Caceres Cc.

  
 Firma del docente de aula

  
 Firma de la directora de la institución  
 educativa

# Taller de aprendizaje N° 10

## I. DATOS GENERALES

- a) **Nombre la I. E:** N°87  
b) **Nivel:** Inicial  
c) **Edad:** 4 años – Unión  
d) **Docente:** Luz Mirian Caballero Alarcon  
e) **Nombre de las practicantes:**
  - Emili Jamei Caceres Ccallo
  - Melani Aymachoque Aslla
- f) **Fecha:** 16/07/2025

## II. TITULO DE LA SESION

# “SOMBRAS CON HISTORIA”

## III. FUNDAMENTACION

La **flexibilidad**, según Guilford, es la capacidad de **ver o transformar una misma situación desde distintas perspectivas**. En este taller, los niños exploran el juego con las **sombras de sus manos y objetos**, y luego crean un dibujo o una pequeña historia inspirada en lo que “ven” en la sombra. Esta experiencia activa la **imaginación visual**, el pensamiento simbólico y la capacidad de modificar ideas en función de nuevas asociaciones.

## IV. PROPOSITO DEL TALLER

Que los niños y niñas interpreten sombras proyectadas para crear imágenes o narraciones artísticas, desarrollando su **flexibilidad creativa** al cambiar de perspectiva y darles nuevos significados a las formas observadas.

## V. PREPARACION DEL TALLER







QUE SE DEBE HACER ANTES DEL TALLER	QUE RECURSOS O MATERIALES SE UTILIZA EN EL TALLER
<ul style="list-style-type: none"><li>• Preparar los materiales</li><li>• Planificar nuestro taller</li><li>• Tener listo los materiales</li><li>• Tener la ficha de evaluación</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• luz natural</li><li>• Manos, objetos y recortes para proyectar sombras</li><li>• Hojas blancas</li><li>• Crayolas, lápices, plumones, tijeras</li><li>• Papeles decorativos</li></ul>

## VI. PROPOSITO DE APRENDIZAJES

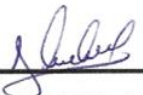
AREA	COMPETENCIA/CAPACIDADES	DESEMPEÑO – 4 AÑOS	CRITERIOS DE EVALUACION
COMUNICACIÓN	<p><b>Crea proyectos desde los lenguajes artísticos</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Explora y experimenta los lenguajes del arte.</li> <li>• Aplica procesos creativos.</li> <li>• Socializa sus procesos y proyectos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Representa ideas acerca de sus vivencias personales usando diferentes lenguajes artísticos (el dibujo, la pintura, la danza o el movimiento, el teatro, la música, los títeres, etc.)</li> <li>• Muestra y comenta de forma espontánea a compañeros y adultos de su entorno, lo que ha realizado, al jugar y crear proyectos a través de los lenguajes artísticos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Interpreta creativamente una sombra proyectada</li> <li>• Transforma la sombra en una creación visual o narrativa</li> <li>• Varía su perspectiva al representar la misma forma</li> <li>• Verbaliza con claridad lo que ha creado</li> </ul>


## VII. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE


MOMENTOS	ESTRATEGIAS METODOLOGICAS	MATERIALES
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓  <b>MOTIVACIÓN</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ La docente cuenta una historia de “Lautaro y la sombra”</li> </ul> </li> </ul>  <ul style="list-style-type: none"> <li>✓  <b>RECOJO DE SABERES PREVIOS</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ ¿De qué trato nuestro cuento?</li> <li>○ ¿Por qué la sombra de Lautaro tenía diferentes formas?</li> <li>○ ¿Qué formas crees que puede tener una sombra?</li> </ul> </li> <li>✓  <b>PROBLEMATIZACIÓN</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ “¿Y si una sombra fuera un personaje mágico?”</li> <li>○ “¿Qué historia podrías inventar a partir de una sombra?”</li> <li>○ “¿Podemos ver diferentes cosas en la misma sombra?”</li> </ul> </li> <li>✓ <b>PROPOSITO DE LA SESION:</b> “Hoy crearemos una sombra fantástica.”</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ cuento</li> </ul>

<b>DESARROLLO</b>	<p> <b>PROCESOS DIDÁCTICOS ANTES DE LA ACTIVIDAD</b></p> <p> <b>PRESENTACIÓN Y EXPLORACIÓN DEL MATERIAL</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ La docente sale con los niños al patio y con luz natural proyecta sombras en el suelo con sus manos o un objeto. Pregunta: “¿Qué ves aquí? ¿Una mariposa? ¿Un zorro? ¿Una flor?” Luego les dice: “Hoy jugaremos con las sombras para inventar historias o dibujos. ¡Tu imaginación es la protagonista!”</li> <li>○ Se usan figuras de cartón, manos y otros objetos para crear sombras en el suelo. Los niños observan cómo cambia la forma al mover el objeto o la mano. Luego exploran materiales para dibujar o plasmar sus ideas: crayolas, hojas, etc.</li> </ul> <p> <b>EXPRESIVIDAD GRÁFICA</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Cada niño elige una sombra (real o imaginada) y dibuja lo que ve en ella o en qué se convierte esa sombra para él. Puede ser un personaje, un objeto, un animal o una escena.</li> </ul> <p> <b>DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ La docente motiva la transformación de ideas: “¿Qué otra cosa podría ser esta sombra?” “¿Puedes cambiarla y convertirla en otra figura?” “¿Qué pasaría si tu sombra tuviera vida?” Pueden decorar con escarcha, papeles o combinar con collage.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Siluetas de muchas formas</li> <li>○ Las manos</li> </ul>
<b>CIERRE</b>	<p> <b>EXPOSICIÓN</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Se presenta la “Galería de las sombras mágicas”. Cada niño pega su dibujo junto con una cartulina donde escribió (con apoyo) el nombre o historia de su sombra.</li> </ul> <p> <b>VERBALIZACIÓN</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Los niños cuentan lo que imaginaron: “Esta sombra es un dragón que vive en la luna.” “Aquí hay una flor gigante que se esconde cuando oscurece.”</li> </ul>	

### VIII. FIRMA DE VALIDACIÓN DE DICTADO DE LOS TALLERES

  
 Firma del Estudiante Practicante  
 Melani Szymachque

  
 Firma de Estudiante Practicante  
 Emili J. Caceres Cc.

  
 Firma del docente de aula

  
 Firma de la directora de la institución  
 educativa

# Taller de aprendizaje N°11

## I. DATOS GENERALES

- a) **Nombre la I. E:** N°87  
b) **Nivel:** Inicial  
c) **Edad:** 4 años – Unión  
d) **Docente:** Luz Mirian Caballero Alarcon  
e) **Nombre de las practicantes:**
  - Emili Jamei Caceres Ccallo
  - Melani Aymachoque Aslla

f) **Fecha:** 18/07/2025

## II. TITULO DE LA SESION

# “MI AMIGO INVISIBLE”

## III. FUNDAMENTACION

La **originalidad**, en la teoría de Guilford, se refiere a la capacidad de **generar ideas nuevas, poco comunes y únicas**. En este taller, se invita a los niños a imaginar y representar gráficamente a un “amigo invisible”, dándoles total libertad para **crear un personaje fantástico y único**, con nombre, forma, historia y características propias. Esta actividad potencia la **creatividad libre**, la autoexpresión y la seguridad emocional del niño.

## IV. PROPOSITO DEL TALLER

Que los niños y niñas imaginen, dibujen y narren un personaje ficticio y original, fortaleciendo su pensamiento creativo, su expresión visual y su capacidad de verbalizar ideas únicas.








## V. PREPARACION DEL TALLER

QUE SE DEBE HACER ANTES DEL TALLER	QUE RECURSOS O MATERIALES SE UTILIZA EN EL TALLER
<ul style="list-style-type: none"><li>• Preparar los materiales</li><li>• Planificar nuestro taller</li><li>• Tener listo los materiales</li><li>• Tener la ficha de evaluación</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Cartulinas blancas</li><li>• hojas blancas</li><li>• cúrcuma</li><li>• alcohol</li><li>• pinceles</li><li>• hisopos</li><li>• agua</li><li>• bicarbonato</li></ul>

## VI. PROPOSITO DE APRENDIZAJES


AREA	COMPETENCIA/CAPACIDADES	DESEMPEÑO – 4 AÑOS	CRITERIOS DE EVALUACION
COMUNICACIÓN	<p><b>Crea proyectos desde los lenguajes artísticos</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Explora y experimenta los lenguajes del arte.</li> <li>• Aplica procesos creativos.</li> <li>• Socializa sus procesos y proyectos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Representa ideas acerca de sus vivencias personales usando diferentes lenguajes artísticos (el dibujo, la pintura, la danza o el movimiento, el teatro, la música, los títeres, etc.)</li> <li>• Muestra y comenta de forma espontánea a compañeros y adultos de su entorno, lo que ha realizado, al jugar y crear proyectos a través de los lenguajes artísticos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Crea un personaje con características únicas</li> <li>• Usa materiales diversos con intención creativa</li> <li>• Explica claramente quién es su amigo invisible</li> <li>• Muestra seguridad y orgullo por su creación</li> </ul>


## VII. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE


MOMENTOS	ESTRATEGIAS METODOLOGICAS	MATERIALES
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓  <b>MOTIVACIÓN</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ La docente inicia contando: “Cuando era pequeña, yo tenía un amigo invisible. Nadie más podía verlo... solo yo. Jugábamos, conversábamos y viajábamos por el cielo...” Luego pregunta: “¿Te gustaría tener uno? Hoy tú vas a crear a tu propio amigo invisible. ¡Puede ser como tú quieras!”</li> </ul> </li> <li>✓  <b>RECOJO DE SABERES PREVIOS</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ ¿Qué es para ti un amigo? ¿Cómo sería un amigo inventado? ¿Qué cosas podría hacer que los demás no pueden?</li> </ul> </li> <li>✓  <b>PROBLEMATIZACIÓN</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ “¿Y si tu amigo invisible tuviera alas de fuego?” “¿Y si viviera en tu mochila o debajo de tu cama?” “¿Puedes imaginar un amigo que solo existe en tu mente?”</li> </ul> </li> <li>✓ <b>PROPOSITO DE LA SESION:</b> “Hoy dibujaremos a nuestro amigo invisible .”</li> </ul>	
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> <li> <b>PROCESOS DIDÁCTICOS ANTES DE LA ACTIVIDAD</b></li> <li> <b>PRESENTACIÓN Y EXPLORACIÓN DEL MATERIAL</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Se presentan hojas blancas, cúrcuma ,vinagre ,pinceles ,hisopos. La docente muestra en una hoja a su amigo invisible y como no se puede ver comenta a los niños que harán una tinta mágica que hará que aparezca el dibujo de su amigo invisible. La docente procede a realizar la tinta mágica y hace que en la hoja aparezca el dibujo. Se invita a los niños a crear su amigo invisible que nadie más ve, solo ellos. “Tu amigo puede tener lo que tú quieras: jantenas, ruedas, alas, tres ojos o una risa mágica!”</li> </ul> </li> <li> <b>EXPRESIVIDAD GRÁFICA</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Cada niño dibuja en una cartulina a su amigo invisible con el vinagre y un hisopo. Cuando cada niño termina de realizar su dibujo se le entrega la tinta mágica con la cual pintaran la hoja con la ayuda de un pincel .</li> </ul> </li> <li> <b>DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Se motiva constantemente con preguntas: “¿Qué hace tu amigo invisible?” “¿Qué lo hace único?” “¿Qué poderes tiene? ¿Dónde vive?”</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• hojas blancas</li> <li>• cúrcuma</li> <li>• alcohol</li> <li>• pinceles</li> <li>• hisopos</li> <li>• agua</li> <li>• bicarbonato</li> </ul>

<b>CIERRE</b>	<p><b>EXPOSICIÓN</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Se crea la Galería de amigos invisibles del aula. Los niños colocan sus obras con etiquetas: "Se llama Glup", "Vive en el cielo", etc.</li> </ul> <p><b>VERBALIZACIÓN</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Cada niño narra: <ul style="list-style-type: none"> <li>¿Cómo se llama?</li> <li>¿Qué hace?</li> <li>¿Por qué es especial para ti?</li> </ul> </li> </ul>	
---------------	--	--

**VIII. FIRMA DE VALIDACIÓN DE DICTADO DE LOS TALLERES**

  
 Firma del Estudiante Practicante  
 Relani Szymachoque

  
 Firma de Estudiante Practicante  
 Emili J. Caceres Cc.

  
 Firma del docente de aula

  
 Firma de la directora de la institución  
 educativa

# Taller de aprendizaje N°12

## I. DATOS GENERALES

- a) **Nombre la I. E:** N°87  
b) **Nivel:** Inicial  
c) **Edad:** 4 años – Unión  
d) **Docente:** Luz Mirian Caballero Alarcon  
e) **Nombre de las practicantes:**
  - Emili Jamei Caceres Ccallo
  - Melani Aymachoque Aslla  
f) **Fecha:** 21/07/2025

## II. TITULO DE LA SESION

# “EL CUADRO QUE HABLA”

## III. FUNDAMENTACION

La **fluidez**, según Guilford, se refiere a la capacidad de generar **muchas ideas a partir de un solo estímulo**. Este taller busca estimular esa capacidad permitiendo que los niños **crean libremente con sus manos** usando materiales artísticos variados. A través de esta experiencia, cada niño desarrollará su expresión plástica sin seguir un modelo, lo que favorece su **autoexpresión, creatividad y confianza** en lo que es capaz de producir.

## IV. PROPOSITO DEL TALLER

Que las niñas y niños desarrollen su capacidad de **producir múltiples ideas visuales y artísticas** mediante la manipulación libre de materiales, creando una obra plástica propia a través del juego y la exploración creativa.








## V. PREPARACION DEL TALLER

QUE SE DEBE HACER ANTES DEL TALLER	QUE RECURSOS O MATERIALES SE UTILIZA EN EL TALLER
<ul style="list-style-type: none"><li>• Preparar los materiales</li><li>• Planificar nuestro taller</li><li>• Tener listo los materiales</li><li>• Tener la ficha de evaluación</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• cartulinas</li><li>• lápices, colores</li><li>• Recortes, papeles, botones,</li><li>• Pegamento, tijeras</li></ul>

## VI. PROPOSITO DE APRENDIZAJES

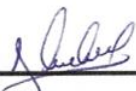
AREA	COMPETENCIA/CAPACIDADES	DESEMPEÑO – 4 AÑOS	CRITERIOS DE EVALUACION
COMUNICACIÓN	<p><b>Crea proyectos desde los lenguajes artísticos</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Explora y experimenta los lenguajes del arte.</li> <li>• Aplica procesos creativos.</li> <li>• Socializa sus procesos y proyectos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Representa ideas acerca de sus vivencias personales usando diferentes lenguajes artísticos (el dibujo, la pintura, la danza o el movimiento, el teatro, la música, los títeres, etc.)</li> <li>• Muestra y comenta de forma espontánea a compañeros y adultos de su entorno, lo que ha realizado, al jugar y crear proyectos a través de los lenguajes artísticos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Realiza un dibujo con múltiples detalles visuales</li> <li>• Da sentido narrativo a su creación artística</li> <li>• Verbaliza el mensaje o historia de su obra</li> <li>• Participa activamente y con entusiasmo</li> </ul>


## VII. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE


MOMENTOS	ESTRATEGIAS METODOLOGICAS	MATERIALES
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓  <b>MOTIVACIÓN</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ La docente muestra una pintura colorida y pregunta: "¿Qué crees que nos quiere decir este dibujo? ¿Y si pudiera hablarnos?" Luego les dice: "Hoy tú vas a hacer un cuadro que puede hablar. Cuando termines, escucharás lo que quiere contarte."</li> </ul> </li> <li>✓  <b>RECOJO DE SABERES PREVIOS</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ ¿Has hecho alguna vez un dibujo que parezca contar algo? ¿Qué cosas puede expresar un cuadro sin palabras? ¿Qué historia esconderá tu dibujo hoy?</li> </ul> </li> <li>✓  <b>PROBLEMATIZACIÓN</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ "¿Y si lo que pintas tiene algo que decirte?" <ul style="list-style-type: none"> <li>"¿Puedes imaginar lo que pasaría dentro de tu dibujo si cobrara vida?"</li> <li>"¿Qué historia esconde ese árbol, esa nube, esa casa que pintaste?"</li> </ul> </li> </ul> </li> <li>✓ <b>PROPOSITO DE LA SESION:</b> "Hoy crearemos un cuadro que nos cuente una historia fantástica."</li> </ul>	
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> <li> <b>PROCESOS DIDÁCTICOS ANTES DE LA ACTIVIDAD</b></li> <li> <b>PRESENTACIÓN Y EXPLORACIÓN DEL MATERIAL</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Se presentan cartulinas, papeles, recortes. Se deja que el niño explore y elija libremente. "Usa lo que quieras para crear tu cuadro. Hazlo tan especial que pueda contarte un secreto."</li> </ul> </li> <li> <b>EXPRESIVIDAD GRÁFICA</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Cada niño crea un dibujo libre, a su gusto. Se le motiva a enriquecerlo con muchos detalles: objetos, colores, texturas, fondos.</li> </ul> </li> <li> <b>DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ La docente estimula con preguntas: "¿Qué más puedes agregar?" "¿Quién vive en tu dibujo?" "¿Qué está ocurriendo allí?" Se sugiere agregar decoraciones, pegar elementos o completar escenas.</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ cartulinas</li> <li>○ lápices, plumones</li> <li>○ Recortes, papeles, botones</li> <li>○ Pegamento, tijeras</li> </ul>

<b>CIERRE</b>	<p>● <b>EXPOSICIÓN</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Se arma una galería de “Cuadros que hablan” en el aula. Los niños exponen su trabajo al grupo.</li> </ul> <p>● <b>VERBALIZACIÓN</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Cada niño presenta lo que su cuadro “le dijo”:  “Mi dibujo me contó que en esa montaña hay un dragón dormido.”  “Mi cuadro habla cuando llueve... y dice que las flores son mágicas.”</li> </ul>	
---------------	---	--

**VIII. FIRMA DE VALIDACIÓN DE DICTADO DE LOS TALLERES**

  
 Firma del Estudiante Practicante  
 Nelani Seymachoque

  
 Firma de Estudiante Practicante  
 Emili J. Caceres Cc.

  
 Firma del docente de aula

  
 Firma de la directora de la institución  
 educativa

## 4.8 EVIDENCIAS FOTOGRAFICAS

*Fuente: Elaboración propia, registro fotográfico durante la aplicación del programa “Explor-Arte” (2025)*



(aplicación del pretest)



(Taller: mi mundo al revés)



(Taller: mi mundo al revés)



(Taller: mi monstruo imaginario)



(Taller: mi amigo misterioso)



(Taller: inventos locos)



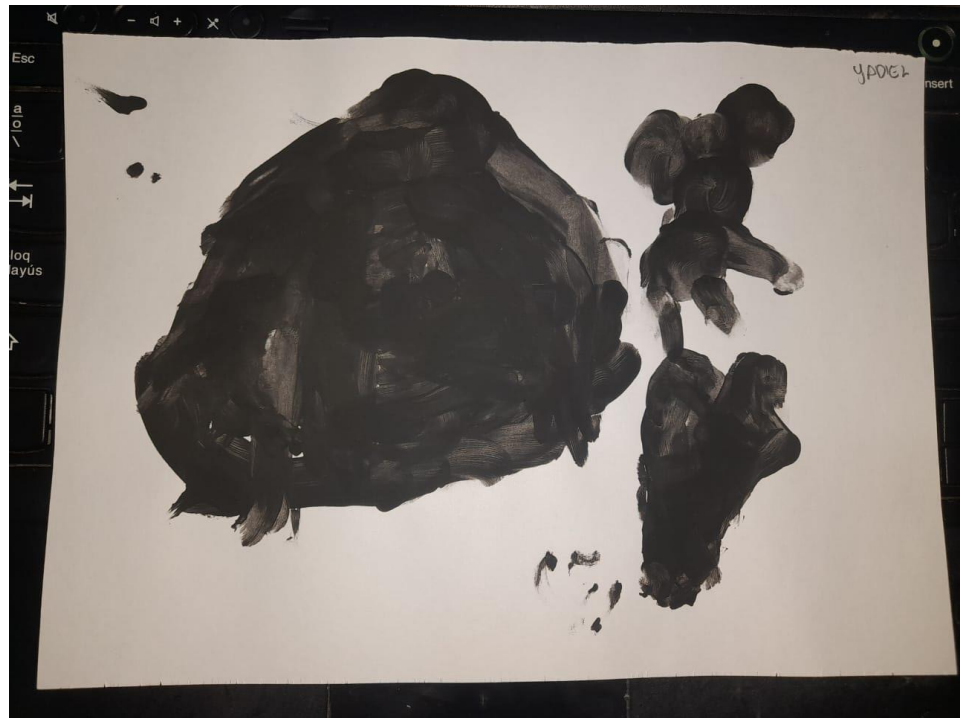
(Taller: explosión de formas y colores)



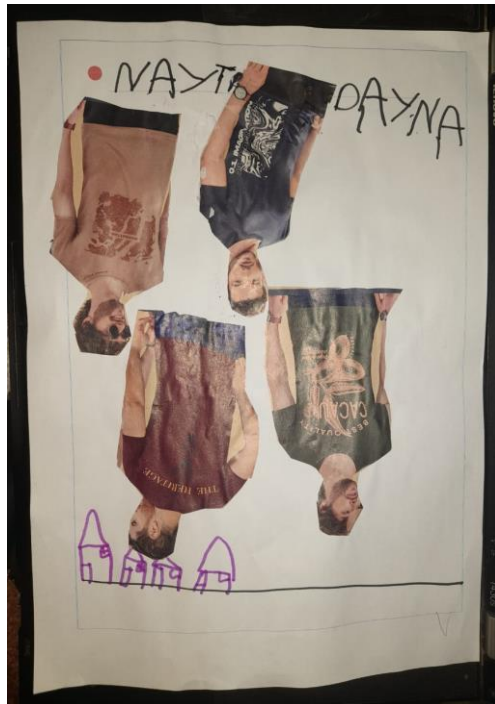
(Taller: mi amigo imaginario)



(Taller: mi amigo invisible)



(Taller: sombras con historia)



(Taller: mi mundo al revés)



(Taller: monstruo imaginario)



(Taller: el cuadro que habla)



(Taller: mi amigo imaginario)



(Taller: de puntos a dibujos)