

UNIVERSIDAD CATÓLICA SANTO TORIBIO DE MOGROVEJO
FACULTAD DE HUMANIDADES
ESCUELA DE EDUCACIÓN INICIAL



Programa “TransformArte” para mejorar la creatividad en niños de cinco años - Lambayeque – 2023

**TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO DE
LICENCIADO EN EDUCACIÓN INICIAL**

AUTOR

Anais Nicole Gamarra Mendoza

ASESOR

Silvia Georgina Aguinaga Doig

<https://orcid.org/0000-0001-6747-5375>

Chiclayo, 2023

**Programa “TransformArte” para mejorar la creatividad en niños de
cinco años - Lambayeque - 2023**

PRESENTADA POR
Anais Nicole Gamarra Mendoza

A la Facultad de Humanidades de la
Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo
para optar el título de

LICENCIADO EN EDUCACIÓN INICIAL

APROBADA POR

Jessica Natali Gallardo Ramirez
PRESIDENTE

Katherine Carbajal Cornejo
SECRETARIO

Silvia Georgina Aguinaga Doig
VOCAL

Dedicatoria

A mis padres, testigos directos de mi sudor y lágrimas.

Agradecimientos

A Dios por sus inmensas bendiciones. A mis padres, Milton y Silvia, quienes mantuvieron su confianza en mí a pesar de los momentos difíciles. A mis amigas quienes fueron mi soporte emocional. A mis gatos que me brindaron su compañía.

INFORME FINAL - GAMARRA MENDOZA

INFORME DE ORIGINALIDAD

8%

INDICE DE SIMILITUD

8%

FUENTES DE INTERNET

1%

PUBLICACIONES

1%

TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1

repositorio.ucv.edu.pe

Fuente de Internet

2%

2

cupdf.com

Fuente de Internet

2%

3

tesis.usat.edu.pe

Fuente de Internet

1%

4

repositorio.iberamericana.edu.co

Fuente de Internet

1%

5

idus.us.es

Fuente de Internet

1%

6

hdl.handle.net

Fuente de Internet

1%

Índice

Resumen	6
Abstract	7
Introducción.....	8
Revisión de literatura.....	10
Materiales y métodos	16
Conclusiones	36
Recomendaciones	37
Referencias	37
Anexos	43

Resumen

La creatividad es uno de los procesos cognitivos que se involucran en el aprendizaje y está considerada en el Programa Curricular de Educación Inicial, dentro de los enfoques transversales, como valor y actitud que se espera que los alumnos logren; a partir de ello, es que surge un genuino interés por el nivel creativo de los niños preescolares. La investigación propone el desarrollo del programa TransformArte, el cual proyecta la estimulación creativa a través de la interacción y uso de materiales no estructurados, adicionando el aprendizaje sociocultural como parte de la colaboración y participación de los educandos en aula. El presente estudio tiene un enfoque cuantitativo apuntando a una investigación descriptiva propositiva acorde al diseño no experimental. Los resultados, obtenidos a través de la adaptación del Test de Torrance, indicaron que más de un 80% de niños en el nivel preescolar disponen de un rango medio e incipiente, evidenciando una limitada capacidad creativa influenciada por el entorno educativo y uso de materiales didácticos. En definitiva, una metodología que haga uso de materiales no estructurados permitiría la libre adaptación, exploración e imaginación del niño, generando una interacción más profunda y cercana con su entorno, aspectos que favorecen su desarrollo integral y logro de aprendizajes.

Palabras clave: Creatividad; primera infancia; material didáctico

Abstract

Creativity is one of the cognitive processes that are involved in learning and is considered in the “Programa Curricular de Educación Inicial”, within the transversal approaches, as a value and attitude that students are expected to achieve; from this, a genuine interest in the creative level of preschool children arises. The research proposes the development of the “TransformArte” program, which stimulates creativity through interactions and use of unstructured materials, adding sociocultural learning as part of the collaboration and participation of students in the classroom. The present study has a quantitative approach pointing to a proactive descriptive investigation according to the non-experimental design. The results, obtained through the adaptation of the Torrance Test, indicated that more than 80% of children at the preschool level have a medium and incipient range, evidencing a limited creative capacity influenced by the educational environment and the use of didactic materials. In short, a methodology that makes use of unstructured materials would allow the child's free adaptation, exploration and imagination, generating a deeper and closer interaction with his environment, aspects that favor his integral development and learning achievement.

Keywords: Creativity, early childhood, teaching materials

Introducción

La creatividad es una capacidad fundamental en el desarrollo infantil y su fomentación es una tarea importante en la educación. Esta permite al niño generar soluciones originales, desarrollar su pensamiento crítico y su imaginación, y explorar el mundo que le rodea de una manera más profunda y significativa. La creatividad que no se vive no crece; por tal motivo se debe propiciar un contexto situacional que de apertura a la creatividad.

En la Agenda 2030 de Educación de la UNESCO, en pro de la educación para todos y planteando una nueva visión para el servicio educativo, se reitera el desarrollo de aptitudes cognitivas y no cognitivas, como la resolución de problemas, el pensamiento crítico, la creatividad, el trabajo en equipo, las competencias de comunicación y la resolución de conflictos.

Sin embargo, a raíz del confinamiento causado por el COVID-19 se generó una crisis educativa: se cambió la presencialidad por virtualidad, de manera repentina y sin precedentes. Los niños en edad de generar interacciones sociales y explorar su medio inmediato se vieron restringidos a hacerlo por fuerza mayor.

Jaime Saavedra afirma que las competencias adquiridas por los alumnos fueron decreciendo, dando apertura a pérdidas de aprendizaje en los diferentes niveles educativos, generando una brecha educativa delimitada por la condición social y económica, ya que se veía involucrada la conectividad, dispositivos inteligentes, rol de los padres, entre otros (Radio Programa del Perú [RPP], 2021).

A pesar de todo, el Gobierno peruano implementó el programa Aprendo en Casa, dirigido a los tres niveles educativos; sin embargo, en el nivel inicial el impacto fue mayor, las estrategias variaron y el alcance no fue el apropiado, lo cual repercutió de forma negativa, ya que en los primeros años de vida el desarrollo del cerebro está en su mejor etapa y la densidad sináptica se encuentra en apogeo. En dicha etapa se genera una construcción de aprendizajes cognitivos, sociales, afectivos y físicos, los cuales serán la base del desarrollo humano y lo acompañarán por toda su vida, como bien lo menciona Castillo (2020).

La presente investigación nace a partir de la situación significativa previamente mencionada y, conforme a ello, la preocupación va direccionada al desarrollo de los aspectos cognitivos frente a las debilidades que se exponen a continuación. Durante la realización de prácticas preprofesionales se pudo vivenciar una situación concreta; en un aula de cinco años de la I.E. “Augusto Salazar Bondy”, al brindarle indicaciones para el coloreo libre de una ficha, algunos de ellos permanecieron en su lugar alternando su mirada entre su hoja correspondiente y la de sus compañeros, otros ladeaban su cabeza en busca de las profesoras, y otros, con rostro tenso

y preocupado, solicitaron un referente para empezar a trabajar; “¿Me puedes ayudar?”, “No sé qué color usar”, “¿Cómo lo pinto?”, fueron las expresiones más comunes de los niños y niñas del aula en cuestión, constatando la limitación de la creatividad.

Ante esta situación se plantea el problema, ¿cómo potenciar la creatividad en niños de cinco años de una institución educativa?, cuestionamiento que sería respondido con la creación de un programa didáctico, un conjunto de actividades con material no estructurado, que involucra interacciones sociales y físicas con el medio que les rodea.

Por ende, la investigación tiene como propósito principal diseñar “TransformArte” para potenciar el desarrollo de la creatividad en niños de cinco años. En esa línea, se siguieron dos objetivos específicos, uno diagnosticar el nivel de desarrollo de la creatividad y dos, determinar las características del aporte.

Cabe resaltar brevemente el acercamiento con la teoría, algunos estudios importantes como el trabajo de Castillo et al. (2018) y Berenguer et al. (2016), ambos abordan la temática considerando integrar en sus estrategias a padres, maestros y niños, sobre todo analizan la importancia de la participación de los actores educativos, debido a la vinculación del desarrollo de la creatividad con aspectos del pensamiento; genéticos, neurológicos, ambientales y sociales. Se refuerza de esta manera la necesidad de interacción con el medio físico y social que rodea a los estudiantes para dinamizar las capacidades creativas de estos.

En función a lo anterior, se puede justificar el estudio asegurando que la estimulación de la creatividad permite a los niños desarrollar habilidades como la resolución de problemas, toma de decisiones, pensamiento crítico, desarrollo de empatía, comprensión del mundo, promueve la autoexpresión y autoconfianza. En suma, tiene un impacto positivo en su vida académica, profesional y emocional en el futuro, en ello estriba la relevancia social. Al involucrar actividades que promuevan el intercambio de ideas, aprendizaje colaborativo, exploración y descubrimiento se desencadena el pensamiento creativo e insta al encuentro de soluciones innovadoras. Desde una perspectiva pragmática, se trata de asegurar la interrelación entre la creatividad, el aprendizaje sociocultural y el material no estructurado; innovando prácticas pedagógicas y recursos didácticos para mitigar el enfoque excesivo en el aprendizaje de contenidos (Gonzales y Morelo, 2022); estas ideas giran en torno a las implicancias prácticas del estudio y que se relacionan a su vez, con el valor teórico metodológico que significa la organización de la propuesta.

Finalmente, algunas limitaciones de estudio tienen que ver con la no tan amplia población considerada. Si bien una población pequeña puede limitar la generalización de los resultados obtenidos en un estudio puramente cuantitativo, es importante destacar que una población

reducida no necesariamente invalida los resultados, conclusiones y recomendaciones de la investigación; en su lugar, puede indicar la necesidad de futuras investigaciones con muestras más grandes para confirmar o refutar los hallazgos encontrados. Entretanto para responder a la necesidad específica de un grupo humano, la combinación multi método en el desarrollo del estudio, permitieron teorizar las variables con rasgos cualitativos y mecanismos deductivos; así, se fortaleció un instrumento de medición que además cuenta con validación por los expertos y confiabilidad. En suma, se resaltan las posibilidades de acreditar resultados en base a haberse cumplido rigurosamente con todos los procesos investigativos.

Revisión de literatura

El apartado incluye una exhaustiva búsqueda de información en torno a las principales categorías del estudio, a fin de encontrar las investigaciones previas, las teorías que fundamentarán el comportamiento de las variables, para finalmente definir los conceptos.

Antecedentes

A continuación, entre los principales hallazgos de trabajos empíricos, se citan los considerados relevantes del entorno mundial y nacional, en ese orden.

En primera instancia, en el 2018 se llevó a cabo una investigación cuasiexperimental con el objetivo de examinar los efectos del programa "¿Te atreves a crear?" en la mejora de la creatividad en niños. El estudio empleó el test de Torrance para evaluar a los participantes y, basándose en los resultados y dimensiones establecidas, se enfocó en su propuesta. Según Castillo et al. (2018), el programa no solo se centró en el desarrollo de habilidades de pensamiento divergente, expresión plástica, musical y corporal mediante el juego y el aprendizaje cooperativo, sino que también reforzó aspectos relevantes en cada dibujo, como la inventiva, la utilización del color, la imaginación y los movimientos, entre otros. Los autores concluyeron que los niños y niñas son inherentemente creativos y resaltaron la importancia de la participación de los actores educativos, tanto directos como indirectos, en la práctica educativa. Este estudio resulta relevante, ya que pone énfasis en los distintos ámbitos del proceso creativo y promueve la colaboración de las personas que rodean al estudiante.

En segundo lugar, se descubrió una investigación realizada por Berenguer y colaboradores (2016) que respalda la utilización del test adaptado en el presente estudio. En este análisis, se evaluó la creatividad en niños y niñas de 4 años mediante el test de Torrance, el cual fue administrado a través de tres juegos que requerían la realización de las siguientes tareas: (1) crear un dibujo, (2) completar un dibujo y (3) realizar diversas composiciones utilizando líneas paralelas. Los autores identificaron los principales factores que influyen en el estatus

planteado, incluyendo el desarrollo del pensamiento creativo y la lateralidad, los cuales abarcan aspectos neurológicos, sociales, ambientales y genéticos.

En tercer lugar, se encontró la tesis de maestría realizada por Lucía Gavino Pérez en 2018, la cual desarrolló un programa de intervención utilizando cuentos motores con el objetivo de mejorar la creatividad motriz en niños de Educación Infantil. La muestra consistió en 20 niños con edades entre 5 y 6 años. Se utilizó el test de Torrance para estimular las dimensiones creativas y, a su vez, ayudar a los participantes a generar una gran cantidad de respuestas motrices durante los ejercicios. Este estudio nuevamente confirmó la aplicabilidad confiable del test considerado en la investigación.

En el contexto nacional, se llevó a cabo un estudio de investigación titulado "Nivel de creatividad de los niños de 5 años de la I.E. inicial N°109 del distrito de Jazan – Bongara – Amazonas" por Torrejon (2018). El propósito de esta investigación fue determinar el nivel de creatividad en niños, con el objetivo de generar reflexión y debate académico en este tema. Se seleccionó un grupo de 15 alumnos (8 niños y 7 niñas) de 5 años en un aula, a quienes se les administró un test de creatividad preescolar basado en el test de Torrance. Los resultados revelaron que el 60% de los niños presentaba un bajo nivel de creatividad, mientras que el 20% tenía un nivel medio y otro 20% se encontraba en el nivel alto. Estos hallazgos resaltaron la necesidad de implementar estrategias adecuadas para fomentar el desarrollo de la creatividad en los niños.

En suma, algunas investigaciones están en relación con el presente proyecto, dado que consideran válido el test de Torrance, siendo una fortaleza además el uso de diseños experimentales y cuasiexperimentales, que - aunque manejen poblaciones pequeñas - son un precedente de la viabilidad de programas para desarrollar creatividad desde la educación preescolar.

Bases teórico-científicas

En seguida, la revisión de literatura permite el análisis teórico de los autores más destacados en torno a la creatividad y a los programas basados en el uso de los recursos disponibles del medio.

Supuestos teóricos de la creatividad y sus implicancias en el desarrollo del niño

Según Cemades (2008), citado por Gavino (2018), se sostiene que la etapa de Educación Infantil es el momento ideal para fomentar el desarrollo de la creatividad, ya que los niños muestran una gran disposición para resolver problemas por sí mismos, y es en esta etapa donde surgen más desafíos para ellos, lo que les permite descubrir realidades que antes no se les habían planteado.

En el campo de estudio de la creatividad, dos teorías destacadas son las de Joy Paul Guilford y Ellis Paul Torrance. Guilford propone una teoría conocida como "análisis de factor, intelecto y creatividad", que abarca tres aspectos: contenido, operación y productos. Dentro de la sección de operación, se destaca la divergencia como una operación creativa, que se refleja en la fluidez, la flexibilidad y la originalidad de los procesos de pensamiento (Chacón, 2005).

Baños (1999) identifica quince elementos que influyen en el proceso creativo según los principios de Guilford, los cuales incluyen aspectos como fluidez, flexibilidad, originalidad y elaboración. Además, se mencionan otros factores como la sensibilidad ante los problemas, la penetración, la redefinición, el análisis, la síntesis, la evaluación, la organización coherente, la motivación, la memoria, la apertura mental y la comunicación.

Según la propuesta de Guilford, uno de los aspectos más distintivos del pensamiento de las personas creativas es su capacidad para generar diversas alternativas de solución a los problemas, en contraste con la restricción a una única solución. Esta libertad de pensamiento implica la presentación de enfoques alternativos con soluciones diversas (Romo, 1987). De manera complementaria, Santaella (2006) sostiene que la idea de creatividad está estrechamente ligada a la noción de libertad. Aplicando este concepto al ámbito peruano, el Programa Curricular de Educación Inicial incluye una sección que destaca el papel del adulto en brindar libertad de decisión al niño. Además, se considera el derecho a la libertad como parte del enfoque humanizador y como un aspecto destacado de la competencia "Construye su identidad". Siguiendo la misma línea, el Ministerio de Educación (MINEDU) de Perú tiene la expectativa de que la promoción de la creatividad en el nivel inicial contribuya a formar ciudadanos críticos, reflexivos, innovadores y capaces de enfrentar los desafíos del mundo actual. Asimismo, en la "Ruta de Aprendizajes para el Currículo Nacional de la Educación Básica" se subraya que la creatividad es una de las competencias socioemocionales clave que se deben desarrollar en el nivel inicial, junto con la autoestima y la resiliencia.

En sus investigaciones, el segundo autor, E.P. Torrance, se enfocó en la teoría de la educación y la creatividad. Torrance se centró en el pensamiento divergente y desarrolló varias pruebas para examinar los procesos del pensamiento creativo, así como las características de los productos y las personalidades creativas (Chacón, 2005).

Torrance, mencionado en el trabajo de Esquivias (2004), se dedica a investigar las razones detrás del desarrollo creativo en niños, especialmente en entornos educativos. Su

análisis se enfoca en identificar las causas que limitan la creatividad y en determinar las características de un niño creativo.

Basándose en estos estudios, se ha establecido que los niños creativos se caracterizan por ser juguetones, tener una tolerancia hacia el desorden, expresar ideas no convencionales, mostrar emociones y, a veces, ser contradictorios. Además, estos niños asumen riesgos y poseen una gran cantidad de energía, según Lagemann (1971).

Según Prieto et al. (2003), el Test de Pensamiento Creativo de Torrance (TTCT) examina cuatro habilidades del pensamiento creativo: fluidez, flexibilidad, originalidad y elaboración. La fluidez se evalúa mediante la cantidad de respuestas proporcionadas por el individuo, la flexibilidad se refiere a la variedad de respuestas ofrecidas, la originalidad se mide por las respuestas no convencionales o innovadoras, y la elaboración está relacionada con la cantidad de detalles que enriquecen la producción creativa. Estos factores coinciden con la teoría de Guilford, ya que Torrance (1974) siguió una línea de investigación similar. Prieto et al. (2003) afirmaron que el interés de Torrance por desarrollar una herramienta que pudiera medir todos los elementos mencionados anteriormente lo llevó a diseñar un conjunto de pruebas que evalúan tanto el proceso creativo como las habilidades específicas que lo definen.

El aprendizaje sociocultural y su influencia en el uso de materiales no estructurados

Según Akae y Avci (2017), para que los niños puedan comprender y percibir su entorno, es necesario que tengan acceso a materiales e instrumentos que estimulen su imaginación y creatividad, al tiempo que les permitan establecer conexiones de causa y efecto. Además, la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (2019), mencionada por Zuloeta et al. (2021), confirma la importancia de proporcionar estímulos del entorno cercano para fomentar el desarrollo de habilidades creativas, ya que estas son intrínsecas al ser humano y requieren estímulo para mejorar continuamente.

En el ámbito de la enseñanza y el aprendizaje, los materiales didácticos desempeñan un papel fundamental al brindar a los niños la conexión entre el pensamiento y la acción. Estos materiales estimulan la curiosidad, promueven el desarrollo de la autoestima y la independencia, permiten la expresión de necesidades, vivencias y emociones, fomentan la observación, la exploración, la manipulación y la creatividad. En particular, permiten a los niños relacionar experiencias significativas con conocimientos existentes, lo que conlleva a la construcción de nuevos conocimientos (Secretaría de Estado de Educación de la República Dominicana, 2009).

Dentro de los recursos educativos disponibles, se encuentran aquellos que son estructurados y aquellos que no lo son. El objetivo de esta investigación es proponer el uso de materiales no estructurados, basándose en la afirmación de Guerra y Zuccoli (2012), quienes sostienen que los materiales reciclados y los restos industriales tienen el potencial de convertirse en objetos de gran interés. Esto se debe a que, al ser manipulados por los niños, brindan oportunidades creativas al no estar limitados por estructuras formales y funcionales exclusivas. Además, estos materiales fomentan diversas conexiones durante las exploraciones de los niños y promueven reflexiones y argumentos en su proceso de acción. Esto respalda una de las definiciones ampliamente aceptadas de la creatividad según Sternberg y Lubart (1999), que sostiene que la creatividad es la capacidad de producir un trabajo que sea tanto novedoso como apropiado.

Según Abreu (2021), Barragán y González (2010) señalan que los materiales no estructurados consisten en elementos provenientes de la naturaleza y la cultura, los cuales conforman el entorno inmediato del niño. Estos materiales incluyen, por ejemplo, restos de tela, madera, cartón, papel, hojas de árboles y semillas. Además, se destaca que este tipo de recursos estimula la capacidad creativa y la capacidad de estructuración del niño, al utilizar objetos que son significativos para él y que ofrecen una amplia gama de posibilidades de uso y exploración.

Moreno (2013) sugiere que la utilización de materiales y recursos estimula el desarrollo psicomotor, la socialización, la educación sensorial y la manipulación en el proceso de aprendizaje. Los materiales didácticos propuestos y utilizados en el aula desempeñan un papel crucial no solo desde una perspectiva cognitiva, que es la más comúnmente relacionada, sino también desde una mirada sociocultural y en términos de intervención en el aprendizaje. Estos recursos didácticos actúan como mediadores entre el estudiante y el educador, facilitando la conexión de contenidos, conocimientos culturales e interacciones presentes en el entorno. Estos materiales complementan las sesiones de clase al estar estructurados y organizados de manera que fomenten el proceso de aprendizaje.

La inclusión de materiales no estructurados, que carecen de patrones comunes o instrucciones explícitas, puede estratégicamente potenciar la función colaborativa en el aula. En otras palabras, la colaboración y participación de los estudiantes como grupo en la realización de actividades con estos materiales se basaría en la teoría sociocultural de Vygotsky, que sostiene que los seres humanos son seres culturales y que las interacciones sociales son fundamentales para su aprendizaje, ya que sus funciones mentales se desarrollan en relación

con su entorno. Al fomentar situaciones de acción colectiva, las habilidades y destrezas de los estudiantes se fortalecen y se convierten en aprendizaje.

Al promover actividades en grupo que involucren el uso de recursos naturales y culturales, se estimulan no solo habilidades como la atención, percepción, sensación y memoria, como propuso Piaget, sino que también se fomentan procesos mentales más avanzados, de acuerdo con la teoría de Vygotsky. Esto se logra a través del aprendizaje colaborativo y la creatividad al manipular los recursos y crear productos innovadores.

Basándonos en lo expuesto previamente, podemos afirmar lo siguiente: la creatividad implica la capacidad de producir conceptos novedosos y auténticos, el material no estructurado se refiere a aquel que carece de un propósito específico y puede emplearse de diversas formas, y el aprendizaje sociocultural se fundamenta en la interacción social y la observación del entorno como medios para adquirir habilidades y conocimientos.

Definiciones conceptuales

Seguidamente, se definen las variables y sus dimensiones respectivas

La creatividad y sus dimensiones

El término "creatividad" proviene de la palabra latina "creare", que significa "crear". Históricamente, se ha asociado con la imaginación, aunque no fue hasta este siglo que se comenzó a considerar como una capacidad humana en lugar de una habilidad especial reservada a unas pocas personas con un alto coeficiente intelectual (CI). Según Kaufman et al. (2010), la creatividad se reconoce ampliamente como un proceso cognitivo, y la cognición se ha entendido principalmente como una base biológica. Por lo tanto, su definición parte de la premisa de que es una capacidad compartida por todos los seres humanos y, por lo tanto, es una cualidad inherente a la persona. Baños (1999), por su parte, describe la creatividad como el proceso de generar nuevas ideas o hipótesis, verificarlas y comunicar los resultados. Dado que la creatividad es una característica inherente y está presente en todos los seres humanos (Cemades, 2008), nos permite conscientemente generar ideas y contenidos mentales innovadores de cualquier tipo.

La creatividad es un proceso de gran relevancia, ya que se distingue por la originalidad de las ideas y resalta su valor. Es considerada igual de importante que la alfabetización en el ámbito educativo, por lo tanto, merece ser reconocida con la misma importancia (Robinson, 2006).

Citando a Baños (1999) los factores que destacan en la creatividad, acorde a la teoría de Guilford, y de la cual también se basó la teoría de Torrance, son los siguientes:

La *fluidez* en el contexto de la creatividad se refiere al aspecto cuantitativo. Según Guilford, existen varias formas de fluidez: la fluidez ideacional, que implica la generación de una cantidad medible de ideas, ya sean simples o complejas; la fluidez de asociación, que se relaciona con la capacidad de establecer conexiones entre dos aspectos de un problema; la fluidez de expresión, que se refiere a la habilidad de crear frases con facilidad; la fluidez verbal, que consiste en la producción de palabras que se ajusten a una determinada característica; la fluidez figurativa, que implica la creación de múltiples dibujos similares a una premisa inicial; y la fluidez de inferencias, que se refiere a la capacidad de imaginar las consecuencias de una situación hipotética.

La *flexibilidad*, según Guilford, implica un cambio en la comprensión o interpretación de una tarea, lo que se refleja en una modificación en la forma de abordarla o en la estrategia utilizada. Podemos identificar dos tipos de flexibilidad: la espontánea y la de adaptación.

La *originalidad* se refiere a patrones de respuestas distantes o poco comunes, lo que implica que estas respuestas son infrecuentes y ocurren en raras ocasiones.

La *elaboración* indica la medida en la que se aportan detalles y matices a una respuesta determinada. En las pruebas de creatividad, cuanto más se agreguen fragmentos, mayor será la puntuación obtenida. Según Baños (1999), una persona creativa no se limita a dar respuestas superficiales a una idea, sino que busca formular su proyecto con cuidado y detalle, esforzándose por hacerlo lo más completo y detallado posible.

Materiales y métodos

El presente escrito concuerda con los paradigmas del enfoque cuantitativo, en referencia a una investigación descriptiva propositiva acorde al diseño no experimental (Bernal, 2016). En dicha investigación se aplicó la adaptación de un instrumento psicométrico, el cual es el Test de Torrance, con el objetivo de medir la creatividad en infantes de 5 años. Conforme a los resultados obtenidos se propone el programa “TransformArte”, con el objetivo de mejorar el desarrollo creativo mediante actividades con material no estructurado.

$$M \leftarrow O_x (P)$$

Donde:

M = Niños y niñas de 5 años

Ox = Creatividad

P = Programa “TransformArte”

Referente a la población, se abarcó la I.E.I. N° 037 “Virgen de la luz” ubicada en el departamento de Lambayeque, provincia de Chiclayo, siendo la muestra de 24 alumnos, con edades de 5 años y pertenecientes a ambos sexos.

Aliaga (2006) sostiene que, en disciplinas como la psicología, la educación y las ciencias sociales, se busca medir aspectos que no son tangibles ni directamente observables. Para abordar esta cuestión, se utiliza la técnica psicométrica, la cual, según Rey (1973), citado por Aliaga (2006), se considera un enfoque con normas y criterios establecidos que incorporan cláusulas específicas diseñadas para registrar ciertas respuestas o reacciones de los individuos. Para la investigación se adaptó el Test de Pensamiento Creativo de Torrance presentado en la tesis de Barranca (2017), el cual disponía de una confiabilidad de 0.862 acorde al Alfa de Cronbach. El instrumento en cuestión consta de 4 indicadores y un total de 20 ítems y fue sometido al proceso de validez respectivo, mediante cinco magísteres y docentes universitarios, los cuales - mediante su análisis y juicio - aportaron a la mejora y corrección del instrumento. Además, se contó con la validación de cinco especialistas del área con grado de magister y doctor, los cuales calificaron con 100% la herramienta planteada.

Tabla 1*Matriz de operacionalización*

VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMS	INSTRUMENTO	CODIFICACIÓN	ESCALA VALORATIVA		
Creatividad. Para Torrance (1966), la creatividad posibilita una identificación y buscar posibles soluciones, hacer preguntas y formular hipótesis que puedan dar respuestas a dichos interrogantes, poner a prueba las mismas y, probablemente, modificarlas para, finalmente, comunicar los resultados	Fluidez	Cuestiona la imagen	1. ¿Por qué crees que llora la niña? Cuéntame.	Adaptación del Test de Torrance	A = 3 B = 2 C = 1	17-20 =alto 11-16= moderado 0-10 = incipiente		
			2. ¿En qué crees que estará pensando el niño?					
			3. ¿Por qué crees que está muy feliz el niño? Cuéntame.					
			4. ¿Qué cosas podrías hacer con esta caja? Descríbelas.					
			5. ¿Qué uso le darías al cono? Descríbelo.					
	Flexibilidad	Elabora objetos a partir de trazos	6. Elabora un dibujo utilizando cada círculo que ves. ¿Qué dibujaste?					
			7. Elabora un dibujo con cada cuadrado que ves. ¿Qué dibujaste?					
			8. Elabora un dibujo con cada par de óvalos que ves. ¿Qué dibujaste?					
			9. Utiliza estos trazos y crea dibujos. ¿Qué dibujaste?					
			10. Utiliza estos trazos y crea dos dibujos. ¿Qué dibujaste?					
			Originalidad				Completa el dibujo a partir de una figura	11. Pega el trozo de papel en forma de óvalo y crea un dibujo con él.
								12. Pega el trozo de papel en forma de rombo y crea un dibujo con él.
								13. Aquí tenemos tres dibujos que no terminaron. ¿Cómo lo terminarías tú?

<p>encontrados. Basado en este paradigma, se encuentra el Test de Pensamiento Creativo de Torrance (TTCT, Torrance, 1990).</p>	Elaboración	Decora el dibujo con detalles	<p>14. A partir de las tres líneas que observas, elabora tu propio dibujo. ¿Qué dibujaste?</p> <p>15. A partir de las tres líneas que observas, elabora tu propio dibujo. ¿Qué dibujaste?</p> <p>16. Este árbol se encuentra solo. ¿Qué más dibujarías para que quede lindo el dibujo?</p> <p>17. Decora libremente la imagen de la escena.</p> <p>18. Decora libremente la imagen que ves.</p> <p>19. Agrega detalles a la imagen que observas.</p> <p>20. Agrega detalles a la imagen para completar la escena.</p>
--	-------------	-------------------------------	---

En relación con los métodos empleados, destaca el deductivo, debido a que se partió de una problemática general relacionada con la continuidad de las prácticas preprofesionales. Según Dávila (2006), este método "proporciona herramientas para conectar la teoría y la observación, además de permitir a los investigadores inferir los fenómenos a observar a partir de la teoría"; ello favoreció el desarrollo de los procesos especialmente en la redacción del informe final.

A propósito, algunos procedimientos en la realización del estudio se resaltan. El marco teórico, la definición de objetivos y el ámbito metodológico son fundamentales como base investigativa y respaldo para el estudio. Además, se llevó a cabo una secuencia investigativa que implicó el contacto directo con la población, previa aprobación de las autoridades y encargados de la institución educativa. Se adaptó, evaluó y validó un instrumento esencial para la investigación, asegurando su validez y confiabilidad. Estas acciones sentaron las bases iniciales para el desarrollo del estudio, permitiendo la aplicación del instrumento adaptado. Además, se sometió el programa "TransformArte" a la evaluación de expertos, teniendo en cuenta el objetivo principal y los objetivos específicos del estudio.

Respecto a la posterior recolección de datos, se hizo uso del programa Excel para la organización y recojo de resultados estadísticos necesarios, siguiendo los lineamientos considerados en el diseño de investigación.

A continuación, en el propósito de demostrar coherencia y relación lógica entre los elementos metodológicos considerados, se presenta a continuación la matriz de consistencia.

Con el propósito de demostrar coherencia y relación lógica entre los elementos metodológicos considerados, se presenta a continuación la matriz de consistencia.

Tabla 2

Matriz de consistencia

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES Y DIMENSIONES
¿Cómo potenciar la creatividad en niños de cinco años de una institución educativa?	<p>Objetivo principal: Diseñar el programa “TransformArte” para potenciar el desarrollo de la creatividad en niños de cinco años.</p> <p>Objetivos específicos</p> <ul style="list-style-type: none"> – Diagnosticar el nivel actual de la creatividad en niños de 5 años pospandemia - 2022. – Establecer las características del programa “TransformArte” para potenciar de la creatividad en niños de 5 años. 	Si se aplica el programa “TransformArte”, entonces es probable potenciar la creatividad en niños de 5 años del nivel inicial en la región Lambayeque -2022.	<p>Variable</p> <p>Creatividad</p> <p>Dimensiones</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Fluidez 2. Flexibilidad 3. Originalidad 4. Elaboración
MÉTODO Y DISEÑO	POBLACIÓN, MUESTRA Y MUESTREO		TÉCNICAS E INSTRUMENTOS
<p>Enfoque cuantitativo</p> <p>Tipo descriptiva</p> <p>propositiva</p> <p>Nivel no experimental</p> <p>: M ← Ox(P)</p>	La población consta de 24 niños de 5 años del nivel inicial de la I.E.I. N° 037 “Virgen de la luz”		<p>Técnica psicometría</p> <p>Instrumento</p> <p>Adaptación del Test de Pensamiento Creativo de Torrance</p>

Finalmente, se mencionan las consideraciones éticas realizadas. Se llevaron a cabo reuniones en persona con la directora de la I.E.I. N° 037 "Virgen de la luz" para obtener instrucciones y recomendaciones claras y precisas sobre la institución, su reglamento y el trabajo de investigación realizado. Además, los datos estadísticos recopilados mediante un instrumento validado se mantuvieron fieles a través de un informe confiable.

Resultados

En el acápite se evidencian los datos del presente estudio acorde a los objetivos específicos planteados. En función a ello, se hace un análisis de los resultados considerando los antecedentes y las bases teórico- científicas seleccionadas.

R1: Nivel de la creatividad en un aula de cinco años de la I.E.I. N° 037 "Virgen de la luz".

En el apartado de resultados y discusiones, se presentarán los hallazgos obtenidos en relación al nivel de creatividad. En primer lugar, se mostrarán los resultados de manera general en una tabla, donde se compararán los puntajes obtenidos por los participantes en el Test Creativo de Torrance. Posteriormente, se analizarán los resultados por dimensiones específicas, evaluando el desempeño creativo en diferentes áreas. Se destacarán las tendencias observadas y se discutirán las implicaciones de los resultados para comprender el nivel de creatividad de los participantes.

Tabla 1

Hallazgos generales que evidencian el nivel de creatividad

Escala valorativa	Rango	f	%
Alto	0 – 10	4	17
Medio	11 – 16	16	66
Incipiente	17 - 20	4	17
TOTAL		24	100

Nota: Media aritmética: 13.6.- Mediana: 14. - Moda: 14.- Coeficiente de variabilidad: 18.4.- Puntaje máximo: 17.- Puntaje mínimo: 7.

Considerando el 100% (24) de los estudiantes, podemos evidenciar que la mayoría (83%) de los evaluados disponen de un nivel creativo medio e incipiente y tan sólo cuatro estudiantes se hallan en un nivel alto. La investigación brinda resultados con ciertas similitudes a Barranca (2019). El autor realizó un estudio con una muestra de 165 estudiantes de cinco años en

Comas – Perú. A pesar de la grande muestra con la que trabajó, se hallan resultados similares en cuanto a nivel alcanzado por los estudiantes. Adicionalmente, incluso en el ámbito nacional, Mehan (2020) en la I.E.I N° 008, obtuvo en el pre test que la totalidad de los niños se encontraba en un nivel creativo medio bajo y bajo, desarrollando posteriormente una mejora mediante la aplicación de un programa con juego en sectores.

Basándonos en los resultados obtenidos en esta investigación y al compararlos con hallazgos similares en estudios previos, podemos concluir que es necesario brindar apoyo durante el proceso creativo. Sin embargo, como señaló Torrance en Flores (2017), no debemos interpretar los resultados como una medida estática para determinar la capacidad de los estudiantes, ya que restringir el desarrollo creativo puede tener un impacto negativo en la vida de la persona.

Cabe destacar que cada individuo experimenta la habilidad creativa de manera única y diferente. Desde esta perspectiva, Martínez y Navarro (2010) enfatizaron que las puntuaciones promedio o bajas obtenidas en el Test de Pensamiento Creativo de Torrance no necesariamente indican una falta de creatividad en los niños, sino que más bien revelan posibles debilidades en la didáctica. Estas debilidades pueden servir como punto de partida para realizar mejoras en el entorno y en el enfoque pedagógico, los cuales no deberían ser limitantes.

Tabla 2

Resultados de la dimensión FLUIDEZ

Escala valorativa	f	%
Alto	6	25
Medio	13	54
Incipiente	5	21
TOTAL	24	100

Nota: Media aritmética: 13.1.- Mediana: 13. - Moda: 13.- Coeficiente de variabilidad: 30.1- Puntaje máximo: 20.- Puntaje mínimo: 7.

En función a la primera dimensión abordada en el instrumento de evaluación, podemos observar que alrededor del 75% se halla en la categoría media e incipiente, resaltando como punto débil la limitada cantidad de ideas y/o respuestas que puede brindar el niño. Mientras que del 25% que tiene un nivel alto, dos alumnos alcanzaron el máximo puntaje, evidenciando un logro referente a la producción de nuevas ideas.

En su estudio, Palacios y Ruiz (2019) llevaron a cabo una investigación similar sobre el diagnóstico de la creatividad en niños de 4 años en la "Institución Educativa Particular Rafaela de la Pasión", Veintimilla - Castilla. En su trabajo, identificaron que el nivel "logro previsto" fue relevante en la dimensión de fluidez, representando un 64,30% de los niños. Además, el 28,60% se encontraba en el rango "logro destacado", mientras que el 7,10% estaba en el rango "en proceso". Ningún alumno se encontraba en el rango de "inicio". Es importante destacar que esta investigación consideró una escala valorativa diferente.

En otro estudio relacionado, Panta (2019) investigó la creatividad en niños de 5 años en la I.E. "Estrellitas de Belén" en Paita. En cuanto a la dimensión de fluidez, se observó que el nivel predominante fue el de "proceso" con un 47,37%, seguido por el nivel de "inicio" con un 36,84%, y finalmente, la categoría de "logrado" con un 15,79%. En general, la mayoría de los niños no cumplían completamente con las expectativas en esta dimensión. Se mencionaron como posibles causas de esta dificultad creativa la falta de motivación y estrategias didácticas por parte de la maestra en el aula, así como la influencia limitante de la tecnología en la imaginación y exploración de los niños (Panta, 2019).

Tabla 3

Resultados de la dimensión FLEXIBILIDAD

Escala valorativa	f	%
Alto	3	13
Medio	17	70
Incipiente	4	17
TOTAL	24	1

Nota: Media aritmética: 13.4.- Mediana: 14. - Moda: 16.- Coeficiente de variabilidad: 23.5- Puntaje máximo: 17.- Puntaje mínimo: 7.

Como se observa en la tabla 3, la mayoría de los educandos - 77 % - se encuentra en un rango medio, disponiendo del puntaje máximo para dicha escala (16), colindando con el 14% que se halla en un nivel alto con un puntaje de 17 – bajo la diferencia de un punto –, mientras el 9% se ubica en la categoría incipiente con puntaje de 7. A la vista de dichos resultados, resalta la dificultad existente al momento de completar y realizar un dibujo a partir de trazos rectos y curvos, evidenciando la poca variedad de respuestas que pueden ser brindadas por los estudiantes, aspecto correspondiente a la dimensión en cuestión (flexibilidad). Bajo el mismo enfoque investigativo, se encuentra el estudio de Caramutti (2021), respecto al uso de piezas sueltas para la estimulación creativa en estudiantes de 5 años de la Institución Educativa N°

213 en Cajaruro, en la cual se obtuvo que la mitad de los estudiantes alcanzaron un rango medio, el 31,6% bajo y el 18,4% alto. Se concluyó, por tanto, la necesidad de mejora respecto a las estrategias en el aula por parte de la docente, con la finalidad de modificar procesos de aprendizaje.

Los aportes de Guilford (1998) validaron la capacidad de modificar contextos e ideas al proporcionar una respuesta, lo cual puede afectar la forma en que se plantean las preguntas o instrucciones durante las sesiones. Esto puede convertirse en un factor limitante para el proceso creativo, ya que, si se espera una respuesta predefinida por parte de los estudiantes, se mantendrá la rigidez, lo que impedirá considerar diversas respuestas en función de sus categorías. Es preocupante, por lo tanto, la influencia de los resultados de esta dimensión en la siguiente. Guilford, citado en Cuadrado & Huarcaya (2009), divide la flexibilidad en dos grupos: espontánea y adaptativa, calificando a la flexibilidad adaptativa como parte de la originalidad y considerándola como la condición más excepcional del individuo creador.

Tabla 4

Resultados de la dimensión ORIGINALIDAD

Escala valorativa	f	%
Alto	1	4
Medio	17	70
Incipiente	6	25
TOTAL	24	100

Nota: Media aritmética: 12.3.- Mediana: 13.- Moda: 13.- Coeficiente de variabilidad: 25.7- Puntaje máximo: 19.- Puntaje mínimo: 7.

En la dimensión de originalidad, el 95% se ubica en un nivel medio e incipiente, siendo 13 el puntaje más frecuente, con una diferencia de cuatro respecto al más alto (09) del grado incipiente. Por otro lado, únicamente el 4% - el cuál vendría a ser un niño - se ubica en un nivel alto, con un puntaje de 19. Llama mucho la atención los datos recopilados en la presente dimensión, ya que se hallaron resultados más bajos en comparación a las otras. Podemos hallar similitud con el análisis de datos de la investigación de Berrospi (2018), donde se trabajó con niños de 5 años en la I.E.I. "Los Amiguitos" en Carabayllo; los resultados en la dimensión originalidad determinan un 51% ubicado en la escala media, mientras el 49% se encuentra en el nivel alto y ninguno en el bajo; por ende, se puede destacar la corta brecha existente entre el nivel medio y alto.

En su investigación sobre la creatividad en niños y niñas de 5 años en el nivel inicial de la I.E. Cristo Rey - El Salvador, Loayza (2005) encontró que el 95% se ubicaba en los niveles de "logro" y "de proceso", mientras que solo el 5% se encontraba en el nivel de "inicio". Al comparar estos resultados con otras investigaciones, se destaca el alto porcentaje de niños en el nivel medio. Sin embargo, es importante señalar que las investigaciones comparadas presentaban una diferencia mínima entre los niveles alto y medio, mientras que los resultados de este estudio mostraron una pequeña diferencia entre los niveles medio e incipiente.

Según Torrance (1965, p.78), citado en Berrospi (2005), la originalidad se define como la capacidad de generar ideas que se alejan de lo evidente. Por lo tanto, podemos afirmar que la originalidad es la habilidad humana para ofrecer respuestas novedosas y no convencionales. La falta de exploración y descubrimiento de lo desconocido podría limitar la liberación de la imaginación y el proceso creativo, lo que a su vez dificulta la concepción y expresión de ideas que se alejen de lo preestablecido y obvio.

Tabla 5

Resultados de la dimensión ELABORACIÓN

Escala valorativa	f	%
Alto	4	17
Medio	17	70
Incipiente	3	13
TOTAL	24	1

Nota: Media aritmética: 13.3.- Mediana: 13. - Moda: 13.- Coeficiente de variabilidad: 22.7- Puntaje máximo: 20.- Puntaje mínimo: 9.

En cuanto a la dimensión de elaboración, análogamente a las otras dimensiones, el nivel que destaca es el medio, en este caso con un 70%, siendo el 13 el puntaje más repetido. Complementariamente, el 17% se encuentra en un grado alto - del cual dos estudiantes alcanzaron el máximo puntaje (20) - y únicamente el 13% se halla en la categoría incipiente. Estos resultados son similares a los brindados por Borrero (2021), quien realizó un trabajo de investigación de enfoque cuantitativo, de tipo básica con un diseño no experimental de corte transeccional- transversal, trabajó con una muestra de 20 niños de cinco años de edad. Mediante el uso de su instrumento se obtuvo como resultados que en la dimensión elaboración el 63% se halla en el grado medio y el 37% en el de inicio, dejando al nivel alto en 0%. Por tanto, es evidente la similitud de las investigaciones y se coincide en el

reconocimiento de la dificultad en el proceso creativo por el poco énfasis en la cantidad de detalles añadidos a una producción.

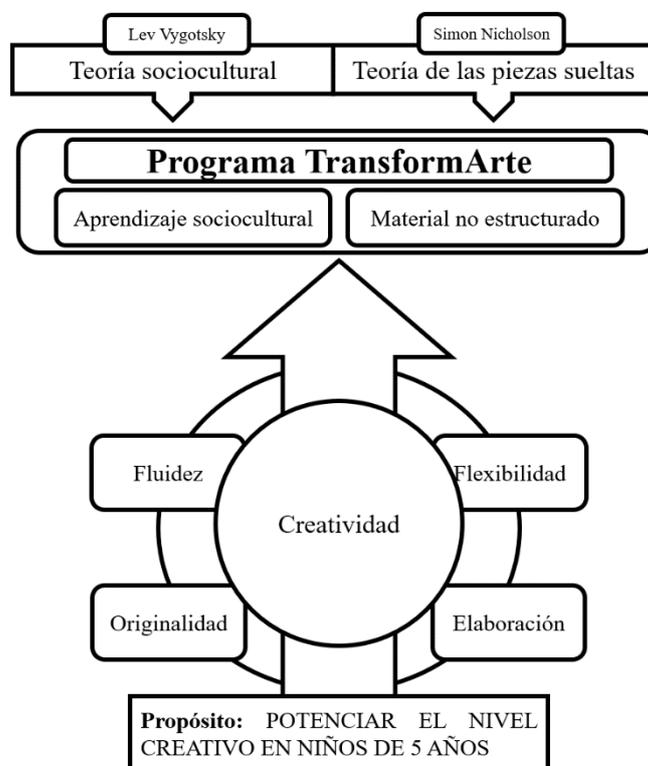
De manera general, se puede constatar que predominan niños con nivel creativo medio, les siguen los de nivel incipiente y un inferior porcentaje dispone de un grado alto. Los puntajes alcanzados varían mínimamente, no son muy bajos ni muy altos. La dimensión fluidez, a diferencia de las otras, arrojó porcentajes con una concentración mayor en el rango alto e incipiente, ubicándose únicamente el 54%, contrariamente a ello, las dimensiones flexibilidad, originalidad y elaboración, concentran el 70% del total en el nivel medio. En consecuencia, podemos asegurar que los resultados ubican a la dimensión originalidad como la más baja y fluidez como la más alta; por otro lado, el 17% de los alumnos dispone de un grado alto, con puntaje máximo de 17, demostrando una brecha mínima entre el nivel medio y alto.

R2: Características del programa "TransformArte" para la mejora de la creatividad en niños de 5 años.

Este programa se basa en enfoques pedagógicos y técnicas específicas que fomentan el desarrollo de habilidades creativas a través de actividades artísticas y estímulos visuales. Además, se proporcionan pautas para fomentar la exploración, la originalidad y la expresión individual de los niños. El programa también enfatiza la importancia de un entorno de apoyo a través del uso de los materiales adecuados. Mediante este estudio, se espera demostrar la efectividad de "TransformArte" en el desarrollo de la creatividad en niños de 5 años y su relevancia para la educación temprana.

Figura 1

Síntesis gráfica de la propuesta



En consideración a los resultados obtenidos de la muestra evaluada, presentamos el programa “TransformArte”, el cual - como su nombre lo señala - pretende transformar la capacidad creativa de los niños y niñas de cinco años, y por consiguiente, el incremento y mejora de la misma mediante talleres con material no estructurado. Dicho programa consta de 14 talleres, con una duración aproximada de 45 minutos cada uno, teniendo como público objetivo estudiantes de cinco años y como beneficiarios indirectos las docentes de aula.

Podemos justificar el propósito de nuestro proyecto recordando que para el logro de los aprendizajes esperados se ven envueltos diferentes procesos cognitivos, siendo uno de ellos la creatividad, la cual es estimada como fundamental en el desarrollo humano, convirtiéndose los primeros años de vida cruciales en la sinapsis y potenciación de habilidades varias.

En el Programa Curricular de Educación Inicial, además de las áreas, competencias, capacidades se hallan también los aprendizajes esperados acorde al crecimiento y desarrollo de los niños; en estos se ven involucrados diferentes procesos cognitivos, siendo uno de ellos la creatividad, la cual es estimada como fundamental en el desarrollo humano, convirtiéndose los primeros años de vida cruciales en la sinapsis y potenciación de habilidades varias. A

continuación, se describe el modelo de propuesta, detallando los siguientes elementos: breve introducción, datos generales, la síntesis gráfica, la fundamentación de la contribución, el significado de un listado de términos implicados, los principios que direccionaron la propuesta, la organización de contenidos - descripción de las actividades académicas - las fases con su respectiva descripción, el sistema metodológico, la evaluación, un diseño de sesión de clase, por último, la bibliografía.

Vygotsky, citado por Uralde (2011), señala los componentes significativos de la capacidad creadora, siendo estos el pensamiento productivo, la imaginación y la acción práctica para confrontar las situaciones adversas y tareas de la vida cotidiana. La forma en cómo se halla una salida evidencia la capacidad creativa durante el proceso de asimilación de experiencias y condiciones históricas donde habita el sujeto. Enuncia que los agentes que motivan la imaginación parten de manera interna y externa. Las condiciones internas se generan a partir de las necesidades, experiencias; el ejercicio del pensamiento combinado con situaciones externas es determinado por el entorno, por el contexto histórico social donde se desarrolla el ser humano.

Asimismo, Medina et. al (2017) afirma que: “la creatividad es una capacidad del ser humano, desencadenarla depende del factor cultural y en especial de una pedagogía de la diversidad, de los procesos comunicacionales, de la socialización y la cooperación del sujeto ante su medio o contexto”. El hombre parte de las relaciones sociales y dispone de la capacidad de realizarse como ser humano autónomo y capaz de tomar decisiones a partir de las múltiples influencias sociales, consecuentemente extralimita los lindes de lo ya logrado y crecer como ser social transformable, donde la creatividad es muestra de la educabilidad de la personalidad plantea (Martínez, 1998).

La creatividad es abordada por Vygotsky como una función psicológica en despliegue dinámico, aquello le facilita declarar, desde una mirada amplia del desarrollo humano, de qué manera se enlaza la creatividad y pensamiento, nutriéndose uno a otro. Así, la creatividad es estudiada como una función en desarrollo que parte desde la interacción social hacia la autorregulación y se vincula con los procesos cognitivos y afectivos del ámbito psicológico de los sujetos.

De igual forma, tomamos también en consideración a Simon Nicholson (1973), autor de la “Teoría de las piezas sueltas” (Theory of the loose parts). Dicha teoría fue publicada en un artículo de revista de arquitectura titulada en español “Cómo no engañar a los niños”. En

dicho escrito, abarca la importancia de la creatividad en nuestros días, ya que se le ha dado una mirada simplista, como si fuera una habilidad de unos pocos.

Nicholson (1971), citado en Guerra (2019), asegura lo siguiente: “En cualquier entorno, tanto el grado de inventiva y creatividad como la posibilidad de descubrimiento, son directamente proporcional al número y tipo de variables que haya” (p. 172-175). En otras palabras, el arquitecto observó que era proporcional el grado de creatividad de los niños con a los materiales que había en un ambiente. A más elementos manipulables en un entorno, mejor proceso creativo del niño. Daly y Beloglovsky (2014), explican que las partes sueltas son aquellos atractivos objetos y materiales que los infantes pueden manipular, mover, explorar, tocar, sentir, mientras juegan, transformándolos en lo que quieran, fomentando la cooperación entre sus pares.

Dicho de otro modo, la Teoría de las Piezas Seltas de Simon Nicholson sostiene que la creatividad se fomenta al proporcionar a los niños materiales no estructurados que les permitan crear y construir libremente. La idea es que estos materiales, como bloques de construcción, madera, papel, cartón, etc., actúan como piezas sueltas que pueden ser combinadas y reorganizadas de múltiples maneras para crear algo nuevo.

Esta postura ha sido respaldada por numerosos estudios que demuestran que el uso de materiales no estructurados puede fomentar la creatividad en los niños al permitirles explorar, experimentar y construir sin restricciones. Kiewra y Veselack (2016) aseguran que el uso de materiales no estructurados en un entorno natural fomenta la creatividad de los niños al proporcionarles un contexto enriquecido y una experiencia tangible, enfocando su punto de vista en la educación con aulas al aire libre. Estos recursos permiten que el niño explore diferentes formas y posibilidades de construcción, evidenciando, a la larga, un mayor nivel de motivación y compromiso en comparación con aquellos que trabajaban con materiales estructurados.

Esta teoría podría ir de la mano con la teoría del desarrollo de Jean Piaget (1952), donde se hace énfasis en la facilidad y necesidad de los niños para aprender mediante la manipulación activa de su entorno. Paul Collard, en su discurso en el Scottish Learning Festival del 2012, expresa que los niños y niñas de nuestros días en un futuro próximo tendrán que trabajar en puestos que todavía no se han inventado y ni siquiera existen (al menos no actualmente). Es por ello, que necesitamos educar a nuestros niños como pensadores creativos y críticos, capaces de resolver diversos problemas que se les pueda presentar; inteligentes y con la

capacidad de comunicarse con el resto, y todas estas habilidades podemos desarrollarlas mediante la “Teoría de las piezas sueltas”.

Términos implicados

Creatividad

Kaufman et al. (2010) afirma que la creatividad es ampliamente aceptada como un evento cognitivo y la cognición se ha visto predominantemente como una base biológica. Por eso, su definición parte de la idea de que es una capacidad que tienen en común todos los seres humanos y que, por tanto, es una condición de la persona. Relacionalmente, Baños (1999) considera que la creatividad es el proceso de formación de nuevas ideas o hipótesis, verificando las mismas y comunicando los resultados. Al ser una característica inherente (Cemades, 2008) y estar presente en todos los seres humanos, nos permite generar de un modo consciente nuevas ideas y contenidos mentales de cualquier tipo que resulten innovadores.

Aprendizaje sociocultural

Al verse incluidos materiales no estructurados, sin patrones comunes o instrucciones explícitas, la función colaborativa en el aula se vería potenciada estratégicamente mediante su uso. Es decir, la colaboración y participación de los educandos como grupo para la realización de actividades con el material propuesto, estaría fundamentada en la teoría sociocultural de Vygostky, la cual sostiene que el ser humano es un ser cultural y que las interacciones sociales son un gran referente para su aprendizaje, correspondiendo sus funciones mentales a la relación con su ambiente. Propiciando situaciones de accionar colectivo las habilidades y destrezas del infante son potenciadas y tornadas en aprendizaje.

Materiales didácticos

Los materiales didácticos usados en la enseñanza - aprendizaje proveen a los niños la el vínculo de pensamiento y acción, estimulando su curiosidad, desarrollando su autoestima e independencia; permiten la expresión de necesidades, vivencias y emociones; promueven la observación, exploración, manipulación y creatividad; en particular, les permite enlazar las experiencias significativas con los conocimientos, para que así puedan construir conocimientos nuevos (Secretaría de Estado de Educación de la República Dominicana, 2009).

Dentro de estos recursos didácticos están presentes los estructurados y no estructurados.

Material no estructurado

Barragán y González (2010), citados en Abreu (2021), indican que los recursos no estructurados incorporan piezas de la naturaleza y la cultura, y que estas conforman el entorno inmediato del niño, por ejemplo, restos de tela, madera, cartón, papel, hojas de árboles y semillas. Asimismo, destaca que este tipo de recursos promueve en el niño la capacidad creadora y de estructura, mediante el uso de objetos que son valiosos para él, y que le brindan una gran variedad de posibilidades de uso y de exploraciones.

Objetivos del programa

- Describir la aplicabilidad del programa “TransformArte” en el desarrollo de la creatividad referente a la dimensión de fluidez.
- Describir la aplicabilidad del programa “TransformArte” en el desarrollo de la creatividad referente a la dimensión de flexibilidad.
- Describir la aplicabilidad del programa “TransformArte” en el desarrollo de la creatividad referente a la dimensión de originalidad.
- Describir la aplicabilidad del programa “TransformArte” en el desarrollo de la creatividad referente a la dimensión de elaboración.

Tabla 1

Organización de contenidos

Componente	Actividades	Estrategia didáctica / recurso / materiales	N° Hrs
Fluidez	Cuestionamos imágenes de cartón	Continúa el cuento	45 min.
	Usamos de objetos	Jugamos a gogo	
Flexibilidad	Elabora objetos a partir de trazos	Charadas con ramitas	
		Analogías con cartón y tiza	
Elaboración	Decora el dibujo con detalles	Disfraces no estructurados	
		Creamos un muñeco	
Originalidad	Completa el dibujo a partir de una figura	¿A qué se parece?	
		Dibujo con ramas, piedras y conchitas	

		Obra de arte por colores	
		Armamos y construimos	
		El objeto ideal	
		Trabajando con cartón	
		La huella de nuestras manos	
		Pastas de arcilla	

Sistema metodológico

Durante la realización del programa propuesto, se pretende hacer uso de material no estructurado como componente principal para el incremento de creatividad; la parte figurativa se vincula directamente con el uso de dicho material, mientras la parte verbal se avivaría mediante juegos que permitan el planteamiento de preguntas y cuestionamientos.

La realización de los talleres planteados en el programa responde a la estrategia metodológica del aprendizaje vivencial, se basa en el juego y experiencias directas. Todas las actividades contribuyen a la exploración del mundo natural y social de los educandos, permitiendo la investigación de su medio inmediato y la colaboración entre sus pares.

Evaluación

La evaluación fue estimada para llevarse a cabo mediante un registro anecdótico en el cual se registrarán las actitudes de los niños frente a las actividades propuestas y también el proceso creativo de cada uno para la realización de su producto.

Criterios científicos y validez de la propuesta

La evaluación de la propuesta del programa "TransformArte" se ha llevado a cabo considerando diversos criterios científicos que permiten determinar su validez y viabilidad. Tres expertos en el campo han analizado y valorado la propuesta en función de los siguientes criterios: pertinencia, relevancia, originalidad, viabilidad, claridad, consistencia teórica, calidad técnica, metodología, extensión y evaluabilidad. El puntaje total obtenido, considerando las evaluaciones de los tres expertos, es de 98.3, sin que se hayan presentado observaciones adicionales.

a. Diseño de clase

Objetivo	Nombre	Descripción de la actividad	Producto esperado	Materiales
Estimular la dimensión creativa: originalidad	Dibujo con ramas, piedras y conchitas	<p>Inicio</p> <p>Saludaremos a todos los presentes con una canción y relajaremos el cuerpo. Repasaremos las normas de convivencia, les comunicaremos el objetivo de la actividad a realizar y presentaremos los materiales a utilizar.</p> <p>Desarrollo</p> <p>Se les comunicará que el presente día deberán realizar un dibujo haciendo uso de ramas, piedras y conchitas. Pero no lo harán solos, si no en parejas, así que deberán coordinar y apoyarse para realizar un buen trabajo.</p> <p>Armadas las parejas, saldremos al patio y se le asignará un espacio a cada par. Habiendo finalizado sus dibujos, le colocarán nombre y podrán realizar un recorrido para observar los productos de sus otros compañeros.</p> <p>Cierre</p> <p>En grupo, haremos un pequeño recorrido por los dibujos que realizamos, los socializaremos y regresaremos al aula.</p>	Dibujo con ramas, piedras y conchitas	Ramas Piedras Conchitas Papelotes

Finalmente, desde una visión científica, el programa cuenta con la validación de tres expertos, los cuales confieren que la propuesta académica está apta para su aplicación con un promedio valorativo de 98.3%, omitiéndose comentarios u observaciones dando a entender que la propuesta es fiable.

Discusión

Durante el análisis e interpretación de resultados, se destaca que el 83% de los estudiantes evaluados alcanzaron un nivel medio e incipiente, evidenciando mayor carencia en la dimensión originalidad. Así mismo, podemos hacer mención del estudio de Medina (2017), en el cual se presentó un 65,21% de los evaluados bajos en originalidad, evidenciando dificultad para elegir sus actividades, materiales y compañeros; en síntesis, una carencia muy notoria de autonomía. Por tanto, se puede afirmar que gran parte de los preescolares dispone de un débil desarrollo del pensamiento creativo; esto podría relacionarse con la dependencia a las orientaciones y consignas detalladas brindadas por el docente para la realización de las actividades, lo cual influiría en la originalidad en ejecución de las diversas actividades (Medina et al., 2017).

Las planificaciones que no son encaminadas hacia la estimulación de la capacidad creadora de los niños y niñas ralentizarían el desarrollo de la originalidad, fluidez, flexibilidad y elaboración. Tomando en consideración a Germán Vegas (2019), artista plástico y profesor, afirmamos que en el Perú la creatividad conserva la idea equivocada de que un sujeto es creativo o absolutamente no es, lo que da cabida a que las personas tomen la creatividad como una capacidad muy difícil de alcanzar y se le resta importancia a su desarrollo. Adicionalmente, Duarte (2000), citado en Lázaro (2020), indica que muchos colegios de la actualidad no tienen un enfoque relacionado a la fomentación de habilidades y destrezas de los educandos, considerando a la creatividad como una de ellas.

En la investigación de Sánchez y Morales (2017), se observó también un gran porcentaje ubicado en un nivel bajo de la subcategoría originalidad debido a la limitación de sus producciones caracterizadas por dibujos comunes y trazos simples, además de guiarse o copiar las creaciones de sus compañeros. Por ende, según Menchen, Dadamia y Martínez (1984) la originalidad es la característica que define a la idea, proceso o producto, como algo único o diferente. Las respuestas poco convencionales e innovadoras demostrarían una carencia en dicha dimensión, la cual se ve relacionada con las otras (fluidez, flexibilidad y elaboración). Ballesteros (2013), en su estudio sobre la creatividad infantil, coincide con la relación proporcional que existe entre la respuesta brindada y la independencia en la

realización de una actividad, puesto que quien responde no está al tanto de las respuestas de sus compañeros.

La creatividad es una capacidad específica del ser humano que le permite crear conocimientos nuevos y una agrupación de valores con el fin de gratificar sus necesidades personales mediante la originalidad, flexibilidad y fluidez (Castro, 2005, p. 37), en vista a ello, nos inquieta que, a duras penas, tan solo un 17% de la muestra considerada haya alcanzado el nivel alto. En base a lo presentado en este apartado, existiría entonces una limitante en la capacidad creativa de los alumnos influenciada, de manera indirecta, por el entorno educativo en el que aprenden y se desenvuelven. Además de ello, también se vería influenciado la gran predominancia del uso de materiales didácticos estructurados, lo cual fue evidenciado durante la aplicación del instrumento; estos, al ser materiales con un fin en concreto, restringen su adaptación y la libre imaginación del niño. Dicha realidad reforzaría el objetivo principal del programa propuesto en el presente estudio, vinculando el nivel creativo presente en el educando con la metodología – esto incluiría los materiales usados en las sesiones – empleado por la docente.

Conclusiones

Se logró evidenciar un nivel creativo no alto, a pesar de la amplitud de materiales a disposición en las aulas y las estrategias docentes. Este limitado desarrollo creativo se ve vinculado, por un lado, al aspecto cognitivo que involucra el pensamiento divergente, flexibilidad mental, fluidez de ideas y la capacidad de resolución de problemas y por otro lado; al componente social, el cual se promueve por el intercambio de ideas, perspectivas y experiencias con otros individuos, instaurando la confianza y motivación personal-colectiva. Así es como los hallazgos de la presente investigación tienen estrecha relación con la actuación del docente, quien tiene la entera responsabilidad de fomentar las competencias diseñadas en el currículo, y vincularse con planificaciones contextualizadas que acerquen los lineamientos educativos a las necesidades, a través de desarrollar el pensamiento creativo de los estudiantes. En definitiva, se ofrece un abanico de estrategias valiéndose de material no estructurado. El programa TransformArte, impactaría en el desarrollo de la creatividad en niños pequeños, proporcionando una ruta con experiencias de aprendizaje y propuesta de elementos al alcance y sin mayor costo; promoviendo, además, la interacción social con el entorno y la construcción de aprendizajes significativos de manera colectiva.

Recomendaciones

Es fundamental brindar a los niños la oportunidad de explorar y experimentar con diversos materiales como bloques, arcilla, tela y objetos naturales. Este enfoque promueve la imaginación, la originalidad y el pensamiento divergente, ya que los estudiantes tienen la libertad de utilizar estos materiales de formas innovadoras y no convencionales. Alentando el uso del material no estructurado, se nutre la creatividad de los estudiantes, permitiéndoles desarrollar habilidades de resolución de problemas, pensamiento crítico y expresión personal única. Se recomienda, implementar las aulas con este tipo de materiales y reducir aquellos considerados en las clásicas listas de útiles, las mismas que contienen en su mayoría, productos que se encuentran solo en el comercio y no son manipulables por los niños.

Asimismo, se promueve el aprovechamiento de las interacciones enriquecedoras con otros individuos, ya sean pares o adultos. Este intercambio social promueve la apertura mental, el pensamiento crítico y la capacidad de ver las cosas desde diferentes ángulos. Al interactuar con diferentes contextos culturales, los niños también amplían su repertorio de inspiración y referencias, lo que enriquece su creatividad al brindarles una perspectiva más amplia y diversa del mundo que los rodea. Se sugiere incorporar en las planificaciones la organización necesaria para el desarrollo de actividades previas que les lleve al contacto con la naturaleza y la interacción con diferentes escenarios.

Referencias

- Abreu, E. M. (2021). *Perspectiva de los Padres de Niños del Nivel Inicial con respecto al Uso de los Recursos Didácticos Estructurados y No Estructurados dentro del Proceso de Enseñanza-Aprendizaje*. UNIBE.
https://repositorio.unibe.edu.do/jspui/bitstream/123456789/406/1/18-0779_TF.pdf
- Aliaga, J. (2006). *Psicometría. Test psicométricos, confiabilidad y validez*.
https://gc.scalahed.com/recursos/files/r161r/w25645w/Psicometria_Test_%20psicometricos_confiabilidad_validez_RS6.pdf
- Antoñazas, J. L. et al. (2015). Creatividad y aprendizaje en niños de 4 y 5 años. *Revista de Psicología y Educación*, 10(1),139-152.
<http://www.revistadepsicologiayeducacion.es/pdf/121.pdf>
- Aurelia, R. L. (2005). Desarrollo cognitivo: Las teorías de Piaget y Vygotsky. *Colegi Oficial de Psicologs de Catalunya, Universitat Autònoma de Barcelona*.
http://www.paidopsiquiatria.cat/files/teorias_desarrollo_cognitivo_0.pdf

- Ballesteros, A. (2013). Estudio sobre la creatividad infantil. [Tesis licenciatura, Universidad de Valladolid]. Repositorio Documental UVaDOC. <https://uvadoc.uva.es/handle/10324/3955>
- Banco Central de Reserva del Perú (2021, 9 de diciembre). Reporte de inflación. Panorama actual y proyecciones macroeconómicas 2021-2023. <https://www.bcrp.gob.pe/docs/Publicaciones/Reporte-Inflacion/2021/diciembre/reporte-de-inflacion-diciembre-2021.pdf>
- Banco Interamericano de Desarrollo (2020, 25 de noviembre). Educación inicial remota y salud mental durante la pandemia COVID-19. <https://blogs.iadb.org/educacion/es/educacioninicialremotaysaludmental/>
- Baños, M. (1999). Métodos heurísticos y creación publicitaria [Tesis Doctoral]. Universidad Complutense de Madrid. <https://eprints.ucm.es/3818/>
- Bernal, C. A. (2016). Metodología de la Investigación (2 ed). Colombia: Pearson Educación.
- Berenguer, R., Llamas, F. y López, V. (2016). Relación entre creatividad y lateralidad en educación infantil Universidad Internacional de la Rioja. Enseñanza & Teaching, 34(2), 65-75. <https://doi.org/10.14201/et20163426575>
- Borrero, J. (2021). La creatividad en preescolares de 5 años de la Institución Educativa Particular Mundo de Colores, distrito de Castilla – Piura, 2019. [Tesis licenciatura, Universidad Católica los Ángeles de Chimbote]. Repositorio Institucional ULADECH. <https://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/28544>
- Caramutti, V. (2021). Piezas sueltas para la creatividad en estudiantes de 5 años de la Institución Educativa N° 213 Cajaruro [Tesis licenciatura, Universidad César Vallejo]. Repositorio Digital Institucional de la Universidad César Vallejo. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/60603>
- Bugay, A., & Koseoglu, P. (2020). The effects of structured and unstructured materials on creativity and motivation. *Journal of Creativity in Mental Health*, 1-10.
- Castillo Cobo, M. C., Caurcel Cara, M. J., & Chacón López, H. (2018). Diseño, aplicación y efecto de un programa para la mejora de la creatividad en Educación Infantil. *Revista Internacional De Apoyo a La inclusión, Logopedia, Sociedad Y Multiculturalidad*, 4(3). <https://doi.org/10.17561/riai.v4.n3.1>
- Castillo, M. (2020, 26 de mayo). Los retos de la Educación Inicial en tiempos de COVID-19. <https://faedu.cayetano.edu.pe/noticias/2055-los-retos-de-la-educacion-inicial-en-tiempos-de-covid-19>

- Charcón, Y. (2005). Una revisión crítica del concepto de creatividad. *Actualidades Investigativas en Educación*, 5(1). <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=44750106>
- Cooper, D. R., & Schindler, P. S. (2019). *Business research methods*. McGraw-Hill Education.
- Corral, Y. (2009). Validez y confiabilidad de los instrumentos de investigación para la recolección de datos. *Revista Ciencias de la Educación*, 19(33), 229 - 247.
- Cuadrado, J. & Huarcaya, B. (2009). Juegos y creatividad en pre escolares de 5 años de la I.E.E. N° 376 “Virgen de Fátima” El Tambo – Huancayo [Tesis licenciatura, Universidad Nacional del Centro del Perú]. Repositorio UNCP. <https://repositorio.uncp.edu.pe/handle/20.500.12894/2497>
- Fajardo, Z. I. E. (2018). La importancia del uso del material didáctico para la construcción de aprendizajes significativos en la Educación Inicial. *Dialnet*. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6777534>
- Flores, M. (2017). Propuesta para la categorización de los factores relacionados con la creatividad, desde Guilford hasta nuestros días. *Universitat Politècnica de València*. 1-16. <https://doi.org/10.4995/SD2017.2017.7065>
- Gavino, L. (2018). El desarrollo de la creatividad motriz a través de un recurso didáctico: los cuentos motores en Educación Infantil. [Tesis de maestría, Universidad De Jaén]. <http://tauja.ujaen.es/jspui/bitstream/10953.1/8315/1/tfm.pdf>
- Gómez, J. et al., (2005, diciembre). Desarrollo de la creatividad. Fondo Editorial FACHSE - UNPRG. <https://www.academica.org/jose.wilson.gomezcumpa/5.pdf>
- González-Moreno, A., & Molero-Jurado, M. del M. (2022). Creatividad y variables relacionadas según la etapa educativa: revisión sistemática. *Alteridad*, 17(2), 246–261. <https://doi.org/10.17163/alt.v17n2.2022.06>
- Kaufman, A.B., Kornilov, S.A., Bristol, A.S., Tan, M. & Grigorenko, E.L. (2010) The Neurobiological Foundation of Creative. En Kaufman, J.C. & Sternberg, R.J (Eds.), *Cognition The Cambridge Handbook of Creativity* (pp. 216-232). Cambridge University Press. <http://dx.doi.org/10.1017/cbo9780511763205.014>
- Kiewra, C., & Veselack, E. (s/f). Playing with nature: Supporting preschoolers’ creativity in natural outdoor classrooms. *Eric.ed.gov*. Recuperado el 6 de mayo de 2023, de <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1120194.pdf>
- Lagemann, J. K. (1971). Procedimientos que desalientan al niño creativo. En R.D. Strom (Ed.), *Creatividad y Educación*, (pp. 31-32). Paidós.

- Lazaro, Karen (2020). La falta de desarrollo del pensamiento creativo disminuye las posibilidades de alcanzar éxito profesional en adolescentes del 5to de secundaria. [Tesis licenciatura, Universidad San Ignacio de Loyola]. Repositorio de la USIL. <https://repositorio.usil.edu.pe/items/5f18c2cc-d216-4f87-aeaa-8d651cfe6c65>
- Loayza, J. (2005). La creatividad en los niños y niñas de 5 años del nivel inicial de la institución educativa Cristo Rey, el Salvador, Puente Piedra, 2015 [Tesis licenciatura, Universidad César Vallejo]. Repositorio Digital Institucional de la Universidad César Vallejo. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/7686>
- Malagón, L. J., Maldonado, L. A. & Lancheros, D. (2019). El test de pensamiento creativo de Torrance: una mirada desde las metodologías de enseñanza, recursos didácticos y estilos de aprendizaje. [Tesis de grado, IBERO]. <https://repositorio.iberro.edu.co/handle/001/923>
- Mechan, L. (2020). Juego en sectores para potenciar la creatividad en los niños de cinco años - Institución Educativa Inicial N°008 - La Victoria [Tesis licenciatura, Universidad César Vallejo]. Repositorio Digital Institucional de la Universidad César Vallejo. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/47964>
- Medina, N. et al., (2017). La Creatividad en los Niños de Prescolar, un Reto de la Educación Contemporánea. *Revista Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación*, 15 (2), 153-181.
- Medina, N., Valásquez, M., Alhuay-Quispe, J. & Aguirre, F. (2017). La Creatividad en los Niños de Prescolar, un Resto de la Educación Contemporánea. *Revista Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación*. 15(2), 153-181. <https://doi.org/10.15366/reice2017.15.2.008>
- Medina, N., Velázquez, M. E., Alhuay-Quispe, J., & Aguirr, F. (2017). La Creatividad en los Niños de Prescolar, un Reto de la Educación Contemporánea. REICE. *Revista Iberoamericana Sobre Calidad, Eficacia Y Cambio En Educación*, 15(2). <https://doi.org/10.15366/reice2017.15.2.008>
- MINEDU. (2016). Programa Curricular de Educación Inicial. <http://www.revistadepsicologiayeducacion.es/pdf/121.pdf>
- Monje, C. (2011) Metodología de la investigación cuantitativa y cualitativa. <https://www.uv.mx/rmipe/files/2017/02/Guia-didactica-metodologia-de-la-investigacion.pdf>

- Navarro Lozano, J. & López Martínez, O. (2010). Propuesta para la categorización de los factores relacionados con la creatividad, desde Guilford hasta nuestros días. Universidad de Murcia. <https://riunet.upv.es/handle/10251/103429>
- Otzen, T. & Manterola, C. (2017). Técnicas de Muestreo sobre una Población a Estudio. *Int. J. Morphol.* 35(1), 227-232.
- Palacios, Y. & Ruiz, R. (2019). Diagnóstico de la creatividad de los niños de 4 años de la Institución Educativa Particular Rafaela de la Pasión Veintimilla – Castilla, 2019 [Tesis licenciatura, Universidad Nacional de Piura]. Repositorio Institucional Universidad Nacional de Piura. <https://repositorio.unp.edu.pe/handle/UNP/2214>
- Palacios, Y. & Ruiz, R. (2019). Diagnóstico de la creatividad de los niños de 4 años de la Institución Educativa Particular Rafaela de la Pasión Veintimilla - Castilla, 2019 [Tesis licenciatura, Universidad Nacional de Piura]. Repositorio Institucional UNP. <https://repositorio.unp.edu.pe/handle/UNP/2214>
- Panta, Y. (2020). Creatividad en los estudiantes de 5 años de la I.E “Estrellitas de Belén”, Paita_2018 [Tesis licenciatura, Universidad Católica los Ángeles de Chimbote]. Repositorio Institucional ULADECH. <https://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/18725>
- Prieto, M. D., López, O., Ferrándiz, C. & Bermejo, M. C. (2003). Adaptación de la prueba figurativa del Test de Pensamiento Creativo de Torrance en una muestra de alumnos de los primeros niveles educativos. *Revista de Investigación Educativa*, 21(1), 201-213. <https://revistas.um.es/rie/article/view/99171>
- Rivera, K. & Romero, B. (2019). Manualidades para desarrollar la creatividad en niños de 5 años de la I.E. N° 254 - Huancayo [Tesis licenciatura]. Universidad nacional del centro del Perú.
- Romo, M. (1987). Treinta y cinco años del pensamiento divergente: teoría de la creatividad de Guilford. *Estudio de Psicología*, 27, 175-192. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=65974>
- RPP. (2021, 21 de marzo). Retos de la educación en tiempos de pandemia - Primera parte [Video]. YouTube. <https://youtu.be/sdW5uIRVPc0>
- Sánchez, M. & Morales, M. (2017). Fortalecimiento de la creatividad en la educación preescolar orientado por estrategias pedagógicas basadas en el arte y la literatura infantil. *Revista del Instituto de Estudios en Educación y del Instituto de Idiomas*. 26, 61-81. <http://dx.doi.org/10.14482/zp.26.10213>

- Sánchez, M. y Morales, M. (Enero-junio de 2017). Fortalecimiento de la creatividad en la educación preescolar orientada por estrategias pedagógicas basadas en el arte y la literatura infantil. *Zona Próxima*, 26, 2145-9444. Recuperado de <https://dx.doi.org/10.14482/zp.26.10213>
- Santaella, M. (2006). La evaluación de la creatividad. *Sapiens*, 7(2), 89–106. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=41070207>
- Torrejon, M. (2018). Nivel de creatividad de los niños de 5 años de la I.E. inicial N°109 del distrito de Jazan – Bongara – Amazonas. [Tesis de especialización, Universidad César Vallejo]. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/30190/Torrejon_CM.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- UNESCO (2016). Educación 2030: Declaración de Incheon y Marco de Acción para la realización del Objetivo de Desarrollo Sostenible 4: Garantizar una educación inclusiva y equitativa de calidad y promover oportunidades de aprendizaje permanente para todos. https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000245656_spa.locale=es
- UNESCO. (2006). Perú: programas de atención y educación de la primera infancia (AEPI). <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000148110.locale=es>
- UNESCO. (2019). Los Servicios de atención y educación de la primera infancia en América Latina. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000375588.locale=es>
- UNICEF (2021). El progreso ha retrocedido en prácticamente todos los indicadores importantes relativos a la infancia, dice UNICEF un año después de la declaración de la pandemia. <https://www.unicef.org/peru/comunicados-prensa/progreso-retrocedido-practicamente-todos-indicadores-importantes-infancia-UNICEF-un-ano-pandemia-COVID-19>
- Uralde, M. (2011). La creatividad en la educación plástica desde la primera infancia. <https://www.redalyc.org/pdf/3606/360635575007.pdf>
- Zuloeta Zuloeta, E. J., Rojas Guevara, N. del R., & Caramutti Fernández, V. (2021). La creatividad en estudiantes educación inicial: una revisión bibliográfica. *Revista Conrado*, 17(82), 260-267. <https://conrado.ucf.edu.cu/index.php/conrado/article/view/1957>

Anexos

Anexo 01.

Instrumento: Adaptación del Test del Pensamiento Creativo de Torrance

<https://drive.google.com/drive/folders/1PbIIV4Waby2CNsgoCIY6a2HU1o7e1gR8?usp=sharing>

Anexo 02.

Validación del instrumento

<https://drive.google.com/drive/folders/1cDUAConPHWnXBmLG8d52y04wKOMggjoK?usp=sharing>

Anexo 03.

Base de datos

<https://drive.google.com/drive/folders/1icHMP-uN6wdL3oYvg1mBVcjkvgoXqAVm?usp=sharing>

Anexo 04.

Propuesta: Programa “TransformArte” – talleres

<https://drive.google.com/drive/folders/1aYqz--JSQMlkzDmJduHz4m3vhsUHQR6h?usp=sharing>

Anexo 05.

Validación de la propuesta

https://drive.google.com/drive/folders/1moQo7YgL_EhtvDC9y3ZTdOcGcMzY0IM9?usp=sharing