



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA
EDUCACIÓN
CARRERA EDUCACIÓN PARVULARIA

**INFORME FINAL DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN
PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE LICENCIADA
EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN MENCIÓN EDUCACIÓN
PARVULARIA**

TÍTULO:

**DACTILOPINTURA Y SU INCIDENCIA AL DESARROLLO
DE LA CREATIVIDAD EN NIÑOS/AS DE 4 A 5 AÑOS DE LA
ESCUELA “ÁNGEL VELIZ MENDOZA” CANTÓN VINCES,
PROVINCIA DE LOS RÍOS.**

AUTORA:

ISABEL MARGARITA CUBERO MORÁN

ASESORA:

LCDA. MARISOL CHÁVEZ JIMÉNEZ Msc.

LECTORA:

LCDA. LILA MARIBEL MORÁN BORJA Msc.

BABAHOYO – OCTUBRE -2016

Dedicatoria

El trabajo que se plantea a través de este proyecto se lo dedico con todo mi amor a Dios por ser quien dirige nuestra vida ser el capitán de nuestro destino, a mis padres por brindarme su comprensión, confianza, consejos, especialmente mi madre, a mi esposo e hijos por ser mi pilar fundamental, a mis compañeras en este largo trayecto que por su amistad y compañerismo quienes me alentaron a seguir adelante, motivándome en los momentos más difíciles de mi vida, a mis catedráticas por sus enseñanzas y fuente de experiencia por convertirse a diario guías en nuestras vidas.

Agradecimiento

El agradecimiento más sinceros a mi familia por acompañarme en cada paso que doy en mi carrera profesional, a mi querida alma mater la Universidad Técnica de Babahoyo y por acogerme en las aulas de clase, a la Msc. Marisol Chávez Jiménez docente tutor de este proyecto de investigación por brindarme sus conocimientos, sugerencias y aportes en el desarrollo de este trabajo de grado, a todos quienes de una u otra forma contribuyeron a la culminación de este proyecto.



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO



FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA EDUCACIÓN PARVULARIA
MODALIDAD SEMIPRESENCIAL

AUTORIZACIÓN DE LA AUTORÍA INTELECTUAL

Yo, **ISABEL MARGARITA CUBERO MORÁN** en calidad de autor (a) del Informe Final del Proyecto de Investigación, previo a la Obtención del Título de Licenciada en Ciencias de la Educación Mención **EDUCACIÓN PARVULARIA**, declaro que soy autor (a) del presente trabajo de investigación, el mismo que es original, auténtico y personal, con el tema:

DACTILOPINTURA Y SU INCIDENCIA AL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD EN NIÑOS/AS DE 4 A 5 AÑOS DE LA ESCUELA "ÁNGEL VELIZ MENDOZA" CANTÓN VINCES, PROVINCIA DE LOS RÍOS.

Por la presente autorizo a la Universidad Técnica de Babahoyo, hacer uso de todos los contenidos que me pertenecen.

ISABEL MARGARITA CUBERO MORÁN



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO

FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN

CARRERA EDUCACIÓN PARVULARIA

MODALIDAD SEMIPRESENCIAL

**CERTIFICADO INFORME FINAL DE LA TUTORA DEL
INFORME FINAL DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN
PREVIA A LA SUSTENTACIÓN.**

En calidad de tutora del informe final, certifico que la Srta. ISABEL MARGARITA CUBERO MORÁN, ha desarrollado el trabajo de grado titulado. **DACTILOPINTURA Y SU INCIDENCIA AL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD EN NIÑOS/AS DE 4 A 5 AÑOS DE LA ESCUELA "ÁNGEL VELIZ MENDOZA" CANTÓN VINCES, PROVINCIA DE LOS RÍOS.**

Aplicando las disposiciones institucionales, metodológicas y técnicas, que regulan esta actividad, por lo que autorizo al mencionado estudiante, reproduzca el documento definitivo, presente a las autoridades de la Facultad de Ciencias Jurídicas, Sociales y de la Educación y se proceda a su exposición, ante el tribunal de sustentación designado.

**Leda. Marisol Chávez Jiménez Msc.
TUTORA DEL INFORME FINAL**



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO

FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN

CARRERA EDUCACIÓN PARVULARIA

MODALIDAD SEMIPRESENCIAL

**CERTIFICADO DE APROBACIÓN DE LA LECTORA DEL
INFORME FINAL DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN
PREVIA A LA SUSTENCIÓN.**

En mi calidad de Lector del Informe Final del Proyecto de Investigación, designado por el Consejo Directivo con oficio _____, con _____, mediante resolución _____, certifico que el Sr. (a) (ta) **ISABEL MARGARITA CUBERO MORÁN**, ha desarrollado el Informe Final del Proyecto de Investigación cumpliendo con la redacción gramatical, formatos, Normas APA y demás disposiciones establecidas:

DACTILOPINTURA Y SU INCIDENCIA AL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD EN NIÑOS/AS DE 4 A 5 AÑOS DE LA ESCUELA "ÁNGEL VELIZ MENDOZA" CANTÓN VINCES, PROVINCIA DE LOS RÍOS.

Por lo que autorizo al egresado, reproduzca el documento definitivo del Informe Final del Proyecto de Investigación y lo entregue a la coordinación de la carrera de la Facultad de Ciencias Jurídicas, Sociales y de la Educación y se proceda a conformar el Tribunal de sustentación designado para la defensa del mismo.

Lda. **Lila Morán Borja Msc.**
LECTORA DEL INFORME FINAL
TELF. 0993218618

C.I. 1203078777

Correo: lillamor_18@yahoo.es



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA EDUCACIÓN PARVULARIA
MODALIDAD SEMIPRESENCIAL

RESUMEN

La dactilopintura incide en el desarrollo de la creatividad por ello durante el proceso de recolección de firma los estudiantes, padres de familia y docentes manifestaron que las técnicas de dactilopintura deben manifestarse mediante actividades recreativas que produzca satisfacción en el docente es por ello se se planteó “daactilopintura y su expresión” título de la propuesta de intervención en donde se detalla la planificación diaria por actividad, los recursos que pueden ser utilizados.

La creatividad es relativo del ser humano siempre se fundamenta en el desarrollo de la imaginación es por ello que los docentes deben fomentar, juegos creativos a través de la pintura para la adquisición de habilidades que continúan en el proceso de enseñanza aprendizaje.



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO

**FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
EDUCACION PARVULARIA
SEMPRESENCIAL**



RESULTADO DEL INFORME FINAL DE INVESTIGACIÓN

EL TRIBUNAL EXAMINADOR OTORGA AL PRESENTE TRABAJO

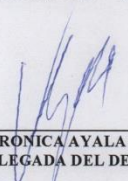
**TEMA: "DACTILOPINTURA Y SU INCIDENCIA EN EL
DESARROLLO D ELA CREATIVIDAD EN NIÑOS DE 4 A 5
AÑOS DE LA ESCUELA "ANGEL VELIZ MENDOZA"
CANTON VINCES , PROVINCIA LOS RIOS"**

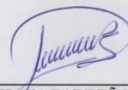
PRESENTADO POR EL SR(TA): ISABEL MARGARITA CUBERO MORAN

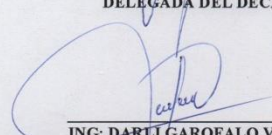
LA CALIFICACION DE:

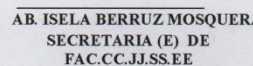
EQUIVALENTE A:

TRIBUNAL:


DRA: VERÓNICA AYALA ESPARZA
DELEGADA DEL DECANO


MCS JOHANA PARREÑO SANCHEZ
PROFESOR ESPECIALIZADO


ING: DARLI GAROFALO VELASCO
DELEGADO DEL CONSEJO
DIRECTIVO


AB. ISELA BERRUZ MOSQUERA
SECRETARIA (E) DE
FAC.CC.JJ.SS.EE



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA EDUCACIÓN PARVULARIA
MODALIDAD SEMIPRESENCIAL

CARRERA DE EDUCACIÓN PARVULARIA

INFORME FINAL DEL SISTEMA URKUND

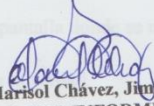
Licda. Marisol Chávez Jiménez, Msc. Tutora del INFORME FINAL, a petición de la parte interesada.

CERTIFICO; que el presente informe final , elaborado por la estudiante, **ISABEL MARGARITA CUBERO MORÁN**, con el tema **DACTILOPINTURA Y SU INCIDENCIA AL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD EN NIÑOS/AS DE 4 A 5 AÑOS DE LA ESCUELA "ÁNGEL VELIZ MENDOZA" CANTÓN VINCES, PROVINCIA DE LOS RÍOS.**

El mismo que fue revisado, asesorado y orientado en todo el proceso de elaboración, además fue sometido al análisis del Software Anti plagio URKUND, cuyo resultado es el **10%** el cual se encuentra dentro de los parámetros establecidos para la titulación por lo tanto lo considero apto para la aprobación respectiva.

Certificación que confiero para fines legales.

Atentamente;


Leda. Marisol Chávez, Jiménez Msc.
TUTORA DEL INFORME FINAL

ÍNDICE GENERAL

Dedicatoria	ii
Agradecimiento	iii
CERTIFICACIÓN DE LA TUTORA DEL INFORME FINAL DE INVESTIGACION.....	¡Error! Marcador no definido.
INFORME FINAL DE LA TUTORA	¡Error! Marcador no definido.
RESUMEN.....	vii
SUMMARY	¡Error! Marcador no definido.
RESULTADO DEL INFORME FINAL DE INVESTIGACIÓN	¡Error!
Marcador no definido.	
INFORME FINAL DEL SISTEMA URKUND ...	¡Error! Marcador no definido.
ÍNDICE GENERAL.....	xi
INTRODUCCIÓN	1
CAPITULO I.....	3
DEL PROBLEMA	3
1.1.- TEMA DE INVESTIGACIÓN.....	3
1.2.- MARCO CONTEXTUAL.....	3
1.2.1. Contexto Internacional	3
1.2.2. Contexto Nacional.....	4

1.2.3. Contexto local	4
1.2.4. Contexto Institucional	5
1.3.- SITUACIÓN PROBLEMÁTICA.....	5
1.4.- PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	6
1.4.1.- Problema general	6
1.4.2.- Subproblemas o derivados	7
1.5.- DELIMITACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN.....	7
1.6.- JUSTIFICACIÓN.....	8
1.7.- OBJETIVOS DE INVESTIGACIÓN.....	10
1.7.1.- Objetivo general.....	10
1.7.2.- Objetivos específicos.....	10
CAPITULO II	11
MARCO TEÓRICO O REFERENCIAL.....	11
2.1.- MARCO TEÓRICO.....	11
2.1.1.- Marco conceptual.....	11
2.1.2.- Marco Referencial sobre la problemática de investigación.....	15
2.1.2.1. Dactilopintura.....	15
2.1.2.2. A pintar con los dedos.....	17
2.1.2.3. Objetivos de la dactilopintura	19

2.1.2.4. Importancia del uso de dactilo pinturas	19
2.1.2.5. Algunas actitudes de los niños hacia la dactilopintura:	20
2.1.2.6. Herramientas con que se puede realizar dactilopintura.....	21
2.1.2.7. Modos De Usarla:	21
2.1.2.8. Algunas Recetas Fáciles De Preparar:	22
2.1.2.9. Beneficios de la dactilopintura.....	23
2.1.2.10. Nivel de desarrollo del niño	24
2.1.2.11. Métodos de dactilopintura.....	25
2.1.2.12. Ideas para dibujar y pintar con niños de 4 a 5 años	25
2.1.2.13.El desarrollo de la creatividad.....	27
2.1.2.14. Características de los niños creativos.....	30
2.1.2.15. El desarrollo de la imaginación de los niños.....	31
2.1.2.16. El desarrollo de la creatividad de los niños.....	32
2.1.2.17. Fomentar la creatividad en la familia.....	33
2.1.2.18. El desarrollo de la creatividad a partir de técnicas de aprendizaje creativo	34
2.1.2.19. Herramientas para fomentar la creatividad	38
2.1.2.20. Capacidades creativas	40
2.1.2.21. Indicadores para identificar y evaluar la creatividad	41
2.1.3. Antecedentes investigativos	41
2.1.4.- Categoría de análisis	43

2.1.5.- Postura Teórica.....	44
2.2.- HIPÓTESIS	46
2.2.1.- Hipótesis general.....	46
2.2.2.- Sub-hipótesis o derivadas.	46
2.2.3.- Variables	46
CAPÍTULO III.....	47
RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN	47
3.1. RESULTADO OBTENIDOS DE LA INVESTIGACIÓN	47
3.1.1 PRUEBAS ESTADÍSTICAS APLICADAS	47
3.1.2.1. Análisis de datos de las encuestas realizadas a los docentes.	49
3.1.2.2. Análisis de datos de las encuestas realizadas a los padres de familia	51
3.1.2.3. Análisis de datos de las encuestas realizadas a los estudiantes.....	53
3.2.2. General	55
3.3. RECOMENDACIONES ESPECÍFICAS GENERALES	56
3.3.1. Especificas.....	56
3.3.2. General	56
CAPÍTULO IV.....	57
PROPUESTA DE APLICACIÓN	57
4.1 Propuesta de aplicación de resultado	57
4.1.1. Alternativa obtenida	57

4.2. OBJETIVOS	59
4.1. Objetivo General	59
4.3. ESTRUCTURA GENERAL DE LA PROPUESTA	59
4.3.1. Titulo	59
4.4. Resultados esperados de la alternativa	71
BIBLIOGRAFÍA.....	
ANEXOS.....	

INTRODUCCIÓN

La dactilopintura es considerada la técnica más apropiada de fomentar la utilización de pintura en las instituciones educativas ya que es una forma de crear arte utilizando los dedos como principal herramienta, permitiendo desarrollar los músculos finos, tan importantes para la motricidad se puede utilizar para realizar actividades de las materias obligatorias como son: lenguaje, matemáticas, ciencias y sociales de esta manera se potenciará el desarrollo de la creatividad que es la capacidad humana de producir contenidos mentales de cualquier tipo, que esencialmente puedan considerarse como nuevos y desconocidos para quienes los producen.

Pero que sucede cuando los infantes no utilizan estas herramientas para su desarrollo emocional, físico y mental. Es por ello la realización de este proyecto de investigación ya que en la escuela “ÁNGEL VELIZ MENDOZA” los niños no pueden desarrollar su creatividad la falta de la técnica de dactilopintura como lineamiento para crear en los más pequeños es evidente ya que solo se enfrasan en aplicar técnicas grafoplásticas que si son necesarias pero los niños también se deben divertir y a su vez imaginar. La enseñanza de la creatividad en los infantes es un problema que debe ser tratado de forma que los niños aprendan y les ayude como parte de su desarrollo personal la dactilopintura no es otra cosa que el método más esencial para que infantes desarrollen su creatividad de forma inocente y sin malicia porque al mismo tiempo que juegan se divierten ríen al ver

que con una simpleza pueden llegar hacer una obra de arte a su corta edad sin pensarlo.

Este proyecto de investigación se realizó en cuatro etapas:

Capítulo I en donde se detalla la contextualización del problema en su contexto macro, micro, meso, la situación problemática dentro de la institución educativa, la formulación de los subproblemas y de los objetivos tanto generales como específicos.

Capítulo II en esta etapa se recolecto información bibliográfica y linkográfica para estructurar el marco referencial y así obtener una postura teórica y concordar con autores de elite, seguido de la formulación de las hipótesis de investigación

Capítulo III en el encontraras la digitalización de la tabulación y contenidos de la encuesta para poder brindar las conclusiones y recomendaciones.

Capítulo IV se presenta la propuesta diseñar una guía didáctica de dactilopintura para desarrollar la creatividad en los estudiantes

CAPÍTULO I

DEL PROBLEMA

1.1.- TEMA DE INVESTIGACIÓN

Dactilopintura y su incidencia al desarrollo de la creatividad en niños/as de 4 a 5 años de la escuela “Ángel Veliz Mendoza”, cantón Vinces, provincia de Los Ríos.

1.2.- MARCO CONTEXTUAL

1.2.1. Contexto Internacional

En la actualidad en el **mundo** se desarrolla diferentes investigaciones donde el objetivo es encontrar o crear metodologías de enseñanza que ayuden a mejorar y acercarse más al mundo actual, pero lamentablemente no llegan a satisfacer todas las necesidades educativas, las técnicas en la educación deberían basarse a mejorar el desarrollo convergente en el niño y en potenciar la creatividad de los parvularios ya que no se aplican todas los instrumentos y didácticas en las aulas de clase como la dactilopintura, la enseñanza basada en la pintura y la creación ha demostrado que puede ser más eficaz que los lineamientos metodológicos, los niños de 4 a 5 años muestran una evolución educativa mediante el desarrollo de juegos didácticos.

1.2.2. Contexto Nacional

De acuerdo al último censo del INEC en el **Ecuador** existen 14'483.499 personas de las cuales 1'750.028 corresponden a niños, niñas de 0 a 5 años, es decir que corresponde al 12% de la población total, de estos el 1,99% son niños y niñas de 5 años, es decir niños que se encuentran cursando la edad escolar, en el Ecuador se conoce que en las instituciones educativas los docentes utilizan muy poco la técnica dactilopintura para desarrollar la creatividad en los estudiantes. Esto ocasiona en los niños un débil desarrollo de la coordinación visomotora.

La educación que se da en el **Ecuador** está regida por el Ministerio de Educación y Cultura, la cual está encargada de establecer reglas, estatuto y mejoramiento continuo de la educación para los ecuatorianos, el Ministerio de Educación dictamina la forma que los educadores deben llevar sus clases pero no los métodos que deben utilizarse para que el niño aprenda, es por ello que los niños prácticamente son mecánicos y no utilizan al cien por ciento la creatividad que ellos poseen.

1.2.3. Contexto local

Dentro de la **provincia de Los Ríos** no se evidencian trabajos con técnicas de dactilopintura que traten de desarrollar la creatividad y las habilidades de los niños solo se apegan al formato de actualización y formación curricular y de esa

manera preparan las clases que serán impartidas por los docentes sin tomar en cuenta que los niños de 4 y 5 años son muy creativos y necesitan expresarse de mejor manera con la exposición de artes manuales.

1.2.4. Contexto Institucional

En la escuela **Ángel Veliz Mendoza** no se observa la aplicación de la técnica de aprendizaje dactilopintura y es debido a ello que los niños y niñas no tratan de imaginar y piensan que deben solo seguir una línea trazada con instrucciones de lo que deben hacer y claro los lineamientos que les brinda su maestra/o en el aula de clase, al no ser libre para crear, desarrollar habilidades y expresarse artísticamente, el infante presentará complicaciones en su desenvolvimiento escolar, al ser la enseñanza mecanizada el parvulario

1.3.- SITUACIÓN PROBLEMÁTICA.

En la escuela Ángel Veliz Mendoza los docentes no trabajan con la técnica de aprendizaje dactilopintura es por ello los niños y niñas no pueden desarrollar su creatividad, los parvularios deben seguir solo las instrucciones de lo que deben hacer por parte de las docentes y no son libres de desarrollar sus habilidades. Cuando los niños y niñas son muy pequeños lo más recomendable es que tengan la libertad para crear cosas que vienen en muchas ocasiones desde su subconsciente y expresarse libremente de forma artística, un niño que no desarrolla su creatividad tendrá serias dificultades en su desenvolvimiento social.

Los docentes emplean poco las técnicas de aprendizaje durante el proceso de enseñanza con sus estudiantes y el empleo de técnicas durante sus clases hace que el niño adquiera con sentido sus conocimientos y tendrá significado cada clase impartida, los docentes conocen ampliamente las especificidades de la misma, de tal forma que deben de procurar su empleo en el proceso educativo, esto; con la debida consciencia de orientar a los niños a que realicen libremente didácticas de ejercitación y motivación como la dactilopintura.

La falta de la técnica de dactilopintura como lineamiento para desarrollar la creatividad de los más pequeños es evidente ya que solo se enfrasan en aplicar técnicas grafoplásticas como rasgar, trozar, entorchar y olvidan que los niños también se deben divertir de formas creativa como la pintura con los dedos si no se desarrolla la creatividad en los niños se están generando daño en la personalidad y originalidad que cada niño posee. La enseñanza de la creatividad en los infantes es un problema que debe ser solucionado de forma que los niños aprendan los conceptos del arte con esta técnica dactilar además les ayuda como parte de su desarrollo personal.

1.4.- PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.

1.4.1.- Problema general

¿Cómo incide la dactilopintura en el desarrollo de la creatividad en niños/as de 4 a 5 años de la escuela “Ángel Veliz Mendoza”, cantón Vinces, provincia de Los Ríos?

1.4.2.- Subproblemas o derivados

- ¿Qué modos de dactilopintura optimiza la creatividad de los niños/as.?
- ¿Qué clases de dactilopintura estimula la creatividad en los niños?
- ¿ Cuáles son los beneficios de la dactilopintura que contribuyen el aprendizaje significativo?
- ¿Cuáles son las técnicas de dactilopintura que se utiliza para el desarrollo creativo de los niños/as ?

1.5.- DELIMITACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN.

El presente trabajo investigativo con el tema: Dactilopintura y su incidencia al desarrollo de la creatividad en niños/as de 4 a 5 años de la escuela “Ángel Veliz Mendoza”, cantón Vinces, provincia de Los Ríos , se delimita de la siguiente manera:

Línea de investigación de la universidad: Educación y desarrollo social

Línea de investigación de la facultad: Talento Humano Educación y docencia

Línea de investigación de la carrera: Didáctica

Sub-líneas de investigación: La creatividad en el proceso de enseñanza aprendizaje

Área: Educación Inicial

Aspectos: Dactilopintura y Desarrollo de la Creatividad

Unidades de observación	Estudiantes de inicial, padres de familia y los docentes
Delimitación espacial:	Escuela “Ángel Veliz Mendoza”
Delimitación temporal:	Periodo lectivo - 2016.

1.6.- JUSTIFICACIÓN.

El presente trabajo de investigación se orientó al estudio de la dactilopintura y su incidencia en el desarrollo de la creatividad en niños/as de 4 a 5 años de la escuela Ángel Veliz Mendoza la misma que está ubicada en el Cantón Vinces, Provincia Los Ríos, Teniendo como objetivo desarrollar y despertar el interés por la dactilopintura y la creatividad en los niños de esta edad, contando con la colaboración de las profesoras del centro estudiantil, se pondrá en práctica los conocimientos adquiridos durante el desarrollo de la investigación.

La dactilopintura es de mucha **importancia** dentro de las instituciones educativas como parte del aprendizaje de los niños/as es el método que los niños ven como entretenimiento y juego, su deseo por pintar despierta su creatividad también esta técnica favorece la educación de la mano para la escritura. Existen muchas dinámicas apropiadas de acorde a la edad preescolar para el desarrollo la expresión gráfica. Además con esta investigación se pretende **aporto** al desarrollo de la didáctica de dactilopintura.

Cabe recalcar que el presente trabajo de investigación educativo repercute en el aspecto **social** ya que consigue propicio el desarrollo de habilidades y mejorar el aprendizaje de los niños fomentando en las escuelas nuevas técnicas e instrumentos para el conocimiento de la dactilopintura como objetivo primordial de una educación parvularia integral y así incentivar la creatividad en los niños que por esencia ellos ya poseen para acercarlo más al arte.

Siendo los principales **beneficiario** los niños, los padres, la docente e incluso la institución educativa por las siguientes razones: los niños porque mejoraron sus desarrollaran su capacidad creativa mediante la utilización de la dactilopintura ayudando a constatar si el método y las técnicas que se planteen son para los estudiantes, a los padres de familia porque sus hijos despertaran su lado creativo, mejoraran en la escuela y adquirirán conocimientos de una manera motivante y colorida, a la maestra ya que se proporcionaran nuevas técnicas para fomentar en los niños las habilidades en la pintura y tomar correctivos en la forma de llevar sus clases y a la institución le beneficiará ya que los resultados de la investigación servirán para la retroalimentación para los docentes de la entidad educativa.

Esta investigación es **factible** ya que los recursos que se invirtió en la realización de este proyecto son mínimos y con la ayuda de las autoridades del plantel, docentes y la colaboración de los estudiantes incluyendo también a los padres de familia y además a familiares cercanos a los niños se podrá ejecutar este

trabajo investigativo sin ningún problema y despertaremos la creatividad no solo de los niños sino también de sus familiares.

1.7.- OBJETIVOS DE INVESTIGACIÓN.

1.7.1.- Objetivo general.

Analizar la incidencia de la dactilopintura en el desarrollo de la creatividad en los niños y niñas de 4 a 5 años de la escuela Ángel Veliz Mendoza del Cantón Vinces Provincia Los Ríos.

1.7.2.- Objetivos específicos.

- Identificar los modos de realizar la dactilopintura para optimizar la creatividad de los niños/as.
- Determinar las clases de dactilopintura que estimula la creatividad en los niños
- Conoce los beneficios de la dactilopintura para contribuir el aprendizaje significativo
- Elaborar una guía didáctica de dactilopintura que ayude en el desarrollo de la creatividad de los niños/as de 4 a 5 años

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO O REFERENCIAL

2.1.- MARCO TEÓRICO.

2.1.1.- Marco conceptual.

Dactilopintura:

La dactilopintura es una actividad que produce una satisfacción infinita y actúa como agente de liberación para niños y ellos podrán desarrollarse como prefieran mediante esta técnica de enseñanza. La pintura a dedo favorece la motricidad de la mano y muñeca por el hecho de realizar continuamente movimiento. También la dactilopintura es un excelente medio para eliminar las inhibiciones, facilita la evolución y expresión de la personalidad infantil. (Educación Inicial, s.f.)

La palabra dactilopintura proviene del griego dáctilos, que significa dedos. Aquí pintas con las manos, brazo, pie y los dedos. Con esta técnica se familiariza el bebé con el cuerpo y las expresiones que se desprenden de la actividad. Esta técnica de arte es apta para que el niño se inicie en el manejo de la pintura.

Además permite el desarrollo de la coordinación visomotora (ojo - mano) y un efecto de motivación ya que les gusta desesterarse con esta técnica de enseñanza. (Vera, 2009)

Los niños meten los dedos en lugares donde los adultos nunca lo harían. Son capaces de ensuciarse sin que eso les moleste. Les encanta tocar texturas y tener sensaciones pegajosas en las manos. Y es que a través del tacto, especialmente los más pequeños, aprenden a sentir y a reconocer el mundo que les rodea. Por eso los pinta dedos, además de parecerles geniales a los niños, se convierten en un excelente recurso para favorecer su expresión, estimular sus sentidos y divertirlos. Los pinta dedos caseros tienen la ventaja de poder ser usados por los más pequeños porque aunque se metan los dedos en la boca no tendrán mal sabor ni resultarán tóxicos. (Babarro, 2013)

La pintura con los dedos es una maravillosa técnica, apta para iniciar al niño y la niña en el manejo de la pintura; además permite el desarrollo de la coordinación visomotora "ojo-mano", y de la motricidad fina. La palabra dactilopintura viene del griego dactilos, que traducido al español tiene el significado de dedos. Es por ello que quienes la practican se familiarizan con el cuerpo, extremidades y con las expresiones artísticas que desprenden de la actividad. (Atagua, 2013)

La dactilopintura es una actividad que produce una satisfacción infinita y actúa como agente de liberación. La pintura a dedo favorece la educación de la

mano para la expresión gráfica ayudando al desarrollo de las habilidades motoras finas. También la dactilopintura es un excelente medio para eliminar las inhibiciones, facilita la evolución y expresión de la personalidad infantil. Su empleo envuelve una variedad de sensaciones visuales, táctiles y kinestésicas. (Atagua, 2013)

Creatividad:

Es una actividad cognoscitiva que se da por resultado de una forma novedosa de considerar o resolver un problema, además de ser una actividad cognoscitiva la creatividad es considerada como el hecho de generar ideas y transformarlas en realidad posible, los infantes ven la creatividad como un juego, la facilidad de crear cosas novedosas y una forma de descubrir cosas diferentes este proceso genera en el infante un desarrollo social apropiado para su edad y para el entorno en donde se desarrolla. (Baron, Sf)

Se define a la Creatividad como el proceso de apreciar problemas en la información de ideas o planteamientos hipotéticos y comunicar sus resultados, este autor presenta a la creatividad como parte de la imaginación, desarrollo y formación de ideas donde se pueden deducir y comunicar la creación de hipótesis y resultados además que si se relaciona a la educación el niño podrá desarrollar

libremente su creatividad sin tener limitaciones que impidan que el proceso se dé con normalidad. (Torrance, 1970)

Creatividad es tener idea, comunicarlas y al relacionarla con la educación se afirma, que es un valor social y no solamente científico-psicológico, es una exigencia social al igual que la educación. La estimulación creativa se convierte así en un cometido educativo como valor cultural de nuestro tiempo., la creatividad de incluirse en el ámbito educativo ya que el infante desarrolla toda su capacidad y trata de esmerarse creando plasmando a través de un instrumento su pensamiento y deseos. (De la Torre, 1977)

Wollsehlag (citado por Espiriu 1995) define a la Creatividad como la capacidad de alumbrar nuevas relaciones, de transformar las normas dadas de tal manera que sirva para la solución general de los problemas dados en una realidad social. También ser un proceso donde pueden crear libremente y mejor si va acompañado de una técnica de aprendizaje donde se puedan desarrollar todas sus habilidades.

La Creatividad es un proceso por el cual se descubre algo diferente, nuevo o se redescubre lo que ya había sido descubierto por otros, reorganizándose los conocimientos existentes, generando ideas nuevas de pensamiento original que

nace desde su imaginación, este proceso desarrolla su creatividad y su imaginación, el infante por medio de juegos descubren la forma de utilizar sus habilidades y destrezas para transformarlas en arte. (Logan & Logan, 1980)

2.1.2.- Marco Referencial sobre la problemática de investigación.

2.1.2.1. Dactilopintura

La técnica de dactilopintura es una forma de crear arte utilizando los dedos como principal herramienta. Mediante esta técnica se puede desarrollar los músculos finos, tan importantes para la motricidad. Esta técnica se puede utilizar para realizar diferentes actividades de las materias obligatorias como son: lenguaje, matemáticas, ciencias y sociales la dactilopintura es la mejor manera de enseñar a los párvulos ya que ellos desde muy pequeños hay que explicarle para que aprenda a desenvolverse por si mismo. (Arte en Educar, SF)

La pintura no define la edad. A partir del momento que el bebé consigue sujetar un objeto en la mano, podrá empezar a hacer garabatos, dibujar y pintar. Es uno de los ejercicios más gratificantes para el pequeño y sus padres. La pintura es una actividad que, como muchas, debe desarrollarse siempre bajo la vigilancia de un adulto, principalmente cuando la hace un niño muy pequeño. Nunca se sabe lo que se les puede ocurrir hacer con un pincel, un bote de pintura o un lápiz. (Molón, 2012)

Existen muchas maneras de llevar al niño por el camino de la pintura. Una de las alternativas son los libros especialmente preparados para pintar. En ellos encontrarás una infinidad de dibujos de flores, muñecos, animales, etc., para que los niños los coloreen, incluyendo pintura y pincel. También hay libros que incluyen espumas para que los niños aprendan nuevas técnicas, y otros incluso contienen pinturas apropiadas para que los niños pinten con sus propios dedos y manos. (Molón, 2012)

A partir de los 5 o 6 años, los niños ya querrán crear, de una forma más libre y personal. Es el momento ideal para comprarles materiales más variados y disponerlos en una bolsa o cajita, estableciendo así su propio material para pintura, y creando un ambiente más artístico. Prueba utilizar diferentes materiales en la pintura de tu hijo. Desde una hoja de papel hasta tejidos y lienzos. Ten mucho cuidado para no limitar su creatividad. El cielo no siempre tiene que ser azul. Déjale que vea las cosas como él quiera. (Guía Infantil, sf)

La pintura es arte, y como tal, no debe ser considerada actividad repetidora ni peor estar condicionada a lineamientos que en ocasiones son obsoletos. Se recomienda que los niños acudan a cursos de pintura infantil para que desarrollen las destrezas; en ellos los niños pueden aprender a utilizar diferentes materiales, técnicas y procedimientos para la realización de mejor manera de esta actividad que puede ser considerada como motivadora y recreacional, pero se lo recomienda en las vacaciones.

Otra forma de motivar a los niños a la pintura es llevarles a visitar exposiciones de diferentes pintores. Para los más pequeños, hay museos que ofrecen visitas guiadas especialmente para niños, además de talleres y juegos. Muchos padres creen que los museos no son lugares especialmente apropiados para los niños ya que pueden molestar a los demás. Sin embargo, a la primera visita que hacen con sus hijos a un museo, muchos padres se sorprenden con el comportamiento de los hijos. Los niños imitan. Y se ven que allí todos buscan hacer silencio, él también lo hará. (Adriana, 2011)

2.1.2.2. A pintar con los dedos

Pintar con los dedos es una actividad sencilla y divertida que puede emplearse para estimular a los niños/as, en general, a partir de los 6 meses de edad. Utilizar los dedos y las manos para pintar favorece el desarrollo de la sensibilidad visual, táctil y kinestésica; la motricidad fina, la coordinación visomotora, la expresión y la creatividad. También es útil como agente de liberación y un excelente medio para eliminar las inhibiciones y facilitar la evolución y expresión de la personalidad infantil. Además, aporta entretenimiento, diversión, fortalecimiento del autoestima y una gran satisfacción.

Aunque hablamos de “pintar con los dedos” o de “dactilopintura”, esta técnica puede desarrollarse empleando: las palmas de las manos, los dedos, las uñas, el canto de la o las manos, los nudillos, los codos, los antebrazos y los pies. Cuando los niños/as son muy pequeños es recomendable que empleen toda la mano y

realicen movimientos variados. Sin embargo, a menos que se plantee realizar una ejercitación específica, debe darse libertad para que ellos se expresen como deseen. Debemos recordar que el objetivo de la actividad es el disfrute de los niños/as al experimentar con su percepción y no la creación de productos artísticos. Lo importante es el proceso y no el producto.

Es oportuno recordar que aunque algunos niños enseguida meterán las manos en la pintura desparramándola sobre el soporte, incluso más allá de sus límites; otros, al enfrentarse por primera vez a este tipo de actividades pueden mostrar resistencia a ensuciarse los dedos o emplean un solo dedo para tocar cautelosamente la pintura. También pueden tratar de olerla e incluso probarla. En cualquier caso, tratan de aproximarse a lo desconocido con cautela y empleando el sistema de conocimiento del mundo que lo rodea que utilizan habitualmente, de acuerdo a la edad que tienen. No se alarme, tenga paciencia y oriéntelos, recuerde que uno de los objetivos de estas tareas es abrir el mundo perceptual de los niños y por tanto ayudarlos a descubrir otras formas de conocer lo que los rodea.

Para que la actividad sea todo un éxito, es importante:

1. Tener preparado el lugar donde van a lavarse los niños después de jugar con la dactilopintura.
2. Dejar secar los trabajos en forma horizontal... NO los tire!!!... A los niños les encanta observar y mostrar sus producciones, refuerza su autoestima y su sentido de autocompetencia (ser capaz de). (Babarro, 2013)

2.1.2.3. Objetivos de la dactilopintura

Los objetivos de esta actividad son:

- Precisión de los dedos al coger el instrumento (pincel, esponja)
- Dirección del gesto para lograr una forma determinada.
- Control de la presión y la prensión.
- Comprensión de las características y la relación del material. (Comellas, 2003)

2.1.2.4. Importancia del uso de dactilo pinturas

Si quisiéramos determinar todas las propiedades de estas técnicas tendríamos que dedicarle muchas páginas de esta serie por lo tanto enumeraremos las más importantes. Si partimos de la base que el primer elemento de expresión del hombre es y será su propio cuerpo, el empleo de los dedos, sus manos y a veces otras parte del mismo, el uso de la dactilo pintura lo pone en contacto con todo un campo sensitivo por demás favorable.

- Desarrolla el sentido del tacto.
- Estimula y favorece la motricidad.
- Funciona como elemento desinhibido
- Es de fácil aplicación.

- Admite distintos tipos de soportes y sobre todo los relacionados con papeles, cartones, bandejitas, etc.
- Cuando el niño entra en contacto con este tipo de material descarga toda su agresividad, su mundo interior y es capaz de crear y desarrollar configuraciones muy interesantes para la evaluación psicológica. (doloresnet.com, 2006)

2.1.2.5. Algunas actitudes de los niños hacia la dactilopintura:

- Resistencia en un primer momento a ensuciarse los dedos.
- Realizan movimientos rítmicos con toda la mano, desparramando la pintura más allá de los límites de la hoja.
- Con gran cautela toman con un solo dedo la pintura.
- Antes de trabajar con la pintura la huelen, la miran, la tocan y luego realizan algunos trazos.

La dactilopintura debe verse como un despliegue placentero y no como una creación artística. Al ser una técnica donde la utilización de la pintura es primordial debe ser observado por adultos y la pintura no debe ser tóxica de preferencia que sea casera además la dactilopintura es considerada como “una actividad que encanta a los más pequeños de la casa, porque dan rienda suelta a su imaginación, a su energía, a su creatividad” (DURIVAGE, 1999)

2.1.2.6. Herramientas con que se puede realizar dactilopintura

- Pasta especial
- Barro
- Engrudo coloreado cocido.
- Cola plástica
- Tempera espesada con harina
- Témpera espesada con jabón común rallado.

Y muchísimas más, sólo hay que experimentar. Lo importante al preparar la pasta es que no se formen grumos, la consistencia debe ser como una salsa blanca o una papilla de maicena para niños. El engrudo crudo no sirve porque resulta un pegote imposible de quitar de los dedos.

2.1.2.7. Modos De Usarla:

- con las palmas
- dedos
- uñas.
- canto de la mano
- nudillos.
- codos
- antebrazos
- pies.

2.1.2.8. Algunas Recetas Fáciles De Preparar:

Dactilopintura Cocida:

- Mezclar dos cucharaditas de sal con 2 tazas de harina, agregar 3 tazas de agua fría poco a poco y mezclar la preparación con un batidor hasta que esté cremosa.
- Agregar 2 tazas de agua caliente y colocar la mezcla sobre el fuego para cocinarla un poco hasta que tome la textura suave.
- Colorear con colorante vegetal o t mpera. Guardar en un frasco bien cerrado hasta el momento de usar.

Masa Para Jugar:

- Mezclar 3 tazas de harina con 2 cucharadas de aceite y una taza de sal.
- Amasar los ingredientes a nadiendo agua seg n se necesite.
- Guardar en una bolsa de pl stico o en un frasco bien cerrado. Pasta de Almid n para modelar:
- Mezclar en un Bols, 1 taza de sal. 1/2 taza de almid n (puede utilizarse tambi n trigo, cebada, avena o centeno).
- A adir poco a poco 1/2 taza de agua hirviendo.
- Calentar constantemente al fuego lento, siempre revolviendo hasta que tome cuerpo y no pueda mezclar m s.
- Cuando se enfr e la preparaci n, amasarla hasta que quede suave.
- Puede d rsele color con colorante vegetal o t mpera previamente

Témpera Espesa

Preparar la témpera con agua agregarle harina, fécula de maíz o arena. Una vez mezclado bien colocarle brillantina de colores.

Pasta De Polenta

- Mezclar polenta y harina en partes iguales con agua, hasta que se forme una crema.
 - Jugar con esta crema colocándola y cubriendo en forma completa un cartón o una hoja resistente. Luego dibujar con el dedo y dejar secar en forma horizontal.
- (Educación Inicial, s.f.)

2.1.2.9. Beneficios de la dactilopintura

1. Permite el desarrollo de la coordinación visomotora (ojo-mano).
2. Permite canalizar el deseo de los niños de mezclar distintos colores y de ensuciarse.
3. Actúa como agente de liberación, dejando que los niños se expresen libremente.
4. Favorece la educación de la mano, mediante el desarrollo de la psicomotricidad fina, facilitando la expresión gráfica.
5. Ayuda a eliminar las inhibiciones.

6. Facilita la evolución y expresión de la personalidad infantil.
7. Su práctica provoca una gran variedad de sensaciones visuales, táctiles y kinestésicas. (De Castro, 2013)

2.1.2.10. Nivel de desarrollo del niño

- **A nivel físico**, le ayuda a perfeccionar su habilidad manual, sobre todo la motricidad fina, que es la que permite el manejo de los objetos pequeños. También mejora su idea espacial y le facilita el descubrimiento de diferentes texturas, colores y olores.
- **A nivel emocional**, pintar le produce una gran satisfacción, al percatarse de las cosas tan bonitas que es capaz de hacer él solo, y refuerza su autoestima.

Anima a tu pequeño a pintar, porque este hobby, además de divertirlo y potenciar su fantasía y su tendencia creadora, mejora numerosos aspectos de su desarrollo. Este entretenimiento le da la oportunidad de expresar su mundo interior y de canalizar su estado anímico y sus sentimientos de un modo positivo, aunque todavía no sepa exteriorizarlos bien con palabras. Esto, a su vez, hace que tú puedas saber cómo se siente en determinados momentos y que te sea más sencillo comprenderle y ayudarle a sentirse mejor, si es el caso. (Cándano, 2015)

2.1.2.11. Métodos de dactilopintura

La dactilopintura tiene dos técnicas que permiten desarrollar la creatividad del niño jugando con pinturas y colores, pero sin manchar tanto.

Pintura de goteo: Añade agua a la pintura de manos para diluirla y deja caer un poco en el centro del papel. Si el niño coge el papel por los extremos, la pintura se desplazará de un lado a otro de la lámina y manchará el papel. Cuando esa pintura se haya secado un poquito, vierte pintura de otro color para repetir el proceso.

Pintar con una pajita: Se vierten en el papel varias manchas de pintura un poco aguadas. La idea es coger una pajita de las de los refrescos y soplar sobre ellas para extenderla. ¡se consiguen resultados espectaculares! Vigila al niño mientras pinta, para evitar que aspire la pintura. (Ser Padres)

2.1.2.12. Ideas para dibujar y pintar con niños de 4 a 5 años

1. Estampar

Corta una patata por la mitad y con la punta de un cuchillo, haz un sello en forma de estrella, cuadrado, círculo o lo que quieras. Usa pintura de dedo para que los niños estampen cenefas o decoren papeles de colores con su sello. Las esponjas también dejan bonitos dibujos cuando se usan para estampar. Los deditos

o la mano completa impregnados en pintura de dedo se transforman en copas de árboles.

2. Dibujar una sensación

Este juego es muy divertido. Esconde en una bolsa un peine, un lápiz, un plátano o una pelota. El niño tiene que tocar el objeto pero no verlo. Luego, le pides que dibuje lo que ha sentido.

3. Hacer siluetas con partes de su cuerpo

Este juego se puede hacer con un niño o dos pero es más divertido cuando hay varios de distintas edades. Pide a los niños que coloquen sus manos y luego sus pies sobre una cartulina. Traza una línea en torno y recorta las siluetas. Júntalas y pide a los niños que encuentren las suyas superponiéndolas sobre sus manos y pies.

4. Pintar texturas

La pasta en forma de estrellas, fideos, lentejas, azúcar o sal gorda te servirán para conseguir la textura. Delimita zonas en una cartulina blanca y recubre con pegamento. Pide a los niños que cubran las partes del dibujo con este material. Deja secar y al día siguiente, se pueden pintar con pintura de dedo.

5. Sombrear con ceras

Coloca objetos finos -monedas, hojas, tarjetas...- debajo de una o varias hojas de papel en blanco. Pega el papel con celo sobre la mesa. El niño tiene que pintar por encima con cera y adivinar lo que hay debajo del papel.

6. Pintar con cordel

Esta actividad puede ensuciar bastante. Cubre la mesa con papel de periódico y viste al niño con una camiseta vieja. Dobla varios folios blancos por la mitad y rellena unos cuencos con pintura de colores diferentes. Dale al niño un trozo de cuerda y dile que la moje en pintura y la deje caer en la hoja de papel formando bucles. Luego, se dobla el papel por la mitad marcada para que se imprima la cuerda por ambos lados y se levanta con cuidado.

7. Pintar con una paja

Diluye pintura en agua y deja caer una gota en un folio. Con ayuda de una pajita, el niño debe desplazar la pintura formando formas extrañas. Se repite la operación con varios colores. El resultado puede servir para forrar objetos, hacer marcos o servir como fondo de otro trabajo. (Campos, sf)

2.1.2.13.El desarrollo de la creatividad

Cuadro # 1

Autor	Definición
Weithermer (1945)	“El pensamiento productivo consiste en observar y tener en cuenta rasgos y exigencias estructurales. Es la visión de verdad estructural, no fragmentada”.
Guilford (1952)	“La creatividad, en sentido limitado, se refiere a las aptitudes que son características de los individuos creadores, como la fluidez, la flexibilidad, la originalidad y el pensamiento divergente”.
Thurstone	Es un proceso para formar ideas o hipótesis, verificarlas y

(1952)	comunicar los resultados, suponiendo que el producto creado sea algo nuevo”.
Osborn (1953)	“Aptitud para representar, prever y producir ideas. Conversión de elementos conocidos en algo nuevo, gracias a una imaginación poderosa
Flanagan (1958)	La creatividad se muestra al dar existencia a algo novedoso. Lo esencial aquí está en la novedad y la no existencia previa de la idea o producto. La creatividad es demostrada inventando o descubriendo una solución a un problema y en la demostración de cualidades excepcionales en la solución del mismo
Fromm (1959)	“La creatividad no es una cualidad de la que estén dotados particularmente los artistas y otros individuos, sino una actitud que puede poseer cada persona”.
Rogers (1959)	“La creatividad es una emergencia en acción de un producto relacional nuevo, manifestándose por un lado la unicidad del individuo y por otro los materiales, hechos, gente o circunstancias de su vida”.
Mac Kinnon (1960)	“La creatividad responde a la capacidad de actualización de las potencialidades creadoras del individuo a través de patrones únicos y originales”.
Getzels y Jackson (1962)	“La creatividad es la habilidad de producir formas nuevas y reestructurar situaciones estereotipadas”.
Bruner (1963)	“La creatividad es un acto que produce sorpresas al sujeto, en el sentido de que no lo reconoce como producción anterior”.
Dreverdahl (1964)	“La creatividad es la capacidad humana de producir contenidos mentales de cualquier tipo, que esencialmente puedan considerarse como nuevos y desconocidos para quienes los producen”.
Freud (1963)	“La creatividad se origina en un conflicto inconsciente. La energía creativa es vista como una derivación de la sexualidad

	infantil sublimada, y que la expresión creativa resulta de la reducción de la tensión”.
Piaget (1964)	“La creatividad constituye la forma final del juego simbólico de los niños, cuando éste es asimilado en su pensamiento”
Torrance (1965)	“La creatividad es un proceso que vuelve a alguien sensible a los problemas, deficiencias, grietas o lagunas en los conocimientos y lo lleva a identificar dificultades, buscar soluciones, hacer especulaciones o formular hipótesis, aprobar y comprobar estas hipótesis, a modificarlas si es necesario además de comunicar los resultados”
Torrance (1976)	“Creatividad es el proceso de ser sensible a los problemas, a las deficiencias, a las lagunas del conocimiento, a los elementos pasados por alto, a las faltas de armonía, etc.; de resumir una información válida; de definir las dificultades e identificar el elemento no válido; de buscar soluciones; de hacer suposiciones o formular hipótesis sobre las deficiencias; de examinar y comprobar dichas hipótesis y modificarlas si es preciso, perfeccionándolas y finalmente comunicar los resultados”.
Marín (1980)	“Innovación valiosa”.
Mitjáns (1995)	“Creatividad es el proceso de descubrimiento o producción de algo nuevo que cumple exigencias de una determinadas situación social, proceso que, además tiene un carácter personalógico”
Esquivias (1997)	“La creatividad es un proceso mental complejo, el cual supone: actitudes, experiencias, combinatoria, originalidad y juego, para lograr una producción o aportación diferente a lo que ya existía”
Gardner (1999)	“La creatividad no es una especie de fluido que pueda manar en

cualquier dirección. La vida de la mente se divide en diferentes regiones, que yo denomino ‘inteligencias’, como la matemática, el lenguaje o la música. Y una determinada persona puede ser muy original e inventiva, incluso iconoclasticamente imaginativa, en una de esas áreas sin ser particularmente creativa en ninguna de las demás”.

Fuente: revista digital universitaria

Realizado por: Isabel Cubero

2.1.2.14. Características de los niños creativos

- Es flexible, auténtico, imaginativo, soñador, curioso, original, tenaz, activo, singular, dinámico, crítico, osado, problemáticos en sus modos de actuación.
- Descubre contradicciones en la asignatura que estudia y las diversas variantes y posibilidades de solución
- Muestra autoconfianza, auto aceptación, una autoevaluación adecuada y un pensamiento independiente, divergente y seguro
- Le atrae descubrir lo nuevo, interpretarlo, asimilarlo y generalizarlo
- Es concreto real, objetivo, se concentra en lo fundamental, determina los nexos esenciales del contenido y las invariantes de habilidades
- Se motiva ante determinadas tareas docentes que implicaban esfuerzos mentales y exigen un mayor nivel de razonamiento y de inmersión en procesos creativos

- Es firme en sus juicios, sólido en sus criterios, profundo en sus valoraciones maduro en sus opciones
- Es capaz de plantear hipótesis y problemas de investigación, seleccionar métodos de investigación y participar activamente en clases. (ORTIZ, 2009)

2.1.2.15. El desarrollo de la imaginación de los niños

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

Existen múltiples concepciones sobre la creatividad. Algunas hablan de la creatividad como un proceso, otras de las características de un producto, algunas de un determinado tipo de personalidad... Lo que está claro, según Stenberg y Lubart, es que la creatividad está relacionada con la generación de ideas que sean relativamente nuevas, apropiadas y de alta calidad. Es decir, se trata de producir respuestas novedosas y originales ante cualquier tipo de problema en todas las áreas de la humanidad, lo que no es tarea fácil y, por ello, requiere entrenamiento y desarrollo, pues es "algo" que todos tenemos en diferente medida. (Carballal & Serrano, sf)

2.1.2.16. El desarrollo de la creatividad de los niños

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

- Potenciar que generen ideas personales sobre cualquier situación de la que hablemos en clase. Todas las ideas han de ser bien recibidas y es importante atrevernos a equivocarnos.
- Promover la libertad de expresión en nuestra clase.
- Invitarlos a que piensen ideas disparatadas diferentes a las acostumbradas.
- Hablemos de cosas descabelladas, puesto que sólo los más locos son capaces de innovar.
- Facilitar el trabajo en equipo. Muchas veces, dos mentes piensan más que una, compartamos razonamientos para expandir nuestras posibilidades. Las opiniones de otros enriquecen las nuestras.
- Favorecer la experimentación de lo que estamos aprendiendo. Cuando lo hago por mí mismo soy capaz de aportar nuevas propuestas porque lo estoy viviendo.
- Intentar hablar de problemas reales entre todos, buscando una posible solución a los mismos. Así poco a poco aprendemos a aplicar nuestra creatividad a nuestra vida real, lo cual nos será muy útil en el futuro.

- Y sobre todo, no olvidar que todos somos potencialmente creativos... sólo necesitamos saber desarrollar y desbloquear nuestras cualidades creativas. (Carballal & Serrano, sf)

2.1.2.17. Fomentar la creatividad en la familia

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

- Lo más importante es jugar. A través del juego, la imaginación y las emociones de los más pequeños pueden fluir y salir hacia fuera, de formas tan bonitas como pintar un dibujo en el que piratas, hadas y gigantes cobran vida.
- Olvídate de libros y de manuales a seguir, relájate y pasa tiempo de calidad con tu hijo/a.
- Ponte a su altura, jugad juntos, imaginad, dejados llevar, improvisad, abrid vuestro corazón y dejad salir vuestras emociones ... no hay mejor ejercicio que éste para alimentar la creatividad de nuestros niños.

- Dale libertad para que desarrolle su imaginación y respeta su tiempo de aprendizaje.

Esta libertad puedes conseguirla en muchas situaciones habituales, por ejemplo, cuando tenga un juguete nuevo, no le des un modelo, primero déjale que explore y que pruebe todas las posibilidades, seguramente nos sorprenderá; plantéale situaciones absurdas en rutinas diarias como el baño o recurre a la magia de una varita con la que reconvertir sus juguetes. En momentos de crisis sólo la imaginación es más importante que el conocimiento. "A. Einstein". (Carballal & Serrano, sf)

2.1.2.18. El desarrollo de la creatividad a partir de técnicas de aprendizaje creativo

Definimos como técnicas de creatividad a aquellos aprendizajes que enseñan una operación mediante la cual se obtiene un resultado creativo. Por ello se presentan tres de ellas, a manera de síntesis ilustrativas. Desarrollar la creatividad al nivel que ofrecen estas técnicas sitúa a las personas en la vanguardia del paradigma dominante de la cultura Occidental. Nuestra época requiere un desarrollo del pensamiento creativo, frente a una situación de problemas crecientes y crecientemente complejos. De allí la necesidad de desarrollar habilidades para la solución creativa de problemas. La enseñanza de procesos, metodologías y soluciones creativas debiera gradualmente irse incorporando a los sistemas educativos.

Primera técnica: conocer las etapas del proceso creativo

Una de las maneras de replicar un proceso creativo y hacerse por tanto más creativos es conocer la estructura del proceso y sus etapas. Tradicionalmente el proceso creativo se ha establecido como comprendiendo cuatro fases: preparación, incubación, iluminación y verificación. Se puede analogar a un viaje con sus preparativos, la partida, la llegada a un lugar desconocido, y el regreso a la patria tras el hallazgo. Kurt Notamedi ha ampliado las estaciones del viaje a través del cual el buscador obtiene una nueva comprensión del fenómeno explorado, a siete etapas: estructuración, verificación, exploración, revelación, afirmación, reestructuración y realización. Sigamos una brevísima reseña de su descripción.

(Wallace, 1926; Poincaré, 1952 & Vinache, 1952)

1. **Estructuración:** En el mundo de la percepción existe siempre infinitamente más de lo que vemos. Dentro del mar de percepciones, una figura emerge como una gestalt, y nos coloca un motivo. Surge como un desafío, una exigencia, una provocación, una carencia o un vacío. Sartre (1948)
2. **Verificación:** Aquí se desarrolla la estructura inicial. Se acumula data. Se verifica el significado de esa gestalt o encuentro con la creación posible. Se “pesa” el tema y las posibilidades y riesgos de una exploración más profunda. Se traza un plan estratégico exploratorio.
3. **Exploración:** En la acumulación de información, se termina adentrándose en territorios desconocidos, inexplorados. El haberse percatado de algo

posible va dando paso a la pasión por conocerlo y comprenderlo. Surgen los caminos inconducentes, la necesidad de desandar pasos previos, de dudar, de intuir, de inducir.

4. **Revelación:** De este “salto cuántico” puede efectivamente caerse en un agujero negro, en la nada sin salida, o abrirse el nuevo territorio de una revelación. El descubrimiento, el acto creativo. Se dice que en este momento el fenómeno habla de sí mismo a los oídos del buscador. **(Noore, 1977)**
5. **Afirmación:** ¡Eureka!, el alarido afirmatorio, la certeza del descubrimiento. La confianza en la validez de la nueva aparición. Luego del primer desahogo vendrán nuevos ahogos y desahogos, la duda y la recuperación de la confianza, hasta que esta se consolida. No hay fisuras, es un hecho.
6. **Reestructuración:** Aquí viene una reescritura del proceso, hecho desde el descubrimiento hacia atrás. Se organizan las preguntas con la lógica, ahora, de un fenómeno conocido. Se organiza el nuevo significado, el nuevo sentido de la realidad.
7. **Realización:** Ahora debe entregarse la totalidad del descubrimiento. Muestra y demuestra, y lo vuelve patrimonio común.

Segunda técnica: la producción de Analogías o Conexiones Analógicas

Un componente de la creatividad es el de crear conexiones entre dos mundos que aparecen como separados, iluminando en ese acto a uno con

el otro. Un tipo particular de conexión es la analogía. La analogía consiste en una relación de semejanza o de equivalencia entre elementos diferentes. La conexión genera una nueva realidad con una fuerza superior a las del sujeto y el análogo por separado. La creatividad o potencia creativa de una analogía se establece por la novedad de los elementos conectados, o por la novedad en el modo de conectividad. La mente se ilumina al ver cómo dos elementos de campos distintos resuenan uno en otro, o se conectan de una nueva manera, produciendo con ello un hecho mental nuevo. “Mezclar y reforzar imágenes son la clave del pensamiento analógico” (Gordon y Poze, 1981). Al constituir las analogías procesos creativos del pensamiento, se desarrollan técnicas para crear analogías y conexiones nuevas. Esto ha creado un campo de enseñanza de creatividad.

Tercera metodología: El pensamiento lateral

El concepto de pensamiento lateral pertenece a Edward De Bonno, considerado uno de los grandes pioneros en el desarrollo del pensamiento creativo moderno; su obra principal es “El pensamiento creativo: el poder del pensamiento lateral para la creación de nuevas ideas” donde reúne veinticinco años de su trabajo. Sostiene allí que a partir del comportamiento de los sistemas de información auto organizados podemos comprender la naturaleza de la creatividad, y acudir a técnicas para producir nuevas ideas. El cuerpo central del libro se destina a enseñar herramientas para generar ideas nuevas.

El modo de operar de ésta, sosteniendo que las redes nerviosas del cerebro humano funcionaban como un sistema de información auto organizado. A partir de esta característica del sistema nervioso fundamenta la posibilidad, a la vez que la importancia, de enseñar creatividad. Explica que existen dos tipos generales de sistemas de información: pasivos y activos. En los pasivos, la información y la superficie de registro de la información son inertes, y toda actividad en ellos proviene de un organizador externo que ordena la información y la hace circular. En los sistemas activos, la superficie es activa y la información se organiza a sí misma sin ayuda de un organizador externo. (Bono, 1969)

2.1.2.19. Herramientas para fomentar la creatividad

Cuadro # 2

Técnicas	Descripción
Método Phillips 66 (Phillips, in Jones, 1997) Método 635 (Warfield in Jones, 1997)	Son variantes del Brainstorming enfocados a la generación de ideas innovadoras. El primer método consiste en dividir un gran grupo en pequeños grupos de 6 personas. Tienen 6 minutos para proponer ideas que después se compartirán en el grupo grande. En cuanto al segundo método, se reúnen 6 personas alrededor de una mesa, 3 ideas tendrían que escribir cada participante y se dispone de 5 minutos para escribir estas ideas.
Método SCAMPER (Eberle, 1984, 1996)	Este método parte del famoso axioma de Lamartine "Nada se crea todo se transforma". Se trata de una lista de verificación generadora de ideas creada por Eberle a partir de la propuesta por Osborn (1953). Eberle inventó una mnemónica que llamó SCAMPER para que fuese más fácil recordarla: S: Sustituir: método de eliminación de errores C: Combinar: mezclar ideas

	<p>A: Adaptar: explorar nuevas aplicaciones</p> <p>M: Magnificar: cualquier aspecto de cualquier cosa puede ser modificado</p> <p>P: Poner otros usos: imaginar qué otras cosas podrían hacerse</p> <p>E: Eliminar: minimizar, intentar reducir los objetos a su mínima expresión</p> <p>R: Reorganizar: mirar lo opuesto y se verán cosas que normalmente no se ven</p>
Círculos de creatividad (Majaro, 1988)	<p>Los círculos de creatividad (Majaro, 1988) combinan la creatividad normativa con la creatividad exploratoria (se trata de descubrir nuevas oportunidades a los conocimientos que controlan las empresas) y aleatoria (se refiere a la inventiva procedente de la intuición).</p> <p>Al hilo de éstos círculos de creatividad, pero también, en cierta medida, de los círculo de calidad, las actividades realizadas por las comunidades de prácticas, como las efectuadas por los círculos de mejora, constituyen un caldo de cultivo óptimo para la creatividad, provocando la reflexión, la emergencia, la asociación, la concatenación y la combinación de ideas, no necesariamente alineadas hacia un mismo objetivo.</p>
Grupos multidisciplinares (Mintzberg, 1979), (Nonaka y Takeuchi, 1995)	<p>Tanto Mintzberg -a través de su modelo de organización adhocrática- como Nonaka y Takeuchi -al explicar la capa o base de conocimiento de su propuesta de configuración hipertexto-, abogan por la formación de equipos multifuncionales vinculados a proyectos de innovación para obtener sinergias.</p>
Lego Serious Play (Roos y Victor, 1999)	<p>Últimamente, algunas empresas se han interesado e inclinado por los juegos de inspiración que responden a planteamientos espontáneos y abiertos. Roos y Victor (1999) del Instituto suizo Imagination Lab, se basaron en trabajos del psicólogo Jean Piaget (1945, 1970) para desarrollar el "Lego Serious Play". Dicho juego utiliza las piezas del Lego para ayudar a los empleados de las empresas que lo usan a pensar, hablar, visualizar, comunicar y entender mejor su negocio.</p>
Inteligencia	<p>Desde el análisis de la cultura corporativa, se hace</p>

cultural (Hampden-Turner y Trompenaars, 2000), (Chevrier, 2003), (Earley y Peterson, 2004)

especial hincapié en la diversidad cultural y en la creación de grupos multiculturales como fuente de riqueza intelectual. Se apuesta por la integración de actitudes, aptitudes, habilidades y experiencias de personas que han nacido en distintas regiones y crecido y educado en diferentes contextos sociales con unos procesos de formación dispares.

Fuente: Creatividad estas en los cielos por Patricio Morcillo, Mari Carmen Alcahud López
Realizado por: Isabel Cubero

2.1.2.20. Capacidades creativas

Debido a la ausencia de investigaciones acerca de la características de niños creativos en el proceso de enseñanza- aprendizaje, la determinación de peculiaridades en la estimulación y desarrollo de la creatividad donde la pedagogía tiene que abarcar otros horizontes en el desarrollo, el problema del desarrollo de la creatividad del individuo, dada su complejidad como proceso de la subjetividad humana, por tanto el énfasis de la formación y los esfuerzos de la institución educativa deben estar encaminados no solo al perfeccionamiento del proceso de adquisición de conocimientos y de desarrollo de habilidades generalizadas, sino a un elemento más medular el desarrollo, educación de la personalidad integralmente, por ello las didácticas para desarrollar la creatividad debe tener las siguientes exigencias.

- Desarrollar la creatividad en los directivos y en los profesores
- Diseñar una estrategia de trabajo metodológico coherente. (ORTIZ, 2009)

2.1.2.21. Indicadores para identificar y evaluar la creatividad

Se han sistematizado 7 indicadores creativos donde prevalece la fortaleza y diagnóstico del niño y desarrollar al máximo su capacidad creativa.

- Originalidad
- Iniciativa
- Divergencia
- Flexibilidad
- Sensibilidad
- Elaboración
- Autoestima (ORTIZ, 2009)

2.1.3. Antecedentes investigativos

Vega, M (2012) “Desarrollo de la creatividad mediante la utilización de la técnica dactilopintura en las niñas de primer año de educación básica de la Escuela “Elvira Ortega” del cantón Latacunga, provincia de Cotopaxi en el Período 2010 – 2011” (Tesis) Universidad Tecnica de Cotopaxi. Latacunga.

A los padres de familia llegaron a importarles la técnica ya que esto ha permitido que las niñas desarrollen su creatividad. Se desarrolló hábitos para el mejoramiento de las maestras para que tengan un conocimiento que hay diversos materiales que se pueda trabajar en el aula con la técnica dactilopintura. La institución ayudará al talento creativo de las niñas mediante talleres educativos

que aportará al desarrollo emocional. Mediante la manipulación de la pintura de dedos se logró desarrollar la sensibilidad y mejorar la expresión artística, verbal y de emociones sobre todo en actividades llevadas a cabo con los niños. También se consiguió favorecer las destrezas motoras aún no consolidadas. La iniciación de la técnica dactilopintura es un valioso medio para educar al niño e influir en su creatividad, física y emocional

Caisa, S. (2013) "La dactilopintura en el desarrollo de la motricidad fina de los niños/as del primer grado paralelo "A" de educación general básica de la escuela Mariscal Sucre del cantón Píllaro, provincia de Tungurahua"(Tesis). Universidad Técnica de Ambato. Ambato

Se puede concluir que en la mayoría de los niños la dactilopintura desarrolla la motricidad fina. Es decir que mediante el manipuleo directo con la pintura y el deseo del niño por ensuciarse, lleva a un aprendizaje nuevo que lo ayuda en su motricidad. Para los docentes es importante desarrollar la motricidad fina de los niños pero no aplicar técnicas apropiadas para desarrollarlo. Es necesario dar a conocer a las docentes mediante una guía didáctica la técnica de dactilopintura siendo muy indispensable en el desarrollo motriz de los niños.

Pupiales H. & 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) Universidad Técnica del Norte. Ibarra.

Esta investigación es un aporte educativo sobre las técnicas grafoplásticas enfocadas a mejorar la creatividad de los niños y niñas con el propósito de elaborar un programa de capacitación de las mencionadas técnicas, el mismo que brindara la espontaneidad a las promotoras de mejorar su enseñanza aprendizaje y desarrollar su creatividad, habilidad, imaginación, al aplicar las técnicas en el aula será la creatividad e innovación en el uso de las mismas, porque serán las representaciones artísticas de los niños las que muestren el interés y sensibilidad por el tema y materiales que se utilizaron en las propuestas de trabajo del docente

En conclusión los antecedentes presentados en el proyecto de investigación tiene concordancia de una u otra forma con el problema planteado dentro de la institución educativa que se está estudiando por esta razón comparto la opinión de *Caisa S.(2013)* que al niño hay que estimular su motricidad fina porque de esa manera pueda aplicar la dactilopintura porque con esta técnica obtendrá movimiento en su mano de esta manera aplicara la motricidad fina y al mismo tiempo aprenderá a pintar ,sin ninguna dificultad.

2.1.4.- Categoría de análisis

Dactilopintura: La dactilopintura es una actividad que produce una satisfacción infinita y actúa como agente de liberación.

Técnicas : Conjunto de procedimientos o recursos que se usan en un arte, en una ciencia o en una actividad determinada

Pintar con los dedos: Es una actividad sencilla y divertida que puede emplearse para estimular a los niños/as, en general, a partir de los 6 meses de edad.

Desarrollo de la creatividad: La creatividad como un proceso, otras de las características de un producto, algunas de un determinado tipo de personalidad.

Creatividad: es la capacidad de generar nuevas ideas o conceptos, o de nuevas asociaciones entre ideas y conceptos conocidos, que habitualmente producen soluciones originales.

2.1.5.- Postura Teórica.

Concuerdo con (Babarro, 2013) ya que hace referencia que “utilizar los dedos y las manos para pintar favorece el desarrollo de la sensibilidad visual, táctil y kinestésica; la motricidad fina, la coordinación visomotora, la expresión y la creatividad” es decir que el niño desarrolla sensibilidad al momento de usar la pintura con los dedos para el infante es un juego pero este juego tiende a desarrollarlos a la vez que está potenciando sus sentidos, además que es útil como agente liberador es decir eliminar las inhibiciones y facilitar la evolución y expresión de la personalidad infantil.

También comparto la opinión de (Molón, 2012) que menciona lo siguiente “La pintura no define la edad. A partir del momento que el bebé consigue sujetar un

objeto en la mano, podrá empezar a hacer garabatos, dibujar y pintar. Es uno de los ejercicios más gratificantes para el pequeño y sus padres. La pintura es una actividad que, como muchas, debe desarrollarse siempre bajo la vigilancia de un adulto, principalmente cuando la hace un niño muy pequeño. Nunca se sabe lo que se les puede ocurrir hacer con un pincel, un bote de pintura o un lápiz.” Porque para la utilización de esta técnica no necesitamos tener un margen de edad para incursionar con esta actividad es una metodología que ayuda a desarrollar la motricidad del parvulario.

(Carballal & Serrano, sf) Menciona que “Existen múltiples concepciones sobre la creatividad. Algunas hablan de la creatividad como un proceso, otras de las características de un producto, algunas de un determinado tipo de personalidad... Lo que está claro, según Stenberg y Lubart, es que la creatividad está relacionada con la generación de ideas que sean relativamente nuevas, apropiadas y de alta calidad. Es decir, se trata de producir respuestas novedosas y originales ante cualquier tipo de problema en todas las áreas de la humanidad, lo que no es tarea fácil y, por ello, requiere entrenamiento y desarrollo, pues es "algo" que todos tenemos en diferente medida.” Se comparte esta conceptualización ya que la creatividad es un proceso que parte de una idea y como la plasma el estudiante en el desarrollo de cualesquier actividad, además de ser una respuesta a cualquier problema con solo una idea.

2.2.- HIPÓTESIS

2.2.1.- Hipótesis general

Si se analiza dactilopintura incidirá al desarrollo de la creatividad en los niños y niñas de 4 a 5 años de la escuela “Ángel Veliz Mendoza” del cantón Vinces provincia Los Ríos

2.2.2.- Sub-hipótesis o derivadas.

- Si se detalla los modos de realizar la dactilopintura optimizará la creatividad de los niños/as.
- Si se identifica las clases de dactilopintura estimulará la creatividad en los niños
- Si se conoce los beneficios de la dactilopintura contribuirá en el aprendizaje significativo
- Si se aplica una guía didáctica de dactilopintura ayudará en el desarrollo de la creatividad de los niños/as de 4a 5 años

2.2.3.- Variables

Variable independiente: Dactilopintura

Variable dependiente: Desarrollo de la creatividad

CAPÍTULO III

RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN

3.1. RESULTADO OBTENIDOS DE LA INVESTIGACIÓN

3.1.1 PRUEBAS ESTADÍSTICAS APLICADAS

$$\chi^2 = \sum \frac{(F_o - F_e)^2}{F_e}$$

χ^2 = chi cuadrada

Σ = Sumatoria.

F_o = Frecuencia observada.

F_e = Frecuencia esperada.

$F_o - F_e$ = Frecuencias observadas – Frecuencias esperadas.

$(F_o - F_e)^2$ = Resultado de las frecuencias observadas y esperadas al cuadrado.

$(F_o - F_e)^2 / F_e$ = Resultado de las frecuencias observadas y esperadas al cuadrado dividido para las frecuencias esperadas.

Cuadro #3

FRECUENCIAS OBSERVADAS				TOTAL
CATEGORIA	PREGUNTA 1 Docentes	PREGUNTA 1 Alumnos	PREGUNTA 1 Padres	
Muy frecuente	2	10	4	16
Frecuente	0	15	8	23
Poco frecuente	1	5	10	16
Nunca	0	10	15	25
TOTAL	3	40	37	80
	0,04	0,50	0,46	1,00

FRECUENCIA ESPERADAS				TOTAL
CATEGORIA	PREGUNTA	PREGUNTA	PREGUNTA	
Muy frecuente	0,60	8,00	7,40	16
Frecuente	0,86	11,50	10,64	23
Poco frecuente	0,60	8,00	7,40	16
Nunca	0,94	12,50	11,56	25
TOTAL	3,00	40,00	37,00	80

FRECUENCIAS OBSERVADAS				TOTAL
CATEGORIA	PREGUNTA	PREGUNTA	PREGUNTA	
Muy frecuente	3,27	0,50	1,56	
Frecuente	0,86	1,07	0,65	
Poco frecuente	0,27	1,13	0,91	Chi
Nunca	0,94	0,50	1,02	Cuadrado
TOTAL	5,33	3,19	4,15	12,68

GRADO DE LIBERTAD

GL=(F-1) (C-1)

GL= (4-1) (3-1)

GL= (3)*(2)

GL= 6

a=0,05 % que corresponde al 0,95 % de confiabilidad, valor de chi cuadrada teórica encontrado es de 12,59% es decir que la hipótesis alternativa es aceptada es decir que la dactilopintura incide en el desarrollo de la creatividad.

3.1.2.1. Análisis de datos de las encuestas realizadas a los docentes.

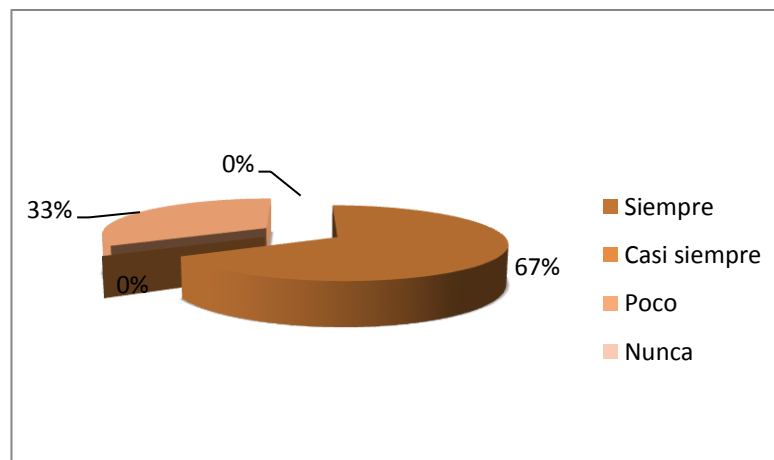
1. Usted realiza actividades para desarrollar la creatividad de los estudiantes

Cuadro N°4

CATEGORÍA	ENCUESTA DOCENTE	PORCENTAJE
SIEMPRE	2	66,67%
CASI SIEMPRE	0	0,00%
POCO	1	33,33%
NUNCA	0	0,00%
TOTAL	3	100,00%

Fuente: Unidad Educativa "Angel Veliz Mendoza"
Realizado por: ISABEL CUBERO MORÁN

Gráfico N°1



Análisis e interpretación

Los encuestados respondieron a la interrogante planteada de la siguiente manera el 67% siempre, 33% , poco 25%. Se interpreta que la técnicas para desarrollar la creatividad de los estudiantes son la pintura de dedos e incluso existen técnicas como el soplado que favorece a otras actividades.

2. Usted realiza actividades de dactilopintura en clase

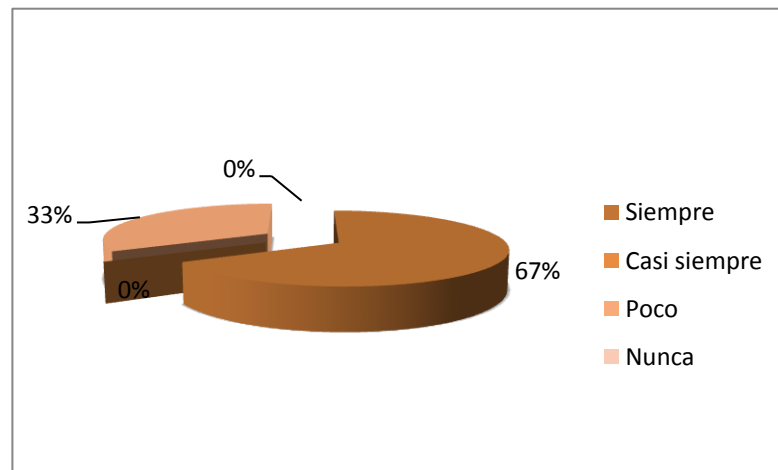
Cuadro N°5

CATEGORÍA	ENCUESTA DOCENTE	PORCENTAJE
SIEMPRE	2	66,67%
CASI SIEMPRE	0	0,00%
POCO	1	33,33%
NUNCA	0	0,00%
TOTAL	3	100,00%

Fuente: Unidad Educativa "Angel Veliz Mendoza"

Realizado por: ISABEL CUBERO MORÁN

Gráfico N°2



Análisis e interpretación

Los encuestados respondieron a la interrogante planteada de la siguiente manera el 67% siempre, 33% , poco 25%. Se interpreta que en clase siempre utilizan las técnicas de dactilopintura, las actividades que usan en la institucion educativa son la huella digital, pero existen otras técnicas que favorece también a la creatividad como la técnica del soplado, etc.

3.1.2.2. Análisis de datos de las encuestas realizadas a los padres de familia

1. Cree usted que el docente realiza actividades para desarrollar la creatividad de los estudiantes

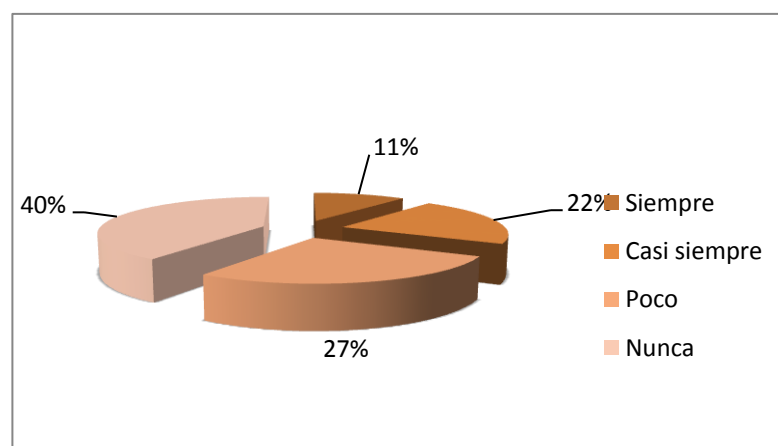
Cuadro N°6

CATEGORÍA	ENCUESTA PADRES	PORCENTAJE
SIEMPRE	4	10,81%
CASI SIEMPRE	8	21,62%
POCO	10	27,03%
NUNCA	15	40,54%
TOTAL	37	100,00%

Fuente: Unidad Educativa "Angel Veliz Mendoza"

Realizado por: ISABEL CUBERO MORÁN

Gráfico N°3



Análisis e interpretación

Los encuestados respondieron a la interrogante planteada de la siguiente manera el 10,81% siempre, 21,62% , poco 27,03% y nunca 40,54% Se interpreta que poco aplican técnicas para desarrollar la creatividad.

2. El docente realiza actividades de dactilopintura en clase

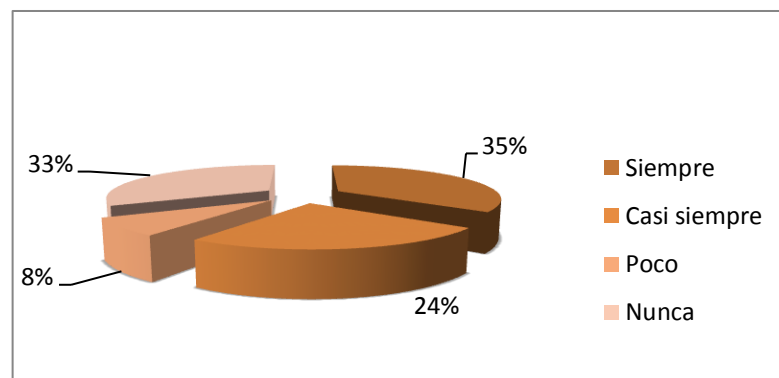
Cuadro N°7

CATEGORÍA	ENCUESTA PADRE	PORCENTAJE
SIEMPRE	13	35,14%
CASI SIEMPRE	9	24,32%
POCO	3	8,11%
NUNCA	12	32,43%
TOTAL	37	100,00%

Fuente: Unidad Educativa "Angel Veliz Mendoza"

Realizado por: ISABEL CUBERO MORÁN

Gráfico N°4



Análisis e interpretación

Los encuestados respondieron a la interrogante planteada de la siguiente manera el 35,14% siempre, 24,32% , poco 8,11%. Y 32,43 nunca. Se interpreta que en clase siempre utilizan las técnicas de dactilopintura en clase.

3.1.2.3. Análisis de datos de las encuestas realizadas a los estudiantes

1. El maestro realiza actividades para desarrollar la creatividad en los estudiantes

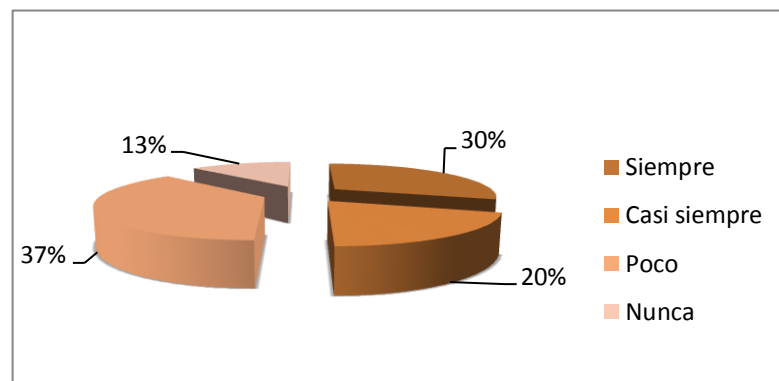
Cuadro N°8

CATEGORÍA	ENCUESTA ESTUDIANTE	PORCENTAJE
SIEMPRE	12	30,00%
CASI SIEMPRE	8	20,00%
POCO	15	37,50%
NUNCA	5	12,50%
TOTAL	40	100,00%

Fuente: Unidad Educativa "Angel Veliz Mendoza"

Realizado por: ISABEL CUBERO MORÁN

Gráfico N°5



Análisis e interpretación

Los encuestados respondieron a la interrogante planteada de la siguiente manera el 30% siempre, 20% , poco 37% y nunca 13% Se interpreta que poco aplican técnicas para desarrollar la creatividad.

2. El profesor realiza actividades de dactilopintura en clase

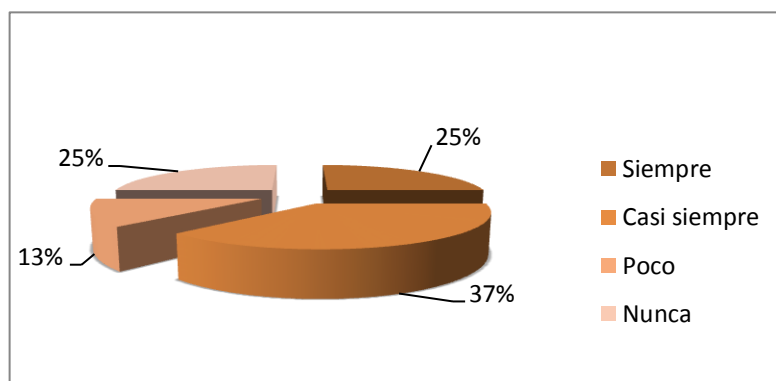
Cuadro N°9

CATEGORÍA	ENCUESTA PADRE	PORCENTAJE
SIEMPRE	10	25,00%
CASI SIEMPRE	15	37,50%
POCO	5	12,50%
NUNCA	10	25,00%
TOTAL	40	100,00%

Fuente: Unidad Educativa "Angel Veliz Mendoza"

Realizado por: ISABEL CUBERO MORÁN

Gráfico N°6



Análisis e interpretación

Los encuestados respondieron a la interrogante planteada de la siguiente manera el 25% siempre, 37,50% , poco 12,50 %. Y 25% nunca. Se interpreta que en clase siempre utilizan las técnicas de dactilopintura en clase.

3.2. CONCLUSIONES ESPECÍFICAS Y GENERALES

3.2.1. Especificas

- Al analizar los resultados de las encuestas se podrá concluir que la dactilopintura incide en el desarrollo de la creatividad en los niños y niñas de 4 a 5 años de la escuela “Ángel Veliz Mendoza”
- A los padres de familia no les interesa que la dactilopintura sea la herramienta fundamental para desarrollar la creatividad de sus hijos
- La dactilopintura ayudará a los estudiantes a adquirir sus habilidades creativas.
- En la institución no se estimula la creatividad de los infantes con técnicas como la dactilopintura.
- Los niños no trabajan libremente por ello las actividades que realizan está condicionada por guías o un régimen de planificación.

3.2.2. General

Se analizará la información recopilada para demostrar que la dactilopintura incide en el desarrollo de la creatividad en los niños y niñas de 4 a 5 años de la escuela “Ángel Veliz Mendoza”

3.3. RECOMENDACIONES ESPECÍFICAS GENERALES

3.3.1. Especificas

- Es recomendable que en las escuelas se implemente la dactilopintura como fuente de aprendizaje y habilidades creativas
- Se recomienda conversar con los padres de familia sobre la importancia de la dactilopintura para desarrollar la creatividad
- Es recomendable que los niños vayan adquiriendo sus habilidades creativas para poderlo demostrar por medio de la dactilopintura
- Las técnicas de dactilopintura desarrollan la creatividad de los estudiantes por ello se recomienda incluirlas en las clases diarias.
- Dejar que el estudiante se exprese, imagine y cree es fundamental para el desarrollo del estudiante sin condicionamientos ni limitantes.

3.3.2. General

Se recomienda aplicar una guía de didáctica de pintura con actividades que propician el desarrollo de la creatividad en los niños y niñas de 4 a 5 años de la escuela “Ángel Veliz Mendoza”

CAPÍTULO IV

PROPUESTA DE APLICACIÓN

4.1 Propuesta de aplicación de resultado

4.1.1. Alternativa obtenida

Al realizar las encuestas se llegó a la conclusión que en la institución educativa se debe implementar la guía didáctica de la dactilopintura ayudará en el desarrollo de la creatividad para fortalecer el desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje.

4.1.2. Alcance de la Alternativa

La dactilopintura es una de las herramientas más importantes de un salón clase porque es donde se observarán las habilidades y destrezas que tiene cada niños y niña por ello tiene como propósito proporcionar actividades que incluyan las técnicas de dactilopintura con los estudiante de la Escuela “Ángel Veliz Mendoza”, de esta manera se desarrollará la creatividad y culminara con éxito conociendo y aplicando las técnicas de dactilopintura, además de facilitar el trabajo planificado del docente.

4.1.3. Aspectos de la alternativa:

4.1.3.1. Antecedentes

(Vega, 2012) Este autor plantea que la técnica de dactilopintura para desarrollo de la creatividad mediante la adquisición de hábitos que desarrolle el niño en la implementación de técnicas nuevas que desarrollen la creatividad en los estudiantes de educación inicial. Los trabajos manuales y de dactilopintura son las principales técnicas que fomentan el desarrollo integral del estudiante, al ser parte del proceso educativo los estudiantes podrán desarrollar su creatividad. Las técnicas de dactilopintura presentadas por el autor será implementada en el desarrollo de las clases del estudiante, adaptadas a la planificación de los docentes de la unidad educativa.

4.1.3.2. Justificación

Esta propuesta teórica se justifica en diferentes aspectos porque, es importante la dactilopintura y se podrá desarrollar una guía didáctica que ayudará en el desarrollo de la creatividad de los niños/as de 4a 5 años al mismo tiempo los estudiantes desarrollarán sus habilidades y destrezas grafomotrices básicas como la dactilopintura en trabajo realizado en clase.

Es importante la implementación de una guía didácticas aplicando la dactilopintura y con el fortalecimiento para el desarrollo de la creatividad que

facilite al infante a ser creativo y original al momento de realizar las actividades la alternativa presentada es factible ya que es autogestionada por el autor y que abarca a la dactilopintura como la mejor fuente de trabajo tanto grupal como individual.

4.2. OBJETIVOS

4.1. Objetivo General

Diseñar una guía de técnicas de dactilopintura que desarrolle la creatividad en los niños y niñas de la Unidad Educativa “Ángel Villamarín Ortiz”

4.2.2. Objetivo Especificos

- Desarrollar una guía didáctica relacionada con la dactilopintura
- Establecer estrategias didacticas para desarrollar la dactilopintura.
- Implementar las técnicas de dactilopintura para desarrollar la creatividad

4.3. ESTRUCTURA GENERAL DE LA PROPUESTA

4.3.1. Titulo

“Dactilopintura y su expresión “

4.3.2. Componentes

4.3.2.1. Técnicas del soplado

Actividad # 1



Objetivo

Realizar la técnica del soplado dejando que el estudiante pinte lo que desee para estimular su creatividad.

Recursos:

- Pinturas de colores
- Sorbete

Desarrollo:

El docente le facilitará los sorbetes a los niños y pintura acrílica no tóxica para evitar cualquier accidente utilizar un plástico para no manchar la mesa llevar el sorbete a la boca y coger la pintura y plasmarla en su hoja

Destreza:

Niveles de motricidad gruesa adquirida.

Actividad # 2



Objetivo:

Desarrollar la creatividad en los estudiantes al mismo tiempo que estimulan la motricidad fina.

Recursos:

- hoja a 4
- pintura de colores
- ojos movibles

Desarrollo:

Aplicar las técnicas de dactilopintura para fomentar las destrezas de los estudiantes a través de la aplicación de la técnica de dibujar fantasmas con las pinturas de colores y ponerle ojos movibles

Destreza:

Desarrollo del lenguaje por medio de la técnica del soplado

4.3.2.2. Técnica del salpicado

Actividad # 3



Objetivo:

Desarrollar la motricidad fina al mismo tiempo que trabajan con normalidad se divierte aplicando la dactilopintura con creatividad

Recursos:

- Hoja a4
- Pinturas de diferentes colores

Desarrollo:

Proporcionarle a l estudiante pintura con pincel para que el niño aplique la técnica del salpicado teniendo en cuenta que podrían mancharse al jugar con los otros niños y niñas solo la maestra puede ordenar que la actividad sea bien aplicada

Destreza:

Niveles de motricidad fina adquirida.

Actividad # 4



Objetivo:

Jugar con los diferentes colores y lograr que los estudiantes desarrollen su creatividad al mismo tiempo que los niños y niñas se divierten jugando

Recurso:

- hojas a4
- pintura de colores

Desarrollo:

Proporcionarle al estudiante las mejores herramientas para que defiendan su creatividad y postura, el docente le indicará la actividad y luego el estudiante la aplica.

Destreza:

Conocimiento de los colores.

Nivel de motricidad fina

4.3.2.3. Técnica del goteo

Actividad # 5



Objetivo:

Estimular la coordinación visomotriz al aplicar la técnica de dactilopintura el goteo

Recursos:

- Hojas a4
- Pinturas de colores

Desarrollo:

La pintura por goteo es muy simple la comunicación es muy importante por ello necesita que el docente guie u ordene al estudiante a realizar una actividad por ello es factible.

Destreza:

Los niños adquirirán las destrezas fortaleciendo de esta manera al desarrollo de la creatividad.

4.3.2.4. Técnicas de los dedos

Actividad # 6



Objetivo

Realizar las técnicas de dactilopintura con los dedos de la mano para estimular la creatividad de los niños

Recursos

- Hoja pintura
- Lápiz de colores

Desarrollo:

Los niños cogerán pintura con los dedos para luego proceder a estampar los deditos como proceso uno tras otro hasta formar un lindo árbol de huellitas.

Destreza:

Agilidad en las manos

Reconocimiento de la forma de la huella

Motricidad fina estimulada

Actividad # 7



Objetivo:

Realizar esta actividad los infantes van a desarrollar la motricidad fina al mismo tiempo que el dactilo pintura aplicada en el salón de clase. Al terminar esta actividad se la podría mostrar en el salón de clase.

Recursos:

- Hoja a4
- Pinturas de colores
- Lápiz de colores

Desarrollo:

Enséñale a los niños a pintar jugando la pintura de desborde es la forma más el dibujo que desee al recordar que con la pintura pinto las flores paisaje llamativos y de acuerdo con la edad del niño

4.3.2.5. Técnicas del plasmado

Actividad # 8



Objetivo:

Elaborar con las manos a los animales salvaje esta técnica se la hace con la mano y con palito de helado darle forma al animales salvaje con la dactilo pintura desarrolla la motricidad fina

Recursos

- Hojas y pinturas de colores

Desarrollo:

- Plasmar las manos en una hoja y formar animales de colores diferentes

Destreza:

Plasmar la pintura

Estimular la creatividad

3.2.6. Antifaces de manos

Actividad # 9



Objetivo:

Desarrollar habilidades y destrezas al pintar y elaborar los antifaces con cartulina y paletas de helados para formar los antifaces divertidos para jugar con ellos libremente.

Recursos:

- Cartulina de colores
- Paletas de helados tijera

Desarrollo:

Con la ayuda de tu maestra recorta las formas de tus mano hazme ojos y aun costado pégale la paleta de helado y tendrás tu antifaz

Destreza:

Estimular la creatividad

4.3.2.7. El collage

Actividad # 10



Objetivo:

Enseñar a los estudiantes a realizar un collage diferentes a los demás con entusiasmo y alegría al realizar esta técnica de dactilopintura es importante volverle a recordar a los infantes como lo realizo y que no mas utilizo y preguntarle si lo volvería hacer otra vez.

Recursos:

- Hoja
- Pinturas de colores

Desarrollo:

El collage de pintura se lo realiza con ayuda de tus compañeros elabora un collage de colores

Destreza:

Estimular la creatividad

Actividad # 11



Objetivo:

Desarrollar las destrezas y habilidades de los estudiantes al pintar cada uno de estos talleres

Recursos:

- Hoja a4
- Pintura de colores

Desarrollo:

Elabora un collage con tus compañeros usando las técnicas de dactilopintura que prefieras demuestra la creatividad al realizar el trabajo en el aula.

Destreza:

Estimular la creatividad

4.4. Resultados esperados de la alternativa

Con la propuesta planteada “Dactilopintura y su expresión” se espera obtener los siguientes resultados

En los docentes:

- Desarrollar la creatividad mediante la expresión libre y voluntaria del estudiante mediante la técnica de dactilopintura.
- Dialogar con los padres de familia sobre los beneficios que da la dactilopintura en el desarrollo de la creatividad de los estudiantes.

En los padres de familia:

Los padres de familia deberán trabajar con sus hijos mediante la realización de pinturas que contribuyan al desarrollo de la expresión de los niños por ello es importante que le den la libertad de expresarse como deseen.

BIBLIOGRAFÍA

- doloresnet.com*. (26 de 10 de 2006). Obtenido de http://www.doloresnet.com/Entretenimientos/Para_Chicos/Dactiloplin.htm
- Adriana. (5 de Junio de 2011). *La Pintura y los nenes*. Obtenido de <http://lapinturaylosnenes.blogspot.com/>
- Arte en Educar. (SF). *Arte en Educar*. Recuperado el 20 de 11 de 2015, de <http://myokens.weebly.com/teacutecnica-4-dactilopintura.html>
- Atagua, B. (21 de Junio de 2013). *SlideShare*. Obtenido de <http://es.slideshare.net/BettyAtachagua/dactilopintura-23278774>
- Babarro, J. (12 de Marzo de 2013). *Orientacion Creativa*. Recuperado el 05 de 11 de 2015, de <http://orientacioncreativa.blogspot.com/2013/03/dactilopintura.html>
- Baron, R. (Sf). *Fundamentos de Psicología*. Pearson Educación.
- Belinchón. (2008). *Psicología del lenguaje. Investigación y teoría*. Valladolid.: Trotta.
- Bono, D. (1969). “*El mecanismo de la mente*”.
- Campos. (sf). *Guia del niño.com*. Obtenido de <http://www.guiadelnino.com/juegos-y-fiestas/manualidades-para-ninos/8-ideas-divertidas-para-dibujar-y-pintar-con-ninos-de-2-a-5-anos>
- Cándano, S. (2015). La pintura beneficiosa para el desarrollo de los niños. *Creecer Feliz*.
- Carballal, A., & Serrano, M. (sf). *Guia Infantil*. Obtenido de <http://www.guiainfantil.com/articulos/educacion/motivacion/el-desarrollo-de-la-creatividad-de-los-ninos/>
- Comellas, M. J. (2003). *Psicomotricidad en la educación* .
- De Castro, R. (11 de marzo de 2013). *Pontepasitos.com*. Obtenido de <http://www.pontepasitos.com/dactilopintura-o-pintura-de-dedos/>
- DURIVAGE, J. (1999). “Educación y Psicomotricidad” . En D. Johanne, “*Educación y Psicomotricidad*” (págs. 35-37). TRILLA.

- Educación Inicial. (s.f.). *Educación Inicial*. Recuperado el 06 de 11 de 2015, de www.educacioninicial.com/EI/contenidos/00/1150.ASP
- Guia Infantil. (sf). *Guia Infantil*. Obtenido de <http://www.guiainfantil.com/la-pintura-infantil-y-los-ninos.htm>
- Menendez, P. (11 de septiembre de 2014). *Retos Directos*. Obtenido de <http://retos-directivos.eae.es/el-cronograma-de-actividades-y-la-dinamica-del-proyecto/>
- Molón. (29 de abril de 2012). *La casita de la imaginación*. Obtenido de <http://lacasitadelaimaginacion.blogspot.com/2012/04/la-pintura-en-ninos-de-infantil.html>
- Morales, F. (19 de Septiembre de 2012). *Creadess.org*. Obtenido de <http://www.creadess.org/index.php/informate/de-interes/temas-de-interes/17300-conozca-3-tipos-de-investigacion-descriptiva-exploratoria-y-explicativa>
- ORTIZ, A. (2009). *Educación Infantil: Pensamiento, inteligencia, creatividad, competencias, valores y actitudes*. Litoral.
- Ser Padres*. (s.f.). Recuperado el 20 de 11 de 2015, de <http://www.serpadres.es/1-2-anos/educacion-estimulacion/articulo/juegos-creativos-con-pintura-dedos>
- Vera, A. (13 de mayo de 2009). *Jardin Infantil*. Obtenido de [Jardin Infantil: http://aprender.jardininfantil.com/2009/05/actividad-educativa-de-dactilopintura.html](http://aprender.jardininfantil.com/2009/05/actividad-educativa-de-dactilopintura.html)

ANEXOS



Encuesta dirigida a docentes

1. Usted realiza actividades para desarrollar la creatividad de los estudiantes

Muy Frecuente Frecuentemente

Poco frecuente Nunca

2. Usted realiza actividades de dactilopintura en clase

Muy Frecuente Frecuentemente

Poco frecuente Nunca

3. Utiliza usted la técnica del soplado en trabajos de dactilopintura en clase

Muy Frecuente Frecuentemente

Poco frecuente Nunca

4. Con que frecuencia usted desarrolla la creatividad del estudiante a través de trabajos escolares

Muy Frecuente Frecuentemente

Poco frecuente Nunca

5. Usted como docente guía a los estudiantes para realizar una actividad planificada

Muy Frecuente Frecuentemente

Poco frecuente Nunca

6. Usted desarrolla la imaginación del niño a través de la dactilopintura

Muy Frecuente Frecuentemente

Poco frecuente Nunca

7. Usted realiza exposiciones de los trabajos realizados por los estudiantes

Muy Frecuente Frecuentemente

Poco frecuente Nunca

8. Usted fomenta en los niños la iniciativa al realizar una actividad recreativa en clase

Muy Frecuente Frecuentemente

Poco frecuente Nunca

9. Usted desarrolla la creatividad en el niño mediante la pintura de dedos

Muy Frecuente Frecuentemente

Poco frecuente Nunca

10. Usted utiliza una guía didáctica de dactilopintura para desarrollar la creatividad del estudiante

Muy Frecuente Frecuentemente

Poco frecuente Nunca



Encuesta dirigida a padres de familia

1. Cree usted que el docente realiza actividades para desarrollar la creatividad de los estudiantes

Muy Frecuente Frecuentemente
Poco frecuente Nunca

2. El docente realiza actividades de dactilopintura en clase

Muy Frecuente Frecuentemente
Poco frecuente Nunca

3. Cree usted que el docente utiliza la técnica del soplado en trabajos de dactilopintura en clase

Muy Frecuente Frecuentemente
Poco frecuente Nunca

4. Cree usted que el docente desarrolla la creatividad del estudiante a través de trabajos escolares

Muy Frecuente Frecuentemente
Poco frecuente Nunca

5. Con que frecuencia el docente guía a los estudiantes para realizar una actividad planificada

Muy Frecuente Frecuentemente

Poco frecuente Nunca

6. Con que frecuencia desarrolla la imaginación del niño a través de la dactilopintura

Muy Frecuente Frecuentemente

Poco frecuente Nunca

7. Con que frecuencia el docente realiza exposiciones de los trabajos realizados por los estudiantes

Muy Frecuente Frecuentemente

Poco frecuente Nunca

8. Cree usted que el docente fomenta en los niños la iniciativa al realizar una actividad recreativa en clase

Muy Frecuente Frecuentemente

Poco frecuente Nunca

9. Cree usted que el docente desarrolla la creatividad en el niño mediante la pintura de dedos

Muy Frecuente Frecuentemente

Poco frecuente Nunca

10. Cree usted necesario que el docente utilice una guía didáctica de dactilopintura para desarrollar la creatividad del estudiante

Muy Frecuente Frecuentemente

Poco frecuente Nunca



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
Encuesta dirigida a niños



1. El maestro realiza actividades para desarrollar la creatividad en los estudiantes

Muy Frecuente Frecuentemente Poco Frecuente Nunca

2.El profesor realiza actividades de dactilopintura en clase

Muy Frecuente Frecuentemente Poco Frecuente Nunca

3. El profesor utiliza la técnica del soplado en trabajos de dactilopintura en clase

Muy Frecuente Frecuentemente Poco Frecuente Nunca

4. El maestro desarrolla la creatividad del estudiante a través de trabajos escolares

Muy Frecuente Frecuentemente Poco Frecuente Nunca

5. El maestro guía a los estudiantes para realizar una actividad planificada

Muy Frecuente Frecuentemente Poco Frecuente Nunca

6. El maestro desarrolla la imaginación del niño a través de dactilopintura

Muy Frecuente Frecuentemente Poco Frecuente Nunca

7. El maestro realiza exposiciones de los trabajos realizados por los estudiantes

Muy Frecuente Frecuentemente Poco Frecuente Nunca

8. El maestro fomenta en los niño la iniciativa al realizar una actividad recreativa en clases

Muy Frecuente Frecuentemente Poco Frecuente Nunca

9. El maestro desarrolla la creatividad en el niño mediante la pintura de dedos

Muy Frecuente Frecuentemente Poco Frecuente Nunca

10. Consideras tu necesario que el docente utilice una guía didáctica de dactilopintura para desarrollar la creatividad del estudiante

Muy Frecuente Frecuentemente Poco Frecuente Nunca

TABULACIÓN DE DOCENTES

3. Utiliza usted la técnica del soplado en trabajos de dactilopintura en clase

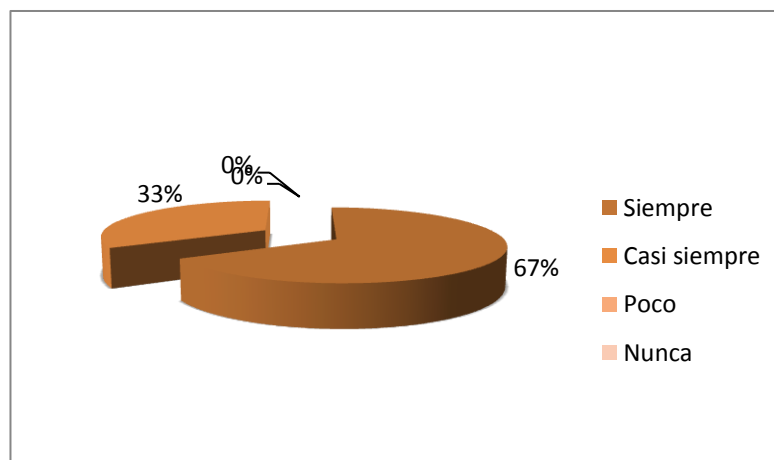
Cuadro N°10

CATEGORÍA	ENCUESTA DOCENTE	PORCENTAJE
SIEMPRE	2	66,67%
CASI SIEMPRE	1	33,33%
POCO	0	0,00%
NUNCA	0	0,00%
TOTAL	3	100,00%

Fuente: Unidad Educativa "Angel Veliz Mendoza"

Realizado por: ISABEL CUBERO MORÁN

Gráfico N°7



Análisis e interpretación

Los encuestados respondieron a la interrogante planteada de la siguiente manera el 67% siempre, 33% casi siempre. Se interpreta que la técnicas para desarrollar la creatividad de los estudiantes en clase son las del soplado.

4. Con que frecuencia usted desarrolla la creatividad del estudiante a través de trabajos escolares

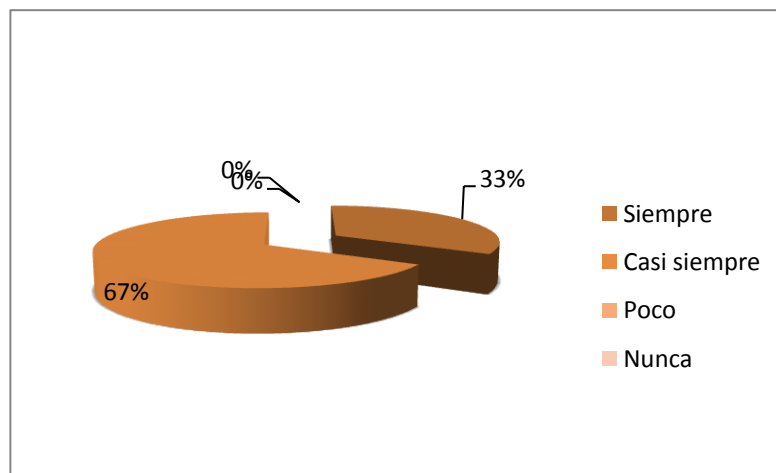
Cuadro N°11

CATEGORÍA	ENCUESTA DOCENTE	PORCENTAJE
SIEMPRE	1	33,33%
CASI SIEMPRE	2	66,67%
POCO	0	0,00%
NUNCA	0	0,00%
TOTAL	3	100,00%

Fuente: Unidad Educativa "Angel Veliz Mendoza"

Realizado por: ISABEL CUBERO MORÁN

Gráfico N°



Análisis e interpretación

Los encuestados respondieron a la interrogante planteada de la siguiente manera el 67% siempre, 33% , 67% casi siempre es decir que los trabajos escolares realizados por los estudiantes delimitan la creatividad.

5. El maestro guía a los estudiantes para realizar una actividad planificada

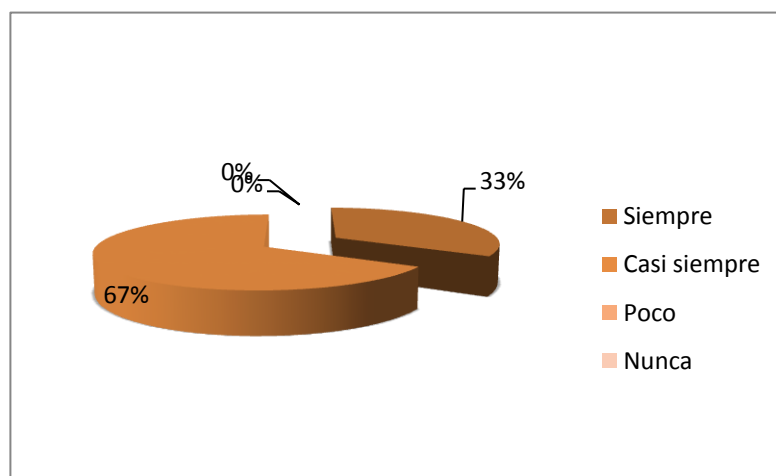
Cuadro N°12

CATEGORÍA	ENCUESTA DOCENTE	PORCENTAJE
SIEMPRE	1	33,33%
CASI SIEMPRE	2	66,67%
POCO	0	0,00%
NUNCA	0	0,00%
TOTAL	3	100,00%

Fuente: Unidad Educativa "Angel Veliz Mendoza"

Realizado por: ISABEL CUBERO MORÁN

Gráfico N°9



Análisis e interpretación

Los encuestados respondieron a la interrogante planteada de la siguiente manera el 67% siempre, 33% casi siempre por lo que las docentes son la guía de los estudiantes dentro del aula de clase.

6. El maestro desarrolla la imaginación del niño a través de dactilopintura

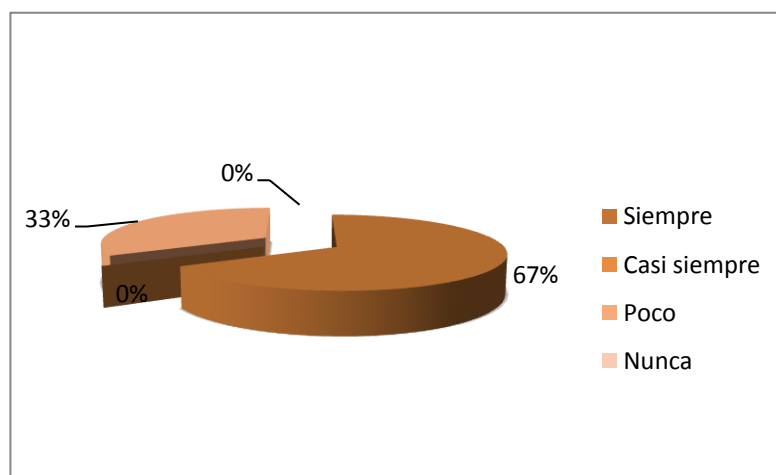
Cuadro N°13

CATEGORÍA	ENCUESTA DOCENTE	PORCENTAJE
SIEMPRE	2	66,67%
CASI SIEMPRE	0	0,00%
POCO	1	33,33%
NUNCA	0	0,00%
TOTAL	3	100,00%

Fuente: Unidad Educativa "Angel Veliz Mendoza"

Realizado por: ISABEL CUBERO MORÁN

Gráfico N°10



Análisis e interpretación

Los encuestados respondieron a la interrogante planteada de la siguiente manera el 67% siempre, 33% poco. Se interpreta que en clase siempre los niños van a desarrollar la imaginación.

7. El maestro realiza exposiciones de los trabajos realizados por los estudiantes

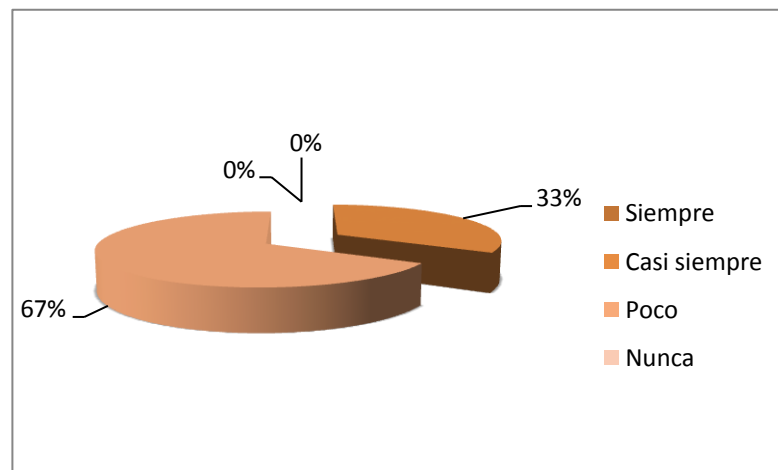
Cuadro N°14

CATEGORÍA	ENCUESTA DOCENTE	PORCENTAJE
SIEMPRE	0	0,00%
CASI SIEMPRE	1	33,33%
POCO	2	66,67%
NUNCA	0	0,00%
TOTAL	3	100,00%

Fuente: Unidad Educativa "Angel Veliz Mendoza"

Realizado por: ISABEL CUBERO MORÁN

Gráfico N°11



Análisis e interpretación

Los encuestados respondieron a la interrogante planteada de la siguiente manera el siempre 33% poco 66.67%. Se interpreta que en la institución educativa poco desarrolla la actividad de exposición.

8. El maestro fomenta en los niño la iniciativa al realizar una actividad recreativa en clases

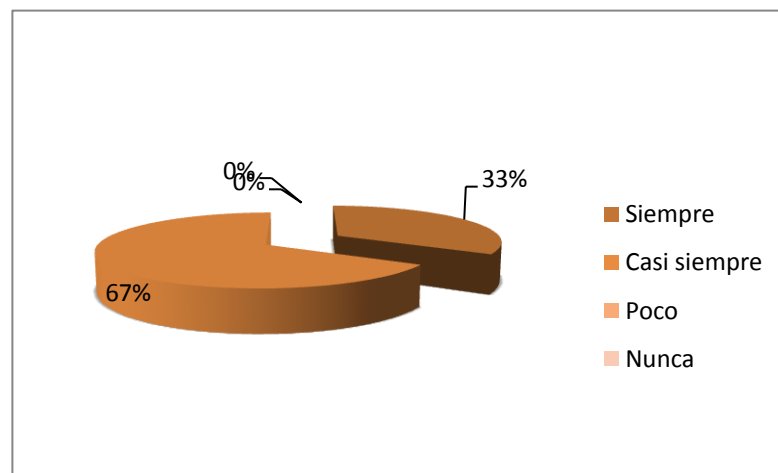
Cuadro N°15

CATEGORÍA	ENCUESTA DOCENTE	PORCENTAJE
SIEMPRE	1	33,33%
CASI SIEMPRE	2	66,67%
POCO	0	0,00%
NUNCA	0	0,00%
TOTAL	3	100,00%

Fuente: Unidad Educativa "Angel Veliz Mendoza"

Realizado por: ISABEL CUBERO MORÁN

Gráfico N°12



Análisis e interpretación

Los encuestados respondieron a la interrogante planteada de la siguiente manera el 33% siempre y el 67% casi siempre. Se interpreta que en clase el docente fomenta siempre la creatividad en clase.

9. El maestro desarrolla la creatividad en el niño mediante la pintura de dedos

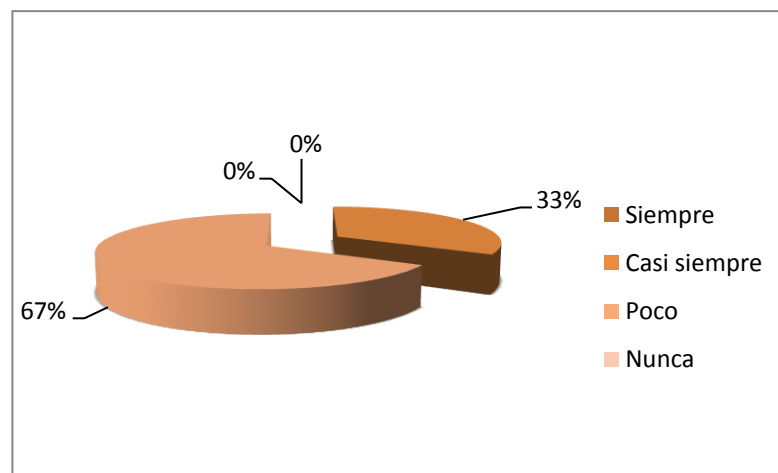
Cuadro N°16

CATEGORÍA	ENCUESTA DOCENTE	PORCENTAJE
SIEMPRE	0	0,00%
CASI SIEMPRE	1	33,33%
POCO	2	66,67%
NUNCA	0	0,00%
TOTAL	3	100,00%

Fuente: Unidad Educativa "Angel Veliz Mendoza"

Realizado por: ISABEL CUBERO MORÁN

Gráfico N°13



Análisis e interpretación

Los encuestados respondieron a la interrogante planteada de la siguiente manera el 33% siempre, 66,67% poco. Se la creatividad forma parte del estudiante y lo manifiesta a través de trabajos escolares. .

10. Usted utiliza una guía didáctica de dactilopintura para desarrollar la creatividad del estudiante

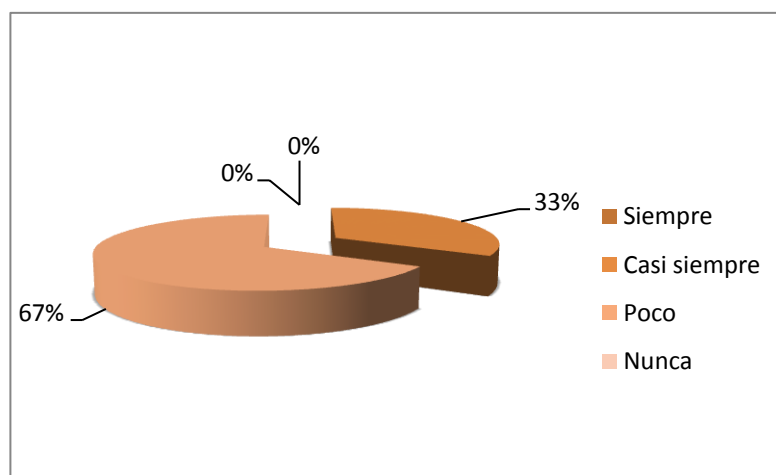
Cuadro N°17

CATEGORÍA	ENCUESTA DOCENTE	PORCENTAJE
SIEMPRE	0	0,00%
CASI SIEMPRE	1	33,33%
POCO	2	66,67%
NUNCA	0	0,00%
TOTAL	3	100,00%

Fuente: Unidad Educativa "Angel Veliz Mendoza"

Realizado por: ISABEL CUBERO MORÁN

Gráfico N°14



Análisis e interpretación

Los encuestados respondieron a la interrogante planteada de la siguiente manera e casi siempre 33% , poco 67%. Se interpreta que en clase siempre utilizan las técnicas de dactilopintura fomentan el desarrollo de la creatividad.

3. Cree usted que el docente utiliza la técnica del soplado en trabajos de dactilopintura en clase

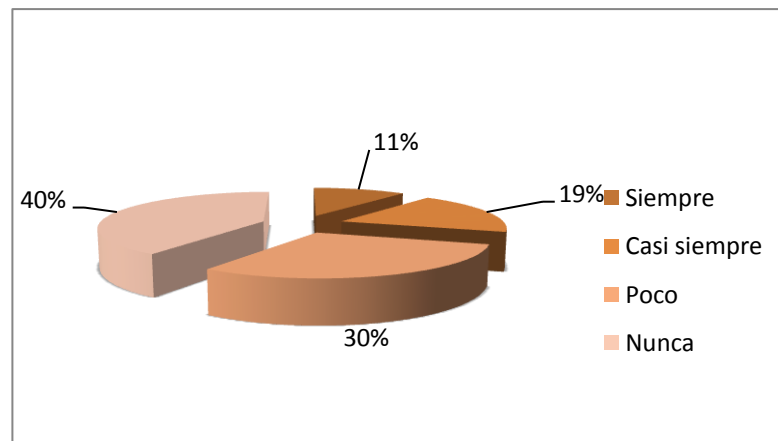
Cuadro N°18

CATEGORÍA	ENCUESTA PADRES	PORCENTAJE
SIEMPRE	4	10,81%
CASI SIEMPRE	7	18,92%
POCO	11	29,73%
NUNCA	15	40,54%
TOTAL	37	100,00%

Fuente: Unidad Educativa "Angel Veliz Mendoza"

Realizado por: ISABEL CUBERO MORÁN

Gráfico N°15



Análisis e interpretación

Los encuestados respondieron a la interrogante planteada de la siguiente manera el 19% siempre, 11% casi siempre , poco 30% y nunca 40,54%.

4. Cree usted que el docente desarrolla la creatividad del estudiante a través de trabajos escolares

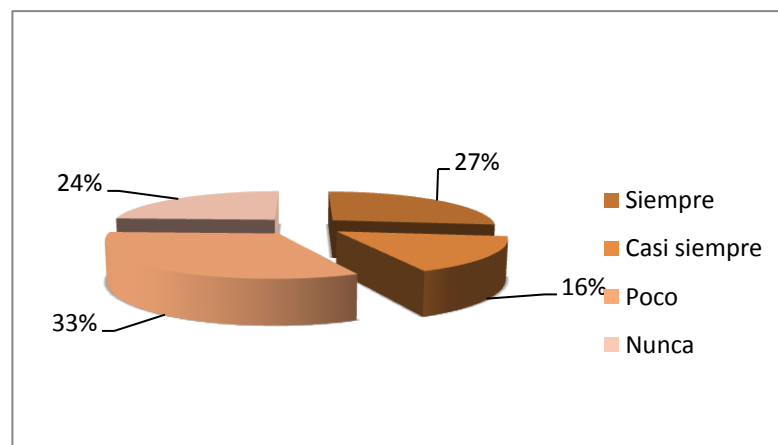
Cuadro N°19

CATEGORÍA	ENCUESTA PADRES	PORCENTAJE
SIEMPRE	10	27,03%
CASI SIEMPRE	6	16,22%
POCO	12	32,43%
NUNCA	9	24,32%
TOTAL	37	100,00%

Fuente: Unidad Educativa "Angel Veliz Mendoza"

Realizado por: ISABEL CUBERO MORÁN

Gráfico N°16



Análisis e interpretación

Los encuestados respondieron a la interrogante planteada de la siguiente manera el 27% siempre, el 16% casi siempre, el 33% poco y el 24% nunca.

5. Con que frecuencia el docente guía a los estudiantes para realizar una actividad planificada

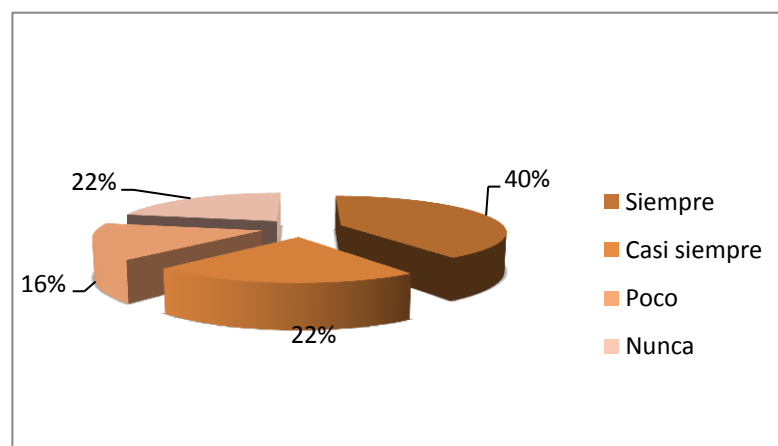
Cuadro N°20

CATEGORÍA	ENCUESTA PADRES	PORCENTAJE
SIEMPRE	15	40,54%
CASI SIEMPRE	8	21,62%
POCO	6	16,22%
NUNCA	8	21,62%
TOTAL	37	100,00%

Fuente: Unidad Educativa "Angel Veliz Mendoza"

Realizado por: ISABEL CUBERO MORÁN

Gráfico N°17



Análisis e interpretación

Los encuestados respondieron a la interrogante planteada de la siguiente manera el 40% siempre el 22% casi siempre, el 16% poco y 22% nunca.

6. Con que frecuencia desarrolla la imaginación del niño a través de la dactilopintura

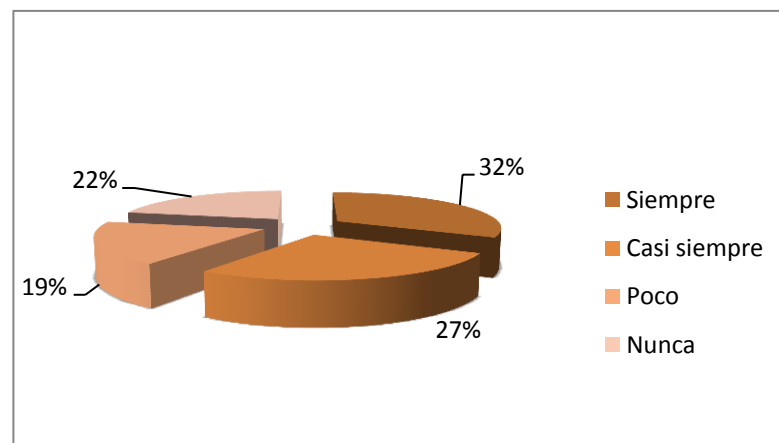
Cuadro N°21

CATEGORÍA	ENCUESTA PADRES	PORCENTAJE
SIEMPRE	12	32,43%
CASI SIEMPRE	10	27,03%
POCO	7	18,92%
NUNCA	8	21,62%
TOTAL	37	100,00%

Fuente: Unidad Educativa "Angel Veliz Mendoza"

Realizado por: ISABEL CUBERO MORÁN

Gráfico N°18



Análisis e interpretación

Los encuestados respondieron a la interrogante planteada de la siguiente manera el 32% siempre, casi siempre 27%, el 19% poco y el 22% nunca.

7. Con que frecuencia el docente realiza exposición de los trabajos realizados por los estudiantes

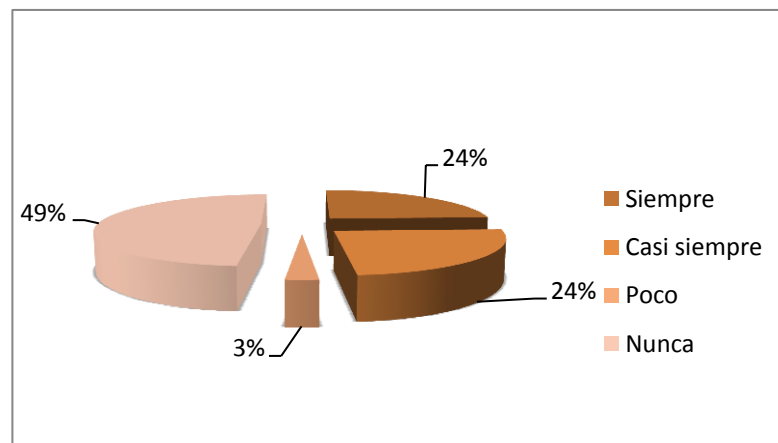
Cuadro N°22

CATEGORÍA	ENCUESTA PADRES	PORCENTAJE
SIEMPRE	9	24,32%
CASI SIEMPRE	9	24,32%
POCO	1	2,70%
NUNCA	18	48,65%
TOTAL	37	100,00%

Fuente: Unidad Educativa "Angel Veliz Mendoza"

Realizado por: ISABEL CUBERO MORÁN

Gráfico N°19



Análisis e interpretación

Los encuestados respondieron a la interrogante planteada de la siguiente manera el 24% siempre, el 24% casi siempre, el 3% poco y 49% nunca.

8. Cree usted que el docente fomenta en los niños la iniciativa al realizar una actividad recreativa en clase

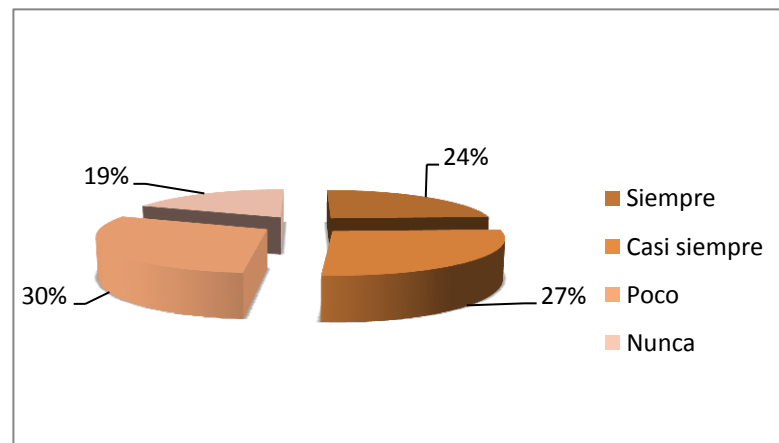
Cuadro N°23

CATEGORÍA	ENCUESTA PADRES	PORCENTAJE
SIEMPRE	9	24,32%
CASI SIEMPRE	10	27,03%
POCO	11	29,73%
NUNCA	7	18,92%
TOTAL	37	100,00%

Fuente: Unidad Educativa "Angel Veliz Mendoza"

Realizado por: ISABEL CUBERO MORÁN

Gráfico N°20



Análisis e interpretación

Los encuestados respondieron a la interrogante planteada de la siguiente manera el 24% siempre, el 27% casi siempre, el 30% poco y el 19% nunca.

9. Cree usted que el docente desarrolla la creatividad en el niño mediante la pintura de dedos

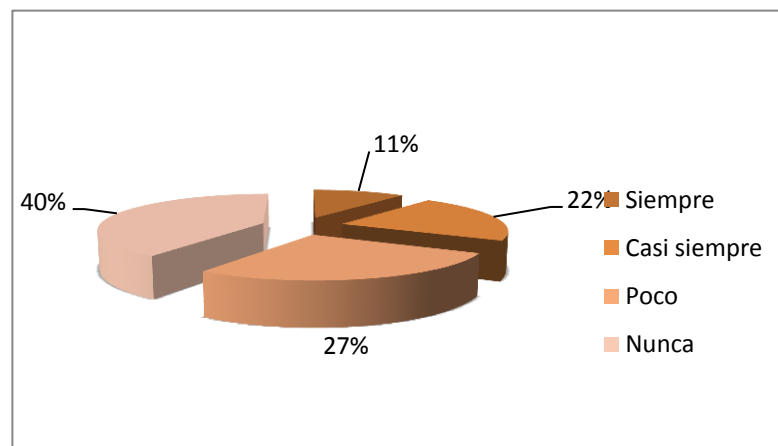
Cuadro N°24

CATEGORÍA	ENCUESTA PADRES	PORCENTAJE
SIEMPRE	7	18,92%
CASI SIEMPRE	5	13,51%
POCO	15	40,54%
NUNCA	10	27,03%
TOTAL	37	100,00%

Fuente: Unidad Educativa "Angel Veliz Mendoza"

Realizado por: ISABEL CUBERO MORÁN

Gráfico N°21



Análisis e interpretación

Los encuestados respondieron a la interrogante planteada de la siguiente manera el 11% siempre, el 22% casi siempre, el 27% poco y el 40% nunca

10. Cree usted necesario que el docente utilice una guía didáctica de dactilopintura para desarrollar la creatividad del estudiante

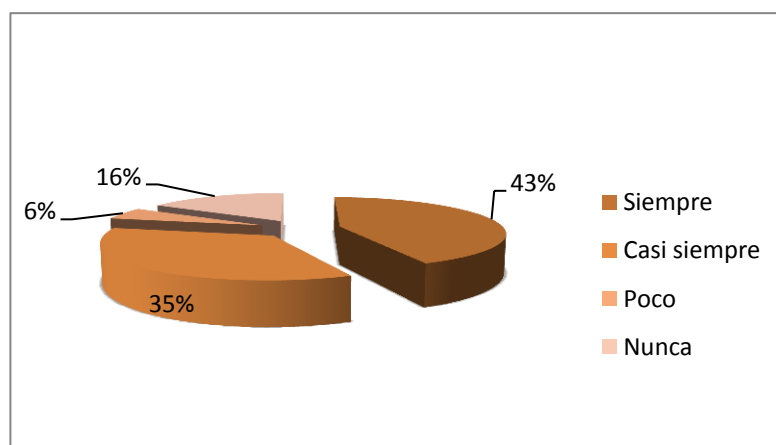
Cuadro N°25

CATEGORÍA	ENCUESTA PADRES	PORCENTAJE
SIEMPRE	16	43,24%
CASI SIEMPRE	13	35,14%
POCO	2	5,41%
NUNCA	6	16,22%
TOTAL	37	100,00%

Fuente: Unidad Educativa "Angel Veliz Mendoza"

Realizado por: ISABEL CUBERO MORÁN

Gráfico N°22



Análisis e interpretación

Los encuestados respondieron a la interrogante planteada de la siguiente manera el 43% siempre, 35% , poco 6% y nunca 16% Se interpreta que poco aplican técnicas para desarrollar la creatividad.

3. El profesor utiliza la técnica del soplado en trabajos de dactilopintura en clase

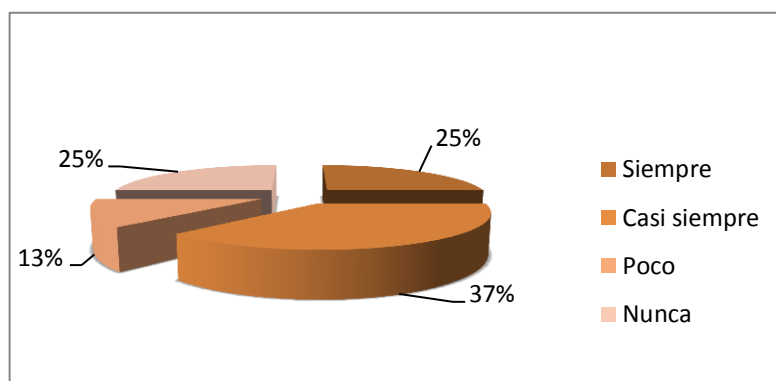
Cuadro N°26

CATEGORÍA	ENCUESTA ESTUDIANTE	PORCENTAJE
SIEMPRE	10	25,00%
CASI SIEMPRE	15	37,50%
POCO	5	12,50%
NUNCA	10	25,00%
TOTAL	40	100,00%

Fuente: Unidad Educativa "Angel Veliz Mendoza"

Realizado por: ISABEL CUBERO MORÁN

Gráfico N°23



Análisis e interpretación

Los encuestados respondieron a la interrogante planteada de la siguiente manera el 25% siempre, el 37% casi siempre, el 13% poco y el 25% nunca.

4. El maestro desarrolla la creatividad del estudiante a través de trabajos escolares

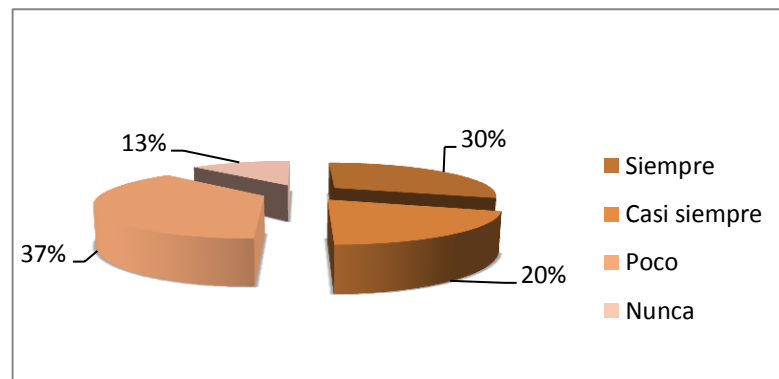
Cuadro N°27

CATEGORÍA	ENCUESTA ESTUDIANTE	PORCENTAJE
SIEMPRE	12	30,00%
CASI SIEMPRE	8	20,00%
POCO	15	37,50%
NUNCA	5	12,50%
TOTAL	40	100,00%

Fuente: Unidad Educativa "Angel Veliz Mendoza"

Realizado por: ISABEL CUBERO MORÁN

Gráfico N°24



Análisis e interpretación

Los encuestados respondieron a la interrogante planteada de la siguiente manera el 30% siempre, 20% , poco 37% y nunca 13%

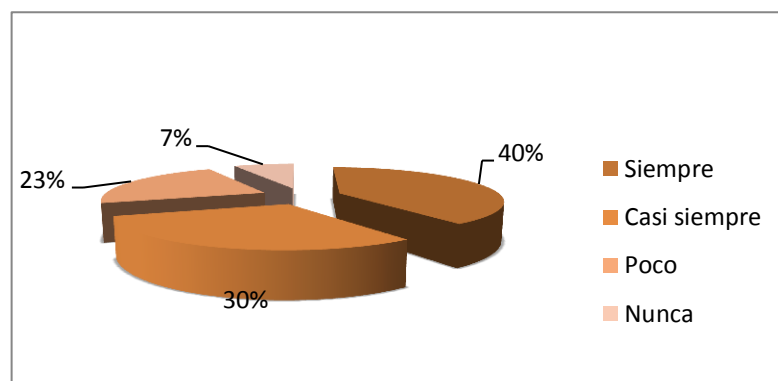
5. El maestro guía a los estudiantes para realizar una actividad planificada
Cuadro N°28

CATEGORÍA	ENCUESTA ESTUDIANTE	PORCENTAJE
SIEMPRE	16	40,00%
CASI SIEMPRE	12	30,00%
POCO	9	22,50%
NUNCA	3	7,50%
TOTAL	40	100,00%

Fuente: Unidad Educativa "Angel Veliz Mendoza"

Realizado por: ISABEL CUBERO MORÁN

Gráfico N°25



Análisis e interpretación

Los encuestados respondieron a la interrogante planteada de la siguiente manera el 40% siempre, 30% casi siempre, poco 23% y nunca 7%

6. El maestro desarrolla la imaginación del niño a través de dactilopintura

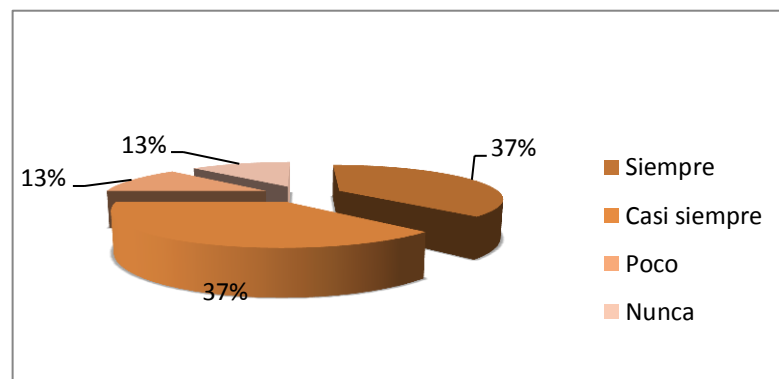
Cuadro N°29

CATEGORÍA	ENCUESTA ESTUDIANTE	PORCENTAJE
SIEMPRE	15	37,50%
CASI SIEMPRE	15	37,50%
POCO	5	12,50%
NUNCA	5	12,50%
TOTAL	40	100,00%

Fuente: Unidad Educativa "Angel Veliz Mendoza"

Realizado por: ISABEL CUBERO MORÁN

Gráfico N°26



Análisis e interpretación

Los encuestados respondieron a la interrogante planteada de la siguiente manera el 37% siempre, 37% casi siempre, poco 13% y nunca 13%.

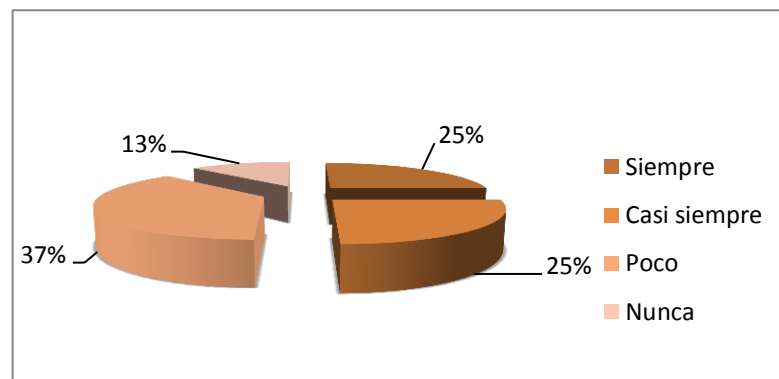
7. El maestro realiza exposiciones de los trabajos realizados por los estudiantes

Cuadro N°30

CATEGORÍA	ENCUESTA ESTUDIANTE	PORCENTAJE
SIEMPRE	10	25,00%
CASI SIEMPRE	10	25,00%
POCO	15	37,50%
NUNCA	5	12,50%
TOTAL	40	100,00%

Fuente: Unidad Educativa "Angel Veliz Mendoza"
Realizado por: ISABEL CUBERO MORÁN

Gráfico N°27



Análisis e interpretación

Los encuestados respondieron a la interrogante planteada de la siguiente manera el 25% siempre, 25% casi siempre, poco 37% y nunca 13%

8. El maestro fomenta en los niño la iniciativa al realizar una actividad recreativa en clases

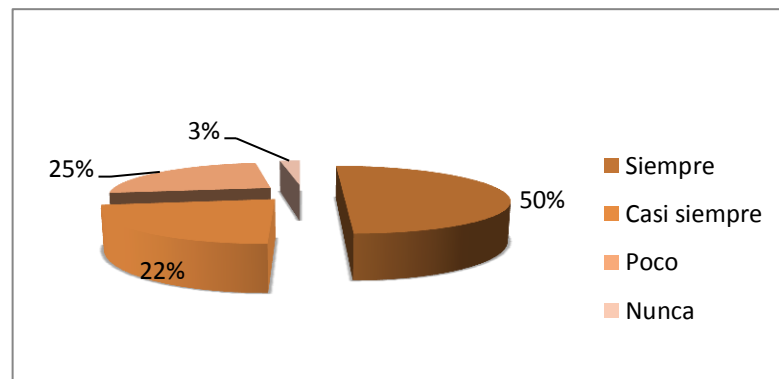
Cuadro N°31

CATEGORÍA	ENCUESTA ESTUDIANTE	PORCENTAJE
SIEMPRE	20	50,00%
CASI SIEMPRE	9	22,50%
POCO	10	25,00%
NUNCA	1	2,50%
TOTAL	40	100,00%

Fuente: Unidad Educativa "Angel Veliz Mendoza"

Realizado por: ISABEL CUBERO MORÁN

Gráfico N°28



Análisis e interpretación

Los encuestados respondieron a la interrogante planteada de la siguiente manera el 50% siempre, 22,5% casi siempre, poco 25% y nunca 2,50%

9. El maestro desarrolla la creatividad en el niño mediante la pintura de dedos

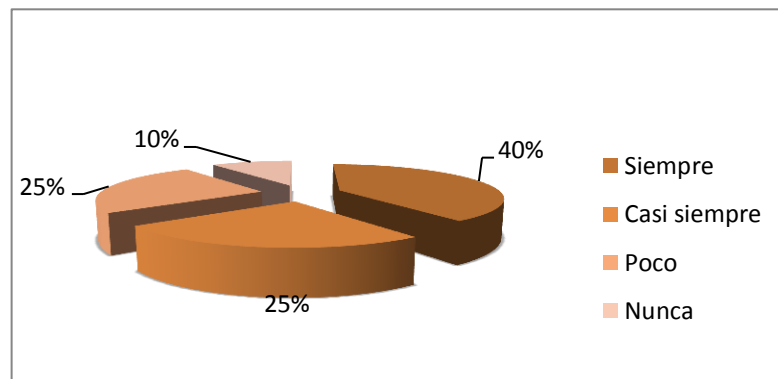
Cuadro N°32

CATEGORÍA	ENCUESTA ESTUDIANTE	PORCENTAJE
SIEMPRE	16	40,00%
CASI SIEMPRE	10	25,00%
POCO	10	25,00%
NUNCA	4	10,00%
TOTAL	40	100,00%

Fuente: Unidad Educativa "Angel Veliz Mendoza"

Realizado por: ISABEL CUBERO MORÁN

Gráfico N°29



Análisis e interpretación

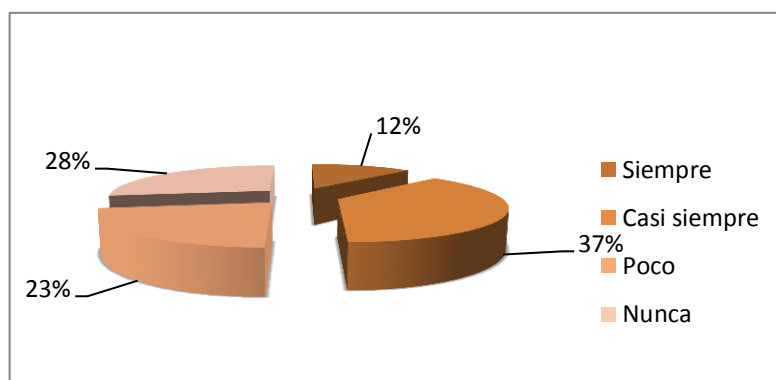
Los encuestados respondieron a la interrogante planteada de la siguiente manera el 40% siempre, 25% casi siempre, poco 25% y nunca 10%.

10. Consideras tu necesario que el docente utilice una guía didáctica de dactilopintura para desarrollar la creatividad del estudiante

Cuadro N°33

CATEGORÍA	ENCUESTA ESTUDIANTE	PORCENTAJE
SIEMPRE	5	12,50%
CASI SIEMPRE	15	37,50%
POCO	9	22,50%
NUNCA	11	27,50%
TOTAL	40	100,00%

Gráfico N°30



Análisis e interpretación

Los encuestados respondieron a la interrogante planteada de la siguiente manera el 37% siempre, 12% casi siempre, poco 23% y nunca 28%.

TABLA MATRIZ DE INTERRELACIÓN- PROBLEMA – OBJETIVO – HIPÓTESIS

TEMA	PROBLEMA GENERAL	OBJETIVO GENERAL	HIPOTESIS GENERAL	VARIABLES
DACTILOPINTURA Y SU INCIDENCIA AL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD EN NIÑOS/AS DE 4 A 5 AÑOS DE LA ESCUELA “ÁNGEL VELIZ MENDOZA” CANTÓN VINCES, PROVINCIA DE LOS RÍOS	¿Cómo incide la dactilopintura en el desarrollo de la creatividad en niños/as de 4 a 5 años de la escuela “Ángel Veliz Mendoza”, cantón Vices, provincia de Los Ríos?	Analizar la incidencia de la dactilopintura en el desarrollo de la creatividad en los niños y niñas de 4 a 5 años de la escuela Ángel Veliz Mendoza del Cantón Vices Provincia Los Ríos.	Si se analiza la dactilopintura incidirá al desarrollo de la creatividad en los niños y niñas de 4 a 5 años de la escuela “Ángel Veliz Mendoza” del cantón Vices provincia Los Ríos	INDEPENDIENTE DACTILOPINTURA
	SUBPROBLEMAS ¿Qué modos de dactilopintura optimiza la creatividad de los niños/as.?	OBJETIVOS ESPECÍFICOS Identificar los modos de realizar la dactilopintura para optimizar la creatividad de los niños/as.	SUBHIPÓTESIS Si se detalla los modos de realizar la dactilopintura optimizará la creatividad de los niños/as.	DEPENDIENTE Desarrollo de la Creatividad
	¿Qué clases de dactilopintura estimula la creatividad en los niños?	Determinar las clases de dactilopintura que estimula la creatividad en los niños	Si se identifica las clases de dactilopintura estimulará la creatividad en los niños	
	¿ Cuáles son los beneficios de la dactilopintura que contribuyen el aprendizaje significativo?	Conoce los beneficios de la dactilopintura para contribuir el aprendizaje significativo	Si se conoce los beneficios de la dactilopintura contribuirá en el aprendizaje significativo	
	¿Cuáles son las técnicas de dactilopintura que se utiliza para el desarrollo creativo de los niños/as ?	Elaborar una guía didáctica de dactilopintura que ayude en el desarrollo de la creatividad de los niños/as de 4 a 5 años	Si se aplica una guía didáctica de dactilopintura ayudará en el desarrollo de la creatividad de los niños/as de 4 a 5 años	
MÉTODOS Método Científico. Método inductivo. Método deductivo.	TÉCNICAS Observación Encuesta directa	Instrumento Cuestionario	ESTUDIANTE: ISABEL MARGARITA CUBERO MORÁN CARRERA: EDUCACIÓN PARVULARIA CELULAR: 0988912664 E-MAIL: isbellacubero@hotmail.com	

**MATRIZ HABILITANTE PARA LA SUSTENTACIÓN
INFORME FINAL DE INVESTIGACIÓN**

ESTUDIANTE: ISABEL MARGARITA CUBERO MORAN

CARRERA: EDUCACIÓN PARVULARIO

FECHA: SEPTIEMBRE del 2016

TEMA: DACTILOPINTURA Y SU INCIDENCIA AL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD EN NIÑOS/AS DE 4 A 5 AÑOS DE LA ESCUELA “ÁNGEL VELIZ MENDOZA” CANTÓN VINCES, PROVINCIA DE LOS RÍOS

PROBLEMA GENERAL	OBJETIVO GENERAL	HIPÓTESIS GENERAL	MÉTODO
¿Cómo incide la dactilopintura en el desarrollo de la creatividad en niños/as de 4 a 5 años de la escuela “Ángel Veliz Mendoza”, cantón Vinces, provincia de Los Ríos?	Analizar la incidencia de la dactilopintura en el desarrollo de la creatividad en los niños y niñas de 4 a 5 años de la escuela Ángel Veliz Mendoza del Cantón Vinces Provincia Los Ríos.	Si se analiza la dactilopintura incidirá al desarrollo de la creatividad en los niños y niñas de 4 a 5 años de la escuela “Ángel Veliz Mendoza” del cantón Vinces provincia Los Ríos	Deductivo Inductivo
PROBLEMAS ESPECÍFICOS	OBJETIVOS ESPECÍFICOS	HIPÓTESIS ESPECÍFICAS	TECNICAS
¿Qué modos de dactilopintura optimiza la creatividad de los niños/as.?	Identificar los modos de realizar la dactilopintura para optimizar la creatividad de los niños/as.	Si se detalla los modos de realizar la dactilopintura optimizará la creatividad de los niños/as.	cuestionario
¿Qué clases de dactilopintura estimula la creatividad en los niños?	Determinar las clases de dactilopintura que estimula la creatividad en los niños	Si se identifica las clases de dactilopintura estimulará la creatividad en los niños	Instrumento
¿Cuáles son los beneficios de la dactilopintura que contribuyen el aprendizaje significativo?	Conoce los beneficios de la dactilopintura para contribuir el aprendizaje significativo	Si se conoce los beneficios de la dactilopintura contribuirá en el aprendizaje significativo	Encuesta

RESULTADO DE LA DEFENSA

.....
ESTUDIANTE

.....
DIRECTOR DE ESCUELA O SU DELEGADO

.....
COORDINADOR DE LACARRERA

.....
DOCENTE ESPECIALISTA

**MATRIZ HABILITANTE PARA LA SUSTENTACIÓN
INFORME FINAL DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN**

ESTUDIANTE: ISABEL MARGARITA CUBERO MORAN

CARRERA: EDUCACIÓN PARVULARIO

FECHA: SEPTIEMBRE del 2016

TEMA: DACTILOPINTURA Y SU INCIDENCIA AL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD EN NIÑOS/AS DE 4 A 5 AÑOS DE LA ESCUELA “ÁNGEL VELIZ MENDOZA” CANTÓN VINCES, PROVINCIA DE LOS RÍOS

HIPÓTESIS GENERAL	VARIABLES DE LA HIPÓTESIS	INDICADORES DE LAS VARIABLES	PREGUNTAS RELACIONADAS CON EL INDICADOR (UNA POR INDICADOR)	CONCLUSIÓN GENERAL
Si se analiza la dactilopintura incidirá al desarrollo de la creatividad en los niños y niñas de 4 a 5 años de la escuela “Ángel Veliz Mendoza” del cantón Vinges provincia Los Ríos	DACTILOPINTURA	Dactilopintura A pintar con los dedos Objetivos de la dactilopintura Importancia del uso de dactilo pinturas Beneficios de la dactilopintura	1. Usted realiza actividades para desarrollar la creatividad de los estudiantes 2. Usted realiza actividades de dactilopintura en clase 3. Utiliza usted la técnica del soplado en trabajos de dactilopintura en clase 4. Con que frecuencia usted desarrolla la creatividad del estudiante a través de trabajos escolares 5. Usted como docente guía a los estudiantes para realizar una actividad planificada	Se analizará la información recopilada para demostrar que la dactilopintura incide en el desarrollo de la creatividad en los niños y niñas de 4 a 5 años de la escuela “Ángel Veliz Mendoza”
	CREATIVIDAD	Características de los niños creativos El desarrollo de la creatividad de los niños Cómo favorecer el desarrollo de la creatividad de los niños Cómo fomentar la creatividad en la familia El desarrollo de la creatividad a partir de técnicas de aprendizaje creativo	6. Usted desarrolla la imaginación del niño a través de la dactilopintura 7. Usted realiza exposiciones de los trabajos realizados por los estudiantes 8. Usted fomenta en los niños la iniciativa al realizar una actividad recreativa en clase 9. Usted desarrolla la creatividad en el niño mediante la pintura de dedos 10. Usted utiliza una guía didáctica de dactilopintura para desarrollar la creatividad del estudiante	

PROPUESTA.- “Dactilopintura y su expresión “

RESULTADO DE LA DEFENSA:

.....
ESTUDIANTE

.....
DIRECTOR DE ESCUELA O SU DELEGADO

.....
COORDINADOR DE LACARRERA

.....
DOCENTE ESPECIALISTA



INFORME DE ACTIVIDADES DEL TUTOR

Babahoyo, 4 de octubre del 2016

Msc.
 Marisol Chávez Jiménez
 COORDINADORA DE LA CARRERA EDUCACIÓN PARVULARIA
 Presente.-

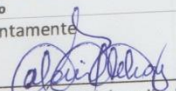
De mis consideraciones:

En mi calidad de tutora del Informe Final del Proyecto de Investigación, designado por el consejo directivo con oficio 0272 -14-07- 016, de la Srta. **ISABEL MARGARITA CUBERO MORÁN** DACTILOPINTURA Y SU INCIDENCIA AL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD EN NIÑOS/AS DE 4 A 5 AÑOS DE LA ESCUELA "ÁNGEL VELIZ MENDOZA" CANTÓN VINCES, PROVINCIA DE LOS RÍOS.

Hago llegar a usted el informe de actividades tutoriales cumplidas con el estudiante una vez concluido el trabajo de grado.

DATOS DEL ESTUDIANTE	
Nombre APELLIDO	Isabel Margarita Cubero Morán
Numero de Cedula	1204617953
Teléfono	0988912864
Correo Electrónico	isabelacubero@hotmail.com
Dirección domiciliaria	VINCES
DATOS ACADEMICOS	
Carrera estudiante	EDUCACIÓN PARVULARIA
Fecha de Ingreso	22 / Mayo / 2010
Fecha de culminación	28 /Febrero / 2016
Título del Trabajo	DACTILOPINTURA Y SU INCIDENCIA AL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD EN NIÑOS/AS DE 4 A 5 AÑOS DE LA ESCUELA "ÁNGEL VELIZ MENDOZA" CANTÓN VINCES, PROVINCIA DE LOS RÍOS.
Título a obtener	LICENCIADA EN EDUCACIÓN PARVULARIA
Líneas de Investigación	DIDÁCTICA EDUCACIÓN Y DESARROLLO SOCIAL TALENTO HUMANO EDUCACIÓN Y DOCENCIA
Apellido y Nombre tutor	MSc. Marisol Chávez Jiménez
Relación de dependencia del docente con la UTB	DOCENTE CONTRATADA
Perfil Profesional del Docente	Magister en Docencia y Currículo
Fecha de certificación del trabajo de grado	4 de octubre 2016

Atentamente


 MSC. Marisol Chávez Jiménez
 DOCENTE TUTOR



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA EDUCACIÓN PARVULARIA

SESIONES DE TRABAJO TUTORIAL
PRIMERA SESIÓN DE TRABAJO

Babahoyo, 30 de septiembre 2016

Resultados generales alcanzados	Actividades realizadas	Firma del tutor y estudiante
<ul style="list-style-type: none"> Se trabajó las hojas preliminares del informe final del proyecto de investigación. 	<ol style="list-style-type: none"> Se procedió a ordenar e incluir las hojas preliminares de manera correcta Se realizó la recomendación para el programa 	<p align="center"><i>[Firma del estudiante]</i> Firma del estudiante</p> <p align="center"><i>[Firma de la tutora]</i> Firma de la tutora</p>

Babahoyo, 27 de agosto del 2016

SEGUNDA SESIÓN DE TRABAJO

Babahoyo, 6 de septiembre 2016

Resultados generales alcanzados	Actividades realizadas	Firma del tutor y estudiante
<ul style="list-style-type: none"> se elaboró el cuestionario de preguntas se trabajó en la aplicación de la prueba del chi cuadrado 	<ol style="list-style-type: none"> Con la ayuda de las variables se elaboró el listado de preguntas de los cuestionarios. Se seleccionó la pregunta considerada más relevante para aplicar la prueba del chi cuadrado. 	<p align="center"><i>[Firma del estudiante]</i> Firma del estudiante</p> <p align="center"><i>[Firma de la tutora]</i> Firma de la tutora</p>



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA EDUCACIÓN PARVULARIA

CUARTA SESIÓN DE TRABAJO
TERCERA SESIÓN DE TRABAJO

Babahoyo, 10 de septiembre 2016

Resultados generales alcanzados	Actividades realizadas	Firma del tutor y estudiante
Se elaboró las conclusiones y recomendaciones	<ol style="list-style-type: none"> En base a lo observado en las respuestas de los cuestionarios aplicados, se procedió a redactar las conclusiones del informe final. Se redactó la recomendación para el problema encontrado en el trabajo de investigativo. 	 Firma del estudiante Firma de la tutora

CUARTA SESIÓN DE TRABAJO

Babahoyo, 17 de septiembre 2016

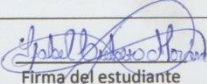
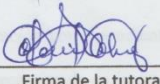
Resultados generales alcanzados	Actividades realizadas	Firma del tutor y estudiante
Se procedió al desarrollo de la propuesta	<ol style="list-style-type: none"> Se elabora la alternativa propuesta. Se diseña los aspectos básicos de la alternativa. Con la ayuda de un listado de verbos se hicieron varios borradores de objetivos. Se pule la estructura general de la propuesta. 	 Firma del estudiante Firma de la tutora



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA EDUCACIÓN PARVULARIA

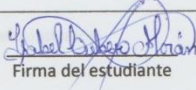
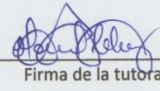
QUINTA SESIÓN DE TRABAJO

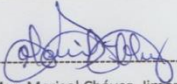
Babahoyo, 22 de septiembre 2016

Resultados generales alcanzados	Actividades realizadas	Firma del tutor y estudiante
Se estableció los resultados esperados de la alternativa de la propuesta	<ol style="list-style-type: none"> Se identifica los periodos de las actividades de la alternativa propuesta. Se selecciona las estrategias más importantes para la alternativa propuesta. 	 Firma del estudiante  Firma de la tutora

SEXTA SESIÓN DE TRABAJO

Babahoyo, 26 de septiembre 2016

Resultados generales alcanzados	Actividades realizadas	Firma del tutor y estudiante
Se estructuró previo análisis la matriz habilitante para la sustentación del informe final del proyecto de investigación	<ol style="list-style-type: none"> Se analizó la hipótesis general con sus respectivas variables e indicadores, señalando además las preguntas a aplicar en el trabajo investigativo, así como la conclusión general del mismo. 	 Firma del estudiante  Firma de la tutora


 Msc. Marisol Chávez Jiménez
 Docente Tutor



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA
EDUCACIÓN
"ÁNGEL VELIZ MENDOZA" Ministerio
de Educación
EDUCACIÓN PARVULARIA
MODALIDAD SEMIPRESENCIAL



Babahoyo, 8 de septiembre del 2016

Lcdo.
Héctor Bustamante, Msc.
DIRECTOR DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA "ÁNGEL VELIZ
MENDOZA"

De mi consideración:

ISABEL MARGARITA CUBERO MORÁN, con C.I. 120461795-3 egresada de la carrera de Educación Parvularia, me dirijo ante usted para solicitar la autorización correspondiente para observar los problemas que presenten los niños y niñas de edad preescolar de su institución a cargo y a su vez dialogar con las docentes de aula, y aplicar la encuesta correspondiente a los padres de familia y docentes de aula, y aplicar la encuesta correspondiente a los padres de familia y docente, para obtener el resultado esperado, y desarrollar mi tema de investigación.

Por la gentil atención que se sirva dar a la presente, anticipo mis agradecimientos.

ISABEL MARGARITA CUBERO MORÁN

C.I. 120461795-3