

**PONTIFICIA UNIVERSIDAD  
CATÓLICA DEL PERÚ**

**FACULTAD DE EDUCACIÓN**



Estrategias docentes para el desarrollo de la creatividad desde  
el lenguaje gráfico-plástico en un aula de 5 años de una  
institución educativa privada de Surco

Tesis para obtener el título profesional de Licenciada en Educación con  
especialidad en Educación Inicial que presenta:

***Maria Claudia Nina Ambrosio***

Asesora:

***Carolina Pilar Torres Zavala***

Lima, 2023

## Informe de Similitud

Yo, CAROLINA PILAR TORRES ZAVALA, docente de la Facultad de Educación de la Pontificia Universidad Católica del Perú, asesora de la tesis/el trabajo de investigación titulado: ***Estrategias docentes para el desarrollo de la creatividad desde el lenguaje gráfico-plástico en un aula de 5 años de una institución educativa privada de Surco***, de la autora MARÍA CLAUDIA NINA AMBROSIO, dejo constancia de lo siguiente:

- El mencionado documento tiene un índice de puntuación de similitud de 18 %. Así lo consigna el reporte de similitud emitido por el software *Turnitin* el 21/06/2023.
- He revisado con detalle dicho reporte y la Tesis o Trabajo de Suficiencia Profesional, y no se advierte indicios de plagio.
- Las citas a otros autores y sus respectivas referencias cumplen con las pautas académicas.

Lugar y fecha: Lima, 3 de julio de 2023

Apellidos y nombres del asesor / de la asesora: TORRES ZAVALA, CAROLINA PILAR <u>Paterno Materno, Nombre1 Nombre 2</u>	
DNI: 07306359	Firma 
ORCID: <a href="https://orcid.org/0000-0002-7921-7477">https://orcid.org/0000-0002-7921-7477</a>	

## AGRADECIMIENTOS

A Dios, por darme las fuerzas para continuar cuando sentía que no podía más. Por ser mi soporte y guía en todo lo que quiero realizar.

A mis padres y a mi tía Margot, por siempre estar conmigo y apoyarme en cada proyecto o meta que me proponga. Por confiar siempre en mí, y darme ánimos para ser la persona que soy ahora.

A mi familia, por su apoyo incondicional y muestra de afecto.

A mis mejores amigos, Carlos y Abram, por estar siempre conmigo y motivarme a seguir adelante y crecer como persona.

A mi asesora Carolina, por acompañarme en este proceso y desarrollo de mi investigación. Gracias infinitas por toda la paciencia y los aprendizajes que me pudo brindar, los llevaré siempre en mi corazón.

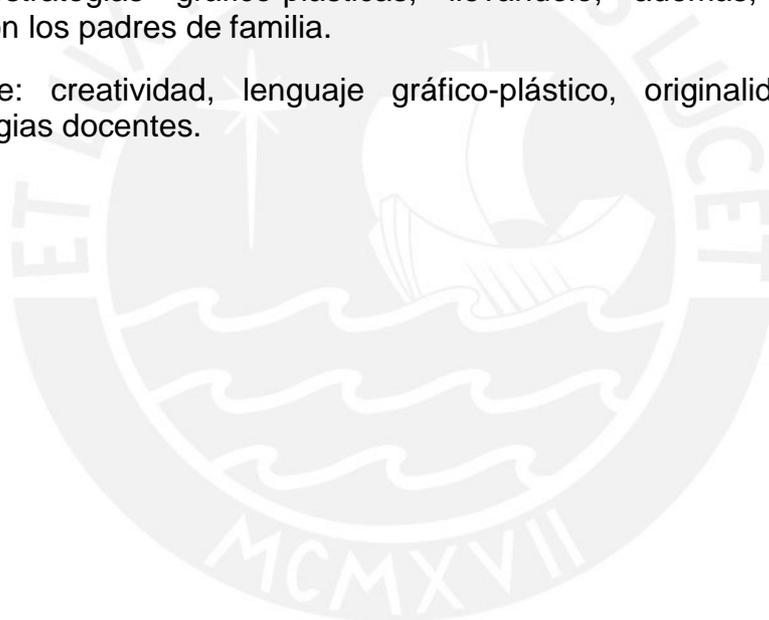
A Josseline, por todos los aprendizajes que pude recibir en mi práctica pre profesional. Por los consejos brindados que emplearé ahora en mi camino como profesional.

Y finalmente, a todos los niños y niñas que fueron parte importante en mi formación docente. Gracias por ser esa luz en las tinieblas. Los tendré siempre en mi corazón.

## RESUMEN

La creatividad es una habilidad que posee toda persona de manera innata, y que se refleja en los diferentes ámbitos, desde las formas de aprendizaje, interacción y la relación con el mundo. No obstante, en muchas ocasiones, no se le da la importancia necesaria, a pesar de tener múltiples beneficios en las diferentes dimensiones. Es por ello que, el presente trabajo de tesis tiene como principal objetivo analizar las estrategias docentes para el desarrollo de la creatividad desde el lenguaje gráfico-plástico de los niños de cinco años de una institución educativa privada del distrito de Surco. Es una investigación de enfoque cualitativo y nivel descriptivo, la cual se redacta partiendo del recojo de información de las fuentes; como las revistas académicas, libros y tesis. Los sujetos informantes son dos docentes de las aulas de 5 años de una institución educativa privada. La técnica empleada para el recojo y procesamiento de la información es la entrevista semiestructurada y la observación no participante. Los resultados obtenidos denotan las definiciones que los docentes tienen sobre la creatividad y la gráfico-plástica, las cuales permiten constatar e identificar aquellas estrategias docentes empleadas en las sesiones de aprendizaje. Por último, se brindan recomendaciones para seguir fomentando estrategias gráfico-plásticas, llevándolo, además, a un trabajo colaborativo con los padres de familia.

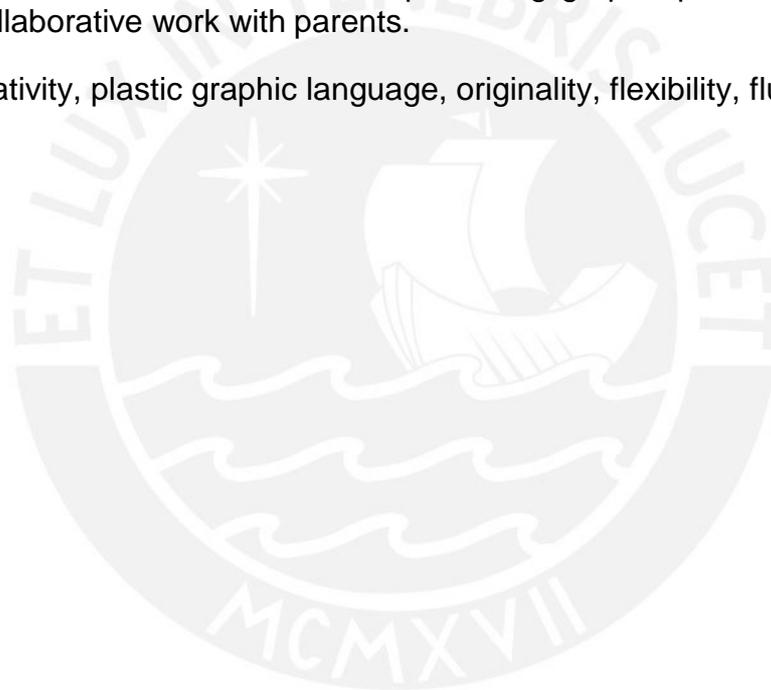
Palabras clave: creatividad, lenguaje gráfico-plástico, originalidad, flexibilidad, fluidez, estrategias docentes.



## ABSTRACT

Creativity is an ability that every person innately possesses, and that is reflected in different areas, from the ways of learning, interaction and relationship with the world. However, in many occasions, it is not given the necessary importance, despite having multiple benefits in children. That is why, in the present thesis work, its main objective is to analyze the teaching strategies for the development of creativity from the plastic graphic language of five-year-old children of a private educational institution in the district of Surco. It is a research of qualitative approach and descriptive level, which is written based on the collection of information from sources such as academic journals, books and theses. The informant subjects are two teachers of the 5-year classrooms of a private educational institution. The technique used for the collection and processing of information is the semi-structured interview and non-participant observation. The results obtained denote the definitions that teachers have about creativity and plastic graphics, which allow us to verify and identify those teaching strategies used in the learning sessions. Finally, recommendations are offered to continue promoting graphic-plastic strategies, also leading to a collaborative work with parents.

Keywords: creativity, plastic graphic language, originality, flexibility, fluency, teaching strategies.



## ÍNDICE

<b>RESUMEN</b>	<b>3</b>
<b>ABSTRACT</b>	<b>4</b>
<b>ÍNDICE</b>	<b>5</b>
<b>INTRODUCCIÓN</b>	<b>7</b>
<b>Parte I: Marco de la Investigación</b>	<b>12</b>
<b>CAPÍTULO 1: LA CREATIVIDAD DESDE EL LENGUAJE GRÁFICO-PLÁSTICO</b>	<b>12</b>
<b>1.1. Definición de Creatividad</b>	<b>12</b>
<b>1.2. Características de la Creatividad / persona creadora</b>	<b>13</b>
1.2.1. La Flexibilidad de pensamientos	14
1.2.2. La Fluidez	14
1.2.3. La Originalidad	14
<b>1.3. Procesos Creativos</b>	<b>15</b>
<b>1.4. Importancia de la Creatividad en la Primera Infancia</b>	<b>16</b>
1.4.1. Dimensión Cognitiva	16
1.4.2. Dimensión Social	17
1.4.3. Dimensión Motriz	18
1.4.4. Dimensión Emocional	18
<b>1.5. Lenguajes Artísticos</b>	<b>19</b>
1.5.1. El lenguaje Gráfico-Plástico	20
1.5.1.1 Definición de lenguaje Gráfico-Plástico	21
1.5.1.2. Beneficios del lenguaje Gráfico-Plástico	22
1.5.1.3. Desarrollo del lenguaje Gráfico-Plástico	23
<b>CAPÍTULO 2: ESTRATEGIAS DOCENTES PARA FAVORECER LA CREATIVIDAD DESDE EL LENGUAJE GRÁFICO-PLÁSTICO</b>	<b>25</b>
<b>2.1. Definición de estrategias docentes</b>	<b>25</b>
<b>2.2. Características y criterios de las estrategias docentes</b>	<b>26</b>
<b>2.3. El docente y la creación de estrategias</b>	<b>30</b>
<b>2.4. Estrategias para fomentar el desarrollo de la Creatividad desde el lenguaje Gráfico-Plástico</b>	<b>31</b>
2.4.1. Repertorio de estrategias docentes para fomentar el desarrollo de la Creatividad desde el lenguaje Gráfico-Plástico.	32
<b>PARTE II: DISEÑO METODOLÓGICO</b>	<b>35</b>
<b>CAPÍTULO 3: METODOLOGÍA</b>	<b>35</b>
<b>3.1. Enfoque y tipo de Investigación</b>	<b>35</b>
<b>3.2. Objetivos y Categorías</b>	<b>36</b>
3.2.1. Objetivos de la Investigación	36
3.2.2. Categorías de la Investigación	36
<b>3.3. Fuentes e informantes</b>	<b>37</b>
<b>3.4. Técnicas e instrumentos para la recolección de datos</b>	<b>37</b>
<b>3.5. Técnicas para la organización, procesamiento y análisis de la información</b>	<b>39</b>

<b>3.6. Principios Éticos de la Investigación</b>	<b>39</b>
<b>PARTE III: ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS</b>	<b>40</b>
<b>CAPÍTULO 4: ANÁLISIS DE RESULTADOS</b>	<b>40</b>
<b>4.1. Categoría 1: Desarrollo de la Creatividad desde el Lenguaje Gráfico-Plástico</b>	<b>41</b>
4.1.1. Concepciones de la Creatividad	42
4.1.2. La Originalidad desde el lenguaje Gráfico-Plástico	44
4.1.3. La Fluidez desde el lenguaje Gráfico-Plástico	46
4.1.4. La Flexibilidad desde el lenguaje Gráfico-Plástico	48
<b>4.2. Categoría 2: Estrategias docentes</b>	<b>49</b>
4.2.1. Estrategias para favorecer la originalidad desde el lenguaje Gráfico-Plástico	50
4.2.2. Estrategias para favorecer la Fluidez desde el lenguaje Gráfico-Plástico	53
4.2.3. Estrategias para favorecer la Flexibilidad desde el lenguaje Gráfico-Plástico	56
<b>CONCLUSIONES</b>	<b>61</b>
<b>RECOMENDACIONES</b>	<b>62</b>
<b>REFERENCIAS</b>	<b>63</b>
<b>ANEXOS</b>	<b>68</b>
Anexo 1: Guía de observación	68
Anexo 2: Guía de entrevista	71
Anexo 3: Matriz de Organización de los Datos (Observación)	73
Anexo 4: Matriz de Organización de los Datos (entrevista)	74
Anexo 5: Libro de codificaciones	76
Anexo 6: Consentimiento informado	77

## INTRODUCCIÓN

El aula del nivel inicial es un espacio donde los estudiantes se desarrollan de manera integral en un ambiente que permite su crecimiento en las diversas dimensiones: físico, cognitivo, socioemocional, psicomotriz y del lenguaje. Es en este nivel de educación en donde se considera al infante como una persona única con características e intereses particulares (Gil y Sánchez, 2004); en donde los preparan para la vida escolar que es, además, un largo camino.

Muchas personas consideran a la educación inicial como un periodo de juego o entretenimiento; sin embargo, tiene una tarea mayor entre los distintos aspectos que tiene que trabajar para la infancia. Como, por ejemplo, la creatividad, la cual se convierte en un elemento sustancial en el desarrollo de los aprendizajes del niño de la primera infancia, por los motivos que se explicarán a continuación.

La creatividad es entendida, de acuerdo con Mogollón (2018), como una capacidad o habilidad que toda persona posee de manera innata y que forma parte de su propia naturaleza. Asimismo, Cuadros Et al. (2012), nos mencionan que la creatividad se refleja en los diferentes ámbitos de la vida de la persona, desde las formas de aprendizaje, interacción y la relación con el mundo. En consecuencia, al desarrollarla se crea y produce soluciones innovadoras y críticas a los diferentes acontecimientos que se puedan manifestar.

Las propuestas de Mogollón (2018) y Sánchez y Morales (2017), nos acercan a las características de cómo es una persona creadora. La primera es la fluidez, la cual se precisa como una habilidad que la persona cuenta para elaborar una diversidad de pensamientos innovadores. La segunda característica es la flexibilidad de pensamientos, la cual consiste en el buscar y tener diversas opciones o alternativas, ser flexibles y capaces de adaptarse a cualquier situación. La tercera característica es la originalidad; ella se relaciona con la reacción e innovación.

La creatividad permite al infante poder desarrollar diversos aprendizajes de manera trascendental, brindando herramientas para que, a lo largo de su vida, puedan ser utilizadas y empleadas en diversas situaciones. Ahora bien, para la presente investigación, se enfocará a la creatividad desde el lenguaje gráfico-plástico, el cual, de acuerdo con el Minedu (2013), hace referencia a los

diversos instrumentos o materiales que pueden ser transformados y/o modificados. La exploración de los materiales de artes, no son actividades aisladas o solitarias (New, 2007), sino son aquellas transformaciones que pueden dejar huella o registros visuales, los cuales son trabajos, en mayor medida, con las manos y observado por el sentido de la vista. Además, el lenguaje gráfico-plástico permite, a nivel pedagógico, trabajar de manera curricular métodos gráficos-plásticos, promoviendo así el desarrollo de la motricidad fina y gruesa en los estudiantes del nivel inicial (Rollano, 2004).

De acuerdo con Bermúdez y Perreros (2011), el lenguaje gráfico-plástico, cuenta con herramientas de expresión, comunicación y de representación. También, es importante hacer mención que este tipo de lenguaje comienza desde las experiencias diarias de los niños que, posteriormente, las expresan desde su propia perspectiva y comprensión utilizando materiales, técnicas y temas de trabajo seleccionados por ellos mismos. Esta expresión es una forma de comunicación mediante el uso de diferentes materiales moldeables y técnicas que posibilita al niño a una adaptación al mundo después, ser personas autónomas, imaginativas y creativas (Pupiales y Terán, 2013).

Por tanto, es importante que las profesoras del nivel inicial desarrollen estrategias docentes o también llamadas estrategias de enseñanza para desarrollar la creatividad desde el lenguaje gráfico-plástico. De acuerdo con Díaz y Hernández (2002), las estrategias, son aquellos métodos o técnicas empleados de manera intencional, flexible, consciente y acorde al contexto que los docentes utilizan para lograr sus objetivos de enseñanza y para fomentar en los alumnos aprendizajes que sean significativos.

Por esos motivos, para una docente que egresa de la carrera de educación inicial es relevante porque no solamente se debe conocer el concepto de lo que es creatividad desde el lenguaje gráfico-plástico, sino también las estrategias empleadas para el desarrollo en los aprendizajes del infante.

Por ello, nace el interés, durante el periodo de práctica profesional, de evidenciar cuáles son aquellas estrategias que utiliza la docente en un aula de 5 años para el desarrollo de la creatividad desde el lenguaje gráfico-plástico. Hay que considerar que, en los últimos dos años, debido a la pandemia generada por la

covid-19, los niños no han tenido espacios u oportunidades para desarrollar estos aprendizajes significativos que ofrece la creatividad o no se han proporcionado de acuerdo a sus necesidades y los objetivos de enseñanza.

Con todo lo expuesto líneas arriba, es preciso señalar que los diversos antecedentes de diferentes tesis y trabajos de investigación, presentados a continuación, han sido base para desarrollar el presente tema de estudio.

Una de ellas es la tesis titulada “Estrategias docentes y desarrollo de la creatividad en niños y niñas de cinco años: un estudio comparativo entre una institución privada y una institución pública del distrito de San Miguel”, escrita por las autoras Cánepa y Evans (2015), las cuales realizan una comparación entre dos escuelas de diferentes gestiones con respecto a las estrategias que emplean las maestras en el aula para fomentar el desarrollo de la creatividad acorde a las diferentes características de una persona creativa.

El segundo trabajo de investigación seleccionado tiene por título “Fortalecimiento de la creatividad en la educación preescolar orientado por estrategias pedagógicas basadas en el arte y la literatura infantil” escrito por Sánchez y Morales (2017). En este estudio se indica cómo la intervención pedagógica genera impacto entre los infantes, ya que al plantear estrategias innovadoras y lúdicas generan en los niños una participación mayor y activa para el desarrollo de sus habilidades creativas. Igualmente, mencionan algunas estrategias significativas empleadas como son la participación de la creación de historias, en donde se expresan de forma oral y en dibujo sus impresiones, explorando así su lado imaginativo para la invención de nuevos cuentos o adaptación de historias.

Como tercer trabajo de investigación se tiene la tesis de Tapia (2019) titulada “El lenguaje gráfico plástico en niños y niñas del II ciclo del nivel de educación inicial”. Esta tesis nos da un panorama de cómo el lenguaje gráfico-plástico es un medio de comunicación del niño, el cual favorece no solo la creatividad, sino también la imaginación y la expresión. Asimismo, hace hincapié en cómo los ambientes influyen para esta comunicación del infante y cómo las docentes lo seleccionan de acuerdo a las características del aula.

Ahora bien, este tema es significativo para la línea de investigación “Currículo

y didáctica” porque responde a la pregunta ¿Cuáles son las estrategias docentes para favorecer el desarrollo de la creatividad desde el lenguaje gráfico-plástico en un aula de 5 años de una institución educativa privada del distrito de Surco?; puesto que permite evidenciar las estrategias que la profesora emplea para promover el desarrollo de la creatividad desde el lenguaje gráfico-plástico, y los aportes en el aprendizaje del mismo.

La creatividad es un principio que, de acuerdo con el Currículo Nacional, está incluido en todos los enfoques transversales propuestos por el Minedu, que aportan nociones relevantes en la educación integral de las personas, en su relación con los demás y su entorno, los cuales se trasladan en su manera de actuar. Por otro lado, cada área curricular propuesta cuenta con enfoques específicos para el desarrollo óptimo de sus competencias. En las cuales se evidencia de diferentes formas el uso de la creatividad y de la imaginación como parte del proceso enseñanza-aprendizaje.

En suma, esta investigación es viable, pues, a través de la práctica pre-profesional, se pudo ingresar a dos aulas del nivel inicial y obtener una comunicación con las docentes y los niños durante el desarrollo de las sesiones de aprendizaje. Además, en contacto con las profesoras encargadas de las aulas, se compartieron los objetivos y se aplicaron los instrumentos que permitieron recoger la información que ayudó a enriquecer esta investigación. Asimismo, se cuenta con investigaciones que guiaron y fueron base del proceso para la elaboración del presente estudio, pues propician la creación de una nueva perspectiva.

La investigación está dividida en dos partes; el marco teórico y la investigación. El marco teórico está subdividido en dos capítulos, los cuales se presentan a continuación. En el primer capítulo se describe el desarrollo de la creatividad desde el lenguaje gráfico-plástico en los niños de cinco años. Con ello, se presentan cuatro subtemas: Concepciones de la creatividad; la originalidad desde el lenguaje gráfico plástico; fluidez desde el lenguaje gráfico-plástico; y la flexibilidad desde el lenguaje gráfico plástico.

En estos subtemas se presentan las concepciones de la creatividad, la gráfico-plástica y las características de la persona creadora, relacionándolas con el lenguaje plástico. Esta relación parte desde la base teórica de Menchén, en la cual

se obtiene una mayor visión acerca de lo que involucra la creatividad en los niños de cinco años. Posteriormente a ello, se presenta la teoría de Guilford, el cual es el pionero de las investigaciones sobre los procesos creativos, para presentar acerca de las características de una persona creadora que, finalmente, se relaciona con uno de los lenguajes de las artes mencionado por el Minedu: el lenguaje gráfico-plástico.

El segundo capítulo está dirigido a las estrategias docentes para favorecer el desarrollo de la creatividad desde el lenguaje gráfico-plástico en los niños de 5 años. En este apartado, se proponen tres subtemas en las cuales se presentan la relación entre las características de la persona creadora con las estrategias docentes: Estrategias para favorecer la originalidad desde el lenguaje gráfico-plástico; estrategias para favorecer la flexibilidad desde el lenguaje gráfico-plástico; y estrategias para favorecer la fluidez desde el lenguaje gráfico-plástico.

Por otro lado, la segunda parte de la investigación, se subdivide en dos capítulos. El primero de ellos, se presenta el diseño metodológico de la investigación, en el cual se justifica el enfoque y tipo de investigación; el problema, categorías y subcategorías de la investigación; así como la metodología empleada para la recolección y el análisis de la información. En el segundo capítulo, se exponen los resultados y la interpretación obtenida. Finalmente, se presentan las conclusiones y recomendaciones para las próximas investigaciones relacionadas con el presente tema de estudio; así como las limitaciones que se presentaron en el estudio.

## **Parte I: Marco de la Investigación**

### **CAPÍTULO 1: LA CREATIVIDAD DESDE EL LENGUAJE GRÁFICO-PLÁSTICO**

La Educación Inicial, primer nivel de la Educación Básica Regular, es un espacio enriquecedor que aporta en el desarrollo del niño de manera integral en un ambiente que favorece su crecimiento en las distintas dimensiones: cognitivo, social, emocional, psicomotriz y de lenguaje. Este primer nivel, además, considera al niño como aquella persona única que presenta características e intereses particulares (Gil y Sánchez, 2004). Sin embargo, hay quienes tienen la percepción de que la Educación Inicial es solo un espacio de entretenimiento, dejando de lado la gran tarea, entre los diferentes aspectos, en los que se debe de trabajar en la infancia.

Uno de los aspectos que se deben promover es la creatividad, específicamente desde el lenguaje gráfico-plástico, la cual es un elemento importante en el desarrollo de los aprendizajes del niño en la primera infancia por los motivos que se explicarán a continuación.

#### **1.1. Definición de Creatividad**

La palabra creatividad, a lo largo de la historia, ha tenido una multiplicidad de definiciones, las cuales han sido identificadas de acuerdo a las distintas percepciones de los investigadores de la materia. Para algunos autores, la creatividad es aquella habilidad que cuentan y/o poseen las personas en general; sin embargo, para otros, es una destreza que solo cuenta una población específica; es por ello que, a continuación, se presentarán algunos conceptos referentes a la creatividad.

La creatividad, de acuerdo con Menchén (2015b), es una habilidad que no solo es atribuida a aquellas personas eruditas, científicos o artistas, sino que cualquier ser humano en potencia es creativo; los niños o adultos están en constante creación mientras interactúan con su entorno; no obstante, no son conscientes de ello. El autor, además, compara a la creatividad con la electricidad, las cuales siempre están presentes, pero deben de conectarse y encenderse y, en algunos casos, aquella corriente poderosa toma su tiempo.

Ahora bien, Cánepa y Evans (2015) indican que la creatividad es aquella capacidad que tiene la persona en constante desarrollo, el cual posee un carácter ético, intencional y emocional. Esta se caracteriza por el pensamiento divergente que utiliza los estímulos que tiene el medio para recrear y generar ideas innovadoras que permitan a la persona alcanzar metas con el objetivo de poder satisfacer sus necesidades y resolver diferentes situaciones problemáticas en beneficio de una vida de calidad y lograr el desarrollo humano. Siguiendo la idea antes mencionada, Cuadro Et al. (2012) destaca que la creatividad se denota en los diversos ámbitos de la vida de la persona. Estas se encaminan desde las formas de aprendizaje, interacción y la relación que tiene con el mundo. Por tanto, al desarrollarla se genera y/o produce soluciones innovadoras y críticas a los diferentes problemas o acontecimientos. En palabras de Menchén (2015b), “crear es hacer vivir lo que está en nuestro interior” (p.47).

Por otra parte, Penfold (2019) indica que la creatividad surge desde los múltiples recursos y uso de diversos materiales, lo que, en otras palabras, genera aquel dinamismo entre las personas y los materiales que emplean para la creación de sus obras o actividades. Por ese motivo, debemos considerar que la creatividad y la imaginación no están desligadas del uso de los materiales que se utilizan para la ejecución de diversos juegos; y que, además, brindan oportunidades de exploración, juego y diversión teniendo como base a sus recursos mentales y, del mismo modo, los materiales. Lo que genera un desarrollo integral en el crecimiento del infante, pero teniendo énfasis en los aspectos cognitivos y motrices.

## **1.2. Características de la Creatividad / persona creadora**

Como se mencionó líneas arriba, la creatividad se expresa en los diversos ámbitos de la vida cotidiana, permitiendo al ser humano crear una diversidad de soluciones innovadoras a diferentes conflictos o situaciones de la cual se forme parte. Ante ello, Guilford, uno de los pioneros en investigaciones empíricas en relación a los procesos creativos, en conjunto con sus colaboradores, realizaron un test con el objetivo de identificar aquellas habilidades creativas y/o actitudes. En este estudio, se identificaron diversas habilidades, teniendo como las más sobresalientes la flexibilidad, fluidez y originalidad.

### **1.2.1. La Flexibilidad de pensamientos**

Esta habilidad consiste en contar y/o buscar una diversidad de opciones y/o alternativas, ser flexibles y tener la capacidad de adaptar a situaciones indistintas (Mogollón, 2018; Sánchez y Morales, 2017). Complementado ello, Alsina Et al. (2009) indican que es la capacidad que tiene el ser humano para buscar soluciones en diferentes campos, replantearse o reinterpretar situaciones y/o ideas. En otras palabras, no es estática, ya que las personas son flexibles y tienen la capacidad de adaptarse a diversas situaciones. Esta flexibilidad puede ser de dos tipos, espontáneas o adaptativas. La primera, espontánea, es cuando la persona tiene la capacidad de brindar soluciones distintas a una problemática; las adaptativas, por su parte, es el realizar diversas modificaciones de estrategia o del modo de plantear para lograr un objetivo.

### **1.2.2. La Fluidez**

Como segunda habilidad de la persona creadora se cuenta a la fluidez que Mogollón (2018), Sánchez y Morales (2017) y Alsina Et al. (2009) la definen como la habilidad que tiene la persona para producir y elaborar una diversidad de ideas o pensamientos innovadores que están vinculadas entre sí y que se expresan, pues, es pertinente acotar que los niños de la primera infancia son creativos, curiosos y cuentan con aquella habilidad de buscar un sinnúmero de ideas. Es en esta edad donde los infantes tienen cierta afinidad y emoción por investigar, indagar y proponer soluciones de manera espontánea a distintas situaciones que afrontan en su día a día.

### **1.2.3. La Originalidad**

En relación a la originalidad, una de las habilidades sobresalientes del estudio de Guilford, es la aptitud que posee la persona para elaborar respuestas novedosas y/o vinculaciones particulares de uno mismo. Es una cualidad fundamental que es característica de todos los productos que se han desarrollado desde los procesos creativos (Alsina Et al., 2009). Mogollón (2018), indica que hace referencia a la capacidad que tienen los niños para crear e innovar juegos, por ejemplo. Asimismo, son expertos en producciones desde su originalidad, ya que se atreven a efectuar diversas obras y/o acciones.

### 1.3. Procesos Creativos

Dentro de la creatividad, se encuentran el proceso creativo que, de acuerdo con Lubart (2001) y Lubart Et al. (2015) se define como aquella sucesión de acciones y pensamientos que permiten una creación original y de diferentes producciones apropiadas.

Durante los últimos años, varios autores como Dewey (1933), Osborn (1953), Moles (1977), entre otros, han investigado sobre el desarrollo del proceso creativo, teniendo como propuesta un orden determinado, pero con ciertas similitudes, ya que depende del enfoque o de la teoría que predomina en la investigación. No obstante, para el presente trabajo, se hará mención de las cuatro etapas del proceso creativo que Graham Wallas (1926), como se cita en Menchén (2015b), ha denominado como preparación, incubación, iluminación y verificación.

En primer lugar, la preparación, empieza con alguna problemática y/o sensación de que algo no está bien, lo cual lleva a una necesidad que se debe satisfacer o genera curiosidad. Ello permite delimitar el problema e indagar las distintas posibilidades. Es en este proceso en donde comienza la búsqueda de nueva información y tanteo que generará un trabajo de selección de las diferentes fuentes. En otras palabras, es un proceso de aproximación en donde se adquiere mayor información de conocimientos y materiales, en donde el cerebro realizará una asociación de datos que pueden ser, aparentemente, distintos.

La incubación, como segunda etapa del proceso creativo, tiene como objetivo reflexionar sobre la problemática; en movilizar aquellos recursos de la inteligencia y de la naturaleza para que luego, las múltiples conexiones que se susciten maduren y puedan generar unas nuevas. Es importante precisar que este proceso puede durar minutos, horas, meses o años y que, por lo tanto, debe ser respetado madurar y/o procesar la información.

Como tercera etapa tenemos a la iluminación que es ese instante en donde se encuentra, generalmente, la clave, solución o idea (“ajá” o “eureka”) que se necesita para conseguir el propósito y la solución del problema inicial. Se trata de un breve momento, con una duración casi insignificante, pero que es un parte fundamental en el proceso creativo, ya que se siente como una completa convicción.

Por último, la verificación, es la etapa donde se pone en práctica todo lo acontecido y se verifica que la solución conseguida en la etapa de iluminación, sea verídica. La verificación es un espacio en donde se organizan las ideas y se dan un sentido lógico.

En suma, estas cuatro etapas permiten a la persona no solamente identificar aquellas soluciones o ideas a la problemática inicial, sino que da la posibilidad de replantearse hasta lograr el objetivo. Los niños al realizar diversas actividades necesitan de este proceso creativo para llegar a la solución de un planteamiento, evitando que sea interrumpido o manipulado por ideas de personas externas.

#### **1.4. Importancia de la Creatividad en la Primera Infancia**

En relación a lo mencionado anteriormente, el niño que se está formando como aquel ser creativo, tiene la característica de poseer disposición y actitud para la vida, ya que, en diversas circunstancias, resuelven los distintos problemas de manera espontánea y novedosa. Asimismo, asumen un rol activo frente a la situación emergente (Crespo, 2018). No suelen tener temor a los riesgos; al contrario, de acuerdo con Bernabeu y Goldstein (2016), son constantes a pesar de los obstáculos y tienden a sobrellevar el caos y la incertidumbre. Además, son seres que tienen la disposición de vivir nuevas experiencias como el mundo de la fantasía, las acciones, los valores, los sentimientos, entre otros y confianza en sí mismos.

Con ello podemos decir que para desarrollar la creatividad en la primera infancia intervienen todas las dimensiones del ser humano, ya que necesita aquella interacción constante con el medio y actitud y disposición para la resolución de conflictos de forma novedosa para así emplear día a día; ello permitirá a que el niño pueda desarrollar las características de una persona creadora y desenvolver, de manera más eficiente, en la vida.

##### **1.4.1. Dimensión Cognitiva**

Es relevante precisar que la creatividad tiene como punto de partida en la cognición y que en el cerebro es donde se desarrollan las diferentes formas de creatividad. Aquellas demostraciones como las ideas, el uso del lenguaje y de las distintas expresiones artísticas presentan su base en el desarrollo cognitivo, ya que

las conexiones neuronales se encargan de generar ideas innovadoras que serán de utilidad en la vida diaria del infante. Por tanto, de acuerdo con Crespo (2018), podemos afirmar que las destrezas cognitivas favorecen el desarrollo de la creatividad de los niños y niñas de educación inicial, pues debemos tener presente que es en los primeros 5 años de vida en donde se generan una gran cantidad de sinapsis o conexiones neuronales.

Cuba y Palpa (2015) mencionan que el aprendizaje creativo posibilita al niño el favorecimiento de las conexiones existentes entre las diferentes áreas de conocimiento conforme a su edad; puesto que, la creatividad está presente en toda persona y permite un aprendizaje continuo. Además, el acto creativo es aquel resultado del pensamiento divergente el cual relaciona las diversas experiencias y conocimientos que la persona haya obtenido anteriormente. Por tal motivo, si ello se potencia y se facilita desde la educación inicial, se formarán personas con capacidades y destrezas en el pensamiento crítico y autónomo, permitiéndoles ser capaces de tener diversos puntos de vista acerca de una situación o problema en específico; para lo que, el pensamiento divergente, será la manera en la que la persona piense de forma frecuente o usual (Crespo, 2018).

#### **1.4.2. Dimensión Social**

En relación a lo social, la creatividad está envuelta en esta dimensión. De acuerdo a las diversas investigaciones, los niños en el tiempo de realización de actividades creativas pueden aprender a afrontar diferentes situaciones, pues son personas perseverantes, observadoras, empeñosas y que tienen la disposición de actuar. Asimismo, de acuerdo con Medina Et al. (2017), estos espacios sociales, permiten tener una relación con sus compañeros, con lo que, además, se incrementa y potencia su personalidad. Del mismo modo, la creatividad favorece en el desarrollo de las habilidades comunicativas, mejorando así su socialización y promoviendo su integridad durante su crecimiento.

Debemos considerar que el niño convive y se desarrolla en un ambiente donde se establece una interacción con otras personas y, por ello, es importante brindarles espacios abiertos para que su creatividad puede desarrollarse y fluir de manera positiva; promoviendo así, todos aquellos esfuerzos y destrezas creativas que el infante realice por cuenta propia. Entonces, para que los niños puedan

desarrollar estas habilidades, se le debe brindar tiempo y, sobre todo, paciencia, pues ellos necesitan una educación que tenga como base la comprensión de sus etapas de desarrollo y que estén plegadas de espacios comunicativos armónicos y agradables (Tapurin, 2017).

#### **1.4.3. Dimensión Motriz**

Las personas, por lo general, están sujetas al área motriz, la cual es un medio de expresión corporal de diversas demostraciones que permiten fomentar su creatividad. Estas demostraciones están vinculadas con el arte, el movimiento, la danza, la pintura, el dibujo o el modelado; es por ello, que la dimensión motriz está enlazada con el pensamiento creativo, pues al potenciar las diversas destrezas motoras, también se están potenciando la expresión de la creatividad del infante (Crespo, 2018).

Cuba y Palpa (2015), hacen alusión a que el proceso del desarrollo creativo es una manera de vivencia única y que se desprende desde el interior de cada persona y que, en su mayoría, tienden a comunicarse a través de un producto. Este producto puede representarse en un material, juego, entre otros, el cual será el comienzo de su proceso creativo. En estas respuestas creativas que presenta el infante, se hace uso de su motricidad fina y gruesa, pues con ellas representan las ideas que han sido plasmadas y con las cuales pueden resolver algún conflicto o suceso. Por tal motivo, el autor menciona la importancia de brindar momentos de estimulación de los cinco sentidos del niño, ofreciéndoles espacios y tiempos donde el cuidador comprenda la posición del niño y le brinde las estrategias necesarias para ser un ciudadano competente.

#### **1.4.4. Dimensión Emocional**

La creatividad es un espacio en donde el niño genera y puede brindar soluciones a diversas situaciones problemáticas que se presenten o se le planteen. El infante desarrolla sin impedimentos, y de forma natural, su espontaneidad que beneficia en el incremento de su seguridad al compartir y/o realizar una idea innovadora (Gallardo, 2014). Todo ello repercute en las distintas emociones del niño, ya que al dejar que broten y demuestren su lado imaginativo, se podrá evidenciar cierto disfrute, goce y, por ende, alegría. Siguiendo la misma línea, hay una relación

existente entre la imaginación y la realidad, las cuales influyen en los conocimientos y, también, en las emociones (Cuba y Palma, 2015).

Crespo (2018), menciona en sus estudios la importancia de analizar el aspecto emocional en el desarrollo integral del niño, pues la creatividad puede tener mayor fortalecimiento si el infante se siente querido y respetado por sus emociones, percepciones, ideas o acciones. Esto dará la posibilidad del surgimiento de sentimientos motivadores cómodos y agradables que serán necesarios para el fomento de momentos creativos posteriores. En otras palabras, la atención constante, el afecto y el desarrollo de las relaciones afectivas con los adultos significativos e importantes, serán comprensibles para un óptimo desarrollo creativo del niño.

### **1.5. Lenguajes Artísticos**

De acuerdo con el Minedu (2013), se evidencia una ruta más completa para el área de comunicación, teniendo en cuenta los lenguajes artísticos, los lenguajes son aquellas formas de comunicación que posibilitan a la persona el manifestar sus emociones, ideas, e ideas. Así como el lenguaje verbal es aquel que hace uso de la lengua o del idioma adquirido culturalmente gracias a una capacidad lingüística innata, los otros lenguajes o lenguajes artísticos, se apoyan de otros medios tales como los gestuales, gráficos, musicales, plásticos, entre otros. Ellos, además, presentan sus propios códigos como los elementos y principios. Es mediante los diferentes lenguajes que pensamos el mundo y, al representarlo, lo vamos entendiendo y/o comprendiendo.

Con todo lo mencionado, y siguiendo la idea del autor, es importante fomentar la vivencia de los diversos lenguajes artísticos porque permite desarrollar y promover múltiples inteligencias que, además, darán la posibilidad de generar un camino lleno de descubrimiento y reflexiones sobre la propia acción. Ello conlleva a que se encuentre la mejor manera para manifestarse; sin embargo, para que la expresión surja, el niño necesita sentirse en confianza y percibir afecto.

Ahora bien, dentro de los lenguajes artísticos está incluido el lenguaje dramático que es una forma de expresión en la cual, el principal elemento, es el cuerpo en acción. Este lenguaje se caracteriza por el uso de gestos, movimientos y,

en general, de palabras que permiten contar algo. Del mismo modo, tienen un argumento, personajes, secuencia de acciones y que se da en un lugar determinado (Minedu, 2013; Armas y Castro, 2015). A través del lenguaje dramático, las historias o cuentos pueden ser representadas mediante la pantomima (sin palabras), talleres de títeres y dramatizaciones teatrales, haciendo uso de materiales permitan darle sentido a la acción como las máscaras, vestuario, entre otros.

La danza, como segundo lenguaje artístico, es un lenguaje expresivo que usa los movimientos corporales que son realizados con emoción para poder expresar y comunicar algo; usualmente, está acompañado de música. A diferencia del lenguaje gráfico-plástico, la danza es etérea, lo que quiere decir que no deja huellas, simplemente el cuerpo “dibuja” en el espacio al realizar diferentes movimientos en diversas direcciones y niveles (Minedu, 2013). Complementando ello, Ortiz (2013), señala que la danza es un lenguaje, ya que a través de ella la persona se expresa y se comunica con el cuerpo.

Como tercer lenguaje artístico, tenemos al lenguaje musical. La música es aquella combinación de diversos sonidos que puede realizar la persona distribuido en el tiempo (Minedu, 2013). La música es una expresión íntima que tiene la persona, pues forma parte de la vida diaria de la mayoría de las personas ya sea por su goce estético como por su carácter social y funcional (Alvarado, 2013).

Por último, tenemos al lenguaje gráfico-plástico, el cual se aborda como aspecto central de la investigación.

### **1.5.1. El lenguaje Gráfico-Plástico**

El lenguaje gráfico plástico forma parte de uno de los lenguajes artísticos o también otros lenguajes. Es una expresión artística en la que se da a conocer la expresión de sentimientos y pensamientos mediante la manipulación de algún material orientada a comunicar un objetivo artístico. A continuación, se presentarán algunas definiciones en torno al lenguaje gráfico-plástico y sobre los beneficios que generan en los niños y niñas del nivel inicial.

### 1.5.1.1 Definición de lenguaje Gráfico-Plástico

A lo largo del camino de la educación inicial, el juego y el arte son medios esenciales que ayudan a fomentar sus capacidades, destrezas, actitudes y habilidades en el niño, los cuales benefician en su desarrollo integral. El lenguaje gráfico-plástico, a nivel pedagógico, es aquel que se encarga de trabajar, de manera curricular, los métodos gráfico-plásticos desarrollando así la motricidad fina y gruesa que es fundamental en el nivel inicial (Rollano, 2004).

El Minedu (2013), indica que el lenguaje gráfico-plástico es aquel que se vale de materiales que son utilizados y transformados o que dejan rastro o registros visuales con ayuda de diversas herramientas. Para este lenguaje, se hace uso de las manos y, el resultado obtenido, se percibe y/o da a conocer a través del sentido de la vista y, en algunos casos, con el sentido del tacto. El mismo autor menciona que todo aquello en lo que se puede dejar una huella gráfica, escrita, o ser transformada (plasticidad), puede ser un material para la creación y expresión gráfico-plástica. Asimismo, hace una acotación en relación a que, si bien es cierto las manos son la herramienta principal o por excelencia, también se puede hacer uso de otras partes del cuerpo y otras herramientas que permitan mediar entre las manos y los materiales.

Este lenguaje tiene como punto de partida en las experiencias diarias, las cuales los niños las expresan a su manera, en donde la comprensión y percepción se relacionan de manera eficaz y en la que ellos eligen el material y técnica de trabajo (Pupiales y Terán, 2013).

Complementado lo anterior, Camacho (2010), indica que la expresión gráfico-plástica está relacionada con las técnicas que se emplean dentro ella misma, la cual da la posibilidad de que los niños puedan explorar, descubrir y representar sus vivencias, preocupaciones y, que, a su vez, incrementen capacidades creativas. Esto es porque el lenguaje gráfico-plástico cuenta con herramientas de expresión y de desarrollo del infante, las cuales se expresan de diversas formas como la comunicación y la representación. Los niños emplean una expresión que posibilita la comunicación mediante los materiales moldeables y de las diversas técnicas que son de gran importancia en el desarrollo inicial de los infantes, ya que permite que

se puedan adaptar al mundo y ser personas autónomas, imaginativas y creativas (Bermúdez y Perreros, 2011).

Por otro lado, el lenguaje gráfico-plástico nos permite pensar en los diversos modos de expresión de acuerdo a los materiales y herramientas que se emplean. Es decir, los niños pueden dibujar, pintar, modelar y construir con distintos materiales; ellos también organizan los espacios teniendo en consideración su propia estética para, de ese modo, personalizar y dar aquel significado al mundo que los rodea (Minedu, 2013)

### **1.5.1.2. Beneficios del lenguaje Gráfico-Plástico**

Teniendo en consideración los conceptos presentados líneas arriba, podemos decir que el lenguaje gráfico-plástico referido a la producción de los niños, así como a la operación de obras visuales, desarrolla diversas habilidades en los niños de la primera infancia.

Una de estos beneficios a nivel motriz, es que los niños al pintar, dibujar, pegar, entre otros, realizan movimientos en las diferentes partes del cuerpo. En otras palabras, cuando se ejecutan los diversos trabajos se necesita de una coordinación viso motriz, la cual permite a los infantes coordinar sus extremidades superiores e inferiores, desarrollando así su fuerza (Chimbo y Remache, 2012).

A nivel cognitivo, de acuerdo con Rollano (2005), los niños se benefician de manera involuntaria al recibir información sobre los elementos o instrumentos que se están utilizando, pues visualizan, tocan y/o perciben las características del objeto (color, peso, tamaño, forma, entre otros).

Por su parte, Read (1969, como se cita en Tapia, 2019), indica que los niños, a nivel emocional, hacen uso del dibujo para poder satisfacer sus necesidades innatas. En algunos casos, los niños utilizan el dibujo para liberar su ansiedad, miedo o problemas que pueda tener a nivel general. Complementando ello, los niños desde muy pequeños no solamente denotan o expresan sus pensamientos y sentimientos no solamente a través de la grafía o del lenguaje verbal, sino que hacen uso representaciones plásticas como el dibujo, la pintura, el modelado o haciendo algún granado. Estas actividades, al mismo tiempo, les ofrecen placer, curiosidad y asombro (Pariente, 2014).

Uyanik Et al. (2011), refieren a que las actividades, que son una forma de expresión gráfico-plástica, permiten al niño expresar sus pensamientos y emociones. Asimismo, usan su cuerpo de manera coordinada y desarrollan el lenguaje y aprenden nuevos conceptos. Del mismo modo, dan la posibilidad de que el niño pueda adquirir habilidades para manipular diferentes herramientas que, posteriormente, serán de gran utilidad en su vida cotidiana.

Las actividades gráfico-plásticas también son importantes para la construcción de los pensamientos, de la creatividad, de los diversos gustos estéticos y, en general, del desarrollo integral de la personalidad del niño (Pariante, 2014).

El Minedu (2013, p.27), por su parte, hace un listado de las diversas habilidades que favorece el lenguaje gráfico-plástico en los niños. Algunas de ellas son la imaginación, la expresión, creatividad, toma de conciencia (causa efecto), percepción visual y táctil y la conciencia del cuerpo y la coordinación de la motricidad fina. Asimismo, la conciencia del cuerpo (secuencialidad de acciones), identidad cultural y actitudes relevantes como la curiosidad, iniciativa y la valoración y respeto a la diversidad.

#### **1.5.1.3. Desarrollo del lenguaje Gráfico-Plástico**

Los niños son seres que exploran los materiales (formas, texturas, entre otros) golpeándolos, amasando, rompiéndolo y, en general, dejando huella. Al comienzo, no suelen darse cuenta de las acciones que realizan; sin embargo, conforme van creciendo y desarrollando nuevas habilidades, descubren el poder que tienen sus acciones. Es a partir de ese momento en donde la exploración continua, pero que, de acuerdo a su desarrollo psicomotor, va siendo más controlado sus movimientos y pensando y haciendo más precisas sus acciones. Con el pasar del tiempo, el niño descubre que sus trazos o materiales tridimensionales pueden tener algún significado (Minedu, 2013).

Siguiendo la ilación del autor, los niños, sin dejar de lado la fantasía y por la conciencia de su entorno, comienza a graficar y/o “representar” la realidad, ya sean las personas, situaciones, animales, etc. Al comienzo sus representaciones no muestran algún parecido con la realidad; no obstante, con el tiempo, van tomando forma a tal punto de evidenciar los seres y objetos graficados. Es preciso acotar que

no todo lo que realizan los niños tiene un significado, pues la exploración no termina, pero cada vez hay una mayor intención de dar significados relacionados a la realidad para que pueda proporcionar mayor información que permita narrar su mundo.

Se considera importante mencionar, la Teoría de Lowenfeld (1980), el cual hace alusión a las etapas del lenguaje gráfico-plástico; para la presente investigación se hará alusión de la etapa pre esquemática que comprende desde los 4 a 7 años, en la cual se perciben resultados del desarrollo gráfico. Es en esta etapa donde logran hacer movimientos longitudinales y circulares haciendo formas conocidas, el cual permite la creación de la figura de un hombre.

La figura del hombre, o, mejor dicho, la figura humana, es uno de los símbolos preferidos por los niños en sus diferentes representaciones gráficas. Como se hizo mención anteriormente, esta representación comienza cuando el niño tiene conciencia de que es un ser que se diferencia de los demás y de los objetos. Ellos pueden empezar a plasmar al ser humano debido al desarrollo de la función simbólica y de las capacidades motoras que le facilitan cerrar el círculo y dirigir su trazo por sí mismo (Ministerio de Educación, 2013). Cabe destacar que el dibujo de la persona es un reflejo de su identidad personal, de sus emociones y de cómo se ve a él mismo de acuerdo a su conciencia corporal y espacial, la cual es adquirida de acuerdo a sus experiencias previas.

En suma, en este primer capítulo se ha definido a la creatividad como la capacidad del ser humano que se encuentra en un constante desarrollo y que presenta un carácter ético, emocional e intencional. Asimismo, beneficia en las diferentes dimensiones del ser humano, tanto las emocionales, sociales, cognitivas y motrices. De igual forma, se hizo alusión a lo gráfico-plástico como aquel lenguaje del arte que está presente en las diversas actividades de los niños de 5 años como es el dibujo, coloreo, modelado y la construcción con diversos materiales. Teniendo en consideración estos conceptos, el siguiente capítulo abordará sobre las estrategias docentes que permiten desarrollar aquellos beneficios de la creatividad desde el lenguaje gráfico-plástico mencionados en el presente capítulo.

## **CAPÍTULO 2: ESTRATEGIAS DOCENTES PARA FAVORECER LA CREATIVIDAD DESDE EL LENGUAJE GRÁFICO-PLÁSTICO**

En los últimos años, se ha ubicado al estudiante como aquel centro del proceso de aprendizaje y, al docente, como mediador entre el alumno y el conocimiento. De tal manera, el maestro tiene la función de promover y organizar el ambiente educativo para brindar aprendizajes significativos, creativos, innovadores y que estén acordes al contexto y necesidades de cada uno de los estudiantes.

Marín (1991), hace más de una década, mencionaba que uno de los pilares que debe de apoyarse en el proceso de aprendizaje es la creatividad, pues indica que estimular el pensamiento creativo e innovador debe ser el primer recurso en poner en práctica en las escuelas para responder, de manera adecuada, a las diversas necesidades de la actualidad; cabe destacar que, este planteamiento se mantiene vigente.

Ahora bien, para que los docentes puedan promover aprendizajes significativos, necesita hacer uso de estrategias innovadoras que sean pertinentes y acordes al contexto y logro de aprendizaje de los estudiantes. Es por ello que, en el presente capítulo, se hará un acercamiento de la definición de estrategias docentes, sus características y la relación con el desarrollo de la creatividad desde el lenguaje gráfico-plástico.

### **2.1. Definición de estrategias docentes**

Las estrategias docentes, de acuerdo con Anijovich y Mora (2012), son definidas como aquellas decisiones que utiliza el docente para promover aprendizajes en los estudiantes. Se basa en el cómo enseñar un contenido disciplinar, teniendo en cuenta la información y/o aprendizajes que se esperan que los alumnos logren comprender. Complementando lo mencionado, las estrategias son procedimientos que el docente emplea de manera reflexiva y flexible con el objetivo de lograr aprendizajes significativos (Díaz y Hernández, 2010)

Por su parte, Eggen y Kauchak (2009), definen las estrategias como un enfoque general que se desarrolla en distintas áreas de contenido y que se utilizan para lograr diversos objetivos de aprendizaje. Por ejemplo, menciona la retroalimentación, preguntas y revisiones como aquellas estrategias generales que

se desarrollan en todos los niveles de educación, materia o tema. Así también, se define a las estrategias docentes como un plan generalizado para una sesión de aprendizajes que cuenta con una estructura, objetivos y un esquema de tácticas planificadas que son necesarias para incorporar y/o implementar las estrategias (Stone y Morris, como se cita en Issac, 2010).

Díaz y Hernández (2010), indican que las estrategias docentes son medios o recursos que apoyan en el proceso de enseñanza de los niños partiendo de las necesidades de progreso de las actividades constructivistas de los estudiantes; las cuales son empleadas de manera intencional, consciente, reflexiva, flexible y adaptativas.

Estas dos últimas características, la flexibilidad y adaptación, son necesarias, ya que se deben de desarrollar estrategias de acuerdo al contexto y las necesidades del grupo de estudiantes, evitando así el uso de técnicas rígidas o prácticas estereotipadas (Canepa y Evans, 2015). Asimismo, al intentar lograr todos los objetivos de enseñanzas con las mismas estrategias sería muy ineficaz. Esto se debe a que los objetivos de enseñanza son distintos y, por ende, se busca que las estrategias para lograrlos sean distintas y/o diversas. Por tal motivo, el docente debe contar con un bagaje amplio de estrategias y tener noción de cuándo, cómo y para que se desarrollaran.

## **2.2. Características y criterios de las estrategias docentes**

Como se mencionó en párrafos anteriores, las estrategias son aquellas decisiones que emplea el docente para promover aprendizajes que apoyen en el proceso de enseñanza de los estudiantes. Ante ello, de acuerdo con Montes de Oca y Machado (2011), hay características esenciales de las estrategias docentes que se deben de considerar para la concepción de los diferentes aprendizajes, así como para un proceso estratégico.

En primer lugar, una de las características que mencionan los autores son las acciones de enseñanza que se doblan al aprendizaje y que encaminan las actividades de los estudiantes con el objetivo de lograr los objetivos de enseñanza propuestos. Como segunda característica, las estrategias docentes están orientadas y/o dirigidas a motivar el sentido de cuestionamiento, actitud de búsqueda,

procesamiento de datos e información, la autorregulación, pensamiento crítico, solución a diversos problemas de los estudiantes.

La importancia de la metacognición, es otra de las características de las estrategias docentes, ya que va a permitir que el estudiante tenga la capacidad de tener control de su propio aprendizaje identificando sus estrategias y formas de solución para poder resolver distintos problemas. En otras palabras, las estrategias docentes encaminan a que el estudiante sea capaz de reconocer y desarrollar sus propias estrategias de aprendizaje.

Otra de las características es que las estrategias docentes son diseñadas para la resolución de diversos problemas de la práctica educativa y que supone un proceso de planificación en donde se realiza una serie de acciones flexibles que se orientan hacia un objetivo. Estas estrategias llegan a ser pertinentes si es que se toman en cuenta al alumno, al grupo de alumnos, docentes, materiales y al contexto del aula; lo cual esto último, compromete al profesor a ser “creador” de estrategias docentes.

Una característica importante a mencionar es que las estrategias docentes hacen alusión a cómo se planifica y dirige las actividades de aprendizaje, para lo cual se pretende determinar, en los diversos momentos de la actividad, las acciones que deben ser desarrolladas por los estudiantes y cuáles son las del maestro. Es decir, que las actividades deben de ser estructuradas siguiendo las etapas de las actividades humanas como en la orientación, ejecución y el control valorativo, los cuales están presente en todo el proceso.

Ahora bien, otro punto importante son los criterios de las estrategias docentes como elementos a tener en consideración para la selección y su desarrollo. Por tal motivo, se hará mención de los criterios presentados por Díaz y Hernández (2010):

- Insertar las actividades que realizan los alumnos, dentro de un contexto y objetivos más amplios donde éstas tengan sentido: El docente debe ser aquel agente que proporciones a los estudiantes las actividades de aprendizaje, teniendo en cuenta un marco contextualizado y precisando, de manera explícita, los objetivos educativos a trabajar. De esta forma, los trabajos realizados por los estudiantes tendrán mayor significado, permitiendo así una reflexión propia de sus

avances para lograr los objetivos propuestos por el docente. Este primer criterio es relevante, ya que permite al estudiante ser autónomo, autorregularse y autoevaluarse, a partir de la promoción de aprendizajes significativos.

- Fomentar la participación e involucramiento de los alumnos en las diversas actividades y tareas: El docente debe promover una participación activa (física y mental) en los estudiantes. En este proceso didáctico es relevante que los alumnos realicen distintas actividades que les dé la posibilidad de involucrarse en su proceso de aprendizaje y que, asimismo, le brinde al docente elementos para valorar aquellos progresos (avances o dificultades). Algunas de las actividades es la observación crítica, dialogar de manera inducida o espontánea.

- Realizar, siempre que sea posible, ajustes y modificaciones en la programación: Los ajustes que se realizan en la programación son necesarios y de indiscutible importancia para lograr que los aprendizajes de los alumnos tengan un progreso. Para ello, se requiere de una serie de actividades de evaluación como la observación de actividades de los estudiantes, en los tipos de verbalizaciones de los estudiantes, en las respuestas producidas ante las preguntas propuestas por el profesor, la lista de cotejo y las rúbricas.

Es importante recalcar que la planificación debe ser plástica y flexible, el cual puede tener cambios y variaciones durante el proceso de enseñanza-aprendizaje. Entonces, para que estos ajustes sean viables, se requiere que los docentes cuenten y consideren en su programación previa actividades que permitan complementar, consolidar y profundizar los aprendizajes.

- Hacer uso explícito y claro del lenguaje: El lenguaje es un elemento sustancial, pues lo expresado por los profesores y alumnos estimulan la construcción del conocimiento y los procesos creativos. Por tal motivo, el docente debe de expresarse con claridad y con una secuencia que sea apropiada a la edad de los estudiantes. Las explicaciones/exposiciones deben ser estructuradas de manera clara, de tal modo que establezcan relaciones entre el tema abordado y la nueva información.

- Establecer constantemente relaciones explícitas y constantes entre lo que los alumnos ya saben y los nuevos contenidos de aprendizaje: El maestro debe

comenzar desde la perspectiva de los alumnos y explorar aquello que ellos ya saben (saberes previos). Seguidamente, podrá presentar y compartir información nueva, mientras establece relaciones entre aquella información previa mencionada por los estudiantes. Hay que tener en cuenta que, en algunas ocasiones, el docente tendrá que adaptar su percepción y lenguaje con la finalidad de edificar una base de comprensión para el establecimiento de significados compartidos nuevos.

- Promover como fin último el uso autónomo y autorregulado de los contenidos por parte de los alumnos: Un punto importante en toda enseñanza es que los estudiantes logren realizar por ellos mismos lo que anteriormente se les era complicado y que requería de ayuda del docente. El apoyo que brinde el maestro solo tendrá sentido si estos están dirigidos a que el alumno pueda lograr hacer uso de los contenidos de aprendizaje de manera autorregulada.

- Hacer uso del lenguaje para recontextualizar y reconceptualizar la experiencia pedagógica: Es de suma importancia que el profesor brinde espacios de síntesis o también llamado recapitulación, ya que dará a los estudiantes la oportunidad de realizar una reflexión sobre lo aprendido; en la que establecerá relación entre los aspectos claves discutidos, la relación que tiene entre los contenidos, el uso correcto de los términos, los conceptos y de acentuar el objetivo de los aprendizajes.

- La interacción entre alumnos como recurso valioso: Mediante la interacción entre los alumnos, las ideas y/o comentarios se intercambian y la regulación en conjunto que se produce entre ellos, permite desarrollar el aprendizaje colaborativo y cooperativo. Esto es importante, ya que permite promover un aprendizaje autónomo, la solución de diversos problemas y el pensamiento crítico y creativo de los estudiantes.

Estos factores mencionados dan la posibilidad de que el docente pueda evaluar el por qué y el modo de hacer uso de algunas estrategias. Está en las manos del maestro el realizar las decisiones estratégicas para emplearlas de la mejor manera; ya que si no se toma en consideración el uso y las posibilidades de las estrategias docentes disminuirán, perdiendo su efecto y afectando en el proceso de enseñanza y aprendizaje (Díaz y Hernández, 2010).

### 2.3. El docente y la creación de estrategias

Los docentes, a largo de su labor pedagógica, están expuestos a diversos retos, pues el acto de educar radica de complejas interacciones que están implicadas en cuestiones simbólicas, comunicativas, sociales, entre otros (Díaz y Hernández, 2010). Por esa razón, el profesor debe de tener la capacidad de poder construir estrategias pertinentes e innovadoras que brinden a los estudiantes aprendizajes significativos.

Asimismo, se debe recordar que el educador es aquel intermediario entre el aprendizaje y el alumno, ya que este último construye sus conocimientos mediante la interrelación con sus pares y la mediación del docente. Entonces, para que el docente pueda cumplir con este rol, es necesario que tenga noción teórica y práctica del área o nivel en el que ejerce la enseñanza, para así brindar contenidos y habilidades estratégicamente (Peinado, 2020).

Por tal razón que en la actualidad se espera que los maestros desarrollen estrategias pertinentes que conduzcan a sus estudiantes al apropiamiento de habilidades cognitivas de alto nivel, la incorporación razonada de actitudes y valores, entre otros; teniendo en cuenta que su profesión tendrá nuevos roles y significados debido a la sociedad de conocimiento, las Tics, la multimedia y las telecomunicaciones (Latapí, 2003). Sin embargo, los docentes deben tener presente que no solo existe un único camino para promover y/o desarrollar los aprendizajes en los niños, y que, además, es necesario un proceso de reflexión por parte del mismo sobre el contexto y características del aula brindar, para saber qué necesario y pertinente realizar en cada caso (Díaz y Hernández, 2010).

De acuerdo con Cuadros Et al. (2012), el desarrollo de estas estrategias desde el ámbito educativo direccionadas a la creatividad, deben de proporcionar conocimiento y diversos saberes al alumno; también, el estudiante debe de ser capacitado y/o dotado de distintos mecanismos para poder obtenerlo a lo largo de su vida. En otras palabras, hacer al alumno una persona autosuficiente al momento de adquirir conocimiento y ponerlo en práctica. Añadiendo a ello, el Minedu (2013), menciona como rol del docente favorecer el lenguaje gráfico-plástico en el acompañamiento de la experiencia. Destaca que es de suma importancia saber que los niños trabajan a su propio ritmo y que todos valen y tienen características que los

hacen especiales. Por ello, es importante que las estrategias sean aquellas que eviten que se sientan presionados al tener que satisfacer las expectativas del maestro o al compararse con los demás. Es por ello que el docente debe de reconocer las características de sus estudiantes y promover estrategias acordes al ritmo de aprendizaje de los mismos.

#### **2.4. Estrategias para fomentar el desarrollo de la Creatividad desde el lenguaje Gráfico-Plástico**

En la actualidad, los diversos acontecimientos sociales exigen diversos cambios constantes en la educación, por lo que el docente debe ser aquel agente que esté a la vanguardia de aquellas actualizaciones e información nueva que permita enriquecer el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes. En otras palabras, el maestro debe brindar experiencias significativas que permitan una educación innovadora y creativa. No obstante, en muchos centros educativos esto sigue viéndose como algo lejano, pues se continúa con las estrategias rutinarias, poco innovadoras y, en ocasiones, no pertinentes para el contexto del alumnado; como es la memorización, repetición, copiado, entre otros. Estos factores limitan a los estudiantes a desarrollar su capacidad crítica, innovadora y de investigación, lo que afecta de forma negativa en el potencial creativo.

Ahora bien, es pertinente hacer una relación entre el concepto de estrategias docentes, presentado por Díaz y Hernández (2010), con el tema de investigación; por lo que podemos decir que las estrategias para el desarrollo de la creatividad desde el lenguaje gráfico-plástico se definen como aquellos procedimientos que son planificados, intencionales, flexibles, reflexivos y adaptables que dan la posibilidad de potenciar las capacidades creativas del estudiante. Además, ayudan a potenciar las características de una persona creadora como es el desarrollo de la flexibilidad, originalidad, fluidez y elaboración.

Para ello, es importante tener en cuenta algunos aspectos que permitan favorecer una vivencia pertinente e enriquecedora del lenguaje gráfico-plástico para así proponer estrategias docentes. Uno de estos aspectos es el ambiente de aprendizaje y los materiales, pues para poder brindar experiencias plásticas se necesita un espacio en donde domine la libertad y al mismo tiempo la organización. Esto hace alusión a que los estudiantes pueden trabajar en el aula, pero al mismo

tiempo en lugares al aire libre. Asimismo, hace referencia al implemento de espacio en el aula en donde los niños puedan tener acceso a los diversos materiales y herramientas para poder realizar y colocar sus trabajos (Minedu, 2013).

#### ***2.4.1. Repertorio de estrategias docentes para fomentar el desarrollo de la Creatividad desde el lenguaje Gráfico-Plástico.***

Para este subapartado se presentarán algunas estrategias relacionadas con el desarrollo de la creatividad desde el lenguaje gráfico-plástico, teniendo en cuenta que estas deben de ser tomadas en consideración, ya que brindan beneficios en la expresividad espontánea, capacidades innovadoras, pensamiento divergente e ideación de los alumnos. Por tal motivo, es importante recalcar que estas estrategias deben ser adaptadas de acuerdo al contexto y las características del aula.

Menchén (1991a), menciona algunas estrategias para el desarrollo del pensamiento creativo; ante ello, se indicarán aquellas que se relacionan con el lenguaje gráfico-plástico. Por ejemplo, la estrategia “Humor”. Esta es una estrategia que permite fomentar la diversión y alegría en los estudiantes, las cuales, relacionados al tema de investigación, permitirá al niño desarrollar aquellas actividades propuestas en un ambiente armónico y de confianza. Otra de las estrategias es el “Juego”, ello da la posibilidad de jugar con los diferentes elementos e ideas, que le permitirán crear diversos dibujos, modelados y construcciones innovadoras.

La “Relajación” es una estrategia que posibilitará la transmisión de tranquilidad, calma y serenidad al momento de realizar actividades gráfico-plásticas. Cabe mencionar, que hoy en día los niños suelen estresarse al momento de realizar actividades de psicomotricidad fina, pues en los últimos años estuvieron privados a ciertas actividades que permitían su desarrollo; por ende, la relajación previa, durante o de la actividad es esencial en este proceso de aprendizaje.

El “Trabajo en equipo” permite que los niños tengan con sus compañeros una interacción más estrecha y eficaz, el cual esta estrategia desarrollará actitudes de respeto, comprensión y participación en las diversas actividades en conjunto como es la construcción de una ciudad con bloques, el dibujo en conjunto, entre otros. Por otro lado, la “Escritura creativa” desarrollará habilidades para la comunicación y

generación de ideas a través de la escritura. Esta estrategia es importante porque los niños de cinco años se encuentran en la etapa en, de acuerdo con el CDC (2022), escriben algunas letras de su nombre.

Del mismo modo, el mismo autor, como se cita en Barraca y Artola (2015), desarrolla estrategias generales para favorecer la creatividad en el aula partiendo desde las características de la persona creadora. Tal es el caso de la fluidez, en donde el autor menciona como estrategia el dibujar diferentes cosas, animales o personas a partir de unas líneas proporcionadas. En el caso de la flexibilidad, los niños pueden hacer una lista de nuevas maneras de solucionar o mejorar algo; por ejemplo, cuando algún niño hace un trazo que no está previsto y lo soluciona dibujando un objeto, animal o persona sin problemas. La originalidad, por su parte, permite la mejora de ideas o diseños cotidianos, pensando así en cambios novedosos que podrían requerir de un nuevo objeto para poder mejorarlo.

Ahora bien, algunas otras estrategias para desarrollar la autonomía e iniciativa personal mediante el desarrollo de la espontaneidad, autonomía y curiosidad es el actuar con criterio propio y con confiar en las propias habilidades, las cuales se pueden evidenciar en la toma de decisiones al momento de elegir una figura a modelar, un dibujo libre por expresar, una construcción espontánea, entre otros, sin la necesidad de dependencia de alguien más.

Moya Et al. (1999) por su parte, presenta algunas estrategias consideradas base para el desarrollo del pensamiento creativo. Tal es el caso de la “Lectura creativa”, el cual permite al alumno, luego de un relato de un cuento o historia, realizar un dibujo en donde cambien el final de la historia. Es en esta actividad en donde se pondrá en marcha las características de la persona creadora (flexibilidad, originalidad, fluidez) haciendo uso del dibujo. Otra de las estrategias en mención es la “Redacción creativa”, en donde los estudiantes dibujarán o moldearán códigos basados en gráficos o símbolos, que serán utilizados para escribir sus historias.

Culturito (1997) nos menciona algunas estrategias gráficas, de las cuales se destacan las siguientes. La primera de ellas es el “Dibujo sorpresa”, el cual consiste en que el niño, con ayuda de una crayola blanca, dibuje en una hoja blanca, haciendo así que los trazos no sean perceptibles a la vista del niño. Seguidamente, se realiza una mezcla de témpera con agua y se pasa, con ayuda de un pincel

grueso, por la superficie del dibujo; dando como resultado la brotación de los trazos realizados permitiendo observar aquella composición.

Otra de las estrategias que menciona el autor es “la gota que camina”. Para realizar dicha estrategia se necesita de una mezcla de agua con témpera y un pincel. En primer lugar, se sumerge el pincel en la mezcla y se deja caer unas gotas en una cartulina u hoja bond; luego, el niño tendrá que mover la hoja para que la gota recorra la superficie y crear diferentes trazos. Cabe mencionar que estos movimientos que realizan los niños son de manera espontánea.

En síntesis, existen diversas estrategias que permiten a los niños y niñas desarrollar la creatividad desde el lenguaje gráfico-plástico. Debemos recordar que los niños son seres curiosos por naturaleza que tienen ese sentido explorador y creador; sin embargo, por estar sujetos por largos periodos a las pantallas o por no contar con espacio o recursos, no se desarrollan de manera adecuada, haciendo que no se potencien aquellos beneficios y objetivos que se esperan lograr con las estrategias. Por ello, se debe de proponer mayores estrategias innovadoras que llamen la atención de los niños y que les permitan desarrollar aprendizajes significativos y progresivos.

## PARTE II: DISEÑO METODOLÓGICO

### CAPÍTULO 3: METODOLOGÍA

Para poder dar respuesta a la pregunta de investigación y lograr los objetivos planteados para este estudio, se ha elaborado el presente diseño de investigación.

#### 3.1. Enfoque y tipo de Investigación

La presente investigación tiene un enfoque cualitativo, pues, de acuerdo con Polgar & Thomas (2000, como se cita en Palmer & Bolderston, 2006) es interpretativa, la cual busca comprender los diversos significados y comportamientos percibidos en un fenómeno social concreto mediante experiencias subjetivas de los partícipes. Asimismo, porque genera interrogantes y recopilación de datos basados en las descripciones y observaciones (Hernández, 2010).

Ello permitirá analizar la forma en la que se desarrolla la creatividad desde el lenguaje gráfico-plástico en aulas, pues mediante esta observación se podrá identificar aquellas estrategias que desarrolla la docente en las sesiones de aprendizaje, en las diversas áreas curriculares de manera transversal.

El nivel de la investigación, teniendo en consideración el problema y los objetivos a llevar a cabo, es descriptivo, pues busca analizar, identificar y describir las estrategias que utilizan las docentes para favorecer el desarrollo de la creatividad desde el lenguaje gráfico-plástico en los niños (Hernández, 2010); del mismo modo, complementando lo anterior, Nassaji (2015) indica que este nivel descriptivo de la investigación se centra en el cómo y el por qué ha sucedido, lo cual ayudará a identificar las estrategias docentes en las sesiones de aprendizaje y describir aquellas capacidades que se buscan desarrollar en los aprendizajes del infante.

Este nivel descriptivo permitirá, además, de acuerdo con Peinado (2020), identificar la relación existente entre dos o más categorías que cuente la investigación. En esta tesis se presentarán las categorías de análisis de acuerdo a cada objetivo específico, las cuales se desarrollarán en el siguiente apartado.

### 3.2. Objetivos y Categorías

La presente investigación busca responder a la pregunta de investigación: ¿Cuáles son las estrategias docentes para favorecer el desarrollo de la creatividad desde el lenguaje gráfico-plástico en un aula de 5 años de una institución educativa privada del distrito de Surco? Por tal motivo, se desarrolla un estudio descriptivo, considerando los siguientes objetivos, categorías y subcategorías.

#### 3.2.1. *Objetivos de la Investigación*

- Objetivo general:

Analizar las estrategias docentes para el desarrollo de la creatividad desde el lenguaje gráfico-plástico en un aula de 5 años de una institución educativa privada del distrito de Surco.

- Objetivos específicos:

a) Describir el desarrollo de la creatividad desde el lenguaje gráfico-plástico en los niños de 5 años de una institución educativa privada del distrito de Surco.

b) Identificar las estrategias docentes para favorecer la creatividad desde el lenguaje gráfico-plástico en un aula de 5 años de una institución educativa Privada del distrito de Surco

#### 3.2.2. *Categorías de la Investigación*

- a) Desarrollo de la creatividad desde el lenguaje gráfico plástico

En esta primera categoría se busca responder al objetivo específico “Describir el desarrollo de la creatividad desde el lenguaje gráfico-plástico en los niños de 5 años de una institución educativa privada del distrito de Surco”. Asimismo, esta categoría pretende identificar las capacidades que brinda la creatividad desde el lenguaje gráfico-plástico teniendo en cuenta las características de la persona creadora. Para ello, se presentan las siguientes subcategorías:

- La originalidad desde el lenguaje gráfico-plástico
- La fluidez desde el lenguaje gráfico-plástico

- La flexibilidad desde el lenguaje gráfico-plástico
- b) Estrategias docentes

Esta segunda categoría busca responder al objetivo específico “Identificar las estrategias docentes para favorecer la creatividad desde el lenguaje gráfico-plástico en un aula de 5 años de una institución educativa privada del distrito de Surco”. Asimismo, busca identificar el conjunto de acciones que realiza el docente para poder desarrollar la creatividad desde el lenguaje gráfico-plástico teniendo en cuenta las características de la persona creadora. Por tal motivo, se desprenden las siguientes subcategorías:

- Estrategias para favorecer la originalidad desde el lenguaje gráfico-plástico
- Estrategias para favorecer la fluidez desde el lenguaje gráfico-plástico
- Estrategias para favorecer la flexibilidad desde el lenguaje gráfico-plástico

### **3.3. Fuentes e informantes**

Las fuentes informantes de esta investigación son dos docentes del nivel inicial de una institución educativa privada del distrito de Surco. Ambas docentes deben ser tutoras de 5 años (Kinder) y licenciadas de la carrera de Educación Inicial. Asimismo, deben tener como mínimo 5 años de experiencia en el aula, así como haber participado en talleres, charlas, capacitaciones o diplomados relacionados a la creatividad. No pueden ser asistentes, co-tutoras o auxiliares del aula, pues se requiere a docentes que tengan experiencia y manejo de aula para poder identificar estrategias que permitan enriquecer la investigación.

### **3.4. Técnicas e instrumentos para la recolección de datos**

En lo que respecta a la selección de técnicas e instrumentos, la presente tesis busca emplear técnicas de recolección de información que enriquezcan y aporten en el análisis, explicación y a ahondar en el tema de investigación. Por esa razón, esta investigación de tipo cualitativo hará uso de las técnicas de la observación y la entrevista; y de instrumentos, la guía de observación (Anexo 1) y la guía de entrevista semiestructurada (Anexo 2). Estas técnicas e instrumentos, permitirán la recolección de datos que sumarán la percepción sobre las estrategias para favorecer

la creatividad desde el lenguaje gráfico-plástico por medio de una triangulación de la información.

La primera técnica de recolección, la observación, consiste, acorde a Campos y Covarrubias y Lule (2012), en el punto de inicio que apoyará a recolectar datos e información relevantes, mediante el uso de los sentidos y la lógica, con el fin de obtener un análisis con mayor detalle en lo que confiere a los hechos y a la realidad que formen parte del objeto de estudio en cuestión; lo que quiere se refiere, de manera regular, a las acciones de la cotidianidad (las estrategias docentes) que arrojan los datos para el observador (tesista), permitiendo así identificar aquellas estrategias empleadas para el desarrollo de la creatividad. En la misma línea, Kawulich (2012) nos indica que la técnica de observación posibilita la recolección de información de manera espontánea y a tiempo real.

El tipo de observación a emplear será la no participante, puesto que permite una no relación entre el observador y los sujetos del escenario. En otras palabras, será como un espectador de las situaciones ocurridas en donde se limitará a la toma de apuntes de lo que sucede (Campos y Covarrubias y Lule, 2012). Además, siguiendo la línea del autor anteriormente mencionado, es importante contar con un instrumento que permita el recojo de información brindada por la técnica de observación, que, en este caso, sería una guía de observación. La guía de observación va posibilitar al observador (tesista) situarse de manera organizada y/o sistemática, en el objeto de estudio en cuestión, obteniendo datos e información de diversos hechos o fenómenos.

La segunda técnica a utilizar para la presente investigación es la entrevista. Díaz Et al. (2013) menciona que es una técnica útil en una investigación cualitativa, pues permite la recolección de datos. Además, Canales (2006, como se citó en Díaz Et al., 2013), define a la entrevista como “la comunicación interpersonal establecida entre el investigador y el sujeto de estudio, a fin de obtener respuestas verbales a las interrogantes planteadas sobre el problema propuesto” (p.163). Por tal motivo, la entrevista es vista como una herramienta beneficiosa para un estudio descriptivo porque permite recoger información sobre el tema en cuestión permitiendo así averiguar sucesos que no son observables a simple vista, como es la opinión y el punto de vista del docente acerca de algunas estrategias.

Es preciso mencionar que el tipo de entrevista a utilizar es la semiestructurada, pues dará la posibilidad de aclarar ciertos términos que se mencionen en la entrevista, así como ambigüedades y la reducción de formalismos (Canales, 2006, como se cita en Díaz Et al., 2013).

Ahora bien, como instrumento para esta técnica de la entrevista, se utilizará una guía de entrevista que, de acuerdo con Lazaro (2021), es un listado de preguntas que cuenta el investigador, en este caso el tesista, para interrogar al entrevistado (docentes). También, permite el desarrollo de un trabajo reflexivo para la organización de aquellos temas tentativos que se abordarán en la entrevista

### **3.5. Técnicas para la organización, procesamiento y análisis de la información**

Posteriormente a la aplicación de los instrumentos (guía de entrevista semiestructurada y guía de observación), se realiza la organización y vaciado de la información obtenida. Para ello, es importante realizar la transcripción de la información recolectada mediante la entrevista y el registro de datos obtenidos de la observación con el fin de vaciar la información recogida (Anexo 3 y 4). También, es relevante la ejecución de una matriz para poder organizar los datos e información recopilada de acuerdo con las categorías de la investigación y los descubrimientos y/o hallazgos de la entrevista y observación.

Finalmente, con la información organizada, se realiza la técnica de triangulación, en la que se vinculan los hallazgos de ambos instrumentos para, luego, dar respuesta a la pregunta y objetivos de la investigación. Es preciso mencionar que cada hallazgo obtenido en los instrumentos será codificado y organizado en un libro de codificación (Anexo 5).

### **3.6. Principios Éticos de la Investigación**

En correspondencia a los principios éticos de la investigación, se emplea un consentimiento informado (Anexo 6) para los dos informantes, con el fin de que las personas involucradas tengan la información adecuada, así como la participación voluntaria en la investigación. Cabe mencionar que los informantes podrán retirarse en caso ellos lo decidan (Pontificia Universidad Católica del Perú, 2016).

Otro de los principios éticos de la investigación es el de beneficencia y no maleficencia, el cual aumenta los beneficios de la investigación y fortalece el bienestar de los informantes (docentes). También, un principio ético importante es la justicia para salvaguardar la confidencialidad del caso en relación a la información personal de los informantes y el centro educativo. Por último, pero no menos importante, el principio de Integridad Científica. Este principio ético sostiene la acción honesta y verídica en la recopilación; uso y conservación de la información y datos que serán sustento para la investigación, análisis y la comunicación de los resultados obtenidos.

### **PARTE III: ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS**

#### **CAPÍTULO 4: ANÁLISIS DE RESULTADOS**

En el presente capítulo se desarrollarán los hallazgos alcanzados mediante el análisis de la información recopilada de las entrevistas y observaciones realizadas a dos docentes de las aulas de cinco años. Los datos recolectados fueron vaciados en dos matrices, en la cual se transcribieron las respuestas de cada una de las preguntas realizadas, así como los apuntes realizados en la observación de las sesiones de aprendizaje, respectivamente. Es pertinente hacer hincapié que, para los instrumentos, se plantearon preguntas y puntos a observar por cada una de las categorías y subcategorías del estudio, lo que permitió una mayor organización y/o sistematización de los datos con las codificaciones necesarias para la investigación.

Este análisis da respuesta a la pregunta de investigación: ¿Cuáles son las estrategias docentes para favorecer el desarrollo de la creatividad desde el lenguaje gráfico-plástico en un aula de 5 años de una institución educativa privada del distrito de Surco? Asimismo, toma como base la teoría presentada anteriormente. Para ello, se presenta una tabla en la cual se ha sistematizado y organizado las categorías y subcategorías para los instrumentos de recolección de información. A continuación, se manifiesta la reflexión y análisis de la información recolectada.

Tabla 1:

*Categorías y subcategorías utilizadas para la organización de información*

<b>Objetivos</b>	<b>Categoría</b>	<b>Subcategoría</b>
Describir el desarrollo de la creatividad desde el lenguaje gráfico-plástico en los niños de 5 años de una institución educativa privada del distrito de Surco.	Desarrollo de la creatividad desde el lenguaje gráfico-plástico	Concepciones de la creatividad
		La originalidad desde el lenguaje gráfico-plástico
		La fluidez desde el lenguaje gráfico-plástico
Identificar las estrategias docentes para favorecer la creatividad desde el lenguaje gráfico-plástico en un aula de 5 años de una institución educativa privada del distrito de Surco.	Estrategias docentes	La flexibilidad desde el lenguaje gráfico-plástico
		Estrategias para favorecer la originalidad desde el lenguaje gráfico-plástico
		Estrategias para favorecer la fluidez desde el lenguaje gráfico-plástico
		Estrategias para favorecer la flexibilidad desde el lenguaje gráfico-plástico
		Estrategias para favorecer la originalidad desde el lenguaje gráfico-plástico
		Estrategias para favorecer la fluidez desde el lenguaje gráfico-plástico

*Elaboración propia*

#### **4.1. Categoría 1: Desarrollo de la Creatividad desde el Lenguaje Gráfico-Plástico**

La presente categoría tiene como finalidad principal conceptualizar la creatividad y el lenguaje gráfico-plástico en los niños de 5 años de una institución educativa privada del distrito de Surco. Por tanto, se desarrollan los acercamientos conceptuales, características e importancia del tema en cuestión en conjunto con lo señalado por los informantes del estudio; para lo cual se recogió información a través de cinco preguntas que responden a las subcategorías presentadas en la tabla anterior.

#### **4.1.1. Concepciones de la Creatividad**

Un acercamiento al concepto de creatividad, de acuerdo con Menchen (2015b), es que es aquella habilidad que no es atribuida únicamente a personas con un coeficiente intelectual elevado, a científicos o artistas, sino que está presente de manera innata en cada persona, ya sea niño, adulto o anciano; sin embargo, muchos no son conscientes de ello. Por su parte, Cánepa y Evans (2015) nos mencionan que es una capacidad que está en un desarrollo continuo el cual presenta un carácter ético, intencional y emocional. Del mismo modo, se caracteriza por el pensamiento divergente, el cual hace uso de estímulos de su entorno para generar y crear ideas novedosas que den la posibilidad de lograr diferentes metas, satisfacer sus necesidades y resolver distintas problemáticas en pro de una vida de calidad.

Ante lo mencionado, la docente entrevistada número 1 nos menciona que “La creatividad es una capacidad y una habilidad que tiene el ser humano para hacer realidad lo que tienes en tu imaginación” (ED1\_P1) y que es importante brindar “Los espacios y la oportunidad a los niños para que tengan estos momentos de hacer realidad lo que ellos se imaginan (D1\_P2); y la docente entrevistada número 2 indica que es la “Capacidad de ingeniar soluciones o de crear nuevas cosas, teniendo en cuenta, de repente, todas las experiencias que has tenido anteriormente” (ED2\_P2) y que “son los momentos en donde quizás se pueda presentar algún tipo de reto o situación problemática en donde tienes que dar capacidad de solucionar” (D2\_P2).

Ambas docentes entrevistadas comparten la idea de los autores anteriormente mencionados, aludiendo a la creatividad como una capacidad que tiene la persona para realizar diversas actividades que permitan desarrollar diferentes situaciones de la vida cotidiana, teniendo en cuenta el pensamiento divergente para llevarlo a cabo y momentos o espacios para hacerlos realidad.

Como menciona Cuadro Et al. (2012) la creatividad se anuncia en los diversos ámbitos de la vida de la persona, las cuales se encaminan desde el aprendizaje, interacción, juego e interacción con el mundo. Entonces, a partir de lo mencionado, las docentes entrevistadas indican que es una capacidad transversal,

el cual se presenta en los diferentes momentos de la vida de la persona, ya sea al momento del juego, aprendizaje, socialización, entre otros.

“Desde que uno llega al mundo, va creando juegos, vas creando diferentes cosas, Incluso hablar, ¿no?, estructurar relaciones es crear oraciones... todo es crear para uno. entonces para mí es una habilidad innata” (ED1\_P1)

“Mientras juegan es ... es el momento y el espacio en donde ellos más te verbalizan. En donde ellos de repente con todo su cuerpo, este..., crean personajes, ¿no? sin ellos darse cuenta de que están creando” (D1\_P3)

“Creatividad para crear juegos, creatividad para crear obras, ya sea de carácter plástico. Quizás para solucionar algún tipo de conflicto entre sus amigos, la capacidad creadora... para quizás también integrar otros amigos. Estamos hablando de la parte social. La creatividad también para todo el trabajo de los juegos verbales, creación de adivinanzas, rimas. Creatividad para solucionar sus problemas” (D2\_P3)

“A ver la creatividad, creo que es algo transversal que se va... puede aplicar en todas las áreas”. (ED2\_P1)

Esta capacidad transversal, además se representa, en muchas ocasiones, a través de los múltiples recursos y materiales de su alrededor, el cual permite aquel dinamismo entre la persona y los materiales para representar o crear sus ideas (Penfold, 2019). Como indica la docente entrevistada número 1 “Ellos más traducen la creatividad o las ideas que tienen en su mente... lo traducen a la realidad mediante un dibujo, mediante una composición o mediante una creación... o buscando diferentes materiales”. (D1\_P5).

Las personas representan sus ideas y creaciones mediante diversas técnicas con los materiales, por tanto, la creatividad no debe desligarse de ello, ya que posibilita la exploración, juego y diversión teniendo como base a sus recursos mentales; lo que permite un desarrollo integral en el crecimiento del infante, pero teniendo énfasis en los aspectos cognitivos y motrices. Asimismo, en relación a lo mencionado con Mechén (2015b), a través de los recursos crean y hacen vivir lo que hay en su interior.

Entonces, a partir de lo mencionado, podemos evidenciar la relación existente entre lo gráfico-plástico y la creatividad. El Minedu (2013) indica que el lenguaje gráfico-plástico hace uso de materiales que son transformados por las personas dejando rastros con ayuda de las herramientas y de los sentidos (tacto y vista). Ahora bien, la gráfico-plástica permite, entonces, expresar las ideas, de manera creativa a través de diferentes técnicas como la pintura, el dibujo, el modelado, entre otros, haciendo uso del sentido del tacto y de la vista. Finalmente, las docentes añaden que: “Para mí el lenguaje gráfico-plástico es una forma de expresión” (D1\_P4); “relacionado al mundo de la expresión artística; el empleo de diferentes materiales que permitan crear diferentes creaciones concretas... utilizando mucho el trabajo de las manos para poder representar en la obra que voy a hacer” (D2\_P4).

#### **4.1.2. La Originalidad desde el lenguaje Gráfico-Plástico**

De acuerdo con lo mencionado líneas arriba, la creatividad es una capacidad transversal que está presente en los diferentes ámbitos de la vida de la persona; permitiendo crear ideas o soluciones innovadoras a distintas situaciones. A partir de ello, Guilford, uno de los pioneros en investigaciones empíricas relacionadas con los procesos creativos, realizaron un test para identificar aquellas características o habilidades creativas; teniendo así la originalidad, flexibilidad y fluidez.

Una de las habilidades y/o características sobresalientes es la originalidad, el cual es conceptualizada como la aptitud que cuenta la persona para elaborar respuestas novedosas y/o vinculaciones particulares de uno mismo. Asimismo, es una cualidad relevante característica en todos los productos que se han desarrollado desde los procesos creativos (Alsina Et al. 2009). Entonces, relacionando la originalidad con la gráfico-plástica, se puede indicar que hace referencia a la capacidad que tienen las personas para poder crear y hacer producciones desde su originalidad e imaginación atreviéndose a efectuar diversas obras a partir de las distintas técnicas gráficas o plásticas (Mogollón, 2018). La originalidad, de acuerdo con las entrevistas, es “algo auténtico que tiene mucho la esencia de la persona, ¿no? Eh... que no sea una copia” (D1\_P6); “La originalidad es como tu sello, tu marca” (D2\_P6).

Permite, además, la construcción de los pensamientos, de los diversos gustos estéticos y, en general, del desarrollo integral de la personalidad del niño (Pariente,

2014), posibilitando la autenticidad de las producciones. Complementando ello, la docente número 2 menciona que ello “Va a depender mucho de la personalidad, de las habilidades y destrezas de cada persona para poder desarrollarla” (D2\_P6). Lo que quiere decir que las creaciones se van a realizar a partir de las experiencias previas y el rasgo característico de la persona:

“Se manifiesta de manera muy tangible; ya que, por ejemplo, si tú pones, por decir, una situación... un personaje que no existe, un... de repente... un animal que no existe y lo describe... cada niño te va a hacer algo diferente”. (D1\_P7)

“Cada niño, según sus experiencias previas; según lo que ha vivido; según los significantes que tiene la mente sobre lo que es un animal... sobre lo que es un ser vivo... sobre lo que es la naturaleza... Ellos mezclan todas estas ideas en común como un mix en la mente y sale una idea concreta de algo, de lo cual no tiene un modelo, ¿no? Entonces es ahí donde ves la vez la originalidad”. (D1\_P7)

Es a través de las creaciones donde podemos ver la originalidad de cada persona; en los detalles que se denotan en los dibujos, pintura, modelados, entre otros. Entonces, para poder desarrollar la creatividad, es importante brindar espacios que ayuden a que el niño pueda representar aquello que su imaginación y las experiencias previas han creado en su mente, evitando así el uso de actividades estructuradas o dirigidas que detengan ello; como mencionan las docentes entrevistadas:

“Lo primero que se tiene que hacer es darles el espacio a los niños y eliminar los modelos” (D1\_P8)

“Yo lo cambió mucho por lo que ellos desean hacer. Entonces empezamos con el proceso. Primero sin modelos y lo que viene después es que ellos traten de poner en palabras lo que quieren hacer”. (D1\_P8)

“brindando experiencias y permitiéndole que se expresen de manera libre y no buscando que den la respuesta que el adulto quiere, sino que ellos de manera tan natural... tan original, busquen la expresión en las partes gráficas de cómo ellos están expresando sin tanta... eh... Intervención del

adulto” (D2\_P8)

Con lo mencionado, podemos afirmar la importancia de aquellos espacios libres o experiencias que permitan al niño poder desenvolverse a través de su originalidad, presentando productos o creaciones en base a sus pensamientos, personalidad e imaginación. Sin embargo, si se le ofrece al niño actividades estructuras o dirigidas en todo momento, la originalidad se verá afectada y tendrá un lento desarrollo en comparación con otras habilidades.

#### **4.1.3. La Fluidez desde el lenguaje Gráfico-Plástico**

La segunda habilidad mencionada en el test de Guilford es la fluidez; la cual es definida, de acuerdo con Mogollón (2018), Sánchez y Morales (2017) y Alsina Et al. (2009), como la habilidad que tiene el ser humano para crear, producir y/o elaborar una diversidad de ideas o pensamientos novedosos que están vinculadas entre sí, los cuales se expresan. Estas expresiones son realizadas de manera continua para poder desarrollar el objetivo planteado desde un inicio:

“Entonces si hablamos de la fluidez mediante el proceso creativo, yo creo que cuando partes de una idea central y la vas haciendo realidad, las ideas vienen... más ideas vienen a tu mente, ¿no? Entonces entiendo la fluidez como eso, como el continuar hasta terminar tu objetivo, ¿no?, es lo que quieres expresar (D1\_P9)

“acerca de la fluidez, yo creo que surge o te das cuenta cuando hay una capacidad de rapidez para quizás crear algo, ¿no? Es algo fluido, algo que corre; algo que surge de manera natural” (D2\_P9)

“Bueno, eso sí es bastante notorio, porque cuando hay fluidez ... eh tiene una secuencia; incluso los movimientos de los niños tienen una secuencia porque tienen un objetivo” (D1\_P10)

Es importante hacer hincapié en que los niños de la primera infancia son creativos y curiosos; y que además poseen la habilidad de poder generar o buscar sinnúmero de ideas. Están en una etapa en donde siente cierta afinidad y gusto por la investigación, indagación y la búsqueda de soluciones espontáneas a distintas situaciones de su día a día. Para ello, deben de realizarlo de manera fluida, teniendo

en cuenta el objetivo que desean alcanzar. La docente entrevistada 1 nos menciona un ejemplo en donde se denota la carencia de fluidez en algunas situaciones de la vida cotidiana:

“Un niño que no está partiendo de su creatividad para hacer... un... algo gráfico-plástico hace un poquito y te dice “¿ya?” Hace otro poquito y te dice “¿Qué te parece esto?”; hace otro poquito y dice “¿ya está? ¿ya lo terminé?” Sin embargo, como un niño tiene claro lo que quiere hacer y no es dirigido, sino parte de su creatividad, la fluidez se ve en sus movimientos. Se ve que incluso en el mismo pensamiento ¿no? se ve que... “ah ya esto me toca después, entonces necesito esto, voy a ir a traer esto” y ahí es donde se ve que el niño no hace cortes ni hace pausas para preguntar nada porque está partiendo de él, de lo que él quiere expresar” (D1\_P10)

Es por ello que, para potenciar la fluidez en los niños, o personas en general es indispensable brindarles experiencias en donde puedan desarrollar la fluidez, es decir, la continuidad de sus acciones en la realización de sus actividades gráfico-plásticas. Para ello, como menciona la docente entrevistada número 2, “los chicos puedan ya, como que me dio saber, qué es lo que van a crear. Ya tienen como que un pensamiento... este anticipatorio de lo que quisieran ellos inventar o formar a través del lenguaje gráfico-plástico”. (D2\_P10). Asimismo, la docente entrevistada número 1 menciona que:

“una manera que se me ocurre ahorita es tener un objetivo claro y también tener los pasos para ese objetivo claro, ¿no?, para los niños, sobre todo que parten hacia o que voltean hacia la perspectiva del adulto para hacer algo. Este... creo que ayuda mucho a hacer una planificación, ¿no? sobre lo que quieres lograr. Ok, eso quieres lograr, entonces, qué tienes que hacer primero que tienes que hacer segundo, que tienes que hacer tercero porque la fluidez es una secuencialidad de pasos” (D1\_P11)

Por último, para favorecer la fluidez en las expresiones gráfico-plásticas es necesario brindar espacios para su desarrollo. Es importante que el niño pueda tener una secuencialidad en sus acciones; para ello, se debe potenciar la confianza en sus movimientos y decisiones para poder lograr la fluidez, agilidad y rapidez en las producciones.

“Entonces creo que la importancia de brindarle experiencias para que los chicos puedan... Eh... trabajar esta rapidez, esta agilidad para poder crear algunas cosas, va a ayudar a que surja mayor fluidez (D2\_P11)

#### **4.1.4. La Flexibilidad desde el lenguaje Gráfico-Plástico**

La tercera habilidad, la flexibilidad, consiste en contar y/o buscar una diversidad de opciones y/o alternativas. Asimismo, se caracteriza por la flexibilidad y aquella capacidad para poder adaptarse a situaciones o momentos indistintos (Mogollón, 2018; Sánchez y Morales, 2017). La docente entrevistada número 1 menciona que “la flexibilidad, propiamente para la creatividad, es muy importante porque tú para ser creativo tienes que pensar de forma diferente. Incluso para solucionar un problema cotidiano tienes que pensar de forma diferente” (D1\_P13). Entonces, para poder afrontar situaciones distintas es necesario evitar el pensamiento cuadrulado; como menciona Alsina Et al. (2009), el ser humano debe tener la capacidad de buscar soluciones para diferentes eventos. Debe replantear o interpretar ideas o situaciones.

“La flexibilidad de pensamiento justamente creo que es la capacidad que tienen los chicos para poder incorporar nuevas ideas y puedan, tal vez tener la capacidad de no estructurarse en una tan solo una idea solamente, sino seguir como que incrementando su capacidad creadora tomando en cuenta quizás las opiniones de algunos amigos o sino tratando de que su idea no tan solo vaya a responder una sola pregunta, sino que amplía su mente para incorporar nuevos detalles a sus creaciones”. (D2\_P13)

La flexibilidad de pensamiento no es una habilidad estática y puede presentarse de dos tipos: espontáneas o adaptativas. La espontánea es la capacidad de brindar diversas soluciones a un problema o situación; en cambio la adaptativa, es realizar modificaciones de estrategia o la forma de plantear para alcanzar un objetivo. Las docentes entrevistadas mencionan algunos ejemplos de cómo se evidencia la flexibilidad en las aulas:

“A través del lenguaje gráfico-plástico... cuando ves que muchas veces las limitaciones motrices hacen que a los niños lo que están produciendo, no les salgan como ellos desean. Entonces ahí es ahí donde tú ves el niño que

puede compensarlo; el niño que crea una mariposita para tapar eso que salió mal; el niño que se arrepiente lo hace parte de su dibujo y tiene mucho que ver con la personalidad de cada niño; o el niño que simplemente no puede porque no tiene flexibilidad mental y es como que “dame otra hoja, me salió mal” y posiblemente les des otra hoja y algo también le salió mal y así están constantemente y no haya esa fluidez de la que hablamos al inicio”. (D1\_P14)

“Podemos ver a través de sus creaciones artísticas, en donde los chicos van incorporando bastantes detalles o sino también haciendo nuevas creaciones donde él se permita no tan sólo trabajar de una sola manera, sino también ser flexible y este... ver diferentes caminos para expresarse a través de lo gráfico-plástico” (D2\_P15)

Asimismo, mencionan la importancia de plantearles situaciones problemáticas con el fin de poder desarrollar la flexibilidad de pensamientos en el aula. Por ejemplo, con la búsqueda de soluciones ante la ausencia de algún material que para el niño es necesario o indispensable.

“Creería que siempre generando situaciones retadoras. En donde quizás lo que ya está, entre comillas, solucionado o lo que tiene que hacer, digamos, a través de las actividades gráfico-plásticas le propones un reto más para ver cómo lo puede solucionar o como lo puede implementar todo, dirigido, en este caso, en la parte gráfico-plástica” (D2\_P15)

“Yo creo que, si ya tienen el objetivo y si ya surgió su proyecto creativo, y tú los interrumpen al medio con un problema o con una situación inesperada... con algo diferente a lo que ellos esperan... Es ahí donde tú puedes ver la flexibilidad de pensamiento de cada niño” (D1\_P15)

#### **4.2. Categoría 2: Estrategias docentes**

Las estrategias docentes son decisiones que permiten al maestro promover aprendizajes en los estudiantes teniendo en cuenta la información que se espera alcanzar. Son aquellos procedimientos que se aplican de forma reflexiva y flexible con el fin de brindar a los estudiantes aprendizajes significativos (Anijovich y Mora, 2012; Díaz y Hernández, 2010). Por tanto, la categoría número 2 tiene como principal objetivo identificar aquellas estrategias docentes que permitan favorecer el

desarrollo de la creatividad desde el lenguaje gráfico-plástico en los niños de 5 años de una institución educativa privada del distrito de Surco. Para ello, se generaron tres subcategorías que fueron planteadas teniendo en cuenta las características de la persona creadora del estudio de Guilford.

#### **4.2.1. Estrategias para favorecer la originalidad desde el lenguaje Gráfico-Plástico**

Como se mencionó líneas arriba, las estrategias docentes son aquellos procedimientos que apoyan en el desarrollo de enseñanza de los estudiantes, el cual parte desde sus necesidades de logro de las diferentes actividades. Relacionando ello con la creatividad, el cual parte desde la cognición, podemos decir que es necesario brindar estrategias que permitan la expresión de ideas a través de la gráfico-plástica, pues permitirá al estudiante realizar las conexiones neuronales para generar ideas innovadoras que serán útiles en su vida diaria. Estas ideas innovadoras van de la mano con la originalidad, el cual, de acuerdo con Mogollón (2018), posibilita la creación de diversas producciones desde su originalidad e imaginación.

Ahora bien, la expresión gráfico-plástica, posibilita a los niños representar sus vivencias o comunicar algún mensaje; es por ello la necesidad de brindar estrategias que permitan aquella comunicación y/o expresión del infante para que puedan desarrollar habilidades que les permitan adaptarse al mundo y ser personas autónomas, imaginativas y creativas (Bermúdez y Perreros, 2011).

La gráfico-plástica comienza desde las experiencias diarias de los niños, la cual lo representan a su manera, teniendo en cuenta su percepción y comprensión de las cosas. Al representar de manera gráfica o plástica podemos evidenciar su originalidad o, en otras palabras, su esencia. Por ello es importante brindar espacios en donde los niños puedan elegir aquello que desean representar de manera libre y no estructurada. Ante ello, podemos evidenciar algunas estrategias de las docentes en donde brindan ese espacio de libre elección para seleccionar el adorno o ave que desean realizar. Por ejemplo:

“La docente 1 brinda un espacio para que los niños piensen en qué ave les gustaría convertirse; para ello, les pide que cierren sus ojos e imaginen de

qué color serían sus plumas, si serían aves grandes o pequeñas, la forma de su pico, entre otros”. (EI2\_D1)

“La docente 2 brinda un espacio a los niños para que puedan pensar en qué adorno realizarán y qué materiales utilizarán”. (EI11\_D2)

Ambas docentes promueven la libre elección de lo que realizarán; para ello, les indican a los alumnos que tendrán un tiempo para pensar e imaginar. En el caso de la docente 1, usa la estrategia de cerrar los ojos para poder imaginar la forma del ave, haciendo preguntas orientadoras que permitan la construcción de la misma sin imponer alguna característica al infante

En el caso de la docente número 2, brinda un espacio para que los niños puedan pensar y elegir el su propio adorno; sin embargo, este luego es influenciado por las imágenes que la docente muestra en la pantalla a modo de inspiración.

“La docente 2 muestra imágenes de adornos navideños en la televisión recalcando que solo es para inspirarse”. (EI10\_D2)

Si bien es cierto, los niños al ver estas imágenes pueden realizar una adaptación y ponerle su propia originalidad. No obstante, sería pertinente partir desde las ideas que ellos dieron y pensaron desde un inicio. Incluso, la docente, antes de dar el tiempo para pensar el adorno navideño a realizar, usa la estrategia preguntar ideas previas sobre algunos adornos navideños.

“La docente 2 realiza preguntas abiertas que permiten a los niños recordar algunos adornos navideños” (EI9\_D2). Esta estrategia es relevante, pues ayuda a fomentar el involucramiento del niño en sus actividades gráfico-plásticas; asimismo, promueve una participación activa que posibilita al docente elementos para valorar aquellos progresos o dificultades (Díaz y Hernández, 2010).

Es pertinente mencionar que a algunos niños les cuesta más que otros recordar experiencias previas o elementos anteriormente vistos. Por ello, las preguntas abiertas que realizó la docente 2, es necesaria para que estos niños puedan apoyarse en las ideas de sus compañeros para plasmarlas en su mente y, posteriormente crearlas. Esta estrategia, si bien también puede influenciar en la elección del producto de los niños, no influyen en gran medida en su imaginación,

pues si alguien menciona, por ejemplo, una bota navideña, cada niño que elija realizar este adorno lo pensará de distinta manera. En cambio, si se muestra una imagen física o virtual, se estaría guiando el proceso creativo del niño, perdiendo el desarrollo de su originalidad e imaginación.

Luego de la elección de los estudiantes, las docentes brindan los espacios para que puedan comenzar a realizar sus productos con distintas técnicas gráfico-plásticas. Ello lo hacen por medio de una indicación que da comienzo con la actividad:

“La docente 1 brinda el espacio libre para que los niños puedan realizar sus aves mencionando la siguiente indicación: ‘Ahora que ya tenemos todos nuestros materiales, vamos a comenzar a hacer el ave que nos gustaría ser’” (EI6\_D1)

“La docente 2 da comienzo a la creación de adornos navideños por medio de la siguiente indicación: ‘¿Estamos listos y preparados?, podemos comenzar’” (EI14\_D2)

Es mediante estas indicaciones en donde los niños comienzan a crear, representar, sus diversos gustos estéticos y se evidencia el desarrollo de su personalidad (Pariente, 2014). Durante este tiempo de creación, la docente 2 incluso recalcó que era importante poner al adorno navideño algo que los represente.

Mientras los niños daban sus toques finales, la docente volvió a dar la indicación de la actividad, pero esta vez mencionando que debían de poner algo que los represente, su toque original (EI9\_D1).

Fue una estrategia interesante porque a partir de ello, algunos niños empezaron a colocar diversos detalles que representaban características de los mismos. Una niña colocó, en su pintura de ave, un moño, por ejemplo. Otro, en su cerámica de ave, le colocó un sombrero.

Un aspecto a mencionar fue el tiempo que brindaron ambas docentes a los niños. Las docentes consideran importante que el niño pueda trabajar a su propio ritmo y no sentirse presionado o en un ambiente de tensión que no les permita expresarse de manera adecuada.

El Minedu (2013), indica que el rol del docente es favorecer el lenguaje gráfico-plástico a través del acompañamiento de la experiencia. Destaca, además, la importancia del trabajo de los niños a su ritmo, y de la validación de sus productos que tienen características que los hacen especiales. Por tanto, las estrategias deben evitar que los niños se sientan presionados en tener que cumplir en sus representaciones, con las expectativas del docente o al compararse con los demás. Es por ello que en las sesiones de aprendizaje se debe de mencionar, al momento de realizar la estrategia de presentar los trabajos finales, que cada uno ha pensado e imaginado de manera distinta, representando su originalidad; y que, por consiguiente, se ven distintas variedades de productos.

#### **4.2.2. Estrategias para favorecer la Fluidez desde el lenguaje Gráfico-Plástico**

La fluidez es aquella capacidad que permite generar una gran diversidad de ideas, respuestas e incluso soluciones por parte de la persona, quién debe hacer relación y expresarlas. Ante ello, el docente debe buscar estrategias que posibiliten al niño expresar aquellas ideas que, posteriormente, serán planteadas de manera gráfico-plástica. Algunas de las estrategias que permiten esta fluidez son las preguntas abiertas, el cual hace que el niño pueda pensar en diversas ideas para luego compartirlas. Tal es el caso de la docente número 2, el cual brinda un espacio para que los niños puedan expresar los diversos adornos navideños que han visto a lo largo de su vida mediante comentarios: “La docente 2 realiza preguntas abiertas que permiten a los niños recordar algunos adornos navideños” (E18\_D2)

La docente número 1, también, brinda un espacio para que los infantes puedan compartir sus ideas para realizar sus aves con diferentes técnicas gráfico-plásticas, partiendo desde el final de la lectura de una leyenda. Es en ese momento en donde los niños, luego de escuchar la pregunta de “¿qué aves nos gustaría ser?”, comienzan a dar diversidad de ideas. Algunos mencionan cómo serán sus plumas, otros si serán grandes o pequeñas, entre otras ideas.

“La docente 1 termina de leer la leyenda de Naylamp y establece un diálogo sobre la parte final, el cual decía que cuando el personaje principal falleció reencarnó en un ave. A partir de ello, les preguntó si creían en esta leyenda. Posteriormente realizó las siguientes preguntas: ¿Se imaginan que

la leyenda sea real y que al morir nos reencarnamos en aves? ¿qué aves nos gustaría ser?” (E11\_D1)

La interacción que tienen las docentes con los alumnos es un recurso valioso. Estos espacios promocionan y permiten el intercambio de ideas, comentarios, e incluso la regulación en conjunto que se genera entre ellos. Asimismo, apoya en el desarrollo de un aprendizaje colaborativo y cooperativo. Es por ello la importancia de brindar estrategias para promover este tipo de espacios entre los infantes.

Ahora bien, es necesario hacer mención que las personas, por lo general, están sujetas al área motriz. Es un medio de expresión corporal que permite diversas demostraciones que fomentan la creatividad. Estas demostraciones están vinculadas con el arte, el cual, relacionado específicamente con la gráfica plástica, se presenta en la pintura, el dibujo, el modelado, entre otros. Por tanto, la dimensión motriz tiene vinculación con el pensamiento creativo, pues al desarrollar las diversas destrezas motoras, también se potencia la expresión de la creatividad del infante (Crespo, 2018). Entonces, esta expresión corporal desde la gráfico-plástica permite al niño crear y/o realizar productos desde su imaginación; no obstante, es importante que ellos lo realicen con fluidez y de manera secuencial.

Tal es el caso de los niños que tienen dificultades para realizar, de manera fluida, sus representaciones. En algunos casos presenta cortes en el tiempo del desarrollo de su recurso para preguntar si lo que está elaborando está bien o si deben cambiar algo. A continuación, se muestra algunos ejemplos que se evidenciaron en la observación en ambas aulas:

“Otra de las situaciones que se presentó en la actividad fue cuando un niño preguntaba a cada rato si lo que había hecho estaba bien. Con ello, la docente le mencionó si ya había terminado o si le faltaba algo más. Cuando el niño respondió que le faltaba poner algunas plumas a su ave, la profesora atinó a preguntarle cuáles serían sus siguientes pasos” (E18\_D1)

“La docente 2 menciona algunas preguntas orientadoras para aquellos niños que indican que no saben qué hacer: ¿Qué adorno navideño podemos realizar?; ¿Qué materiales debo de utilizar?; ¿Qué le puedo colocar a mi adorno navideño?” (E112\_D2)

“Hubo niños que preguntaban, de manera seguida, si lo que estaban haciendo estaba bien. Para ello, la docente 2 les indicó que debían recordar su idea inicial, y pensar en qué era lo que les faltaba o cuál era el siguiente paso a realizar” (E116\_D2)

Como se puede apreciar, las docentes, ante estas situaciones, se apoyan mediante las preguntas orientadoras, generando un diálogo y reflexión que será de utilidad para la resolución de conflictos y la toma de decisiones de manera autónoma. Hay algunos niños que pueden tener una diversidad de ideas de lo que pueden realizar, sin embargo, les cuesta planificarla y/u organizarla para poder llevarla a cabo. Entonces, es ahí en donde el rol docente es importante para que ellos puedan expresar y desarrollar sus ideas de manera continua. Para ello, se necesita un trabajo constante en donde, en primer lugar, se le brinde la confianza al niño al momento de realizar diferentes actividades gráfico-plásticas.

Darle un ambiente en donde se potencia una interacción con otras personas y espacios abiertos para que así, su creatividad, pueda desarrollarse y fluir de manera positiva. Ello conlleva a que el infante pueda realizar sus diferentes destrezas creativas por cuenta propia. Además, el niño desarrolla de manera constante su espontaneidad en beneficio de su incremento en la seguridad de compartir sus ideas o realizar una solución innovadora (Gallardo, 2014). Ello se relaciona, en gran medida, con sus emociones, ya que al ofrecer que brote su lado imaginativo a través de ideas, se pondrá en evidencia el disfrute, goce y alegría del infante.

Con lo mencionado, algo importante que debe de trabajarse con los niños que tienen una diversidad de ideas y no saben cómo plantearlo, o en el caso contrario de aquellos niños que les cuesta recordar y brindar ideas, es la paciencia. De acuerdo con Tapurin (2017), los infantes necesitan una educación que considere y comprenda sus etapas de desarrollo, las cuales están plegadas en espacios comunicativos, armónicos y agradables. Asimismo, debemos recordar que los niños, en estos últimos años, han perdido diversos espacios para expresarse o comunicarse debido a la pandemia; entonces, un trabajo en conjunto, con diversas estrategias, puede ser favorable para ellos.

Estas preguntas orientadoras o indicaciones brindadas por las docentes, han sido presentadas con un lenguaje claro y explícito. Ello es importante, pues, cuando

se realiza una estrategia, se debe de considerar esta técnica porque al usar un lenguaje complejo o sin secuencialidad puede que no sea entendible por los niños. Esto ocasiona que ellos no realicen las actividades, y confundamos ello con la poca fluidez que pueden o no tener. Entonces, este debe de ser un punto clave y esencial en las sesiones de aprendizaje, pues ello estimula la construcción de conocimiento y de los procesos creativos (Díaz y Hernández, 2010)

#### **4.2.3. Estrategias para favorecer la Flexibilidad desde el lenguaje Gráfico-Plástico**

La creatividad brinda espacios en donde el infante puede generar y brindar diversas soluciones a diferentes conflictos o situaciones problemáticas que se presenten en su vida diaria o que se le plantean de manera espontánea. A partir de ello, el concepto de flexibilidad, o también denominado flexibilidad de pensamiento, es referido como la capacidad que tiene la persona para pasar de manera sencilla de una categoría a otra con el objetivo de generar ideas distintas. Del mismo modo, es una capacidad que permite la búsqueda de soluciones en los distintos campos, lo cual implica el replanteamiento de las ideas o situaciones (Cánepa y Evans, 2015). Entonces, a partir de lo mencionado y, relacionándolo al gráfico-plástico, se busca que el niño, ante diversas situaciones problemáticas que puedan acontecer durante el desarrollo de sus producciones, busquen alternativas de solución que permitan su continuidad y finalización del producto.

Con ello, se presentan dos situaciones. La primera de ellas, se trata de un niño que no encuentra un material para la elaboración de su creación, denotando preocupación hacia la docente indicando lo ocurrido y la necesidad del mismo. La docente 1, opta por realizar la estrategia de preguntas orientadoras para resolver el conflicto que el niño se había planteado.

“¿Qué podemos hacer si no hay témpera de ese color?, ¿qué solución podemos darle?” (E17\_D1)

Como hace alusión Montes de Oca y Machado (2011), es importante que las docentes brinden a los estudiantes estrategias orientadoras y, en algunos casos, dirigidas, para motivar e incentivar el sentido del cuestionamiento, la actitud de búsqueda, el procesamiento de datos la autorregulación y el pensamiento crítico

para la solución de diversos problemas. Ello se evidenció al momento de la estrategia de preguntas orientadoras realizada por la docente, pues el niño comenzó a dar ideas de solución ante el conflicto. En este caso particular, el niño mencionó que podía usar témpera de otro color o que podía hacer una mezcla con las témperas de colores. Seguidamente, el niño continuó desarrollando su producto. Entonces, a partir de ello vemos cómo la docente promueve la flexibilidad del pensamiento de los niños ante momentos o problemáticas que creen que quizás no tienen solución o que, simplemente, ello solo puede resolverlo un adulto.

Esta estrategia que brindó al docente 1, fue similar al de la docente 2. La cuál tuvo un contexto diferente en donde un niño tuvo un percance con uno de los materiales. A este niño, se le había roto uno de los palitos de chupete que tenía. Ante ello, su reacción fue ir directamente donde la profesora para indicarle que no sabía qué hacer, mientras demostraba su preocupación y tristeza. La estrategia de la docente fue primero brindar calma al estudiante, para luego realizarle una pregunta orientadora en búsqueda de una solución ante el conflicto generado por el mismo.

“Cuando un alumno se le acercó a decir que se le había roto un palito de chupete y que no sabía qué hacer, la docente optó por decirle lo siguiente: “Primero debemos de calmarnos un poco, para todo hay solución. ¿Qué solución podemos darle a esto?, pensemos”. Mediante la pregunta, el niño optó por dar ideas y fue en búsqueda de la solución. (EI15\_D2)”

Al finalizar, el niño brindó algunas soluciones como pegar el palito de chupete con cinta o buscar otro material similar para realizarlo. Seguidamente, fue a realizar una de las ideas propuestas por él mismo. A partir de estas dos situaciones podemos ver, además, la relevancia que tiene la metacognición en las estrategias docentes, pues va a posibilitar que el alumno pueda tener esa capacidad de reflexionar sobre su propio aprendizaje identificando sus propias estrategias y formas de solución ante diversos problemas o conflictos. Entonces, estas estrategias que se brindan buscan encaminar a que el estudiante sea capaz de poder reconocer y desarrollar sus propias estrategias de aprendizaje (Montes de Oca y Machado, 2011).

Para ello, se puede utilizar las estrategias que permitan su desarrollo. Por ejemplo, el proponerles una situación de conflicto en donde ellos tengan que buscar

soluciones mediante la lluvia de ideas o comentarios que puedan realizar de manera fluida. Asimismo, en una de las entrevistas, la docente 1 mencionó una estrategia para la fluidez el cual consistía en proponer situaciones problemáticas en donde los niños tenían que buscar soluciones de manera individual o colectiva. Ella mencionaba que, por ejemplo, se podía quitar un material de la mesa y decirles a los alumnos que ya no habría ese material y que, por ende, tendría que buscar una solución.

“Entonces yo, ¿cómo lo haría?, pues de repente haciendo una... si hacemos una actividad en donde ellos se están expresando, ¿no?, de manera bastante libre y ya tienen un objetivo claro... Y están usando diversos materiales, por ejemplo, decir “bueno ahora se necesita estos materiales para otro lado... lo siento me voy a llevar, no sé, las tijeras” y todos los niños que esperaban usar las tijeras se quedan como “¿qué?, pero es parte de mi proyecto las tijeras” ... ¿no? decirles “bueno, buscamos soluciones” ¿no? Y de repente, en otro momento te llevas las crayolas o los colores. Decirles hoy día no hay ni crayolas ni colores... ¿qué podemos hacer?, ¿no? Pero cuando ya tienen el objetivo trazado, porque si no hacemos este previo de tener el objetivo trazado no hay flexibilidad mental simplemente hay creatividad porque van a crear otra cosa diferente” (D1\_P16)

La flexibilidad de pensamientos permite pensar en los diversos modos de expresión de acuerdo a los materiales y herramientas que se hayan pensado utilizar para su producto. En otras palabras, los infantes pueden dibujar, pintar, modelar y construir con diversos materiales (Minedu, 2013). Ante ello, se puede evidenciar cómo las docentes brindan las estrategias para que los niños piensen en aquellos materiales que van a emplear para la elaboración de sus materiales.

“Seguidamente, indica que deben pensar con qué materiales desean realizar su ave. Para ello pregunta si quieren usar pintura, cerámica o colores y plumones” (E14\_D1)

“La docente 2 menciona algunas preguntas orientadoras para aquellos niños que indican que no saben qué hacer: ¿Qué adorno navideño podemos realizar?; ¿Qué materiales debo de utilizar?; ¿Qué le puedo colocar a mi adorno navideño?” (E111\_D2)

Estos espacios de pensamiento individual son muy importantes porque le permiten al niño plantear su idea y pensar en aquello que necesita para su producción. Hace un pensamiento analítico y crítico que le posibilitará realizar la siguiente acción que sería el recojo de los materiales necesarios. Pupiales y Terán (2013), valoran la importancia de que los niños no solamente tengan ese momento de expresión autónoma, sino que también deban elegir los materiales que requieran. Además, hay una situación que se le puede presentar y que va de la mano con la resolución de problemas, el cual consiste, por ejemplo, en que uno de los materiales que haya pensado para su uso, no esté disponible. A partir de ello, el niño tendrá que pensar y buscar una solución inmediata para poder continuar con su proceso creativo.

Ahora bien, la presentación de los materiales de ambas de docentes es distinta. En el caso de la docente número 1, separa diversos materiales por sectores.

“Luego de brindar el espacio, la docente 1 menciona que en las mesas de trabajo hay diferentes materiales. En la mesa número 1 hay pintura y cartulinas; en la mesa 2, hay cerámica blanca; y, en la mesa número 3 hay colores y plumones” (EI3\_D1)

Esta estrategia es interesante, pues no solo separa materiales en sectores, sino que también tiene el propósito de que los niños reconozcan o diferencien las diferentes técnicas gráfico-plásticas.

“Seguidamente, indica que deben pensar con qué materiales desean realizar su ave. Para ello pregunta si desean usar la técnica de pintura, modelado o dibujo con colores y plumones” (EI3\_D1)

Añadiendo, además, que los niños no se deben de limitar a usar solo los materiales de la mesa, sino que pueden emplear los materiales que necesitan, potenciando así la elección de materiales sin restricción.

“La docente 1 da la indicación de que deben sentarse en la mesa donde estén los materiales que requieran para sus creaciones. Asimismo, hace hincapié en que, si requieren de otros materiales, pueden utilizarlo de manera libre” (EI5\_D1)

La docente número 2, por su parte, realiza y promueve la estrategia de la observación, en la cual les indica que deben observar los materiales que hay en la mesa; seguidamente, pidió a sus estudiantes que pensarán en los materiales que necesitan para realizar su adorno navideño. Posteriormente, indica que los niños que ya tienen seleccionado lo que van a utilizar, se acerquen a la mesa de materiales. En esta mesa, los niños encontraban una gran variedad de materiales, como colores, plumones, platos, botones, limpiapipas, etc. Entonces en este caso, el niño tenía una diversidad de opciones para ejecutar aquello que tenía en mente.

“La docente 2 pregunta a cada una de las mesas si ya tienen pensado lo que van a realizar. Seguidamente, da la indicación de que por mesas irán a recoger los materiales que necesitarán para elaborar su adorno navideño, los cuales están colocados en una mesa” (E113\_D2)

Durante este apartado hemos podido identificar diversas estrategias que utilizan las docentes para promover la creatividad desde el lenguaje gráfico-plástico en los niños de 5 años. La mayoría de las estrategias que emplean ambas docentes, es la realización de preguntas abiertas, orientadoras o estructuradas. Asimismo, la estrategia de brindar al estudiante un espacio en el cual él pueda pensar en la producción a realizar y los materiales que necesitará, los cuales ayudan a que ellos no solamente tengan esa libertad de seleccionar lo que necesitan, sino que potencia en su organización, imaginación y creatividad. Además, estas estrategias se han enfocado en el trabajo autónomo del niño, potenciando así sus habilidades para realizar ideas innovadoras, creaciones novedosas, resolver conflictos o situaciones problemáticas, organizar y seleccionar materiales.

## CONCLUSIONES

1. Se pudo identificar que las docentes tienen conocimiento sobre las definiciones acerca de la creatividad desde el lenguaje gráfico-plástico; por ello, se puede evidenciar que, durante sus sesiones de aprendizajes, utilizan las estrategias para brindar espacios de creación, elección de materiales, preguntas orientadoras ante situaciones adversas, así como preguntas que ayuden al desarrollo continuo de la producción a realizar, entre otras.
2. Las estrategias identificadas favorecen la flexibilidad, originalidad y fluidez durante la realización de la actividad, así como en su día a día. Por otro lado, enfatizan que, a través de la apertura de la originalidad, por parte de los niños, hacen que puedan valorar las creaciones que vienen elaborando. No obstante, en ciertas ocasiones esta es interrumpida por recursos que “inspiran”, las cuales repercuten en su originalidad.
3. A través de las distintas estrategias que utilizan las docentes en las sesiones de aprendizaje, se ha podido evidenciar que en la estrategia de dar un tiempo al inicio de la actividad es favorable porque permite al niño recordar y/o imaginar aquello que va a representar, añadiendo características que denotan su personalidad. Asimismo, al brindarles la elección de materiales ayudan a que puedan ser flexibles y escoger de acuerdo a lo que se les presente, buscando así soluciones y/o diferentes alternativas para realizar su producto.
4. A través de las preguntas orientadoras que realizan los docentes a los niños que les cuesta realizar el producto de manera secuencial, ayudan a que puedan desarrollar sus habilidades de planificación y/u organización de ideas. Lo cual repercutirá, además, en la confianza del niño al realizar diferentes trabajos gráfico-plásticos o en la vida diaria.

## RECOMENDACIONES

1. Es importante trabajar en estrategias docentes que ayuden a seguir desarrollando la flexibilidad en los niños, debido a que ello permitirá en la resolución de situaciones o conflictos a los cuales se enfrente durante la realización de técnicas gráfico-plásticas. Tal es el caso de, por ejemplo, la falta de algún material o al “equivocarse” en su producto o creación.
2. Se recomienda el trabajo en conjunto con los padres de familia, brindando estrategias creativas desde el lenguaje gráfico-plástico. Con ello, buscan que el niño potencie sus habilidades y fomentar su seguridad al momento de realizar diferentes técnicas gráfico-plásticas, promoviendo así la secuencia de sus acciones sin interrupción; en otras palabras, la fluidez en sus trabajos.
3. Se propone que, para las futuras investigaciones, relacionadas a este tema, se considere una mayor cantidad de informantes con el objetivo de ampliar la investigación y obtener mayores estrategias que posibiliten resultados más consistentes. Esto debido a que, con la cantidad de informantes de la investigación, no se tuvo la variedad de estrategias esperada.
4. Realizar talleres para promover la creatividad desde la gráfico-plástica para que las docentes puedan incrementar o actualizar sus conocimientos en relación a las necesidades actuales y futuras de sus estudiantes considerando el contexto en donde se desenvuelven.

## REFERENCIAS

- Alsina, P., Díaz, M., Giráldez, A., y Ibarretxe, G. (2009). *10 ideas clave: El aprendizaje creativo*. Graó
- Alvarado, R. (2013). *La música y su rol en la formación del ser humano*. Universidad de Chile. [http://repositorio.uchile.cl/bitstream/handle/2250/122098/La\\_musica\\_y\\_su\\_rol\\_en\\_la\\_formacion\\_del\\_ser\\_humano.pdf;sequence=1](http://repositorio.uchile.cl/bitstream/handle/2250/122098/La_musica_y_su_rol_en_la_formacion_del_ser_humano.pdf;sequence=1)
- Anijovich, R. y Mora, S. (2012). *Estrategias de enseñanza. Otra mirada al quehacer en el aula*. Aique Educación.
- Armas, S., y Castro, C. (2015). *Taller "Inspira alma" basado en el método vivencial para desarrollar la expresión artística en niños de 5 años de la I.E "Rafael Narváez Cadenillas" año 2014*. [Tesis de Pregrado, Universidad Nacional de Trujillo]
- Barraca, J., y Artola, T. (2015). *La creatividad: el reto de su medida y desarrollo*. *Revista Padres y Maestros*, 48-53. <http://revistas.upcomillas.es/index.php/padresymaestros/article/view/5453>
- Bermúdez, N. y Perreros, M. (2011). *Técnicas grafoplásticas en el desarrollo de la psicomotricidad fina*. [Tesis de Licenciatura, Universidad Estatal de Milagro]
- Bernabeu, N. y Goldstein, A. (2016). *Creatividad y aprendizaje. El juego como herramienta pedagógica*. Narcea. [http://otrasvoceseneducacion.org/wp-content/uploads/2018/09/Creatividad-y-aprendizaje\\_-El-juego-como-herramienta-pedago%CC%81gica-Natalia-Bernabeu-Andy-Goldstein.pdf](http://otrasvoceseneducacion.org/wp-content/uploads/2018/09/Creatividad-y-aprendizaje_-El-juego-como-herramienta-pedago%CC%81gica-Natalia-Bernabeu-Andy-Goldstein.pdf)
- Camacho, M. (2010). *Uso del componente de expresión gráfico plástica en el aula de preescolar. Propuesta*. Universidad de los Andes, Mérida, Venezuela
- Campos y Covarrubias, G. y Lule N. (2012). La observación, un método para el estudio de la realidad. *Revista Xihmai* 7(13), 45-60.
- Cánepa, B. y Evans, D. (2015). *Estrategias docentes y desarrollo de la creatividad en niños y niñas de cinco años: Un estudio comparativo entre una institución educativa privada y una institución educativa pública del distrito de San Miguel*. [Tesis de licenciatura, Pontificia Universidad Católica del Perú]. Repositorio de Tesis y Trabajos de Investigación. [https://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/20.500.12404/6546/CAN\\_EPA\\_BRENDA\\_EVANS\\_DIANA ESTRATEGIAS\\_DOCENTES.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/20.500.12404/6546/CAN_EPA_BRENDA_EVANS_DIANA ESTRATEGIAS_DOCENTES.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Centers for Disease Control and Prevention (2022). *Milestones*. CDC. <https://www.cdc.gov/ncbddd/actearly/milestones/milestones-5yr.html>
- Chimbo y Remache, (2012) *Las técnicas grafoplásticas y su incidencia en el desarrollo de la motricidad fina en las niñas y niños del primer año de educación básica del centro educativo "Kushi-Wawakuna", de la parroquia el*

*Eno, cantón Lago Agrio, provincia de Sucumbios. Periodo 2010-2011.*  
Ecuador

- Crespo, A. (2018). *Creatividad y Educación: prácticas docentes para fomentar la creatividad en niños de nivel inicial*. Grupo Compás. <https://educarconalegria.com/wp-content/uploads/2020/02/Creatividad-y-Educacion-c.pdf>
- Cuadros, J., Valencia, J., y Valencia, A. (2012). Creatividad: Concepciones, estrategias y su estimulación en entornos educativos. *Revista de Educación y Desarrollo Social*, 6(2), 138–153. <https://revistas.unimilitar.edu.co/index.php/reds/article/view/771/523>
- Cuba, N. y Palpa, E. (2015). *La hora del juego libre en sectores y el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de las I.E.P. de la localidad de Santa Clara*. [Tesis de pregrado, Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle] Repositorio de Tesis y Trabajos de Investigación. <https://repositorio.une.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14039/858/TL%20EI-Nt%20C94%202015.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Culturito (1997). *Nuevas manualidades*. Cultura S.A.C.
- Díaz, F., y Hernández, G. (2010). *Estrategias docentes para un aprendizaje significativo: Una interpretación constructivista*. Mc. Graw Hill.
- Eggen, P., & Kauchak, D. (2009). *Estrategias docentes: Enseñanza de contenidos curriculares y desarrollo de habilidades de pensamiento*. Fondo de Cultura Económica.
- Gallardo, M. (2014). *La creatividad en la escuela*. [Trabajo Fin de Grado, Universidad de Jaén] Repositorio de Tesis y Trabajos de Investigación. <https://hdl.handle.net/10953.1/1442>
- Gil, M. y Sánchez, O. (2004). Educación inicial o preescolar: el niño y la niña menores de tres años. Algunas orientaciones a los docentes. *Educere*, 8(27), 535-543. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=35602713>
- Hernández, R (2010). *Metodología de la investigación*. McGraw-Hill: segunda edición.
- Issac, J. (2010). *Methods and Strategies of Teaching: an overview*. Pondicherry University Press
- Kawulich, B. (2012). *Collecting data through observation*. [https://www.researchgate.net/publication/257944783\\_Collecting\\_data\\_through\\_observation](https://www.researchgate.net/publication/257944783_Collecting_data_through_observation)
- Latapí, P. (2003). *¿Cómo aprenden los maestros?* Secretaria de Educación Pública.
- Lowenfeld, V. (1972). *El arte del desarrollo infantil*. Madrid
- Lubart, T. (2001). Models of the creative process: past, present and future. *Creat. Res.* 13, 295–308.

- Lubart, T., Mouchiroud, C., Tordjman, S. & Zenasni, F. (2015). *Psychologie de la Créativité (Deuxième Edition) [Psychology of Creativity]*. Armand Colin.
- Marín, R. (1991). *Definición de la Creatividad*. En R. Marín. & S. De la Torre. (Coords.). *Manual de la Creatividad: Aplicaciones educativas* (pp. 95 – 99). Vicens Vives.
- Medina, N., Velázquez, M., Alhuay-Quispe, J., y Aguirre, F. (2017). La Creatividad en los Niños de Prescolar, un Reto de la Educación Contemporánea. REICE. *Revista Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación*, 15(2), 153-181. <https://www.redalyc.org/pdf/551/55150357008.pdf>
- Menchén, F. (1991a). *Un modelo para implantar la creatividad en clase*. En R. Marín & S. De la Torre. (Coords.). *Manual de la Creatividad: Aplicaciones educativas* (pp. 329 – 355). Vicens Vives.
- Menchén, F. (2015b). *La necesidad de Escuelas Creativas. La escuela Galáctica. Una Nueva Conciencia*. Díaz de Santos.
- Ministerio de Educación (2013). *Desarrollo de la expresión en diversos lenguajes II ciclo. 3, 4 y 5 años de Educación Inicial. Rutas del aprendizaje. ¿Qué y cómo aprenden nuestros niños y niñas?* <http://www.minedu.gob.pe/minedu/archivos/a/002/03-bibliografia-para-ebr/20-comunicacion-a-traves-de-otros-lenguajes.pdf>
- Mogollón, V. (2018). *El espacio de la hora de Juego Libre para mejorar el Desarrollo de la Creatividad de los niños del nivel inicial del CEP. Innova Schools*. [Tesis de maestría, Universidad César Vallejo]. Repositorio de Tesis y Trabajos de Investigación. [http://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/33310/mogollon\\_gv.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/33310/mogollon_gv.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Montes de Oca, N. y Machado, E. (2011). Estrategias docentes y métodos de enseñanza-aprendizaje en la Educación Superior. *Scielo*, 11(03), 475-488. [http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1727-8120201100030005](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1727-8120201100030005)
- Moya, J. L., Montejó, S., & Martín, B. (1999). Creatividad y estrategias para su desarrollo. *Padres y Maestros/Journal of Parents and Teachers*, (244), 22-28.
- Nassaji, H. (2015). Qualitative and descriptive research: Data type versus data analysis. *Language Teaching Research*, 19(2), 129–132. DOI:10.1177/1362168815572747
- New, R. (2007). Children's ART as Symbolic Language: Action, Representation, and Transformation. *Visual Arts Research*, 33(2), 49-62. Recuperado de <http://www.jstor.org/stable/20715448>
- Ortiz, L. (2013). La danza es el lenguaje del cuerpo. <http://www.udg.mx/es/noticia>
- Palmer, C. & Bolderston, A. (2006). A Brief Introduction to Qualitative Research. *The Canadian Journal of Medical Radiation Technology*, 37(1), 16–19.

<https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S0820593009601122?via%3Dihub>

- Pariente, I. (2014). *Técnicas de expresión plástica para el desarrollo de la creatividad en los niños y niñas de 5 años en la Institución Educativa Inicial Regina Mundí, Arequipa 2014* (Tesis para obtener el título de segunda especialidad con mención en Educación Inicial, Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa).  
<http://repositorio.unsa.edu.pe/bitstream/handle/UNSA/4811/EDSpaaris.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Peinado, A. (2020). *Estrategias docentes para favorecer el desarrollo de las competencias comunicativas en niños y niñas de cinco años de edad en una institución educativa pública ubicada en el distrito de Pueblo Libre*. [Tesis de licenciatura, Pontificia Universidad Católica del Perú]. Repositorio de Tesis y Trabajos de Investigación.  
[https://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/20.500.12404/17152/PEINADO\\_QUISPE\\_ANDREA.pdf?sequence=1&id%20Allowed=y](https://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/20.500.12404/17152/PEINADO_QUISPE_ANDREA.pdf?sequence=1&id%20Allowed=y)
- Penfold, L. (2019). Material Matters in Children's Creative Learning. *Journal of Design and Science*. <https://jods.mitpress.mit.edu/pub/bwp6cysy>
- Pupiales, H. y Terán, C. (2013). *Estudio de las técnicas grafoplásticas por parte de las promotoras para el desarrollo de la creatividad en niños y niñas de 3 a 5 años de los Centros Integrados del Buen Vivir de la ciudad de Atuntaqui en el año lectivo 2011-2012. Propuesta alternativa*. [Tesis de Licenciatura, Universidad Técnica del Norte]. Repositorio de Tesis y Trabajos de Investigación. <http://repositorio.utn.edu.ec/handle/123456789/1774>
- Rollano, D. (2004). *Metodología para el Desarrollo de la Psicomotricidad*. IDEASPROPIAS
- Rollano, D. (2005). *Educación plástica y artística en educación infantil*. España.
- Sánchez, M. y Morales, M. (2017). Fortalecimiento de la creatividad en la educación preescolar orientado por estrategias pedagógicas basadas en el arte y la literatura infantil. *Zona Próxima*, (26), 61–81.  
<http://dx.doi.org/10.14482/zp.26.10213>
- Tapia, C. (2019). *El lenguaje gráfico plástico en niños y niñas de II ciclo del nivel de educación inicial* [Tesis de pregrado, Universidad nacional de educación Enrique Guzmán y Valle] Repositorio de Tesis y Trabajo de Investigación.  
<https://repositorio.une.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14039/2462/MONOGRAFIA%20EL%20LENGUAJE%20GRAFICO.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Tapurin, A. (2017). EXPERIMENTAL RESEARCH OF CREATIVITY IN PRESCHOOL. *Analele Universitatii "Constantin Brancusi" Din Targu Jiu. Serie Litere Si Stiinte Sociale*, (1), 49-56.  
<https://www-proquest-com.ezproxybib.pucp.edu.pe/scholarly-journals/experimental-research-creativity-preschool/docview/2187735105/se-2?accountid=28391>

Uyanik, O., Inal, G., Calisandemir, F., Can-Yasar, M., & Kandir, A. (2011). New Explorations with Waste Materials in Early Childhood Education. *David Publishing*, 111-118. <https://files.eric.ed.gov/fulltext/ED522205.pdf>



## ANEXOS

## Anexo 1: Guía de observación

## GUÍA DE OBSERVACIÓN

<b>Objetivo: Observar las estrategias que emplea la docente para favorecer el desarrollo de la creatividad desde el lenguaje gráfico-plástico en los niños de 5 años.</b>			
<b>Aspectos a observar</b>	<b>Ítems de observación</b>	<b>Registro de observación</b>	<b>Comentarios</b>
<b>Estrategias para favorecer la originalidad desde el lenguaje gráfico-plástico</b>	<p>Observar a la docente en el empleo de estrategias para favorecer la originalidad desde el lenguaje gráfico-plástico tales como:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Permite la toma de decisiones para realizar un trabajo gráfico-plástico</li> <li>- Expresa con libertad sus ideas desde el lenguaje gráfico-plástico</li> <li>- Brinda espacios para la creación de objetos novedosos con diferentes materiales</li> <li>- Brinda espacios para que los niños expresen sus ideas desde el lenguaje gráfico-plástico</li> <li>- Entre otros.</li> </ul>		

<p><b>Estrategias para favorecer la fluidez desde el lenguaje gráfico-plástico</b></p>	<p>Observar a la docente en el empleo de estrategias para favorecer la fluidez desde el lenguaje gráfico-plástico tales como:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Brinda espacios para la construcción de modelos de materiales para explorar las posibilidades y representaciones simbólicas</li> <li>- Realiza preguntas que lleven a la creación de diferentes técnicas gráfico-plásticas como: dibujos, modelados, etc.</li> <li>- Entre otros</li> </ul>		
<p><b>Estrategias para favorecer la flexibilidad desde el lenguaje gráfico-plástico</b></p>	<p>Observar a la docente en el empleo de estrategias para favorecer la flexibilidad desde el lenguaje gráfico-plástico tales como:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Propicia la elección de diferentes materiales</li> <li>- Brinda espacios para replantear sus creaciones gráfico-plásticas y buscar soluciones ante un</li> </ul>		

	<p>problema que se presente en el proceso</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Entre otros.</li></ul>		
--	--	--	--



## Anexo 2: Guía de entrevista

## GUÍA DE ENTREVISTA

Objetivo específico	Categoría	Subcategorías	Preguntas
<p>Describir el desarrollo de la creatividad desde el lenguaje gráfico-plástico en los niños de 5 años de una institución educativa privada del distrito de Surco.</p>	<p>Desarrollo de la creatividad desde el lenguaje gráfico-plástico</p>	<p>-Concepciones de la creatividad</p>	<p>¿Qué es para usted la creatividad?            ¿Qué son para usted las experiencias de creatividad?            ¿Cómo se manifiesta la creatividad en los niños de 5 años?            ¿Cómo definiría usted el lenguaje gráfico-plástico?            ¿Qué relación consideras que tiene el lenguaje gráfico-plástico con la creatividad?</p>
		<p>-La originalidad desde el lenguaje gráfico-plástico</p>	<p>¿Cómo definiría usted la originalidad?            ¿Cómo se manifiesta la originalidad a través del lenguaje gráfico-plástico?            ¿Cómo podemos favorecer la originalidad desde el lenguaje gráfico-plástico en los niños de 5 años del nivel inicial?</p>
		<p>-La fluidez desde el</p>	<p>¿Cómo definiría usted la fluidez?</p>

		lenguaje gráfico-plástico	<p>¿Cómo se manifiesta la fluidez a través del lenguaje gráfico-plástico?</p> <p>¿Cómo podemos favorecer la fluidez desde el lenguaje gráfico-plástico en los niños de 5 años del nivel inicial?</p>
		-La flexibilidad de pensamientos desde el lenguaje gráfico-plástico	<p>¿Cómo definiría usted la flexibilidad de pensamientos?</p> <p>¿Cómo se manifiesta la flexibilidad de pensamientos a través del lenguaje gráfico-plástico?</p> <p>¿Cómo podemos favorecer la flexibilidad de pensamientos desde el lenguaje gráfico-plástico en los niños de 5 años del nivel inicial?</p>

### Anexo 3: Matriz de Organización de los Datos (Observación)

<b>MATRIZ DE LA INFORMACIÓN OBTENIDA DE LA GUÍA DE INFORMACIÓN</b>		
<b>Categorías</b>	<b>Subcategorías</b>	<b>Estrategias encontradas</b>
Estrategias docentes	-Estrategias para favorecer la originalidad desde el lenguaje gráfico-plástico	
	-Estrategias para favorecer la fluidez desde el lenguaje gráfico-plástico	
	-Estrategias para favorecer la flexibilidad desde el lenguaje gráfico-plástico	



#### Anexo 4: Matriz de Organización de los Datos (entrevista)

Categoría	Subcategoría	Preguntas	Fragmentos claves / categorías emergentes	Docente 1 (D1)	Docente 2 (D2)
Desarrollo de la creatividad desde el lenguaje gráfico-plástico	Concepciones de la creatividad	¿Qué es para usted la creatividad?			
		¿Qué son para usted las experiencias de creatividad?			
		¿Cómo se manifiesta la creatividad en los niños de 5 años?			
		¿Cómo definiría usted el lenguaje gráfico-plástico?			
		¿Qué relación consideras que tiene el lenguaje gráfico-plástico con la creatividad?			
	La originalidad desde el lenguaje gráfico-plástico	¿Cómo definiría usted la originalidad?			
		¿Cómo se manifiesta la originalidad a través del lenguaje gráfico-plástico?			
		¿Cómo podemos favorecer la originalidad desde el lenguaje gráfico-plástico en los niños de 5 años del nivel inicial?			
	La fluidez desde el lenguaje gráfico-plástico	¿Cómo definiría usted la fluidez?			
		¿Cómo se manifiesta la fluidez a través del			

		lenguaje gráfico-plástico?			
		¿Cómo podemos favorecer la fluidez desde el lenguaje gráfico-plástico en los niños de 5 años del nivel inicial?			
		¿Qué estrategias podrían favorecer la fluidez desde el lenguaje gráfico-plástico?			
La flexibilidad de pensamiento desde el lenguaje gráfico-plástico		¿Cómo definiría usted la flexibilidad de pensamientos?			
		¿Cómo se manifiesta la flexibilidad de pensamientos a través del lenguaje gráfico-plástico?			
		¿Cómo podemos favorecer la flexibilidad de pensamientos desde el lenguaje gráfico-plástico en los niños de 5 años del nivel inicial?			
		Y recordando las características anteriores, ¿qué estrategias podrían favorecer la originalidad y fluidez desde el lenguaje gráfico-plástico?			

## Anexo 5: Libro de codificaciones

<b>INSTRUMENTO</b>	<b>INFORMANTES</b>	<b>PARTICIPANTES</b>	<b>CODIFICACIÓN</b>
<b>GUÍA DE ENTREVISTA</b>  <b>Preguntas: (P)</b>	2	<b>DOCENTE 1: (D1)</b>	(D1_P1), (D1_P2), (D1_P3), (D1_P4), (D1_P5), (D1_P6), (D1_P7), (D1_P8), (D1_P9), (D1_P10), (D1_P11), (D1_P12), (D1_P13), (D1_P14), (D1_P15)
		<b>DOCENTE 2: (D2)</b>	(D2_P1), (D2_P2), (D2_P3), (D2_P4), (D2_P5), (D2_P6), (D2_P7), (D2_P8), (D2_P9), (D2_P10), (D2_P11), (D2_P12), (D2_P13), (D2_P14), (D2_P15)
<b>GUÍA DE OBSERVACIÓN</b>  <b>Estrategia Identificada: (EI)</b>	2	<b>DOCENTE 1: (D1)</b>	(EI1_D1), (EI2_D1), (EI3_D1), (EI4_D1), (EI5_D1), (EI6_D1), (EI7_D1), (EI8_D1)
		<b>DOCENTE 2: (D2)</b>	(EI1_D2), (EI2_D2), (EI3_D2), (EI4_D2), (EI5_D2), (EI6_D2), (EI7_D2), (EI8_D2), (EI9_D2), (EI10_D2), (EI11_D2), (EI12_D2), (EI13_D2), (EI14_D2), (EI15_D2), (EI16_D2)

## Anexo 6: Consentimiento informado

### Consentimiento informado para participantes de investigación – Docente informante

La presente es el Protocolo de Consentimiento Informado en donde se provee la información que usted necesita saber sobre la investigación conducida por Maria Claudia Nina Ambrosio, estudiante de la Facultad de Educación de la Pontificia Universidad Católica del Perú.

La presente investigación lleva como título **Estrategias docentes para el desarrollo de la creatividad desde el lenguaje gráfico-plástico en un aula de 5 años de una institución educativa del distrito de Surco**. Este estudio se desarrollará con el fin de recoger información sobre aquellas estrategias que emplean las docentes para favorecer el desarrollo de la creatividad desde el lenguaje gráfico-plástico en un aula de cinco años de una institución educativa de Surco.

Para ello se ha considerado apropiado realizar una entrevista cuyo objetivo es recopilar información en relación a la descripción del desarrollo de la creatividad desde el lenguaje gráfico-plástico en los niños de 5 años.

De acceder usted a participar de ella, le pediré su consentimiento para ser parte de este proceso, esto facilitará al investigador, obtener y analizar la información. Al finalizar este período, la información tomada será eliminada.

Su participación en la investigación es completamente voluntaria. Usted puede interrumpir la misma en cualquier momento, sin que ello genere ningún perjuicio. Además, si tuviera alguna consulta sobre la investigación, puede formularla cuando lo estime conveniente, a fin de clarificarla oportunamente.

De igual manera, si tuviera un contratiempo, malestar o incomodidad que le impida continuar la participación puede hacerle saber al investigador.

Puede comunicarse al siguiente correo electrónico: [nina.mc@pucp.edu.pe](mailto:nina.mc@pucp.edu.pe)

Se le entregará una copia del Protocolo de Consentimiento Informado y se le recuerda que una vez finalizada la investigación puede acceder a los resultados finales. Le agradezco el tiempo brindado y su valiosa participación.

---

Yo, \_\_\_\_\_, doy mi consentimiento para participar en la entrevista y autorizo que mi información se utilice en el estudio. Asimismo, estoy de acuerdo que mi identidad sea tratada de manera **confidencial**, es decir, que en la tesis no se hará ninguna referencia expresa de mi nombre y la tesista utilizará un código de identificación o pseudónimo. Finalmente, entiendo que recibiré una copia de este protocolo de consentimiento informado.

---

Nombre completo de la participante	Firma	Fecha
------------------------------------	-------	-------

---

Nombre del Investigador responsable	Firma	Fecha
-------------------------------------	-------	-------