UNIVERSIDAD PARA EL DESARROLLO ANDINO

"Anti hatun yachay wasi, iskay simi yachachiypi umalliq"

FACULTAD DE HUMANIDADES Y CIENCIAS SOCIALES

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL Y BILINGÜE

Tesis

Dactilopintura y la creatividad gráfica en los niños de 5 años de la I.E. N° 282 de Occo-Anchonga, 2024

Para optar el Título Profesional de:

Licenciada en Educación Inicial y Bilingüe

Presentado por:

Janet Llaccta Aparco

Vilma Huillcas Huincho

Asesor:

Mg. Edith Nilda Guzman Zuñiga

Lircay – Angaraes – Huancavelica – Perú

2025

UNIVERSIDAD PARA EL DESARROLLO ANDINO

"Anti hatun yachay wasi, iskay simi yachachiypi umalliq"

FACULTAD DE HUMANIDADES Y CIENCIAS SOCIALES

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL Y BILINGÜE

Tesis:

Dactilopintura y la creatividad gráfica en los niños de 5 años de la I.E. N° 282 de Occo-Anchonga, 2024

Líneas de investigación:

Gestión y Calidad Educativa

Campo del conocimiento (OCDE)

Ciencias de la Educación

Autor:

Janet Llaccta Aparco

DNI N.º 73862110

https://orcid.org/0009-0005-2836-7351

Vilma Huillcas Huincho

DNI N.º 44609799

https://orcid.org/0009-0008-0042-6673

Asesor:

Mg. Edith Nilda Guzman Zuñiga

DNI N.º 20089147

https://orcid.org/ 0000-0002-0405-0545

Para optar el Título Profesional de:

Licenciada en Educación Inicial y Bilingüe

Lircay - Angaraes - Huancavelica – Perú

2025

N.º 007-2025-BR-II-UDEA

CONSTANCIA

DE SIMILITUD DE TRABAJOS DE TESIS POR EL SOFTWARE DE TURNITIN

El Instituto de Investigación, hace constar por la presente, que la tesis titulada **"DACTILOPINTURA Y LA CREATIVIDAD GRÁFICA EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA I.E. N° 282 DE OCCO-ANCHONGA, 2024".**

Autor : **JANET LLACCTA APARCO**

VILMA HUILLCAS HUINCHO

Carrera Profesional : **EDUCACIÓN INICIAL Y BILINGÜE**

Facultad : **HUMANIDADES Y CIENCIAS SOCIALES**

Asesor : **Mg. EDITH NILDA GUZMAN ZUÑIGA**

Que fue presentada en fecha **23/01/2025**, después de haberse realizado el análisis con el software de Turnitin, excluyendo la bibliografía y similitudes menores a 1%, presenta un porcentaje de similitud de **19%** día 23 de enero de 2025.

En tal sentido, de acuerdo con los criterios establecidos en el Reglamento de Grados y Títulos, se declara que la tesis cumple con el porcentaje aceptable de similitud.

En señal de conformidad y verificación se firma la presente constancia.

Lircay, 23 de enero de 2025.

UNIVERSIDAD PARA EL DESARROLLO ANDINO
UDEA
BIBLIOTECA Y REPOSITORIO
"UDEA"

Responsable de Repositorio y Biblioteca
Instituto de Investigación

CONSTANCIA DE APROBACIÓN DE ASESOR

En condición de asesor designado bajo Resolución Decanal N.º 107-2024-DFHCS-UDEA de fecha 15 de abril del 2024 de la tesis titulado: **"DACTILOPINTURA Y LA CREATIVIDAD GRÁFICA EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA I.E. N° 282 DE OCCO-ANCHONGA, 2024"** cuyos autores son las bachilleres **JANET LLACCTA APARCO** y **VILMA HUILLCAS HUINCHO**, para optar al Título Profesional de **LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL Y BILINGÜE**, luego de la revisión exhaustiva al contenido del documento, doy fe y considero que se encuentra apto para ser aprobado y con méritos suficientes para ser sometido para la sustentación.

En señal de conformidad se firma y sella la presente constancia.

Lircay, 23 de enero de 2025.

Firma
Asesor: Mg. EDITH NILDA GUZMAN ZUÑIGA
Código ORCID: https://orcid.org/ 0009-0008-6192-1491

ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS

En la ciudad de Lircay, provincia de Angaraes, Región Huancavelica, a los 28 días del mes de abril del año 2025, siendo las 17 horas con 00 minutos, en el Aula Magna de la Universidad para el Desarrollo Andino se instaló el Jurado designado con Resolución Decanal N.º 017-2025-DFHCS. -UDEA de fecha 10 de enero de 2025, teniendo como Miembros de Jurado:

PRESIDENTE : Mg. EDWIN HECTOR GUZMAN ZUÑIGA

SECRETARIO : Mg. FELICIANO RIVERA VERDE

VOCAL : Mg. MARIO CHAHUAYO QUISPE

Con la finalidad de llevar a cabo el acto académico de sustentación de tesis de los bachilleres: **JANET LLACCTA APARCO** y **VILMA HUILLCAS HUINCHO** de la Carrera Profesional de **EDUCACIÓN INCIAL Y BILINGÜE**, de la Facultad de **HUMANIDADES Y CIENCIAS SOCIALES**, quienes sustentan la tesis titulada: **"DACTILOPINTURA Y LA CREATIVIDAD GRÁFICA EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA I.E. N° 282 DE OCCO-ANCHONGA, 2024",** aprobado mediante Resolución Decanal N.º 048-2025-DFHCS.-UDEA de fecha 23 de enero de 2025, para optar al Título Profesional de **LICENCIADA EN EDUCACIÓN INCIAL Y BILINGÜE**, bajo la modalidad de **TESIS.**

Luego, de haber absuelto las preguntas que fueron formuladas por los Miembros del Jurado, se llegó al siguiente resultado:

Aprobado por : Unanimidad ☒ Mayoría ☐

Mención : Excelente ☐ Muy bueno ☐ Bueno ☐ Regular ☒

Desaprobado por: Unanimidad ☐ Mayoría ☐

En conformidad a lo actuado firmamos al pie.

.....
PRESIDENTE

.....
SECRETARIO

.....
VOCAL

DEDICATORIA

Dedicamos el presente trabajo de investigación a Dios que siempre está presente en nuestra vida y es nuestra guía en cada objetivo que nos proponemos.

AGRADECIMIENTO

A nuestra alma mater la Universidad para el Desarrollo Andino, y a su plana docente; por su gran ejemplo de profesionalismo y por el apoyo que nos han brindado para poder surgir como profesional en educación.

ÍNDICE

DEDICATORIA vi

AGRADECIMIENTO vii

ÍNDICE viii

ÍNDICE DE TABLAS xiii

ÍNDICE DE FIGURA xiv

RESUMEN xv

ABSTRACT xvi

CHINTI xvii

INTRODUCCIÓN 1

CAPÍTULO I 3

PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN 3

1.1. Planteamiento del problema 3

1.2. Formulación del problema 5

1.2.1. Problema general 5

1.2.2. Problemas específicos 5

1.3. Fundamentación 6

1.3.1. Fundamentación teórico 6

1.4. Objetivos de la investigación 6

1.4.1. Objetivo general 6

1.4.2. Objetivos específicos 6

1.5. Hipótesis de la investigación 7

1.5.1. Hipótesis general 7

1.5.2. Hipótesis específicas 7

CAPÍTULO II 8

MARCO TEÓRICO 8

2.1. Antecedentes de la investigación 8

2.2. Bases teóricas de la investigación 11

2.2.1. Bases teóricas de la variable dactilopintura 11

2.2.2. Bases teóricas de la variable compresión lectora 11

2.3. Marco conceptual 11

2.3.1. Bases teóricas de la variable independiente (X) 11

2.3.1.1. Definición de dactilopintura. 11

2.3.1.2. Características de dactilopintura. 12

2.3.1.2.1. Uso de las huellas dactilares y manos. 12

2.3.1.2.2. Expresión creativa. 12

2.3.1.2.3. Actividad lúdica. 13

2.3.1.2.4. Exploración de textura. 13

2.3.1.2.5. Adaptabilidad 13

2.3.1.3. Objetivo de dactilopintura. 13

2.3.1.4. Importancia de dactilopintura. 14

2.3.1.5. Rol del docente en la enseñanza de la dactilopintura. 15

2.3.1.6. Teoría de dactilopintura. 16

2.3.1.6.1. Teorías de Jean Piaget. 16

2.3.1.7. Dimensiones de dactilopintura. 16

2.3.1.7.1. Dimensión de huellas con las palmas de mano. 16

2.3.1.7.2. Dimensión de huellas con los pies. 16

2.3.2. Bases teóricas de la variable dependiente (Y) 17

2.3.2.1. Definición de creatividad gráfica. 17

2.3.2.2. Características de creatividad gráfica. 17

2.3.2.3. Clasificación de la creatividad gráfica. 18

2.3.2.3.1. Preparación. 18

2.3.2.3.2. Desarrollo. 18

2.3.2.3.3. Iluminación. 18

2.3.2.4. Importancia de la creatividad gráfica. 18

2.3.2.5. Estrategias de la creatividad gráfica. 19

2.3.2.6. Funciones de creatividad gráfica. 19

2.3.2.6.1. Comunicación visual. 20

2.3.2.6.2. Diferenciación e identidad de marca. 20

2.3.2.6.3. Expresión artística. 20

2.3.2.6.4. Facilitación del aprendizaje. 20

2.3.2.6.5. Comunicación publicitaria. 20

2.3.2.6.6. Innovación en diseño. 20

2.3.2.6.7. Impacto emocional. 21

2.3.2.7. Teorías de creatividad grafica. 21

2.3.2.7.1. Teoría de Vigotski. 21

2.3.2.8. Dimensiones de creatividad gráfica. 21

2.3.2.8.1. Dimensión de flexibilidad. 21

2.3.2.8.2. Dimensión de originalidad 22

2.4. Definición de términos básicos 22
2.4.1. La dactilopintura 22
2.4.2. La creatividad 22
2.4.3. Gráfica 23
2.4.4. Los niños 23
2.4.5. Educación 23
CAPÍTULO III 24
METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN 24
3.1. Tipo y nivel de investigación 24
3.2. Diseño de investigación 24
3.3. Población y muestra 25
3.3.1. Descripción de la población 25
3.3.2. Selección de la muestra 25
3.3.3. Muestreo 26
3.4. Técnicas e instrumento de recolección de datos 26
3.5. Proceso y análisis de datos 26
3.6. Ética investigativa 27
CAPÍTULO IV 28
RESULTADOS Y DISCUSIONES 28
4.1. Resultados 28
4.1.1. Confiabilidad del instrumento 28
4.1.2. Análisis de datos cuantitativos 31
4.2. Discusiones 36

4.2.1. En relación al objetivo general 36
4.2.2. En relación a los objetivos específicos 36
4.3. Contrastación de hipótesis 38
4.3.1. Planteamiento de la hipótesis 38
4.3.2. Determinación del nivel de significancia 38
4.3.3. Elección de la prueba estadística 38
4.3.4. Cálculo del valor tabular 38
4.4. Contrastación de la hipótesis general 40
4.5. Contrastación de la hipótesis general 1 41
4.6. Contrastación de la hipótesis general 2 42
4.7. Contrastación de la hipótesis general 3 43
4.8. Contrastación de la hipótesis general 4 44
CAPÍTULO V 46
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES 46
5.1. Conclusiones 46
5.2. Recomendaciones 47
Referencias 48
Anexo 51
Anexo A: Matriz de consistencia 52
Anexo B: Matriz de operacionalización de variables 53
Anexo C: Instrumento de recolección de datos 54
Anexo D: Síntesis del análisis de datos 55
Anexo E: Evidencias fotográficas 57

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 *Población de estudio* 25

Tabla 2 *Evaluación de la confiabilidad de los instrumentos mediante la puntuación de criterios* 28

Tabla 3 *Estadísticos descriptivos de la variable Dactilopintura* 29

Tabla 4 *Estadísticos descriptivos de la variable creatividad gráfica* 30

Tabla 5 *Estadísticos de resumen de la variable Dactilopintura* 30

Tabla 6 *Estadísticos de resumen de la variable Creatividad gráfica* 30

Tabla 7 *Relación que existe entre la dactilopintura y la creatividad grafica en los niños de 5 años de la I.E. N° 282 de Occo-Anchonga, 2024* 31

Tabla 8 *Relación que existe entre la dactilopintura en su dimensión huellas con las palmas de mano en la creatividad grafica de los niños de 5 años de la I.E. N° 282 de Occo-Anchonga, 2024* 32

Tabla 9 *Relación que existe entre la dactilopintura en su dimensión huellas con los pies en la creatividad grafica de los niños de 5 años de la I.E. N° 282 de Occo-Anchonga, 2024.* 33

Tabla 10 *Relación que existe entre la dactilopintura en su dimensión originalidad en la creatividad grafica de los niños de 5 años de la I.E. N° 282 de Occo-Anchonga, 2024* 34

Tabla 11 *Relación que existe entre la dactilopintura en su flexibilidad en la creatividad grafica de los niños de 5 años de la I.E. N° 282 de Occo-Anchonga, 2024* 35

Tabla 12 *Prueba de normalidad* 39

Tabla 13 *Estadístico de prueba de correlación para la hipótesis general* 40

Tabla 14 *Estadístico de prueba de correlación para la hipótesis especifica 1* 41

Tabla 15 *Estadístico de prueba de correlación para la hipótesis especifica 2* 43

Tabla 16 *Estadístico de prueba de correlación para la hipótesis especifica 3* 44

Tabla 17 *Estadístico de prueba de correlación para la hipótesis especifica 4* 45

ÍNDICE DE FIGURA

Figura 1 *Diseño del estudio*---------- 24

Figura 2 *Relación que existe entre la dactilopintura y la creatividad grafica en los niños de 5 años de la I.E. N° 282 de Occo-Anchonga, 2024*---------- 31

Figura 3 *Relación que existe entre la dactilopintura en su dimensión huellas con las palmas de mano en la creatividad grafica de los niños de 5 años de la I.E. N° 282 de Occo-Anchonga, 2024*---------- 32

Figura 4 *Relación que existe entre la dactilopintura en su dimensión huellas con los pies en la creatividad grafica de los niños de 5 años de la I.E. N° 282 de Occo-Anchonga, 2024*---------- 33

Figura 5 *Relación que existe entre la dactilopintura en su dimensión originalidad en la creatividad grafica de los niños de 5 años de la I.E. N° 282 de Occo-Anchonga, 2024*---------- 34

Figura 6 *Relación que existe entre la dactilopintura en su flexibilidad en la creatividad grafica de los niños de 5 años de la I.E. N° 282 de Occo-Anchonga, 2024*---------- 35

Figura 7 *Pruebas de normalidad de dactilopintura* ---------- 39

Figura 8 *Pruebas de normalidad de creatividad gráfica* ---------- 40

RESUMEN

La presente investigación titulada: “Dactilopintura y la Creatividad Gráfica en los Niños de 5 Años de la I.E. N° 282 de Occo-Anchonga, 2024”; tuvo como objetivo determinar la relación que existe entre la dactilopintura y la creatividad grafica en los niños de 5 años de la I.E. N° 282 de Occo-Anchonga, 2024. El tipo de investigación fue básica, nivel descriptivo correlacional y el diseño es correlacional, la población fue constituida por 54 niños de 3, 4 y 5 años de edad, el tipo de muestreo fue no probabilístico y la muestra estuvo conformado por toda la población, la técnica empleada para la recopilación de datos fue observación y el instrumento que se utilizó fue ficha de observación con 14 preguntas, con una escala ordinal y medición dicotómico, para el procesamiento de datos se utilizó el programa Excel y SPSS, una vez terminado de procesar los datos se ha obtenido las tablas y figuras estadísticas. Se aplicó en primera instancia el análisis de normalidad de los datos con la prueba de Shapiro-Wilk. Donde los resultados correlaciones determinaron con la prueba Rho de Spearman, prueba no paramétrica que indica la intensidad y sentido de la relación de las variables de estudio. Para medir la confiabilidad se utilizó Kuder-Richardson para las escalas dicotómicas, que es aplicable para establecer la confiabilidad de la investigación. Con la aplicación de dactilopintura y la creatividad grafica existe una relación directa con las huellas de las palmas de mano, pies, originalidad, flexibilidad de los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 282 de Occo-Anchonga, 2024.

Palabras claves: Dactilopintura, creatividad gráfica, huellas con las palmas de mano, pies, originalidad, flexibilidad.

ABSTRACT

This research titled: “Fingerprinting and Graphic Creativity in 5-Year-Old Children of the I.E. No. 282 of Occo-Anchonga, 2024”; The objective was to determine the relationship that exists between finger painting and graphic creativity in 5-year-old children of the I.E. No. 282 of Occo-Anchonga, 2024. The type of research was basic, correlational descriptive level and the design is correlational, the population was made up of 45 children of 5 years of age, the type of sampling was non-probabilistic and the sample was made up of year-old children from the Institution, the technique used for data collection was observation and the instrument used was an observation sheet with 14 questions, with an ordinal scale and dichotomous measurement, to The Excel and SPSS programs were used to process the data. Once the data was processed, the statistical tables and figures were obtained. In the first instance, the analysis of data normality was applied with the Shapiro-Wilk test. Where the correlation results were determined with Spearman's Rho test, a non-parametric test that indicates the intensity and direction of the relationship of the study variables. To measure reliability, Kuder-Richardson was used for dichotomous scales, which is applicable to establish the reliability of the research. With the application of fingerprint painting and graphic creativity there is a direct relationship with the prints of the palms, feet, originality, flexibility of the 5-year-old children of the Initial Educational Institution No. 282 of Occo-Anchonga, 2024.

Keywords: Fingerprint painting, graphic creativity, palm prints, feet, originality, flexibility.

CHINTI

Kay maskay llamkaypa patachayninmi: “Dactilopintura y la Creatividad Gráfica pichqa watayoq warmakuna chay I.E. N° 282 de Occo-Anchonga nisqan yachay wasipi 2024 watapi”, hatun hawachiyninmi imaynam tupanku llalliq watapi pukllanakuna chay hatun kuyuyninkuna tawa watayuq warmakunapi chay I.E. N° 282 de Occo-Anchonga nisqan yachay wasipi 2024 watapi. Maskay qillqasqapa rakiyninmi yupana chay nivel descriptivo nisqan sutichayniyuq diseño nisqanñataqmi correlacional, pichqa chunka tawayuq warmakunawanmi ruwasqa kachkan 5 watayuqkuna, muestreo nisqanmi mana probabilístico hinaspa kachkan ruwasqa chunka iskay chunka warmakunawan pichqa watayuqkunawan nisqan rakiywan, yachaypa tupuy ruwayninmi llapa rimay tapukuykunapa huñuynin, chaypaqmi kamachikurqa kimsa chunka tapukuykunawan kaytam tupukurqa ficha de observación nisqanwan, escala ordinal hinaspa medición dicotómica tupuy nisqankunawan, llapa kutichiykunata huñunaypaqmi kamachikurqani Excel hinaspa SPSS nisqan programakunata chayna tablas estadísticos nisqankunata ruwanapaq. Chiqapchayninta tupunapaqmi kamachikurqa Kurd Richardson nisqanta kamachikurqañam respuestas dicotómicas hinaspa prueba de T-Student nisqankunata chaymi lluqsimurqa isqun chunka pichqayuq allin chiqapchayniyuq kutichiynin, chaywanmi riqsichin allin tupayniyuq kasqanta kay iskay yachaykunamanta. Llalliq watapi pukllanakunaqa allinchanmi tawa watayuq uña warmakunapa hatun kuyuyninkunata, allintam warmakuna kuyuyninta qallaykun alliqninpi chaynallataq ichuqninpi, hinaspa hukllan chakinwan pawaptinpas allintam sayan chay I.E. N° *282 de Occo-Anchonga* nisqan yachay wasipi.

Simi rimay kichana: raku, pukllanakuna, kuyuykuna, kutichiynin, chaywanmi riqsichin.

INTRODUCCIÓN

La dactilopintura es una técnica artística que utiliza las huellas digitales para crear formas y figuras, representa una herramienta pedagógica innovadora en el desarrollo de la creatividad gráfica en los niños. En el contexto educativo, el fomento de la creatividad es fundamental para el desarrollo integral de los niños, especialmente en etapas tempranas, donde la estimulación de la expresión artística puede potenciar habilidades cognitivas, motrices y emocionales. En este sentido, la I.E. N° 282 de Occo, ubicada en una zona rural, ofrece un entorno ideal para explorar cómo la dactilopintura puede influir en el desarrollo de la creatividad gráfica en niños de 5 años. La importancia de esta investigación radica en la necesidad de establecer métodos educativos que potencien el desarrollo de habilidades creativas desde edades tempranas, especialmente en contextos educativos rurales, donde el acceso a recursos pedagógicos puede ser limitado. A través de la observación y el análisis de los trabajos realizados por los niños, se busca ofrecer una propuesta educativa que no solo fomente la creatividad, sino que también permita a los docentes implementar estrategias innovadoras para el aprendizaje artístico en la educación infantil.

A partir de los resultados obtenidos, se espera generar conclusiones y recomendaciones que contribuyan a enriquecer las prácticas pedagógicas en la educación inicial, promoviendo el arte como una herramienta clave para el desarrollo integral de los niños. En el presente trabajo investigación se anhela incentivar a las maestras a que utilicen la técnica de la dactilopintura como medio de expresión para desarrollar las diferentes capacidades infantiles, despertando la imaginación y creatividad se logrará que el proceso de enseñanza y aprendizaje sea más divertido y entretenido. Al respecto, la presente tesis se ha estructurado en cinco (5) capítulos:

El capítulo I: Contiene el planteamiento del estudio, donde se considera la fundamentación del problema de la investigación, la formulación del problema, objetivos de la investigación,

formulación del problema general y especifico, fundamentación teórica, objetivos e hipótesis de investigación. El capítulo II: Está constituido por los antecedentes y las bases teóricas que dan sustento al trabajo investigación, definición de términos básicos etc. El capítulo III: Se trata de marco metodológico de la investigación, aquí se determina el tipo, nivel de investigación, diseño de investigación, población y muestra, técnicas e instrumentos de recolección de datos, tabulación y procesamiento de datos, aspectos éticos de la investigación. En el capítulo IV: Se dan conocer los resultados de análisis en forma de tablas, gráficos estadísticos. En el capítulo V : Se dan conocer las conclusiones y recomendaciones. Finalmente se presenta las referencias bibliográficas y anexos.

CAPÍTULO I

PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1. Planteamiento del problema

La Unión Europea, en el campo educativo tiene objetivos bien explícitos, que contribuye significativamente en la formación integral de los niños, el Estado se preocupa por la mejora y la calidad de transmisión de conocimientos; puesto que la educación es el pilar de la transformación de conciencias, que en última instancia coadyuva al desarrollo de los pueblos; sin embargo, en el Perú, se tiene serias deficiencias en los objetivos que se plantean, debido a que no existe una unidad dialéctica entre la teoría y la práctica; dicho de otro modo, las políticas educativas, reformas educativas, Proyecto Educativo Nacional y el Diseño Curricular Nacional, no son otra cosa que la concreción teórica, que en su mayoría no se cumple en los hechos. Ello se evidencia en las Instituciones Educativas de nivel inicial que se encuentran con un conjunto de trabas en el desarrollo de la creatividad; a consecuencia de la prevalencia de una enseñanza tradicional y directiva que se apoya únicamente en el libro, carente de un espíritu creativo e innovador (Ruiz, 2010).

Actualmente el Ministerio de Educación de Perú conocedor del valor que posee la creatividad en el desarrollo de los infantes ha tomado medidas dirigidas a la preparación de los docentes para potenciar un trabajo eficiente en el tratamiento de la creatividad y en general, en la formación integral de los niños preescolares. En el marco curricular, se precisan dos objetivos a lograrse en el proceso de enseñanza-aprendizaje: Emprende creativamente sus sueños personales y colectivos; se comunica, ejerce la ciudadanía, se desenvuelve con autonomía, asume un estilo de vida saludable, emprende creativamente sus sueños personales y colectivos que deben ser

atendidos como principios pedagógicos desde el Nivel Inicial hasta el quinto año de Secundaria (MINEDU, 2023).

La dactilopintura para niños de inicial es una actividad artística que involucra el uso de las huellas dactilares y las manos de los niños para crear obras de arte. Esta técnica artística es especialmente popular en entornos educativos de educación inicial o preescolar, ya que permite a los niños expresar su creatividad de una manera táctil y divertida, En esta técnica, se manipula directamente la sustancia que se utilizará para crear la obra. Además de los dedos, también se pueden utilizar la palma de la mano, el canto de la mano, los antebrazos e incluso los codos. Es una forma creativa y expresiva de pintar sin la necesidad de herramientas adicionales (Basantes, 2015).

La creatividad es una destreza única y propia de cada ser humano, la misma que se desarrolla de forma constante desde el primer día de vida. Esta capacidad de crear cosas, nos brinda muchas oportunidades para expresar todo lo que nos brinda placer, nos preocupa o interesa. Es por ello que es importante desde el nacimiento que el niño desarrolle al máximo su potencial, El desarrollo de la creatividad impacta de manera positiva al cerebro de los niños, ya que puede generar múltiples conexiones neuronales, las cuales se irán formando desde los primeros años de vida. Desde que son pequeños cuentan con un gran potencial creativo, ya que su cerebro es mucho más receptivo a los estímulos del medio ambiente, por lo que la primera infancia será el momento perfecto para brindar las condiciones adecuadas para que se manifieste (Calderón, 2001).

El problema que se ha podido observar, es la falta de la aplicación de una mejor destreza de la técnica dactilopintura en el desarrollo de la creatividad de los niños de 5 años de la I.E. N° 282 de San Pablo de Occo, Distrito Anchonga. Asimismo, la institución no cuenta con los materiales didácticos necesarios, las maestras por falta de conocimiento no utilizan la técnica de

la dactilopintura, existe poca motivación e interés para que los niños puedan desarrollar la creatividad, las maestras no aplican en las sesiones de aprendizaje estrategias y técnicas de dactilopintura. El desarrollo de esta técnica tiene un valor agregado de crear y fomentar en los niños el desarrollo de su personalidad, destreza y capacidad como ser individual y social. Debido a los potenciales beneficios de la dactilopintura, pintar con los dedos y manos, como una forma de incentivar a las maestras a la utilización de esta técnica como medio de desarrollar la creatividad y la participación activa de los niños, para esto se plantean los problemas en las secciones subsiguientes.

1.2. Formulación del problema

1.2.1. Problema general

¿Cuál es la relación que existe entre la dactilopintura y la creatividad grafica en los niños de 5 años de la I.E. N° 282 de Occo-Anchonga, 2024?

1.2.2. Problemas específicos

- ¿Cuál es la relación que existe entre la dactilopintura en su dimensión huellas con las palmas de mano en la creatividad grafica de los niños de 5 años de la I.E. N° 282 de Occo-Anchonga, 2024?
- ¿Cuál es la relación que existe entre la dactilopintura en su dimensión huellas con los pies en la creatividad grafica de los niños de 5 años de la I.E. N° 282 de Occo-Anchonga, 2024?
- ¿Cuál es la relación que existe entre la dactilopintura en su dimensión originalidad en la creatividad grafica de los niños de 5 años de la I.E. N° 282 de Occo-Anchonga, 2024?
- ¿Cuál es la relación que existe entre la dactilopintura en su dimensión flexibilidad en la creatividad grafica de los niños de 5 años de la I.E. N° 282 de Occo-Anchonga, 2024?

1.3. Fundamentación

1.3.1. Fundamentación teórico

La presente investigación se fundamenta teóricamente porque la dactilopintura permite el desarrollo del pensamiento ingenioso de los niños de la Institución Educativa Inicial N° 282 de San Pablo de Occo, desde muy temprana edad, con actividades sencillas y prácticas que incluyen la metodología de juego, trabajo efectivizada en el momento pedagógico del desarrollo de la actividad dactilopintura lo cual propicia el desarrollo y la estimulación de la creatividad, potenciación de competencias comunicativas y la práctica de valores. Del mismo modo el estudio se fundamenta en teorías científicas de base para poder realizar la presente investigación, éstas son la Teoría de Jean Piaget y la expresión plástica infantil y la Teoría de las Inteligencias Múltiples de Howard Gardner para la variable técnica de la dactilopintura; y la Teoría de Vigotsky: Imaginación y creatividad para la variable creatividad.

1.4. Objetivos de la investigación

1.4.1. Objetivo general

Determinar la relación que existe entre la dactilopintura y la creatividad grafica en los niños de 5 años de la I.E. N° 282 de Occo-Anchonga, 2024.

1.4.2. Objetivos específicos

- Determinar la relación que existe entre la dactilopintura en su dimensión huellas con las palmas de mano en la creatividad grafica de los niños de 5 años de la I.E. N° 282 de Occo-Anchonga, 2024.
- Determinar la relación que existe entre la dactilopintura en su dimensión huellas con los pies en la creatividad grafica de los niños de 5 años de la I.E. N° 282 de Occo-Anchonga, 2024.

- Determinar la relación que existe entre la dactilopintura en su dimensión originalidad en la creatividad grafica de los niños de 5 años de la I.E. N° 282 de Occo-Anchonga, 2024.
- Determinar la relación que existe entre la dactilopintura en su dimensión flexibilidad en la creatividad grafica de los niños de 5 años de la I.E. N° 282 de Occo-Anchonga, 2024.

1.5. Hipótesis de la investigación

1.5.1. Hipótesis general

Existe relación directa entre la dactilopintura y la creatividad grafica en los niños de 5 años de la I.E. N° 282 de Occo-Anchonga, 2024.

1.5.2. Hipótesis específicas

- Existe relación directa entre la dactilopintura en su dimensión huellas con las palmas de mano en la creatividad grafica de los niños de 5 años de la I.E. N° 282 de Occo-Anchonga, 2024.
- Existe relación directa entre la dactilopintura en su dimensión huellas con los pies en la creatividad grafica de los niños de 5 años de la I.E. N° 282 de Occo-Anchonga, 2024.
- Existe relación directa entre la dactilopintura en su dimensión originalidad en la creatividad grafica de los niños de 5 años de la I.E. N° 282 de Occo-Anchonga, 2024.
- Existe relación directa entre la dactilopintura en su dimensión flexibilidad en la creatividad grafica de los niños de 5 años de la I.E. N° 282 de Occo-Anchonga, 2024.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes de la investigación

Holgado y Carazas (2021) en su tesis titulada: "*Dactilopintura y desarrollo de la motricidad fina en niños de 4 años del Jardín los Angelitos, Laberinto-2021*". Tuvo como propósito de determinar la relación existe entre la Dactilopintura y desarrollo de la motricidad fina en niños de 4 años del Jardín Los Angelitos, Laberinto-2021. Es una investigación correlacional, descriptiva y transeccional. El diseño de la investigación es del tipo descriptivo correlacional. La población fue de 65 y la muestra de 22 infantes varones y mujeres de 4 años, y la muestra que son todos los alumnos del Jardín Los Angelitos. El instrumento aplicado es la Encuesta-Cuestionario será diseñado y construido especialmente para este fin, esto consta de dos partes: El primer cuestionario para la dactilopintura y la segunda variable para la motricidad fina. Concluimos existe relación significativa moderada entre la Dactilopintura y desarrollo de la motricidad fina en niños de 4 años del Jardín Los Angelitos, Laberinto-2021. Pues según la Tabla 10, La reciprocidad es de 0,685 entre la variable dactilopintura y psicomotricidad fina por lo tanto, rechazamos la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna.

Amán (2019) en su tesis titulada: *"La dactilopintura y el desarrollo de la creatividad de los niños de 3 y 4 años";* tuvo como objetivo principal de proponer un sistema de acciones basadas en la dactilopintura para contribuir al desarrollo de la creatividad de los niños de 3 y 4 años. La investigación es de tipo cuasi experimental, debido a que el grupo a ser estudiado fue intervenido antes y después de aplicar diversas técnicas de dactilopintura. Como resultados la investigación ha demostrado que solo el 50% de los niños puede seleccionar colores basándose en su creatividad. Es alentador observar que todos los niños, si se les estimula lo suficiente y son capaces de elegir

colores basándose en su creatividad y que sus elecciones de color varían mucho de un dibujo a otro.

Medina (2021) en su tesis titulada: "*Dactilopintura como técnica en la mejora de la creatividad de niños de inicial en la institución educativa privada Emanuel Pichanaqui, Chanchamayo, Junín-2021*"; tuvo como objetivo general determinar de qué manera la dactilopintura como técnica mejora la creatividad en niños de inicial en la Institución Educativa Privada Emanuel Pichanaqui. Se empleó una metodología tipo aplicada, nivel explicativo, diseño pre experimental, Se tomó como población a los niños de tres, cuatro, cinco años del nivel inicial y como muestra se tuvo 15 niños de 5 años. Se determinó su participación según una muestra no probabilística por conveniencia. Se aplicó como técnica la observación y la lista de cotejo como instrumento validada por 3 expertos obteniendo una confiablidad de 0,83 valor de significancia mediante el alfa de Cron Bach. Se trabajó la prueba no paramétrica del Willcoxon, considerando el consentimiento informado para el recojo de resultados. En relación a los resultados, se observó que antes de la aplicación de la técnica dáctilo pintura se encontraban en nivel proceso a un 60%; frente a ello se aplicaron sesiones en base a la técnica, donde se observó que el porcentaje ascendió a un 67% en el nivel logro previsto.

Amanzo (2021) en su tesis de investigación titulada: *"Dactilopintura para el desarrollo de la motricidad fina en niños de 4 a 5 años"*; el trabajo de investigación tuvo como problema principal ¿Cómo influye la dactilopintura en el desarrollo de la creatividad en niños de 5 años?, con una población de 20 niños de cinco años del nivel inicial, donde se trabajó con un muestreo no probabilístico censal, el objetivo general fue determinar la influencia de la dactilopintura en el desarrollo de la creatividad en niños de 5 años. El tipo de investigación fue aplicada, con un nivel de investigación explicativa y un diseño preexperimental. Se aplicó la técnica de evaluación

educativa y el instrumento empleado fue la prueba pedagógica. El resultado obtenido de 20 niños, en el nivel "logro" (L) el 100% (20) los niños desarrollaron la capacidad de encontrar diferentes tipos de respuestas o soluciones ingeniosas a los problemas planteados. Asimismo, se reconoce la capacidad de presentar ideas nuevas e innovadoras que ayuden a cambiar la forma en que desarrollan los ejercicios planteados. Se evidencia en ellos una mente flexible para transformar, combinar, descontextualizar, abstraer, observar, probar, interactuar en una variedad de entornos. Como resultado que la dactilopintura influye significativamente en el desarrollo de la creativa en niños de 5 años.

Cabrales (2024) en su tesis titulada: "*Dactilopintura y la creatividad en niños de preescolar de la Institución Educativa N° 1577 Mi Mundo Mágico-Casma, 2024*"; tuvo como objetivo determinar la relación entre la dactilopintura y la creatividad en los niños de preescolar de la institución educativa N° 1577 Mi mundo mágico – Casma, 2024, cuya metodología fue de nivel correlacional, tipo cuantitativa diseño no experimental correlacional, lo cual se aplicó un muestreo probabilístico aleatorio simple de 45 estudiantes de preescolar al que se aplicaron un instrumento: Guía de observación para las variables con una confiabilidad de á. .854, cuya técnica fue la observación, validados por los expertos. Cuyos resultados indicaron un nivel normal (67%) en dactilopintura y en la creatividad en proceso (64%). Por consiguiente, se determinó que en las dimensiones existe un grado alto de correlación lineal directa positiva de Rho de Spearman de (r = 0,430**) respecto a la percepción táctil de la dactilopintura, así como la motricidad fina se relaciona con la creatividad de Rho de Spearman con una (r = 0,457**) siendo altamente significativas con un $p < 0,01$ respecto a la creatividad de los estudiantes de preescolar. Concluyendo que existe una correlación directa positiva de Rho de Spearman con (r = 0,501**) con un grado alto de significancia $p < 0,01$ entre las variables del estudio.

2.2. Bases teóricas de la investigación

2.2.1. Bases teóricas de la variable dactilopintura

La dactilopintura incluye aspectos como el desarrollo de la motricidad fina, la creatividad en niños y su aplicación como técnica educativa. Se fundamenta en enfoques sociocognitivos para mejorar habilidades motoras y estimular la creatividad a través de la pintura con los dedos. Ha sido investigada en contextos educativos para potenciar la motricidad fina en niños, ofreciendo una alternativa didáctica y lúdica en la enseñanza. Estudios cuantitativos han evaluado su eficacia y se han identificado características específicas para su enseñanza, destacando su contribución al desarrollo integral de los niños (Cuadrado, 2018).

2.2.2. Bases teóricas de la variable compresión lectora

Las bases teóricas de la comprensión lectora son fundamentales para entender cómo los individuos procesan, interpretan y comprenden un texto. Estas bases se apoyan en teorías cognitivas que explican cómo se lleva a cabo la comprensión de la lectura, como el modelo interactivo, el modelo de procesamiento de la información y la teoría de los esquemas. Estas teorías sugieren que la comprensión lectora implica la activación de conocimientos previos, la inferencia de información implícita, la identificación de la estructura del texto y la monitorización de la comprensión. Además, factores como el vocabulario, la fluidez lectora y la atención influyen en la capacidad de comprensión lectora de un individuo. La aplicación de estas bases teóricas en la enseñanza puede mejorar las habilidades de comprensión lectora de los estudiantes (Reneé, 2008).

2.3. Marco conceptual

2.3.1. Bases teóricas de la variable independiente (X)

2.3.1.1. Definición de dactilopintura. Es una técnica artística que implica el uso de las huellas dactilares, dedos y manos para aplicar pintura sobre una superficie, creando así una obra

de arte. Esta técnica es comúnmente asociada con actividades creativas dirigidas a niños, ya que permite una forma de expresión artística táctil y lúdica. Sin embargo, también puede ser utilizada de manera más seria y reflexiva por artistas de todas las edades (Reneé, 2008).

Aunque en algunos casos, también se considera la utilización de los pies, pintar con dedos y manos, es como pintar con cualquier otra manualidad, es una actividad divertida para los niños, porque les permite ser creativos e imaginar y crear. Se requiere material adecuado como pasta o pintura para desarrollar la sensibilidad y mejorar la expresión artística, verbal y de emociones, sobre todo si es una actividad realizada en grupo, con amigos o con familia (Itzcovich, 2005).

En síntesis la técnica de la dactilopintura es una actividad que produce una satisfacción infinita y actúa como agente de liberación, favoreciendo la educación de la mano para la expresión gráfica, también 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.

2.3.1.2. Características de dactilopintura. Cuadrado (2018) nos menciona las siguientes caracterizarías:

2.3.1.2.1. Uso de las huellas dactilares y manos. La característica principal de la dactilopintura es la aplicación directa de pintura con los dedos, las huellas dactilares o las manos del artista sobre la superficie de trabajo.

2.3.1.2.2. Expresión creativa. La dactilopintura se presta a una expresión artística más libre y espontánea. Al eliminar la intermediación de pinceles u otras herramientas, los artistas pueden experimentar directamente con las formas y las texturas que pueden lograr con sus manos.

2.3.1.2.3. Actividad lúdica. En entornos educativos, especialmente en la enseñanza preescolar o para niños pequeños, la dactilopintura se utiliza como una actividad lúdica que fomenta la creatividad y el desarrollo sensorial.

2.3.1.2.4. Exploración de textura. Al usar los dedos y las manos, los artistas pueden experimentar con la creación de diferentes texturas en sus obras. Pueden aplicar más o menos presión, mezclar colores directamente en la superficie y explorar las posibilidades expresivas de la técnica.

2.3.1.2.5. Adaptabilidad. La dactilopintura es una técnica adaptable que se puede utilizar en diversas superficies, como papel, cartulina, lienzo o incluso materiales más tridimensionales.

2.3.1.3. Objetivo de dactilopintura. El principal objetivo de la dactilopintura es que los niños desarrollen las habilidades artísticas, creatividad y manuales; la imaginación y creatividad, expresión y experiencia de crear algo y experiencia con sus propias manos (Scheluter , 2007). Scheluter (2007) presenta algunos objetivos comunes asociados a la dactilopintura:

a) Estimulación sensorial: La dactilopintura busca estimular los sentidos, especialmente el sentido del tacto. Al entrar en contacto directo con la pintura, los individuos experimentan diferentes texturas, temperaturas y consistencias, lo que contribuye a la estimulación sensorial.

b) Desarrollo de la motricidad fina: Para los niños, la dactilopintura es una actividad que favorece el desarrollo de la motricidad fina. Al manipular la pintura con los dedos y las manos, los niños mejoran la coordinación y el control de los movimientos de los músculos pequeños.

c) Expresión creativa: La dactilopintura proporciona un medio para la expresión artística y creativa. Los participantes pueden experimentar libremente con colores, formas y texturas, expresando sus ideas de manera visual sin las restricciones que a veces impone el uso de herramientas convencionales.

d) **Desarrollo cognitivo:** La dactilopintura puede tener beneficios para el desarrollo cognitivo, especialmente en niños pequeños. La experiencia táctil y visual durante la actividad contribuye al desarrollo de la percepción y la comprensión del entorno.

e) **Fomento de la experimentación:** La dactilopintura promueve la experimentación y la exploración. Los participantes pueden probar diferentes técnicas, mezclar colores y descubrir los resultados de sus acciones de manera directa.

f) **Terapia y relajación:** En entornos terapéuticos, la dactilopintura puede utilizarse como una actividad relajante. La manipulación de la pintura puede tener efectos calmantes y proporcionar una forma de expresión para aquellos que encuentran dificultades para comunicar sus emociones verbalmente.

g) **Promoción de la creatividad en adultos:** Aunque a menudo se asocia con actividades para niños, la dactilopintura también puede ser una herramienta creativa y expresiva para adultos. Puede ser utilizada por artistas para explorar nuevas formas de expresión artística o para aquellos que buscan liberar la creatividad de manera más intuitiva.

2.3.1.4. Importancia de dactilopintura. Según Itzcovich (2005) la dactilopintura es importante porque es eficaz para los niños que deben superar ciertas inhibiciones para lograr que la fantasía fluya libremente y para explorar aspectos de la personalidad tales como la expresividad y la sensibilidad a las expresiones de los sentidos. Algunas importancias de dactilopintura son los siguientes:

- 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.
- Esta técnica de arte es apta para que el niño se inicie en el manejo de la pintura.

- También 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 cenestésicas.

2.3.1.5. Rol del docente en la enseñanza de la dactilopintura. De acuerdo a Palopoli (2009), en el Educativo el rol del docente en la enseñanza de la dactilopintura es fundamental para fomentar el desarrollo artístico y creativo de los niños.

A continuación, se menciona algunos aspectos importantes del rol del docente en este contexto:

1. **Facilitador del aprendizaje.** El docente debe actuar como facilitador, brindando las herramientas y el entorno adecuado para que los niños puedan explorar y experimentar con la dactilopintura. Debe promover un ambiente seguro y estimulante que fomente la creatividad y la expresión artística.
2. **Estimulación de la creatividad.** El docente debe fomentar la creatividad de los niños, animándolos a explorar diferentes formas de utilizar sus manos y dedos para crear obras de arte. Puede proporcionar ejemplos, técnicas y materiales variados para inspirar su creatividad.
3. **Promoción de la autoexpresión.** El docente debe alentar a los niños a expresarse libremente a través de la dactilopintura. Debe valorar y respetar las ideas y emociones de los niños, brindándoles un espacio donde puedan expresarse sin temor a ser juzgados.
4. **Observación y apoyo individualizado.** El docente debe estar atento a las necesidades individuales de cada niño y brindar apoyo y orientación según sea necesario. Puede observar el proceso de cada niño, identificar sus fortalezas y áreas de mejora, y proporcionar retroalimentación constructiva para promover su desarrollo artístico.

5. **Integración con otras áreas del currículo.** El docente puede aprovechar la dactilopintura como una herramienta para integrar diferentes áreas del currículo, como la expresión oral, la escritura y las matemáticas. Por ejemplo, los niños pueden describir sus obras de arte, escribir historias basadas en ellas o explorar conceptos matemáticos relacionados con formas y colores.

2.3.1.6. Teoría de dactilopintura.

2.3.1.6.1. Teorías de Jean Piaget. En su teoría Piaget proporciona una base general para comprender el desarrollo cognitivo, es importante reconocer que cada niño es único y puede desarrollarse a su propio ritmo. La dactilopintura, al ser una actividad que involucra la exploración táctil y la expresión creativa, puede alinearse con varios aspectos de la teoría piagetiana en diferentes etapas del desarrollo.

Piaget (1994), manifiesta que "los niños son seres humanos en pleno desarrollo de su inteligencia, consciente del mundo por su sistema sensomotor y plantea que el juego es el principal proceso de simbolización" (p. 17).

2.3.1.7. Dimensiones de dactilopintura. Waisburd (2003), menciona las siguientes dimensiones:

2.3.1.7.1. Dimensión de huellas con las palmas de mano. Al experimentar con la dactilopintura utilizando las palmas, se fomenta la exploración, la creatividad y la expresión corporal. Esta variante agrega una dimensión única a la actividad artística y puede ser una experiencia divertida y enriquecedora, esto permite a los niño y niña aprender a desarrollar el tacto y la creatividad a la vez que se divierten.

2.3.1.7.2. Dimensión de huellas con los pies. La dactilopintura con los pies ofrece una forma única y lúdica de expresión artística. Puede ser especialmente atractiva para niños y adultos

que disfrutan de la experimentación y la exploración táctil, y puede resultar en obras de arte que capturan la esencia del movimiento y la creatividad corporal.

2.3.2. Bases teóricas de la variable dependiente (Y)

2.3.2.1. Definición de creatividad gráfica. Se refiere a la capacidad de generar ideas originales y expresarlas visualmente a través de elementos gráficos, tales como dibujos, ilustraciones, diseños, fotografías, infografías, y otros medios visuales. Implica la combinación de habilidades técnicas y artísticas para producir representaciones visuales únicas e innovadoras (Joas, 2013).

La creatividad gráfica, de acuerdo con Arango (2012), puede entenderse como la capacidad que posee un sujeto para completar dibujos a partir de unos trazos dados. Se considera que un sujeto posee creatividad gráfica cuando sus dibujos son originales, elaborados con uso de sombra y color, y algunos detalles especiales (rotación de figuras, expansividad, conexión de varias figuras), detalles que se dan raramente y en pocos sujetos.

2.3.2.2. Características de creatividad gráfica. Rendón (2015) quien considera que una enseñanza creativa gráfica debe poseer los siguientes características:

1. De naturaleza flexible, para adaptarse a las capacidades, intereses y biografías de los alumnos.
2. Se utiliza métodos de enseñanza indirecta basados en la motivación, simulación, consulta y descubrimiento.
3. Fomenta la combinación inteligente de materiales, medios, ideas y métodos.
4. Favorece las interacciones entre profesor, alumnos, el tema y la actividad de aprendizaje particular.
5. Es de naturaleza integradora en el tratamiento de las áreas del currículo, con objeto de que los alumnos vean sus relaciones.

6. Implica autovaloración que, al no desarrollarse en su clima de crítica y autoritarismo, representa un papel muy importante en la enseñanza aprendizaje y desarrollo creativo.

2.3.2.3. Clasificación de la creatividad gráfica. Goleman et al. (2016), señala 3 fases de clasificación en el proceso creativo:

2.3.2.3.1. Preparación. Sumergirse en el problema, buscar información relevante, dejar vagar la imaginación, ser receptivo y perseverante. Este en un proceso consciente, en donde el individuo se centra en la situación de la problemática para dar una solución.

2.3.2.3.2. Desarrollo. A largas horas de preparación, de trabajo activo, le sigue un período de incubación, de dejar que el problema se cueza a fuego lento, de entrar el problema a la zona crepuscular de la mente, de esperar a que aparezca la solución: una corazonada, la intuición. Esta es un proceso inconsciente, como por ejemplo las actividades cotidianas, duchándose, pues realizando esas actividades se nos puede presentar algún recuerdo o imaginación, soñar despiertos es útil para el proceso creativo.

2.3.2.3.3. Iluminación. Es la fase más valorada por el creador, es el momento de la respuesta buscada como salida de la nada. Es decir, un flash intuitivo, como una revelación que se nos presenta, aunque haya pasado ya sea un recuerdo, una imagen o una canción.

2.3.2.4. Importancia de la creatividad gráfica. El desarrollo de la creatividad gráfica impacta de manera positiva al cerebro de los niños, ya que puede generar múltiples conexiones neuronales, las cuales se irán formando desde los primeros años de vida. Desde que son pequeños cuentan con un gran potencial creativo, ya que su cerebro es mucho más receptivo a los estímulos del medio ambiente, por lo que la primera infancia será el momento perfecto para brindar las condiciones adecuadas para que se manifieste. Esta increíble capacidad con la que cuenta el niño por naturaleza le ayudará a poder expresarse de una manera única, desarrollar su pensamiento

abstracto, poder resolver conflictos y relacionarse con las personas que lo rodean positivamente. Estas habilidades podrán mantenerse a lo largo de su vida siempre y cuando tengan buenos cimientos (Madi, 2012).

2.3.2.5. Estrategias de la creatividad gráfica. A través de la creatividad los seres humanos generamos ideas que permiten innovar nuevas cosas y llevarnos a una mejor calidad de vida, por todo esto, la creatividad ha de trabajarse durante la infancia en todas las áreas de trabajo, porque no sólo está presente en las actividades plásticas como se cree, sino que estimular nuestra creatividad nos va a dotar de una personalidad más fuerte, así como favorecernos las relaciones con los demás tanto durante la infancia como en un futuro (Madi, 2012).

Los niños desarrollan sus habilidades a través de la creatividad, unas de las principales ventajas son:

- Mejora la autonomía
- Ayuda a que el ser humano esté libre de estrés
- Desarrolla la comunicación
- Ayuda a desarrollar una buena comunicación con los demás sin miedo
- Mejora la interrelación con la sociedad
- Aumenta la conciencia de uno mismo
- Fomenta la integridad
- Aumenta la capacidad de adaptación al entorno
- Mejora la calidad de vida

2.3.2.6. Funciones de creatividad gráfica. Según Ricarte (1999) la creatividad gráfica desempeña diversas funciones en distintos contextos y disciplinas, a continuación, se enumeran algunas de las funciones clave de la creatividad gráfica:

2.3.2.6.1. Comunicación visual. La función principal de la creatividad gráfica es comunicar visualmente ideas, mensajes, conceptos o información. Utiliza elementos visuales como imágenes, colores, tipografías y diseño para transmitir de manera efectiva el contenido deseado.

2.3.2.6.2. Diferenciación e identidad de marca. En el ámbito del diseño gráfico y la publicidad, la creatividad gráfica se utiliza para diferenciar una marca, producto o servicio. Contribuye a la construcción de una identidad visual única que destaca en el mercado y es reconocible para el público.

2.3.2.6.3. Expresión artística. La creatividad gráfica también sirve como una forma de expresión artística. Los artistas gráficos utilizan su creatividad para crear obras visuales que exploran temas estéticos, emocionales o conceptuales, y que pueden tener un propósito más allá de la comunicación práctica.

2.3.2.6.4. Facilitación del aprendizaje. En entornos educativos, la creatividad gráfica puede utilizarse para facilitar el aprendizaje. El uso de diagramas, ilustraciones y otros recursos visuales puede hacer que la información sea más comprensible y memorable para los estudiantes.

2.3.2.6.5. Comunicación publicitaria. En publicidad, la creatividad gráfica se utiliza para diseñar anuncios atractivos y memorables. Su función es captar la atención del espectador, comunicar el mensaje de manera efectiva y generar interés en el producto o servicio anunciado.

2.3.2.6.6. Innovación en diseño. La creatividad gráfica impulsa la innovación en el diseño. Los diseñadores gráficos buscan constantemente nuevas formas de presentar información, experimentar con estilos visuales y adoptar tecnologías emergentes para mantenerse a la vanguardia del diseño.

2.3.2.6.7. Impacto emocional. La creatividad gráfica puede generar impacto emocional al utilizar elementos visuales que evocan emociones y conexiones emocionales con el público. Este impacto puede ser clave en la publicidad, el diseño de marca y otros campos.

2.3.2.7. Teorías de creatividad grafica.

2.3.2.7.1. Teoría de Vigotski. Destaca la brecha entre lo que un niño puede hacer de forma independiente y lo que puede lograr con la ayuda de un tutor o compañero más competente. En términos de creatividad, podríamos considerar que la zona de desarrollo próximo incluye el espacio donde un individuo puede desarrollar nuevas formas de pensar y expresarse con el apoyo adecuado.

Es importante señalar que las teorías contemporáneas sobre la creatividad gráfica a menudo se encuentran en el cruce de la psicología, la educación, la sociología y otros campos. Si estás interesado en explorar teorías específicas sobre la creatividad, es posible que desees explorar trabajos de psicólogos de la creatividad o estudios en el campo de la educación y la psicología aplicada a la creatividad (Vigotski, 1992).

2.3.2.8. Dimensiones de creatividad gráfica. Ángeles (2015) nos menciona las siguinestes dimenciones:

2.3.2.8.1. Dimensión de flexibilidad. Mediante la cual el niño transforma el proceso para alcanzar la solución del problema. Respecto a la flexibilidad de la creatividad se refiere a que el niño puede adecuarse, innovar, reestructurar alguna forma de hacer determinada actividad o tarea, así como la forma de pensar, con el objetivo de solucionar los problemas, es decir puede apreciar un problema o situación desde diversos puntos de vista. En la escuela se podría estimular esta flexibilidad trabajando con los niños lluvia de ideas, dando diversas sugerencias sobre un tema, o

implementar otras estrategias que les permita abordar una situación que amerite pensar en que harán para resolverlo.

2.3.2.8.2. Dimensión de originalidad. Son característica que define a la idea, proceso o producto, como algo único o diferente; producción de respuestas ingeniosas o infrecuentes, dentro del recinto escolar potenciando y estimulando las nuevas ideas que el alumno plantea. Hoy en día se busca que los niños procuren ser originales, ya que es muy común en especial en los adolescentes y jóvenes el seguir de manera repetitiva un patrón de conducta como la moda, etc. En su deseo de ser aceptado imitan sin cuestionar a iconos que consideran importantes.

2.4. Definición de términos básicos

2.4.1. La dactilopintura

Según diversos artistas y educadores, es una técnica creativa que se basa en la aplicación directa de las huellas dactilares, dedos o palmas de las manos sobre una superficie para generar composiciones artísticas únicas. Esta forma de expresión destaca la singularidad y la conexión personal del individuo con la obra, ya que cada marca revela las características únicas de las impresiones digitales y la gestualidad del creador. Es importante tener en cuenta que la dactilopintura puede variar en su enfoque y aplicación, y las definiciones pueden diferir según la perspectiva del artista, el educador o el contexto específico en el que se aplique esta técnica (Cuadrado, 2018).

2.4.2. La creatividad

Es la facultad humana que permite concebir e inventar ideas, conceptos o soluciones de manera original y fuera de los patrones convencionales. Implica la combinación de conocimientos, la capacidad de ver las cosas desde perspectivas diversas, y la generación de productos o procesos

innovadores que aportan valor en contextos diversos, ya sea en las artes, la ciencia, los negocios o cualquier otro campo (Basantes, 2015).

2.4.3. Gráfica

Una gráfica es una representación visual de información o datos. Puede incluir elementos como imágenes, diagramas, tablas, y otros elementos visuales diseñados para comunicar de manera efectiva información compleja de manera clara y comprensible. Ejemplos comunes de gráficas incluyen gráficos estadísticos, mapas, infografías, y logotipos (Amanzo, 2021).

2.4.4. Los niños

Son individuos en las primeras etapas de la vida, generalmente desde el nacimiento hasta la pubertad o adolescencia. Este período abarca una variedad de etapas de desarrollo físico, cognitivo, emocional y social. La definición específica de "niño" y la división de las etapas de la infancia y la adolescencia pueden variar según las leyes y normativas locales, así como las perspectivas culturales y científicas. En muchos contextos, el término "niño" se utiliza para referirse a alguien que aún no ha alcanzado la edad adulta (Gesell, 2000).

2.4.5. Educación

Es un proceso que permite que una persona asimile y aprenda conocimientos. Las nuevas generaciones logran adquirir los modos de ser de las generaciones anteriores y se produce una concienciación cultural y conductual. Con la educación, el sujeto adquiere habilidades y valores (MINEDU, 2023).

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1. Tipo y nivel de investigación

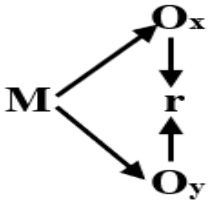
- El tipo de investigación fue básica, ya que se realizó con el fin de aumentar el conocimiento sustentado en teorías científicas de las variables, la investigación básica sienta las bases para el avance del conocimiento científico y proporciona la información necesaria para futuras aplicaciones prácticas (Bunge, 2000).
- La investigación fue de nivel descriptivo y correlacional. En este sentido, Hernández et al., (2014), señalan que los estudios descriptivo y correlacional pretenden medir o recoger información de manera independiente, conjunta sobre los conceptos o las variables a los que se refieren.

3.2. Diseño de investigación

El diseño de investigación fue correlacional; se centra en analizar y describir la relación entre variables, pero no implica manipular las variables de manera experimental. Se utilizo para evaluar la fuerza y la dirección de la relación estadística entre los fenómenos observados. Es importante destacar que la correlación no implica causalidad, y el diseño correlacional es valioso para explorar patrones y asociaciones en datos observacionales (Hernández et al., 2014). El diseño se representa gráficamente de la siguiente manera:

Figura 1

Diseño del estudio



Fuente: (Elaboración propia, 2024)

Donde:

M : Muestra de investigación

Ox :Variable 1 (Dactilopintura)

r :Relación entre variables

Oy :Variable 2 (Creatividad gráfica)

3.3. Población y muestra

3.3.1. Descripción de la población

Es el conjunto de todos los elementos que pertenecen al ámbito espacial donde se desarrolla el trabajo de investigación (Carrasco, 2018).

La población está constituida por 54 niños de 3, 4 y 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 282 de San Pablo de Occo del Distrito de Anchonga; como nos muestra en la siguiente tabla:

Tabla 1

Población de estudio

Grado	N° de estudiantes		Subtotal
	Varones	Mujeres	
3 años	8	7	15
4 años	10	9	19
5 años	11	9	20
		Total :	54

Fuente: (Nómina de matrícula, 2024)

3.3.2. Selección de la muestra

Según Tamayo y Tamayo (2004), afirma que la muestra "es el grupo de individuos que se toma de la población, para estudiar un fenómeno estadístico" (p. 38)

Para el presente estudio, la muestra toda la población de los niños de la Institución Educativa Inicial N° 282 de San Pablo de Occo del Distrito de Anchonga.

3.3.3. Muestreo

El tipo de muestreo se consideró como no probabilística intencional; es un método de selección de participantes en una investigación donde los investigadores eligen a los sujetos de manera específica y deliberada en función de su conveniencia y accesibilidad, sin seguir un proceso aleatorio o probabilístico. En este tipo de muestreo, los participantes se seleccionan porque son fácilmente accesibles o están disponibles para la investigación (Carrasco, 2018).

3.4. Técnicas e instrumento de recolección de datos

- **Técnica.** En la presente estudio se consideró como técnica la observación. Hernández et al. (2014), expresan que "la observación consiste en el registro sistemático, válido y confiable de comportamientos o conducta manifiesta" (p. 316). A través de esta técnica el investigador puede observar y recoger datos mediante su propia observación.
- **Instrumento.** El instrumento que se utilizó es la ficha de observación, es un instrumento utilizado en la investigación y la evaluación para recopilar datos mediante la observación directa de un fenómeno o evento específico. Este tipo de instrumento se utiliza comúnmente en entornos educativos, clínicos, sociales y de investigación para registrar de manera sistemática y estructurada la información relevante sobre el comportamiento, las interacciones o cualquier otro aspecto observado (Hernández et al., 2014). Este instrumento esta dirigidos a niños de 5 años de la I.E. N° 282 de Occo-Anchonga, para la recolección de datos se formulará las 14 preguntas cerradas dicotómicas (Ver anexo D).

3.5. Proceso y análisis de datos

Se coordinó con la directora y la docente de la Institución Educativa Inicial N° 282 de San Pablo de Occo para que facilite el acceso a la población y muestra seleccionada en donde se aplicó el instrumento de recolección de datos. Para el procesamiento de datos se utilizó como fuente de

información los 54 niños. Se almacenó la información de las fichas de observaciones en el software Excel y SPSS, en la cual se procesó las tablas y gráficos estadísticos. En la primera instancia se analizó la normalidad de los datos obtenidos con la prueba de Shapiro-Wilk. Dado que los resultados determinaran las correlaciones de las mismas que se aplicó la prueba Rho de Spearman, prueba no paramétrica que indica la intensidad y sentido de la relación de las variables en estudio, utilizada cuando no existe distribución normal de datos con las características ya mencionadas. Para medir la confiabilidad se utilizó Kuder-Richardson para las escalas dicotómicas, que es aplicable para determinar la confiabilidad de la investigación.

3.6. Ética investigativa

Para dar inicio al Proyecto de Investigación titulada: "*Dactilopintura y la Creatividad Gráfica en los Niños de 5 Años de la I.E. N° 282 de Occo-Anchonga, 2024*"; una de las primeras actividades es obtener el consentimiento informado de los padres de familia cuyos hijos fueron participes, para ello se realizó un documento donde los Padres dan su consentimiento y autorización voluntaria a que sus hijos sean evaluados, se les tome las fotografías necesarias como evidencia del trabajo que se desarrolla. De la misma manera la presente investigación se desarrolló respetando el esquema formal reglamentado de la Universidad para el Desarrollo Andino.

CAPÍTULO IV

RESULTADOS Y DISCUSIONES

4.1. Resultados

4.1.1. Confiabilidad del instrumento

Para evaluar la fiabilidad de las escalas dicotómicas, se empleó el coeficiente Kuder-Richardson. Los resultados mostraron una consistencia interna aceptable, con valores que oscilaron entre 0.70 y 0.90 (Pérez y Abad, 2021).

Tabla 2

Evaluación de la confiabilidad de los instrumentos mediante la puntuación de criterios

Rango	Interpretación
0,90-1,00	Muy satisfactoria
0,80-0,89	Adecuada
0,70-0,79	Moderada
0,60-0,69	Baja
0,50-0,69	Muy baja
<0,50	No confiable

Fuente: (Pérez y Abad, 2021)

Para determinar la confiabilidad de los instrumentos, se empleó el método de Kuder-Richardson, obteniéndose los siguientes cálculos:

- **Instrumento ficha de observación: Dactilopintura**
  - KR = 0.967
  - K (Numero de Ítems) = 6
  - ∑Vi (Varianza de cada Ítem) = 0,09
  - Vt (Varianza Total) = 0,62

Los datos muestran que la ficha de observación "Dactilopintura" tiene un alto nivel de consistencia interna (KR = 0.967), lo cual es indicativo de su fiabilidad para evaluar el proceso de

dactilopintura. La varianza total (Vt = 0.62) indica la variabilidad general de las respuestas en la ficha, mientras que la varianza de cada ítem (∑Vi = 0.09) proporciona información sobre la variabilidad específica de cada aspecto evaluado por los ítems individuales.

- **Instrumento ficha de observación: Creatividad gráfica**

  - KR = 0.935
  - (Número de Ítems) = 8
  - ∑Vi (Varianza de cada Ítem) = 0,23
  - Vt (Varianza Total) = 1,08

Los datos muestran que la ficha de observación "Creatividad gráfica" tiene un nivel alto de consistencia interna (KR = 0.935), lo cual sugiere que los ítems evaluados están correlacionados de manera consistente en la evaluación de la creatividad gráfica. La varianza total (Vt = 1.08) indica la variabilidad general de las respuestas en la ficha, mientras que la varianza de cada ítem (∑Vi = 0.23) proporciona información sobre la variabilidad específica de cada aspecto evaluado por los ítems individuales.

Tabla 3

Estadísticos descriptivos de la variable Dactilopintura

	Media	**Desviación estándar**	**N°**
El niño con las palmas de su mano estampa su huella en una hoja de papel	,95	,307	54
El niño traslada la pintura de colores con las palmas de su mano en diferentes formas	,98	,228	54
El niño realiza dibujos utilizando la palma de la mano	,89	,366	54
El niño expande la pintura con los pies en el desarrollo de dactilopintura	,86	,415	54
El niño inserta los pies sobre la pintura y luego estampa su huella en una hoja	,77	,441	54
El niño juega con la tempera utilizando los dos pies	,79	,479	54

Fuente: (Creación propia, 2024)

Tabla 4

Estadísticos descriptivos de la variable creatividad gráfica

	Media	**Desviación estándar**	**N°**
El niño pinta los dibujos que realiza con originalidad	,68	,487	54
El niño utiliza la dactilopintura para elaborar nuevas figuras	,60	,505	54
El niño pinta los dibujos utilizando variedad de colores	,97	,30	54
El niño utilizando la dactilopintura crea sus propios dibujos	,8	,369	54
El niño realiza nuevos dibujos utilizando la técnica de la dactilopintura	,47	,514	54
El niño desarrolla con flexibilidad las actividades de dactilopintura creando cosas novedosas	,72	,448	54
El niño crea con facilidad los dibujos utilizando la técnica de la dactilopintura	,79	,479	54
El niño se adapta de manera flexible en el desarrollo de las actividades de dactilopintura	,83	,367	54

Fuente: (Creación propia, 2024)

Tabla 5

Estadísticos de resumen de la variable Dactilopintura

	Media	Mínimo	Máximo	Rango	Máximo / Mínimo	Varianza	N° de elementos
Medias de elemento	,828	,707	,950	,250	1,357	,009	6
Varianzas de elemento	,144	,050	,221	,171	4,421	,004	6
Covarianzas entre elementos	-,003	-,079	,057	,138	-,667	,007	6
Correlaciones entre elementos	,007	-,378	,459	,837	-1,217	,068	6

Fuente: (Creación propia, 2024)

Tabla 6

Estadísticos de resumen de la variable Creatividad gráfica

	Media	**Mínimo**	**Máximo**	**Rango**	**Máximo / Mínimo**	**Varianza**	**N° de elementos**
Medias de elemento	,719	,458	,900	,457	2,007	,028	8
Varianzas de elemento	,197	,095	,263	,166	2,750	,007	8
Covarianzas entre elementos	-,014	-,127	,087	,207	-,696	,006	8
Correlaciones entre elementos	-,051	-,504	,336	,841	-,666	,050	8

Fuente: (Creación propia, 2024)

4.1.2. Análisis de datos cuantitativos

Las tablas en la página siguiente muestran los resultados estadísticos, los resultados específicos para cada uno de los indicadores mencionados fueron:

Tabla 7

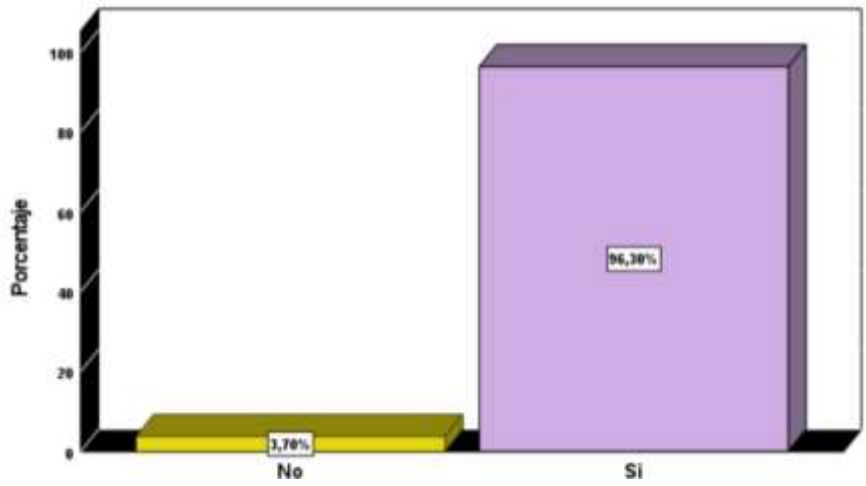
Relación que existe entre la dactilopintura y la creatividad grafica en los niños de 5 años de la I.E. N° 282 de Occo-Anchonga, 2024

	N°	%
No	2	3,70%
Si	52	96,30%
Total	54	100,0%

Fuente: (Creación propia, 2024)

Figura 2

Relación que existe entre la dactilopintura y la creatividad grafica en los niños de 5 años de la I.E. N° 282 de Occo-Anchonga, 2024



Fuente: (Creación propia, 2024)

Los resultados muestran que la gran mayoría de los niños (96,30%) de la I.E. N° 282 de Occo-Anchonga en 2024 reconocen una relación entre la dactilopintura y la creatividad gráfica, mientras que solo un pequeño porcentaje (3,70%) no ve esta relación. Este alto porcentaje sugiere que la dactilopintura es una herramienta efectiva para estimular la creatividad gráfica en los niños, lo que podría indicar que esta técnica es considerada por los educadores o participantes como una forma relevante de desarrollar la capacidad creativa a través de la expresión artística.

Tabla 8

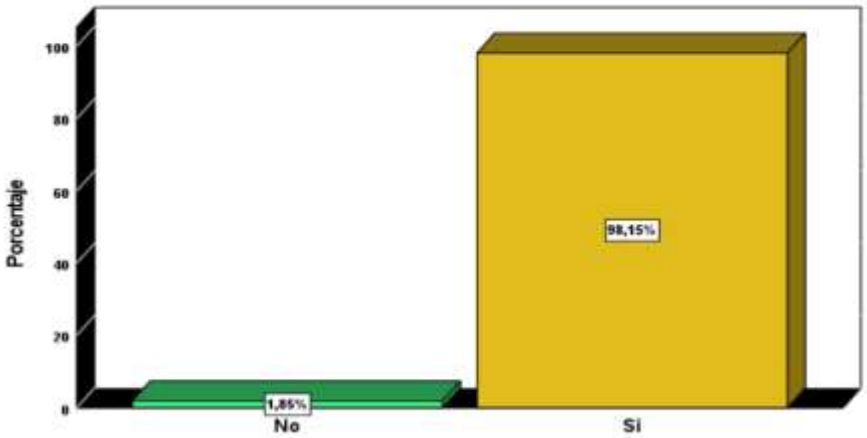
Relación que existe entre la dactilopintura en su dimensión huellas con las palmas de mano en la creatividad grafica de los niños de 5 años de la I.E. N° 282 de Occo-Anchonga, 2024

	N°	%
No	1	1,85%
Si	53	98,15%
Total	54	100,0%

Fuente: (Creación propia, 2024)

Figura 3

Relación que existe entre la dactilopintura en su dimensión huellas con las palmas de mano en la creatividad grafica de los niños de 5 años de la I.E. N° 282 de Occo-Anchonga, 2024



Fuente: (Creación propia, 2024)

Los resultados muestran que casi todos los niños (98,15%) de la I.E. N° 282 de Occo-Anchonga en 2024 perciben una relación entre la dactilopintura en su dimensión de huellas con las palmas de la mano y la creatividad gráfica. Solo un pequeño porcentaje (1,85%) no ve esta relación. Este alto porcentaje sugiere que la técnica de dactilopintura, al enfocarse en la creación de huellas con las palmas de las manos, se considera como un estímulo significativo para el desarrollo de la creatividad gráfica en los niños. Es posible que los niños experimenten una mayor libertad y expresión artística al utilizar su cuerpo de esta manera, lo que potencia su creatividad visual.

Tabla 9

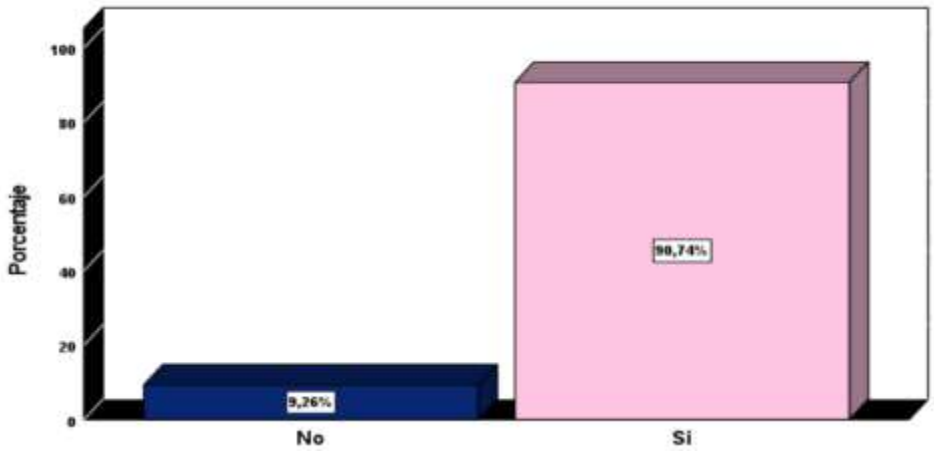
Relación que existe entre la dactilopintura en su dimensión huellas con los pies en la creatividad grafica de los niños de 5 años de la I.E. N° 282 de Occo-Anchonga, 2024

	N°	%
No	5	9,26%
Si	49	90,74%
Total	54	100,0%

Fuente: (Creación propia, 2024)

Figura 4

Relación que existe entre la dactilopintura en su dimensión huellas con los pies en la creatividad grafica de los niños de 5 años de la I.E. N° 282 de Occo-Anchonga, 2024



Fuente: (Creación propia, 2024)

Los resultados muestran que un porcentaje elevado de los niños (90,74%) de la I.E. N° 282 de Occo-Anchonga en 2024 perciben una relación entre la dactilopintura en su dimensión de huellas con los pies y la creatividad gráfica. En contraste, un 9,26% no observa esta relación. Este resultado indica que, aunque la mayoría de los niños consideran que el uso de huellas de pies en la dactilopintura favorece la creatividad gráfica, existe un pequeño grupo que no ve este vínculo tan claramente. Sin embargo, el alto porcentaje sugiere que la actividad de crear huellas con los pies es eficaz para estimular la expresión artística y creativa en los niños, lo que podría reflejar una mayor interacción sensorial y exploración mediante el uso de su cuerpo en el proceso creativo.

Tabla 10

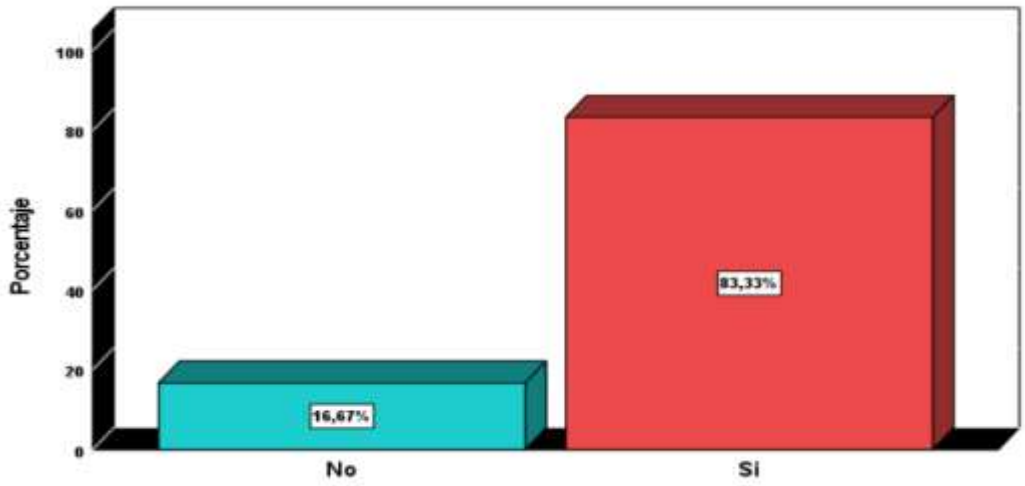
Relación que existe entre la dactilopintura en su dimensión originalidad en la creatividad grafica de los niños de 5 años de la I.E. N° 282 de Occo-Anchonga, 2024

	N°	%
No	9	16,67%
Si	45	83,33%
Total	54	100,0%

Fuente: (Creación propia, 2024)

Figura 5

Relación que existe entre la dactilopintura en su dimensión originalidad en la creatividad grafica de los niños de 5 años de la I.E. N° 282 de Occo-Anchonga, 2024



Fuente: (Creación propia, 2024)

Los resultados muestran que una gran mayoría de los niños (83,33%) de la I.E. N° 282 de Occo-Anchonga en 2024 consideran que existe una relación entre la dactilopintura en su dimensión de originalidad y la creatividad gráfica. Por otro lado, un 16,67% no ve esta relación. Este resultado sugiere que la dactilopintura, al fomentar la originalidad en la expresión artística, es percibida como una herramienta efectiva para estimular la creatividad gráfica en los niños. La mayoría de los niños probablemente ven este tipo de actividad como una forma de desarrollar su creatividad de manera única y personal, lo cual es consistente con la naturaleza de la dactilopintura que permite una gran libertad para la expresión visual e individual.

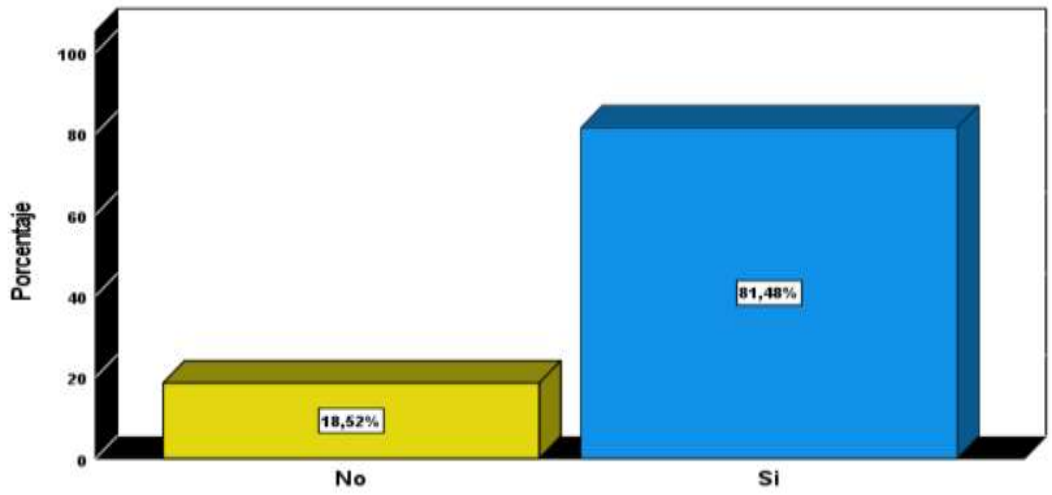
Tabla 11

Relación que existe entre la dactilopintura en su flexibilidad en la creatividad grafica de los niños de 5 años de la I.E. N° 282 de Occo-Anchonga, 2024

	N°	%
No	10	18,52%
Si	44	81,48%
Total	54	100,0%

Figura 6

Relación que existe entre la dactilopintura en su flexibilidad en la creatividad grafica de los niños de 5 años de la I.E. N° 282 de Occo-Anchonga, 2024



Fuente: (Creación propia, 2024)

Los resultados muestran que un porcentaje significativo de los niños (81,48%) de la I.E. N° 282 de Occo-Anchonga en 2024 perciben una relación entre la dactilopintura en su dimensión de flexibilidad y la creatividad gráfica. Mientras tanto, un 18,52% no considera que exista esta relación. Este dato sugiere que la mayoría de los niños ven la flexibilidad en la técnica de la dactilopintura como un factor importante para desarrollar su creatividad gráfica. La flexibilidad en la dactilopintura permite que los niños se expresen de diversas maneras, lo cual podría fomentar la creatividad al permitirles experimentar con diferentes formas y estilos artísticos. La actividad, al ser flexible, les brinda un espacio para explorar y crear de forma libre y sin restricciones, favoreciendo su capacidad creativa.

4.2. Discusiones

4.2.1. En relación al objetivo general

Se determino un el 96,30% que existe relación entre la dactilopintura y la creatividad grafica en los niños de 5 años de la I.E. N° 282 de Occo-Anchonga, 2024, con una correlación positiva muy fuerte (Rho = 0,989) y p-valor de 0,000 confirmando que esta correlación es estadísticamente significativa. Esto demuestra, de acuerdo con Holgado y Carazas (2021) en su invesrigacion existe relación significativa moderada entre la Dactilopintura y desarrollo de la motricidad fina en niños de 4 años del Jardín Los Angelitos, Laberinto, 2021. Pues según la Tabla 14, La reciprocidad es de 0,685 entre la variable dactilopintura y psicomotricidad fina por lo cual, impugnamos la hipótesis nula y admitimos la hipótesis alterna. Igualmente, en el Grafico 6, "El modelo de regresión lineal", en dactilopintura y psicomotricidad fina es oportuno.

4.2.2. En relación a los objetivos específicos

- Se determino un el 98,15% que existe relación entre la dactilopintura en su dimensión huellas con las palmas de mano en la creatividad grafica de los niños de 5 años de la I.E. N° 282 de Occo-Anchonga, 2024, con una correlación positiva muy fuerte (Rho = 0,956) y p-valor de 0,001 confirmando que esta correlación es estadísticamente significativa. De forma semejante, Amán (2019) refiere "Las técnicas de dactilopintura deben ser una actividad innovadora ya que esta es la base primordial para el desarrollo de las habilidades y capacidades del niño o niña en la estimulación de la creatividad desde temprana edad".
- Se determino un el 90,74% que existe relación entre la dactilopintura en su dimensión huellas con los pies en la creatividad grafica de los niños de 5 años de la I.E. N° 282 de Occo-Anchonga, 2024, con una correlación positiva extremadamente fuerte (Rho = 0,998) y p-valor de 0,002 confirmando que esta correlación es estadísticamente significativa. Medina (2021)

logró evidenciar por medio de la aplicación del instrumento observo que el 40% se encuentra en el nivel bajo y el 60% en el nivel medio y el 0% no se encuentran en el nivel alto del desarrollo de su habilidad motriz fina. Por lo cual, se deduce que pocos niños desarrollan la coordinación bimanual muy poco estando así en un nivel medio, teniendo así también que nadie desarrolla en nivel alto la habilidad motriz fina, como también se encuentran en el nivel bajo. Por lo cual se concluye que es importante desarrollar la coordinación bimanual en los niños ya que les va permitir desarrollar sus habilidades con su cuerpo con otras personas que lo rodean también.

- Se determino un el 83,33% que existe relación entre la dactilopintura en su dimensión originalidad en la creatividad grafica de los niños de 5 años de la I.E. N° 282 de Occo-Anchonga, 2024, con una correlación positiva extremadamente fuerte (Rho = 0,996) y p-valor de 0,003 confirmando que esta correlación es estadísticamente significativa. Según Amanzo (2021) determino que existe un nivel alto de desarrollo de la sensibilidad a través de la dactilopintura en niños de 4 años del Jardín Los Angelitos, Laberinto, 2021. Según en la Tabla 7 y Gráfico 2, se evidencia que el 68.18% de “Los niños de 4 años del Jardín Los Angelitos, Laberinto”, obtuvieron en el desarrollo de la sensibilidad un nivel alto, mientras que el 31.82% obtuvieron un nivel bajo.
- Se determino un el 81,48% que existe relación entre la dactilopintura en su dimensión flexibilidad en la creatividad grafica de los niños de 5 años de la I.E. N° 282 de Occo-Anchonga, 2024, con una correlación positiva fuerte (Rho = 0,975) y p-valor de 0,004 confirmando que esta correlación es estadísticamente significativa. Sin embargo, Huayhuaca (2021) logro diagnosticar las deficiencias en el proceso de formación profesional sobre la Dactilopintura como estrategia pedagógica en el desarrollo de la creatividad y socialización

de los niños, que tienen los alumnos del 5to semestre de la Escuela profesional de Educación artística de la Universidad Nacional Diego Quispe Tito del Cusco, y en ese sentido al aplicar ellos la estrategia pudimos mejorar de forma positiva esas deficiencias.

4.3. Contrastación de hipótesis

4.3.1. Planteamiento de la hipótesis

- **H_1:** Existe relación directa entre la dactilopintura y la creatividad grafica en los niños de 5 años de la I.E. N° 282 de Occo-Anchonga, 2024.
- **H_0:** No existe relación directa entre la dactilopintura y la creatividad grafica en los niños de 5 años de la I.E. N° 282 de Occo-Anchonga, 2024.

4.3.2. Determinación del nivel de significancia

- α=0.05 (5%)

4.3.3. Elección de la prueba estadística

Se elige el coeficiente de correlación de Spearman (Rho) para medir la fuerza y dirección de la asociación entre dos variables ordinales.

4.3.4. Cálculo del valor tabular

Criterios para determinar la Normalidad:

- P valor => α Aceptar H1 = Los datos provienen de una distribución normal
- P valor < α Aceptar H0 = Los datos no provienen de una distribución normal

Se evaluó la normalidad de los datos utilizando la prueba de Kolmogorov Smirnov, que es adecuada para muestras mayores de 50 elementos.

Tabla 12

Prueba de normalidad

	Kolmogorov Smirnov		
	Estadístico	**gl**	**Sig.**
Dactilopintura	0,658	54	0,000
Creatividad gráfica	0,696	54	0,000

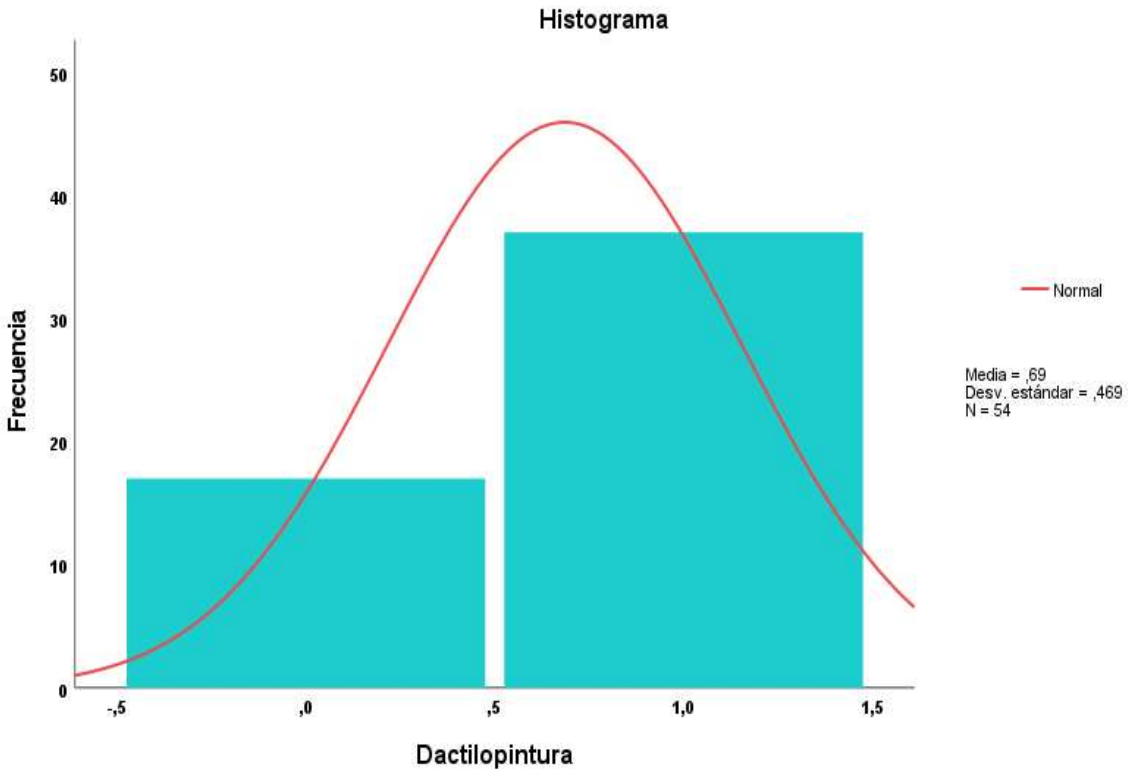
a. Corrección de significación de Lilliefors

Fuente: (Creación propia, 2024)

Para ambas variables, dactilopintura y creatividad gráfica, los resultados de la prueba de Kolmogorov Smirnov indican que los datos no siguen una distribución normal, ya que los p-valores son significativamente menores a 0,05.

Figura7

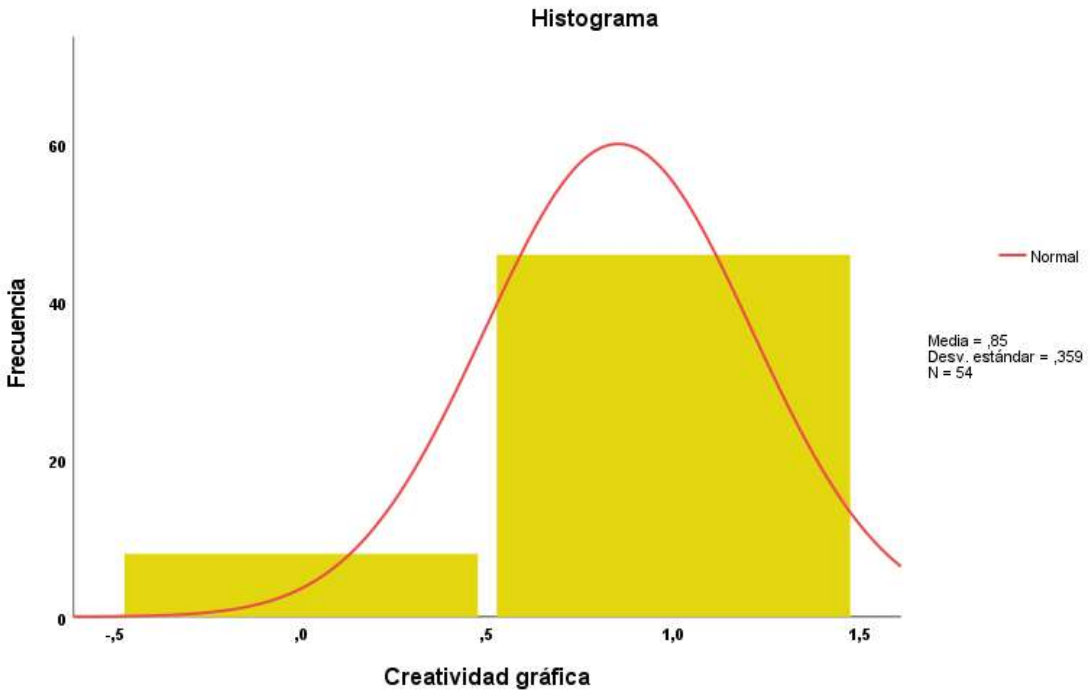
Pruebas de normalidad de dactilopintura



Fuente: (Creación propia, 2024)

Figura 8

Pruebas de normalidad de creatividad gráfica



Fuente: (Creación propia, 2024)

4.4. Contrastación de la hipótesis general

Tabla 13

Estadístico de prueba de correlación para la hipótesis general

			Dactilopintura	Creatividad gráfica
Rho de Spearman	Dactilopintura	Coeficiente de correlación	1,000	0,989
		Sig. (bilateral)	0,00	0,000
		N°	54	54
	Creatividad gráfica	Coeficiente de correlación	0,989	1,000
		Sig. (bilateral)	0,000	0,000
		N°	54	54

Fuente: (Creación propia, 2024)

El valor de 0,989 en ambos sentidos (dactilopintura con creatividad gráfica y creatividad gráfica con dactilopintura) indica una correlación positiva muy fuerte. Esto sugiere que a medida que se incrementa la práctica de la dactilopintura, también aumenta la creatividad gráfica de los

niños. En otras palabras, la dactilopintura tiene una relación muy estrecha con el desarrollo de la creatividad gráfica.

4.5. Contrastación de la hipótesis general 1

- **H_1:** Existe relación directa entre la dactilopintura en su dimensión huellas con las palmas de mano en la creatividad grafica de los niños de 5 años de la I.E. N° 282 de Occo-Anchonga, 2024.
- **H_o:** No existe relación directa entre la dactilopintura en su dimensión huellas con las palmas de mano en la creatividad grafica de los niños de 5 años de la I.E. N° 282 de Occo-Anchonga, 2024.

a) Nivel de significancia:

- α=0.05 (5%)

b) Regla de decisión:

- Si: p-valor = Sig. (Bilateral) < 0.05; se rechaza H0 y se acepta H1.
- Si: p-valor = Sig. (Bilateral) ≥0.05; se acepta H0 y se rechaza H1

c) Estadístico de prueba:

- Prueba de correlación Rho de Spearman.

Tabla 14

Estadístico de prueba de correlación para la hipótesis especifica 1

			Dactilopintura	Huellas con las palmas de mano
Rho de Spearman	**Dactilopintura**	Coeficiente de correlación	1,000	0,956
		Sig. (bilateral)	0,001	0,001
		N°	54	54
	Huellas con las palmas de mano	Coeficiente de correlación	0,956	1,000
		Sig. (bilateral)	0,001	0,001
		N°	54	54

Fuente: (Creación propia, 2024)

El valor de 0,956 en ambos sentidos (dactilopintura con huellas de las palmas de mano y huellas de las palmas de mano con dactilopintura) indica una correlación positiva muy fuerte. Esto sugiere que la práctica de la dactilopintura y el uso de las huellas de las palmas de la mano están estrechamente relacionadas, es decir, a medida que los niños participan más en la actividad de dactilopintura utilizando sus palmas, también mejoran o aumentan su creatividad gráfica.

4.6. Contrastación de la hipótesis general 2

- **H_1:** Existe relación directa entre la dactilopintura en su dimensión huellas con los pies en la creatividad grafica de los niños de 5 años de la I.E. N° 282 de Occo-Anchonga, 2024.
- **H_0:** No existe relación directa entre la dactilopintura en su dimensión huellas con los pies en la creatividad grafica de los niños de 5 años de la I.E. N° 282 de Occo-Anchonga, 2024.

a) Nivel de significancia:

- α=0.05 (5%)

b) Regla de decisión:

- Si: p-valor = Sig. (Bilateral) < 0.05; se rechaza H0 y se acepta H1
- Si: p-valor = Sig. (Bilateral) ≥0.05; se acepta H0 y se rechaza H1

c) Estadístico de prueba:

- Prueba de correlación Rho de Spearman.

Tabla 15

Estadístico de prueba de correlación para la hipótesis especifica 2

			Dactilopintura	Huellas con los pies
Rho de Spearman	Dactilopintura	Coeficiente de correlación	1,000	0,998
		Sig. (bilateral)	0,002	0,002
		N°	54	54
	Huellas con los pies	Coeficiente de correlación	0,998	1,000
		Sig. (bilateral)	0,002	0,002
		N°	54	54

Fuente: (Creación propia, 2024)

El valor de 0,998 en ambos sentidos (dactilopintura con huellas de los pies y huellas de los pies con dactilopintura) indica una correlación positiva extremadamente fuerte. Esto sugiere que a medida que los niños participan en la actividad de dactilopintura utilizando huellas de los pies, se produce una relación muy estrecha con su creatividad gráfica. La relación es casi perfecta, lo que implica que la dactilopintura, al involucrar las huellas de los pies, tiene un impacto altamente positivo en el desarrollo creativo.

4.7. Contrastación de la hipótesis general 3

- **H_1:** Existe relación directa entre la dactilopintura en su dimensión originalidad en la creatividad grafica de los niños de 5 años de la I.E. N° 282 de Occo-Anchonga, 2024.
- **H_0:** No existe relación directa entre la dactilopintura en su dimensión originalidad en la creatividad grafica de los niños de 5 años de la I.E. N° 282 de Occo-Anchonga, 2024.

a) Nivel de significancia:

- α=0.05 (5%)

b) Regla de decisión:

- Si: p-valor = Sig. (Bilateral) < 0.05; se rechaza H0 y se acepta H1
- Si: p-valor = Sig. (Bilateral) ≥0.05; se acepta H0 y se rechaza H1

c) Estadístico de prueba:

- Prueba de correlación Rho de Spearman.

Tabla 16

Estadístico de prueba de correlación para la hipótesis especifica 3

			Dactilopintura	Originalidad
Rho de Spearman	**Dactilopintura**	Coeficiente de correlación	1,000	0,996
		Sig. (bilateral)	0,003	0,003
		N°	54	54
	Originalidad	Coeficiente de correlación	0,996	1,000
		Sig. (bilateral)	0,003	0,003
		N°	54	54

Fuente: (Creación propia, 2024)

El valor de 0,996 en ambos sentidos (dactilopintura con originalidad y originalidad con dactilopintura) indica una correlación positiva extremadamente fuerte. Esto sugiere que a medida que los niños practican la dactilopintura, también desarrollan su originalidad en el proceso creativo. La relación es casi perfecta, lo que indica que la dactilopintura tiene un efecto muy positivo en la expresión artística original de los niños.

4.8. Contrastación de la hipótesis general 4

- **H_1:** Existe relación directa entre la dactilopintura en su dimensión flexibilidad en la creatividad grafica de los niños de 5 años de la I.E. N° 282 de Occo-Anchonga, 2024.
- **H_0:** No existe relación directa entre la dactilopintura en su dimensión flexibilidad en la creatividad grafica de los niños de 5 años de la I.E. N° 282 de Occo-Anchonga, 2024.

a) Nivel de significancia:

- α=0.05 (5%)

b) Regla de decisión:

- Si: p-valor = Sig. (Bilateral) < 0.05; se rechaza H0 y se acepta H1.
- Si: p-valor = Sig. (Bilateral) ≥0.05; se acepta H0 y se rechaza H1

c) Estadístico de prueba:

- Prueba de correlación Rho de Spearman.

Tabla 17

Estadístico de prueba de correlación para la hipótesis especifica 4

			Dactilopintura	Flexibilidad
Rho de Spearman	Dactilopintura	Coeficiente de correlación	1,000	0,975
		Sig. (bilateral)	0,004	0,004
		N°	54	54
	Flexibilidad	Coeficiente de correlación	0,975	1,000
		Sig. (bilateral)	0,004	0,004
		N°	54	54

Fuente: (Creación propia, 2024)

El valor de 0,975 en ambos sentidos (dactilopintura con flexibilidad y flexibilidad con dactilopintura) indica una correlación positiva fuerte. Esto sugiere que a medida que los niños participan en la actividad de dactilopintura, también mejoran su flexibilidad en el proceso creativo. La relación es muy alta, lo que indica que la práctica de la dactilopintura está relacionada con el desarrollo de la flexibilidad cognitiva y creativa.

CAPÍTULO V

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1. Conclusiones

1. Se determino un el 96,30% que existe relación entre la dactilopintura y la creatividad grafica en los niños de 5 años de la I.E. N° 282 de Occo-Anchonga, 2024, con una correlación positiva muy fuerte (Rho = 0,989) y p-valor de 0,000 confirmando que esta correlación es estadísticamente significativa.

2. Se determino un el 98,15% que existe relación entre la dactilopintura en su dimensión huellas con las palmas de mano en la creatividad grafica de los niños de 5 años de la I.E. N° 282 de Occo-Anchonga, 2024, con una correlación positiva muy fuerte (Rho = 0,956) y p-valor de 0,001 confirmando que esta correlación es estadísticamente significativa.

3. Se determino un el 90,74% que existe relación entre la dactilopintura en su dimensión huellas con los pies en la creatividad grafica de los niños de 5 años de la I.E. N° 282 de Occo-Anchonga, 2024, con una correlación positiva extremadamente fuerte (Rho = 0,998) y p-valor de 0,002 confirmando que esta correlación es estadísticamente significativa.

4. Se determino un el 83,33% que existe relación entre la dactilopintura en su dimensión originalidad en la creatividad grafica de los niños de 5 años de la I.E. N° 282 de Occo-Anchonga, 2024, con una correlación positiva extremadamente fuerte (Rho = 0,996) y p-valor de 0,003 confirmando que esta correlación es estadísticamente significativa.

5. Se determino un el 81,48% que existe relación entre la dactilopintura en su dimensión flexibilidad en la creatividad grafica de los niños de 5 años de la I.E. N° 282 de Occo-Anchonga, 2024, con una correlación positiva fuerte (Rho = 0,975) y p-valor de 0,004 confirmando que esta correlación es estadísticamente significativa.

5.2. Recomendaciones

1. Los autoridades de UGEL deben brindar talleres de actualización sobre técnicas de dactilopintura, para concientizar a las maestras que utilicen esta técnica como método de enseñanza aprendizaje, motivando la creatividad y actividades que impliquen la interacción con los niños mediante el juego.
2. La Institución Educativa Inicial Nº 282 de San Pablo de Occo debe realizar talleres educativos de dibujo y pintura mediante la aplicación de la técnica de dactilopintura para crear espacios donde se pueda generar y consolidar la comunicación entre niños y docentes.
3. Las maestras de la Institución Educativa Inicial Nº 282 de San Pablo de Occo deben de estimular a los niños el pensamiento creativo mediante la técnica de la dactilopintura haciendo uso de los dedos, lo cual les ayudará su desarrollo socioemocional.
4. Los padres de familia la de Institución Educativa Inicial Nº 282 de San Pablo de Occo deben de apoyar el trabajo maestras, para fortalecer el aprendizaje y destrezas de los niños mediante el uso de la técnica de dactilopintura con los manos actividades innovadoras.

Referencias

Amán, P. A. (2019). *La dactilopintura y el desarrollo de la creatividad de los niños de 3-4 años. [Tesis de Pregrado, Universidad Técnica de Ambato].* https://repositorio.uta.edu.ec/handle/123456789/27650.

Amanzo, S. S. (2021). *Dactilopintura para el desarrollo de la motricidad fina en niños de 4 a 5 años. [Tesis de Pregrado, Universidad Peruana los Andes].* https://repositorio.upla.edu.pe/handle/20.500.12848/4840.

Ángeles, M. (2015). *La eficacia de la creatividad: Creactívate.* España: ESIC.

Arango, V. (2012). *Creatividad Gráfica y Caligrafía Expresiva.* Colombia: Pereira.

Baena, G. (2017). *Metodología de la investigación.* México: Patria.

Basantes, I. (2015). *Pintura digital como técnica para mejorar la grafomotricidad en niños y niñas de 5 años del Liceo La Siembra.* Quito: Universidad Tecnológica Equinoccial.

Bunge, M. (2000). *La investigación científica: su estrategia y su filosofía.* Argentina: Siglo XXI.

Cabrales, G. M. (2024). *Dactilopintura y la creatividad en niños de preescolar de la Institución Educativa N° 1577 Mi Mundo Mágico-Casma, 2024. [Tesis de Pregrado, Universidad Católica los Ángeles de Chimbote].* https://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/37462.

Calderón, A. (2001). *Guía para el desarrollo integral del niño.* Barcelon: Lexus.

Carrasco, D. (2018). *Metodología de la investigación científica.* Lima: San Marcos E.I.R.L.T.D.A.

Cuadrado, P. (2018). *La dactilopintura y el desarrollo de la creatividad de los niños.* Ecuador: Universidad tecnica de Ambato.

Gesell, A. (2000). *El niño de 1-4 años.* Barcelona: Paidos Ibérica.

Goleman, D., Kaufman, P., y Ray, M. (2016). *El espíritu creativo.* España: UNACH.

Guilford, J. (2007). *La creatividad en el contexto escolar.* Madrid: Pirámide.

Hernández, R., Fernández, C., y Baptista, L. (2014). *Metodología de la investigación.* México: Mc Graw Hill.

Holgado, E., y Carazas, R. (2021). *Dactilopintura y desarrollo de la motricidad fina en niños de 4 años del jardín Los Angelitos, Laberinto-2021. [Tesis de Pregrado, Universidad Nacional Amazónica de Madre de Dios].* https://repositorio.unamad.edu.pe/handle/20.500.14070/1061.

Itzcovich, S. (2005). *Veinte años no es nada.* Buenos Aires: Colihue.

Joas, H. (2013). *La creatividad de la acción.* Madrid: CIS.

Madi, I. (2012). *La Creatividad y El Niño.* EE.UU: Palibrio.

Medina, J. S. (2021). *Dactilopintura como técnica en la mejora de la creatividad de niños de inicial en la institución educativa privada Emanuel Pichanaqui, Chanchamayo, Junín-2021. [Tesis de Pregrado, Universidad Católica los Angeles de Chimbote].* https://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/35370.

MINEDU. (25 de Abril de 2023). *La planificación en educación inicial*. Obtenido de https://www.minedu.gob.pe/superiorpedagogica/2023/

Palopoli, M. (2009). *Didáctica de las artes plásticas en el nivel inicial.* Buenos Aires: Bonum.

Piaget, J. (1994). *La creación del símbolo en el niño.* México: Fondo de Cultura Económica.

Rendón, M. (2015). *El desarrollo de la creatividad en el preescolar.* Medellín: Universidad de Antioquía.

Reneé, S. (2008). *Literatura y Cultura para niños.* Buenos Aires: Colihue.

Ricarte, J. (1999). *Creatividad y comunicación persuasiva.* Barcelona: Universidad Autónoma.

Ruiz, A. (2010). *La Expresión Plástica.* Madrid: Experiencias Educativas.

Scheluter , H. (2007). *Manual de prácticas de campo: Programa de desarrollo para el niño.* México: DF.

Suárez, M. (2015). *Técnicas de dactilopintura para estimular la creatividad.* Ecuador: Universidad Estatal Península de Santa Elena.

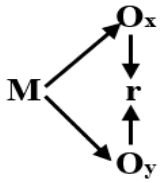
Tamayo, T., y Tamayo, M. (2004). *El proceso de la investigación científica.* México: Limusa S.A.

Vigotski, L. (1992). *Pensamiento y lenguaje.* México: Grijalbo.

Waisburd, G. (2003). *Expresión plástica y creatividad.* México: Ticllas.

Anexo

Anexo A: Matriz de consistencia

Problema	Objetivos	Hipótesis	Variables	Metodología
General ¿Cuál es la relación que existe entre la dactilopintura y la creatividad grafica en los niños de 5 años de la I.E. N° 282 de Occo-Anchonga, 2024? **Específicos** ▪ ¿Cuál es la relación que existe entre la dactilopintura en su dimensión huellas con las palmas de mano en la creatividad grafica de los niños de 5 años de la I.E. N° 282 de Occo-Anchonga, 2024? ▪ ¿Cuál es la relación que existe entre la dactilopintura en su dimensión huellas con los pies en la creatividad grafica de los niños de 5 años de la I.E. N° 282 de Occo-Anchonga, 2024? ▪ ¿Cuál es la relación que existe entre la dactilopintura en su dimensión originalidad en la creatividad grafica de los niños de 5 años de la I.E. N° 282 de Occo-Anchonga, 2024? ▪ ¿Cuál es la relación que existe entre la dactilopintura en su dimensión flexibilidad en la creatividad grafica de los niños de 5 años de la I.E. N° 282 de Occo-Anchonga, 2024?	**General** Determinar la relación que existe entre la dactilopintura y la creatividad grafica en los niños de 5 años de la I.E. N° 282 de Occo-Anchonga, 2024. **Específicos** ▪ Determinar la relación que existe entre la dactilopintura en su dimensión huellas con las palmas de mano en la creatividad grafica de los niños de 5 años de la I.E. N° 282 de Occo-Anchonga, 2024. ▪ Determinar la relación que existe entre la dactilopintura en su dimensión huellas con los pies en la creatividad grafica de los niños de 5 años de la I.E. N° 282 de Occo-Anchonga, 2024. ▪ Determinar la relación que existe entre la dactilopintura en su dimensión originalidad en la creatividad grafica de los niños de 5 años de la I.E. N° 282 de Occo-Anchonga, 2024. ▪ Determinar la relación que existe entre la dactilopintura en su dimensión flexibilidad en la creatividad grafica de los niños de 5 años de la I.E. N° 282 de Occo-Anchonga, 2024.	**General** Existe relación directa entre la dactilopintura y la creatividad grafica en los niños de 5 años de la I.E. N° 282 de Occo-Anchonga, 2024. **Específicos** ▪ Existe relación directa entre la dactilopintura en su dimensión huellas con las palmas de mano en la creatividad grafica de los niños de 5 años de la I.E. N° 282 de Occo-Anchonga, 2024. ▪ Existe relación directa entre la dactilopintura en su dimensión huellas con los pies en la creatividad grafica de los niños de 5 años de la I.E. N° 282 de Occo-Anchonga, 2024. ▪ Existe relación directa entre la dactilopintura en su dimensión originalidad en la creatividad grafica de los niños de 5 años de la I.E. N° 282 de Occo-Anchonga, 2024. ▪ Existe relación directa entre la dactilopintura en su dimensión flexibilidad en la creatividad grafica de los niños de 5 años de la I.E. N° 282 de Occo-Anchonga, 2024.	V.I.: Dactilopintura V.D.: Creatividad gráfica	1. **Tipo de investigación:** Básica 2. **Nivel de investigación:** Descriptivo correlacional. 3. **Diseño de investigación:** Correlacional  **Donde:** ▪ **M** : Muestra de investigación ▪ **Ox** :Variable 1: Dactilopintura ▪ **r** :Relación entre variables ▪ **Oy** :Variable 2: Creatividad gráfica 4. **Población:** La población está constituida por 54 niños de 3, 4 y 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 282 de San Pablo de Occo del Distrito de Anchonga. 5. **Muestra**: Para la muestra se tomó toda la población. 6. **Tipo de muestreo:** Es no probabilístico 7. **Técnica:** Observación 8. **Instrumento:** Ficha de observación.

Anexo B: Matriz de operacionalización de variables

Variables	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala y Medición
V.I.: Dactilopintura	Dactilopintura consiste en extender o expandir materiales colorantes en el espacio plano utilizando directamente la mano y los dedos en forma total o segmentaria o la maniobra directa con la mezcla de colores y el deseo de los niños por experimentar (Palopoli, 2009).	La dactilopintura es una técnica artística que utiliza los dedos y las manos como herramientas principales para aplicar pintura sobre una superficie, generalmente papel, lienzo o paredes. Es una actividad que fomenta la creatividad, la expresión personal y el desarrollo sensorial, especialmente en niños (Cuadrado, 2018).	X.1. Huellas con las palmas de mano	▪ X.1.1. Estampa con la palma su mano ▪ X.1.2. Traslada la pintura ▪ X.1.3. Realiza dibujos	(01) (02) (03)	**Escala:** Ordinal **Medición:** Dicotómicas ▪ Si ▪ No
			X.2. Huellas con los pies	▪ X.2.1. Expande la pintura ▪ X.2.2. Estampa con los pies ▪ X.2.3. Juega con los pies	(04) (05) (06)	
V.D.: Creatividad gráfica	La creatividad, en sentido limitado, se refiere a las aptitudes que son características de los individuos creadores, como la elaboración, originalidad, sombras y color, título y el pensamiento divergente (Arango, 2012).	La creatividad gráfica en niños se refiere a la capacidad de expresar ideas, emociones o conceptos mediante representaciones visuales originales y significativas. Implica el uso de herramientas gráficas como dibujos, colores y formas para comunicar mensajes de manera innovadora (Guilford, 2007).	Y.1. Originalidad	▪ Y.1.1.Pinta los dibujos ▪ Y.1.2.Elabora nuevas figurar ▪ Y.1.3. Pintado utilizando colores ▪ Y.1.4. Crea sus propios dibujos	(07) (08) (09) (10)	
			Y.2. Flexibilidad	▪ Y.2.1. Realiza nuevos dibujos ▪ Y.2.2. Actividades dactilopintura ▪ Y.2.3. Creación de dibujos ▪ Y.2.4. Desarrollo de actividades	(11) (12) (13) (14)	

Anexo C: Instrumento de recolección de datos

Nombre de la Institución: _____

Nombre del niño(a): _____

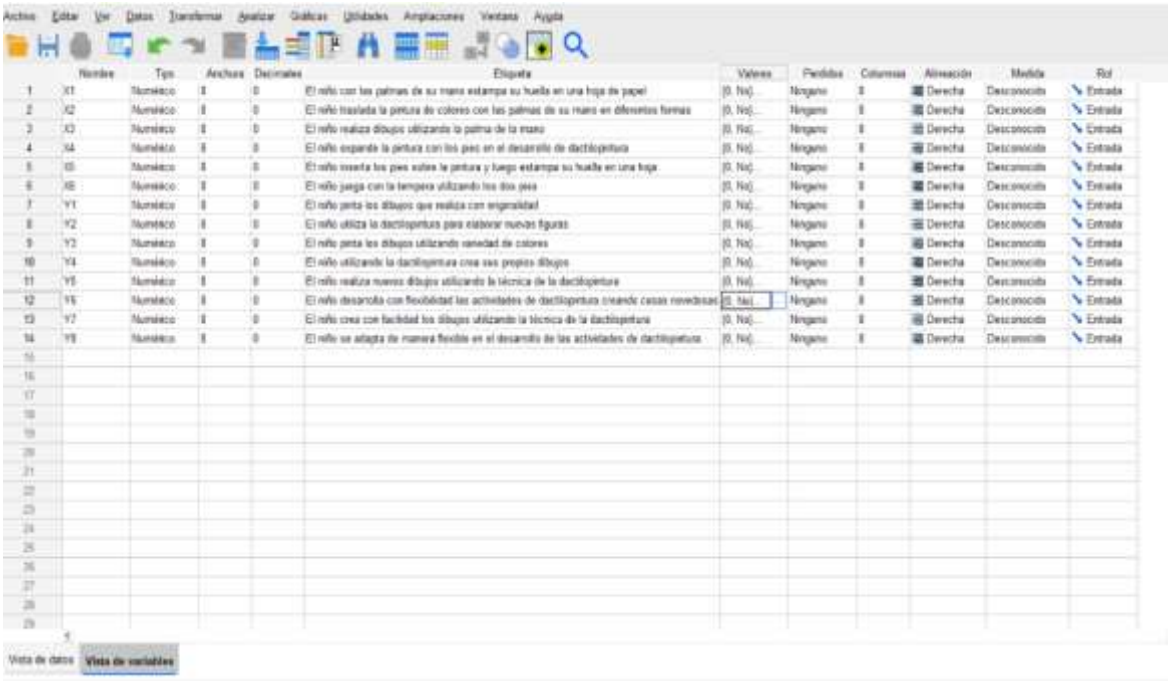
Edad: _____ Fecha: ____/____/_____

Evaluadora: _____

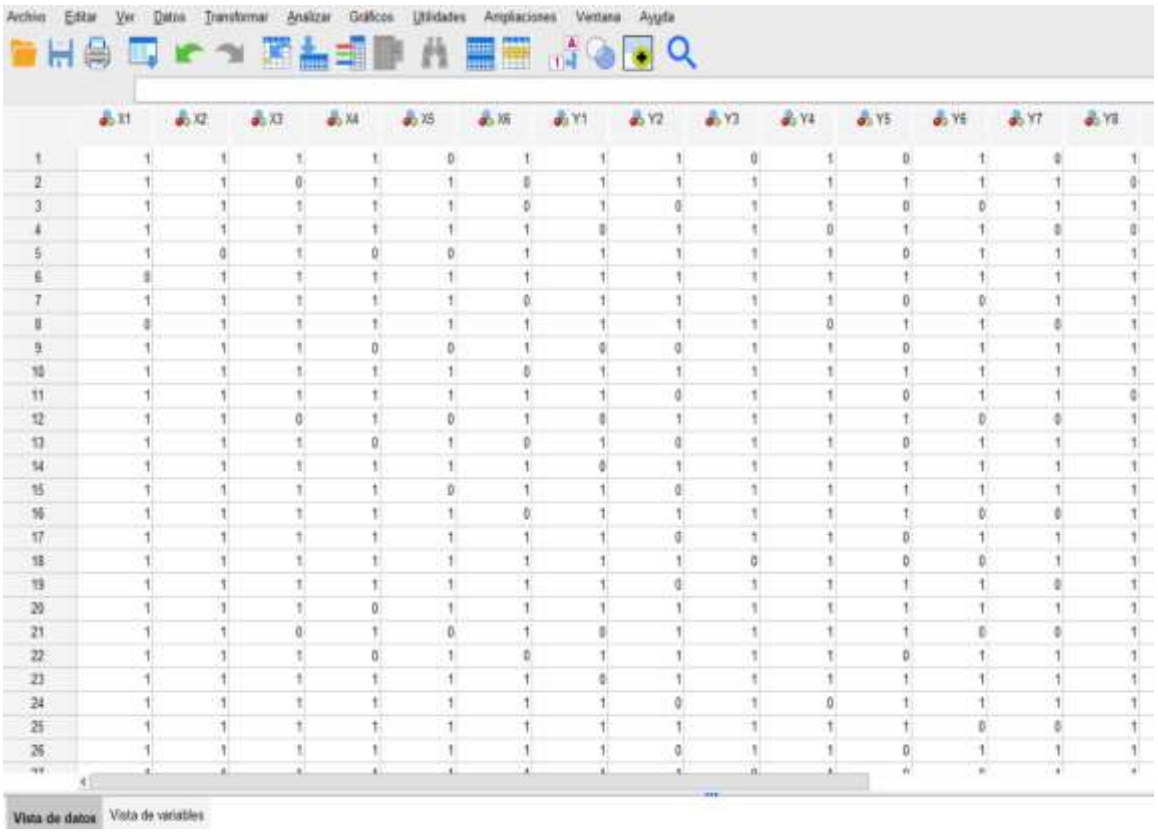
VARIABLES	Nº	INDICADORES	Medición	
			SI	NO
V.I. (X): Dactilopintura	**X.1. Huellas con las palmas de mano**			
	01	El niño con las palmas de su mano estampa su huella en una hoja de papel		
	02	El niño traslada la pintura de colores con las palmas de su mano en diferentes formas		
	03	El niño realiza dibujos utilizando la palma de la mano		
	X.2. Huellas con los pies			
	04	El niño expande la pintura con los pies en el desarrollo de dactilopintura		
	05	El niño inserta los pies sobre la pintura y luego estampa su huella en una hoja		
	06	El niño juega con la tempera utilizando los dos pies		
V.D.(Y): Creatividad gráfica	**Y.1. Originalidad**			
	01	El niño pinta los dibujos que realiza con originalidad		
	02	El niño utiliza la dactilopintura para elaborar nuevas figuras		
	03	El niño pinta los dibujos utilizando variedad de colores		
	04	El niño utilizando la dactilopintura crea sus propios dibujos		
	Y.2.Flexibilidad			
	05	El niño realiza nuevos dibujos utilizando la técnica de la dactilopintura		
	06	El niño desarrolla con flexibilidad las actividades de dactilopintura creando cosas novedosas		
	07	El niño crea con facilidad los dibujos utilizando la técnica de la dactilopintura		
	08	El niño se adapta de manera flexible en el desarrollo de las actividades de dactilopintura		

Anexo D: Síntesis del análisis de datos

- **Procesamiento de vista de variables en el SPSS**



- **Procesamiento de vista de datos en el SPSS**



	X1	X2	X3	X4	X5	X6	Y1	Y2	Y3	Y4	Y5	Y6	Y7	Y8
28	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1
29	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
30	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1
31	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1
32	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1
33	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	0	1	1	1
34	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1
35	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1
36	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1
37	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1
38	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1
39	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1
40	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1
41	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1
42	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	0	0	1
43	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1
44	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1
45	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	0	1	1	1
46	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1
47	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1
48	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1
49	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1
50	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
51	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
52	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
53	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1

Anexo E: Evidencias fotográficas



Realizando una actividad de huellas con las palmas de mano junto con los niños y niñas



Fomentando el desarrollo de habilidades de dactilopintura, así como promoviendo el trabajo en equipo



Realizando trabajos de huellas con las palmas de mano con los niños Institución Educativa



Realizando trabajos de flexibilidad con los niños Institución Educativa



Realizando actividades de originalidad con los niños Institución Educativa