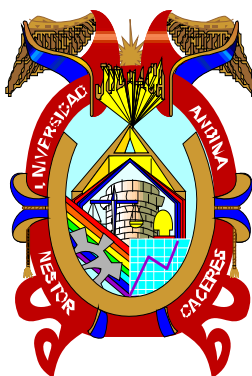




**UNIVERSIDAD ANDINA**  
**NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ**  
**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**  
**ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL**  
**INTERCULTURAL BILINGÜE**



**DACTILOPINTURA EN EL DESARROLLO DE LA COMPETENCIA  
CREA PROYECTOS ARTÍSTICOS EN ESTUDIANTES DE 5  
AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIVADA  
LA RECOLETA, SAN MIGUEL, 2024**

TESIS PRESENTADA POR:

**Bach. YUDITH SUCASACA PACORI**

PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE:  
LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL  
BILINGÜE

JULIACA – PERÚ

2024



**UNIVERSIDAD ANDINA**

**NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ**

**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**

**ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL**

**INTERCULTURAL BILINGÜE**

**DACTILOPINTURA EN EL DESARROLLO DE LA COMPETENCIA  
CREA PROYECTOS ARTÍSTICOS EN ESTUDIANTES DE  
5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIVADA  
LA RECOLETA, SAN MIGUEL, 2024**

**TESIS PRESENTADA POR:**

**Bach. YUDITH SUCASACA PACORI**

**PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE:**

**LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL  
BILINGÜE**

**APROBADA POR EL JURADO REVISOR:**

**PRESIDENTE**

**:**

  
Dr. FELIX CRISTOBAL OCHATOMA PARAVICINO

**PRIMER MIEMBRO**

**:**

  
Dr. HUGO NEPTALI CAVERO AYBAR

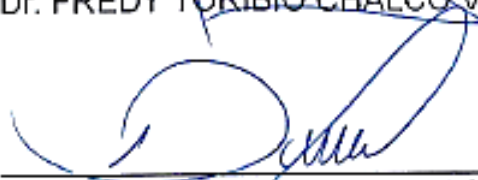
**SEGUNDO MIEMBRO**

**:**

  
Dr. FREDY TORIBIO CHALCO VARGAS

**ASESOR DE TESIS**

**:**

  
Dra. DANYA CASTILLO MONROY



**RESOLUCIÓN DECANAL N°200-2024-D-CF-FACE-UANCV**

Juliaca, 17 de diciembre de 2024.

**VISTOS:**

El Expediente N° 18653-2024 presentado por el (la) Bachiller: YUDITH SUCASACA PACORI quien solicita, fecha y hora de Sustentación de tesis titulada: **DACTILOPINTURA EN EL DESARROLLO DE LA COMPETENCIA CREA PROYECTOS ARTÍSTICOS EN ESTUDIANTES DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIVADA LA RECOLETA, SAN MIGUEL, 2024;** Para optar el Título Profesional de Licenciada en Educación Inicial Intercultural Bilingüe.

**CONSIDERANDO:**

Que, el jurado dictaminador de la Tesis titulada: **DACTILOPINTURA EN EL DESARROLLO DE LA COMPETENCIA CREA PROYECTOS ARTÍSTICOS EN ESTUDIANTES DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIVADA LA RECOLETA, SAN MIGUEL, 2024;** ha emitido su dictamen favorable para su sustentación.

Que, La Unidad de Investigación y la Comisión de Grados y Títulos de la Facultad de Ciencias de Educación ha sorteado la fecha y hora de sustentación.

Que, es necesario dar cumplimiento a la ley N°30220, al Estatuto Universitario y al Reglamento de Grados y Títulos de la Universidad y de la Facultad de Ciencias de la Educación.

En uso de las atribuciones que conferidas a la Facultad de Ciencias de la Educación y, estando el dictamen de aprobación de los Jurados, asesor, Dictamen de la Oficina de Investigación, y el Informe del Presidente de la Comisión de Grados y Títulos de la Facultad:

**SE RESUELVE:**

**PRIMERO:** RATIFICAR al jurado dictaminador de la tesis titulada: **DACTILOPINTURA EN EL DESARROLLO DE LA COMPETENCIA CREA PROYECTOS ARTÍSTICOS EN ESTUDIANTES DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIVADA LA RECOLETA, SAN MIGUEL, 2024;** para la sustentación de la Tesis, el mismo que está conformada por los siguientes docentes:

PRESIDENTE	:	Dr. FELIX CRISTOBAL OCHATOMA PARAVICINO
1ER. Miembro	:	Dr. HUGO NEPTALI CAVERO AYBAR
2DO Miembro	:	Dr. FREDY TORIBIO CHALCO VARGAS

**SEGUNDO:** Fijar fecha y hora para la sustentación de la Tesis, para el viernes 20 de diciembre a horas 9:00 am. en el Auditorio de la Facultad de Ciencias de la Educación.

**TERCERO:** Ratificar y reconocer como asesor (A) de la Tesis al docente Dra. **DANYA CASTILLO MONROY.**

**CUARTO:** El Decano, Secretaria académica, Unidad de Investigación, Presidente de Grados y Títulos, de la Facultad de Ciencias de la Educación y demás dependencias académicas quedan encargadas de dar cumplimiento a la presente resolución

REGÍSTRESE, COMUNÍQUESE Y CUMPLASE.



**DISTRIBUCIÓN:**

Jurados (3)  
Asesor de tesis (1)  
Interesado (1)  
C.c.  
Arch.





**RESOLUCIÓN DECANAL N° 034-2024-D-UI-SA-FACE-UANCV**

Juliaca, 15 de agosto del 2024

**VISTO:** El expediente N° 2024-CU-9991, presentado por el señor (a) **YUDITH SUCASACA PACORI** solicitando **APROBACION DE LA PROPUESTA DE INVESTIGACIÓN Anexo (01) el PROVEIDO N° 034-2024-UI-FACE-UANCV/J**, y la **FICHA DE OPINION DE LA PROPUESTA DE INVESTIGACIÓN** formato N°034-2024 del integrante del comité de Investigación de la Escuela Profesional de educación de la Facultad de Ciencias de la Educación, según al reglamento interno de trabajos de investigación conducente a grados y títulos.

**CONSIDERANDO:**

Que, el señor (a) **YUDITH SUCASACA PACORI** ha presentado su **PROPUESTA DE INVESTIGACIÓN TITULADO: DACTILOPINTURA EN EL DESARROLLO DE LA COMPETENCIA CREA PROYECTOS ARTÍSTICOS EN ESTUDIANTES DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIVADA LA RECOLETA, SAN MIGUEL, 2024;** Para optar el Título Profesional de Licenciado (a) en: **Educación Inicial Intercultural Bilingüe.**

Que, al haberse cumplido con los requisitos exigidos por el reglamento interno de trabajo de Investigación conducente a Grados y Títulos, con fines de obtención de Grados Académicos y Títulos Profesionales; el integrante del Comité de Investigación **Mgr. Luis Chayña Aguilar** de la Escuela Profesional de Educación de la Facultad de Ciencias de la Educación, emitió la ficha de opinión de la propuesta de investigación formato N° 034-2024- aprobado la propuesta de investigación titulado: **DACTILOPINTURA EN EL DESARROLLO DE LA COMPETENCIA CREA PROYECTOS ARTÍSTICOS EN ESTUDIANTES DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIVADA LA RECOLETA, SAN MIGUEL, 2024;**

Que, es requisito indispensable contar con un asesor Docente Ordinario y/o contratado de la Facultad de Ciencias de la Educación con un mínimo de cinco años de docencia, grado de doctor o magister y experiencia en la línea a investigar, o deberá estar acreditado por resolución 0989-2022-UANCV-CU-R, quien asumirá como asesor de la propuesta de Investigación, según el área o grado.

Estando, con la opinión favorable de la Propuesta de Investigación del comité de Investigación de la Facultad de Ciencias de la Educación y en concordancia al Reglamento Interno de trabajos de Investigación conducente a Grados y Títulos aprobado con Resolución N° 0294-2023-UANCV-CU-R y en mérito al Art. 25 del Reglamento, con fines de obtención de Grados y Títulos Profesionales, y en uso a las atribuciones, que le concede la Ley Universitaria N° 30220, Ley de creación de la UANCV N° 23738 y modificatoria N° 24661, y el Estatuto de la UANCV, el Decano y el Director de la Unidad de Investigación de la Facultad de Ciencias de la Educación.

**RESUELVE:**

**ARTICULO PRIMERO - APROBAR**, la **PROPUESTA DE INVESTIGACION**, presentado por el señor (a) **YUDITH SUCASACA PACORI**, para optar el título profesional de **Licenciado (a) en: Educación Inicial Intercultural Bilingüe;** con el tema titulado: **DACTILOPINTURA EN EL DESARROLLO DE LA COMPETENCIA CREA PROYECTOS ARTÍSTICOS EN ESTUDIANTES DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIVADA LA RECOLETA, SAN MIGUEL, 2024;** Correspondiente a la línea de Investigación **Gestión de la Educación.**

La misma que deberá proceder con la ejecución de la propuesta de Investigación aprobado de acuerdo a lo establecido en el reglamento interno de trabajo de investigación conducente a Grados y Títulos, con fines de obtención de grados académicos y títulos profesionales.

**SEGUNDO ARTICULO - RECONOCER** como **ASESOR DE INVESTIGACIÓN** al (a la) Docente **Dra. Danya Castillo Monroy.**

**ARTICULO TERCERO - DISPONER** que, la Unidad de Investigación, responsables del Comité de Investigación de la Facultad de Ciencias de la Educación quedan encargados del cumplimiento de la presente resolución.

  
UNIVERSIDAD ANDINA  
NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ  
Dr. Pedro Gutiérrez Paravicino  
DECANO  
SECRETARÍA DE UNIDAD DE INVESTIGACIÓN

Regístrese, Comuníquese y Archívese

  
Dr. Danya Castillo Monroy  
ASESORA DE INVESTIGACIÓN



## DACTILOPINTURA EN EL DESARROLLO DE LA COMPETENCIA CREA PROYECTOS ARTÍSTICOS EN ESTUDIANTES DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIVADA LA RECOLETA, SAN MIGUEL, 2024

### INFORME DE ORIGINALIDAD

25%

INDICE DE SIMILITUD

18%

FUENTES DE INTERNET

6%

PUBLICACIONES

18%

TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

### FUENTES PRIMARIAS

1	Submitted to Universidad Andina Nestor Caceres Velasquez Trabajo del estudiante	13%
2	<a href="http://hdl.handle.net">hdl.handle.net</a> Fuente de Internet	1%
3	<a href="http://repositorio.unap.edu.pe">repositorio.unap.edu.pe</a> Fuente de Internet	1%
4	<a href="http://repositorio.uladech.edu.pe">repositorio.uladech.edu.pe</a> Fuente de Internet	<1%
5	<a href="http://repositorio.unsch.edu.pe">repositorio.unsch.edu.pe</a> Fuente de Internet	<1%
6	<a href="http://www.162-241-125-80.cprapid.com">www.162-241-125-80.cprapid.com</a> Fuente de Internet	<1%
7	Submitted to Universidad Cesar Vallejo Trabajo del estudiante	<1%



## Metadatos complementarios - UANCV

<b>TITULO</b>	
<b>DACTILOPINTURA EN EL DESARROLLO DE LA COMPETENCIA CREA PROYECTOS ARTÍSTICOS EN ESTUDIANTES DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIVADA LA RECOLETA, SAN MIGUEL, 2024</b>	
<b>Datos de autor</b>	
Nombres y Apellidos	YUDITH SUCASACA PACORI
Tipo de documento de identidad	DNI
Número de documento de identidad	70183463
URL de ORCID	<a href="https://orcid.org/0009-0005-3263-5611">https://orcid.org/0009-0005-3263-5611</a>
<b>Datos de asesor</b>	
Nombres y apellidos	DANYA CASTILLO MONROY
Tipo de documento de identidad	DNI
Número de documento de identidad	41007095
URL de ORCID	<a href="https://orcid.org/0000-0001-9456-6491">https://orcid.org/0000-0001-9456-6491</a>
<b>Datos del jurado</b>	
<b>Presidente del jurado</b>	
Nombres Y Apellidos	FELIX CRISTOBAL OCHATOMA PARAVICINO
Tipo de documento	DNI
Número de documento de identidad	02436114
<b>Miembro del jurado 1</b>	
Nombres Y Apellidos	HUGO NEPTALI CAVERO AYBAR
Tipo de documento	DNI
Número de documento de identidad	01332589
<b>Miembro del jurado 2</b>	
Nombres Y Apellidos	FREDY TORIBIO CHALCO VARGAS
Tipo de documento	DNI
Número de documento de identidad	01233951

Datos de investigación	
Línea de investigación	GESTIÓN DE LA EDUCACIÓN – P03
Grupo de investigación	No aplica.
Agencia de financiamiento	Sin financiamiento.
Ubicación geográfica de la investigación	<p><b>Dirección:</b> INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIVADA LA RECOLETA, SAN MIGUEL <b>País:</b> Perú <b>Departamento:</b> Puno <b>Provincia:</b> San Román <b>Distrito:</b> San Miguel <b>Coordenadas:</b> <b>Latitud:</b> -15.46831 <b>Longitud:</b> -70.11895 <a href="https://maps.app.goo.gl/zmkFIBhiYCT7UyAk7">https://maps.app.goo.gl/zmkFIBhiYCT7UyAk7</a></p> 
Año o rango de años en que se realizó la investigación	Agosto 2024 – Diciembre 2024
URL de disciplinas OCDE <a href="https://concytec-pe.github.io/Peru-CRIS/vocabularios/ocde_ford.html">https://concytec-pe.github.io/Peru-CRIS/vocabularios/ocde_ford.html</a> - Librería	Ciencias de la educación <a href="https://purl.org/pe-repo/ocde/ford#5.03.00">https://purl.org/pe-repo/ocde/ford#5.03.00</a> Educación general (incluye capacitación, pedagogía) <a href="https://purl.org/pe-repo/ocde/ford#5.03.01">https://purl.org/pe-repo/ocde/ford#5.03.01</a>



UNIVERSIDAD ANDINA  
"NESTOR CERDAS VELASQUEZ"  
Dr. Félix C. Ocaña Paravicino  
OFICINA DE INVESTIGACIÓN



UNIVERSIDAD ANDINA "NESTOR CERDAS VELASQUEZ"  
VICERRECTORADO DE INVESTIGACIÓN  
OFICINA DE INVESTIGACIÓN



### DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD Y RESPONSABILIDAD

Yo YUDITH SUCASACA PACORI, identificado con DNI Nro. 70183463 en mi condición de egresado de:

- Escuela Profesional
- Programa de Segunda Especialidad,
- Programa de Maestría o Doctorado

EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL BILINGÜE

informo que he elaborado el/la  Tesis o  Trabajo de Investigación,  Trabajo Académico denominada:

DACTILOPINTURA EN EL DESARROLLO DE LA COMPETENCIA CREA PROYECTOS ARTÍSTICOS EN ESTUDIANTES DE 5 CINCO AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIVADA LA RECOLETA, SAN MIGUEL, 2024

Asesorado por: Dra. DANYA CASTILLO MONROY

Es un tema original.

Declaro que el presente trabajo de tesis es elaborado por mi persona y **no existe plagio/copia** de ninguna naturaleza, en especial de otro documento de investigación (tesis, revista, texto, congreso, o similar) presentado por persona natural o jurídica alguna ante instituciones académicas, profesionales, de investigación o similares, en el país o en el extranjero.

Dejo constancia que las citas de otros autores han sido debidamente identificadas en el trabajo de investigación, por lo que no asumiré como tuyas las opiniones vertidas por terceros, ya sea de fuentes encontradas en medios escritos, digitales o Internet.

Asimismo, ratifico que soy plenamente consciente de todo el contenido de la tesis y asumo la responsabilidad de cualquier error u omisión en el documento, así como de las connotaciones éticas y legales involucradas.

El incumplimiento de lo declarado da lugar a responsabilidad del declarante, en consecuencia; a través del presente documento asumo frente a terceros, la Universidad Andina Néstor Cáceres Velásquez y/o la Administración Pública toda responsabilidad que pueda derivarse por el trabajo final presentado. Lo señalado incluye responsabilidad pecuniaria incluido el pago de multas u otros por los daños y perjuicios que se ocasionen.

Juliaca 30 de diciembre del 2024

FIRMA (ASESOR)

FIRMA (obligatoria)



Huella



## DEDICATORIA

A mis padres, quienes me otorgaron el milagro de la vida y, en su transcurso, la fortaleza para crecer y soñar con lo más alto, guiando cada paso en este camino arduo y lleno de retos con su amor infinito como faro



## AGRADECIMIENTO

A los docentes de la FACE de la UANCV, mi gratitud florece como un himno de esperanza, por cada enseñanza, por cada gesto sincero, por avivar en mi interior la luz del conocimiento, y ser brújula sabia en mi senda de aprendizaje.



## ÍNDICE

DEDICATORIA.....	iii
AGRADECIMIENTO .....	iv
ÍNDICE .....	v
ÍNDICE DE TABLAS .....	ix
ÍNDICE DE FIGURAS .....	x
ABSTRACT .....	xii
INTRODUCCIÓN .....	xiii

### CAPÍTULO I

#### PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. EXPOSICIÓN DE LA SITUACIÓN PROBLEMÁTICA .....	1
1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA .....	5
1.2.1. Problema general .....	5
1.2.2. Problemas específicos.....	5
1.3. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN.....	6
1.3.1. Objetivo general.....	6
1.3.2. Objetivos específicos.....	6
1.4. JUSTIFICACIÓN .....	7
1.5. HIPÓTESIS.....	10
1.5.1. Hipótesis general .....	10
1.5.2. Hipótesis específica .....	10



1.6. OPERACIONALIZACIÓN VARIABLES ..... 11

## CAPÍTULO II

### MARCO TEÓRICO

2.1. ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN..... 12

- 2.1.1. A nivel internacional..... 12
- 2.1.2. A nivel nacional..... 15
- 2.1.3. A nivel regional ..... 19

2.2. BASES TEÓRICAS ..... 22

- 2.2.1. Variable independiente: Dactilopintura ..... 22
  - 2.2.1.1. Definición ..... 22
  - 2.2.1.2. Beneficios..... 24
  - 2.2.1.3. Importancia ..... 25
  - 2.2.1.4. Dimensiones ..... 26
  - 2.2.1.5. La dactilopintura y su aporte a la educación inicial ..... 28
- 2.2.2. Variable dependiente: Competencia crea proyectos artísticos ..... 30
  - 2.2.2.1. Definición ..... 30
  - 2.2.2.2. Dimensiones ..... 31
  - 2.2.2.3. El arte en el nivel inicial..... 31
  - 2.2.2.4. Importancia del arte ..... 32
  - 2.2.2.5. Tipos de creatividad ..... 33



## CAPÍTULO III

### METODOLOGÍA

3.1. ENFOQUE .....	35
3.2. DISEÑO .....	36
3.3. TIPO.....	37
3.4. NIVEL.....	37
3.5. MÉTODOS DE LA INVESTIGACIÓN.....	38
3.6. POBLACIÓN Y MUESTRA. ....	38
3.6.1. La población .....	38
3.6.2. Muestra.....	39
3.7. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS .....	41
3.7.1. Técnicas .....	41
3.7.2. Instrumento.....	41
3.8. VALIDEZ Y CONFIABILIDAD.....	42
3.8.1. Validación .....	42
3.8.2. Confiabilidad .....	43
3.9. PROCEDIMIENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS.....	45
3.10. DISEÑO DE CONTRASTACIÓN DE HIPÓTESIS .....	46



## CAPÍTULO IV

### RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1. RESULTADOS DESCRIPTIVO.....	48
4.1.1. Variable dependiente: Crea proyectos artísticos .....	48
4.1.2. Dimensión 1: Explora y experimenta los lenguajes del arte.....	50
4.1.3. Dimensión 2: Aplica procesos creativos. ....	52
4.1.4. Dimensión 3: Aplica procesos creativos. ....	54
4.2. RESULTADOS ESTADÍSTICOS INFERENCIALES .....	56
4.2.1. Prueba de normalidad .....	56
4.2.2. Contrastación de hipótesis general.....	58
4.2.3. Contrastación de hipótesis específica 1.....	61
4.2.4. Contrastación de hipótesis específica 2.....	63
4.2.5. Contrastación de hipótesis específica 3.....	65
4.3. DISCUSIÓN DE LA INVESTIGACIÓN .....	67
CONCLUSIONES .....	71
RECOMENDACIONES .....	73
REFERENCIAS.....	75
Anexo 1: Matriz de consistencia.....	80
Anexo 2: Instrumento de recolección de información.....	81
Anexo 3: Base de datos .....	89
Anexo 4: Documentos de autorización de ejecución del trabajo de investigación .	92



## ÍNDICE DE TABLAS

<b>Tabla 1</b> Operacionalización de variables .....	11
<b>Tabla 2</b> Población .....	39
<b>Tabla 3</b> Muestra .....	40
<b>Tabla 4</b> Validación .....	42
<b>Tabla 5</b> Alfa de Cronbach .....	43
<b>Tabla 6</b> Comparativo de la competencia crea proyectos artísticos.....	48
<b>Tabla 7</b> Comparativo: D1. Explora y experimenta los lenguajes del arte.....	50
<b>Tabla 8</b> Comparativo D2. Aplica procesos creativos. ....	52
<b>Tabla 9</b> Comparativo D3. Socializa sus procesos y proyectos .....	54
<b>Tabla 10</b> Normalidad de datos. Shapiro Wilk.....	56
<b>Tabla 11</b> Prueba de Rangos Wilconxon: Desarrollo de la competencia .....	59
<b>Tabla 12</b> Significancia de Wilconxon: Desarrollo de la competencia .....	59
<b>Tabla 13</b> Prueba de Rangos Wilconxon: D1. Explora y experimenta los lenguajes del arte. ....	61
<b>Tabla 14</b> Significancia de Wilconxon: D1. Explora y experimenta los lenguajes del arte. ....	62
<b>Tabla 15</b> Prueba de Rangos Wilconxon: D2. Aplica procesos creativos .....	63
<b>Tabla 16</b> Significancia de Wilconxon: D2. Aplica procesos creativos. ....	64
<b>Tabla 17</b> Prueba de Rangos Wilconxon: D3. Socializa sus procesos y proyectos .....	65
<b>Tabla 18</b> Significancia de Wilconxon: D3. Socializa sus procesos y proyectos	66



## ÍNDICE DE FIGURAS

<b>Figura 1</b> Comparativo de la competencia crea proyectos artísticos .....	49
<b>Figura 2</b> Comparativo: D1. Explora y experimenta los lenguajes del arte. ....	50
<b>Figura 3</b> Comparativo D2. Aplica procesos creativos.....	52
<b>Figura 4</b> Comparativo D3. Socializa sus procesos y proyectos.....	54



## RESUMEN

La investigación tuvo como objetivo determinar la influencia de la dactilopintura en el desarrollo de la competencia para crear proyectos artísticos en estudiantes de 5 años de la I.E.P. La Recoleta, San Miguel 2024. Se adoptó un enfoque cuantitativo, con diseño preexperimental y alcance explicativo. Para recolectar datos se utilizó una rúbrica validada por expertos y con alta confiabilidad (Alfa de Cronbach = 0.937). En la evaluación inicial, el 66% de los estudiantes estaba en nivel de inicio, el 26% en desarrollo y solo el 9% alcanzaba el logro esperado, sin casos en nivel destacado. Tras implementar la dactilopintura, hubo un cambio significativo: solo el 9% permaneció en inicio, el 17% avanzó a desarrollo, el 60% logró el nivel esperado y el 14% alcanzó un desempeño destacado. La prueba de Wilcoxon indicó mejoras significativas ( $Z = -3.992$ ,  $p < 0.05$ ), confirmando la hipótesis general. En conclusión, la dactilopintura demostró una influencia positiva significativa en el desarrollo creativo, expresivo y autónomo de los estudiantes, al integrar un enfoque táctil y experimental. Este método potenció la competencia para crear proyectos artísticos, destacando su eficacia en la educación inicial como una estrategia innovadora y efectiva.

**Palabras clave:** Dactilopintura, competencia artística, educación inicial.



## ABSTRACT

The objective of the research was to determine the influence of finger painting on the development of the competence to create artistic projects in 5-year-old students of the I.E.P. La Recoleta, San Miguel 2024. A quantitative approach was adopted, with a pre-experimental design and explanatory scope. To collect data, a rubric validated by experts and with high reliability (Cronbach's Alpha = 0.937) was used. In the initial evaluation, 66% of the students were at a beginning level, 26% were in development, and only 9% reached the expected achievement, with no cases at an outstanding level. After implementing finger painting, there was a significant change: only 9% remained at the beginning, 17% advanced to development, 60% achieved the expected level, and 14% achieved an outstanding performance. The Wilcoxon test indicated significant improvements ( $Z = -3.992$ ,  $p < 0.05$ ), confirming the general hypothesis. In conclusion, finger painting demonstrated a significant positive influence on the creative, expressive and autonomous development of students, by integrating a tactile and experimental approach. This method enhanced the competence to create artistic projects, highlighting its effectiveness in early education as an innovative and effective strategy.

**Keywords:** Finger painting, artistic competence, early education.



## INTRODUCCIÓN

El proyecto de investigación titulado "Dactilopintura en el Desarrollo de la Competencia Crea Proyectos Artísticos en Estudiantes de 5 Años de la Institución Educativa Privada La Recoleta, San Miguel, 2024" exploró la influencia de la dactilopintura como herramienta pedagógica para fomentar competencias artísticas en niños pequeños. La técnica de dactilopintura, que emplea los dedos como instrumentos de pintura, proporcionó una plataforma sensorial y expresiva única, facilitando la exploración creativa y el desarrollo artístico en los niños de cinco años.

La investigación se llevó a cabo en la Institución Educativa Privada La Recoleta, en San Miguel, utilizando un diseño pre-experimental. Con una muestra de estudiantes de cinco años, se evaluó el impacto de la dactilopintura en el desarrollo de tres dimensiones clave de la competencia artística: la exploración y experimentación con materiales, la aplicación de procesos creativos y la socialización de proyectos artísticos. A través de análisis cuantitativos e inferenciales, este estudio buscó no solo comprender el papel de las actividades artísticas tempranas en el desarrollo cognitivo y creativo, sino también aportar datos significativos para mejorar las prácticas educativas orientadas al desarrollo de competencias artísticas desde la primera infancia.

La estructura de este trabajo de investigación fue concebida en cuatro partes fundamentales, cada una desempeñando un rol específico para garantizar un abordaje integral del tema. En el capítulo inicial, se exploró a fondo la problemática que dio origen al estudio, identificando con precisión el contexto que lo justificaba y definiendo de manera clara los propósitos investigativos que



orientaron su desarrollo. Posteriormente, el segundo capítulo se dedicó a la construcción del marco teórico, el cual no solo recopiló antecedentes pertinentes, sino que también delineó los conceptos esenciales y las variables centrales que constituyeron el eje analítico del estudio.

El tercer capítulo se enfocó en describir con detalle el enfoque metodológico adoptado. Aquí se especificaron las estrategias utilizadas para la recopilación y análisis de la información, con énfasis en los procedimientos que aseguraron tanto la validez como la confiabilidad de los hallazgos obtenidos. Finalmente, en el cuarto capítulo, se expusieron los resultados alcanzados, acompañados de un análisis crítico y reflexivo que permitió articular las conclusiones principales del estudio. Este cierre incluyó, además, una serie de recomendaciones prácticas fundamentadas en los descubrimientos realizados, con miras a contribuir a futuras aplicaciones o investigaciones.

En conjunto, esta estructura no solo facilitó una exposición ordenada y comprensible de la investigación, sino que también aseguró que cada etapa del proceso fuese tratada con la profundidad necesaria, permitiendo una conexión lógica y fluida entre el planteamiento del problema y las conclusiones derivadas.



## CAPÍTULO I

### PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

#### 1.1. EXPOSICIÓN DE LA SITUACIÓN PROBLEMÁTICA

En el escenario global, el arte ha sido ampliamente reconocido como un vehículo esencial para el desarrollo integral del ser humano. Educadores y psicólogos enfatizan que la educación artística no solo facilita la expresión creativa, sino que también es fundamental para el desarrollo emocional y cognitivo de los niños. Metodologías educativas como la propuesta de Rudolf Steiner en la pedagogía Waldorf, subrayan la importancia de las artes visuales, la música y el teatro desde los primeros años escolares. Según Steiner, el acto educativo es en sí mismo un arte, donde cada niño debe tener la oportunidad de armonizar con el universo a través de actividades creativas que promueven un entendimiento profundo de diversas culturas y su historia (Tamariz, 2021). Sin embargo, a pesar de esta reconocida importancia, muchos sistemas educativos alrededor del mundo aún enfrentan desafíos significativos para integrar las artes de manera efectiva en sus currículos, especialmente en las etapas iniciales de la educación. Este déficit en la educación artística puede llevar a una merma en los niveles de creatividad y pensamiento crítico en los estudiantes, tal como señalan estudios recientes que indican una preocupante



tendencia hacia la memorización y la repetición en lugar de la innovación y la creación (Pila, 2022).

En Perú, la situación refleja un panorama similar de desafíos y oportunidades. A pesar de la rica herencia cultural del país, que incluye expresiones artísticas como la música, la danza y la pintura, que han sido fundamentales para la transmisión de la cultura y emociones a lo largo de generaciones, la educación artística no ha logrado un lugar preponderante en la formación temprana de los estudiantes. El Ministerio de Educación ha desarrollado programas y propuestas que intentan incorporar los lenguajes artísticos en los niveles de educación inicial, como se destaca en el Currículo Nacional de 2016, donde se promueve la competencia para apreciar críticamente manifestaciones culturales y crear proyectos artísticos. Sin embargo, la implementación efectiva de estas políticas aún se encuentra en sus etapas iniciales y con una integración desigual, lo que sugiere un vacío entre la política y la práctica pedagógica (Huaypuma, 2024; Valladares, 2020). A nivel regional, esta problemática se agudiza aún más por la falta de recursos y capacitación adecuada para los docentes, lo cual limita las oportunidades para que los niños exploren y desarrollen sus habilidades artísticas desde una edad temprana (Valladares, 2020).

Localmente, en la Institución Educativa Privada La Recoleta en San Miguel, el arte, y específicamente la dactilopintura, se ha utilizado como una actividad más dentro del repertorio educativo sin un enfoque claro que vincula estas prácticas con el desarrollo de competencias específicas en los estudiantes. Aunque los niños participan en actividades de pintura con los dedos, estas no están estructuradas dentro de un programa que fomenta



conscientemente la creatividad o la apreciación artística. La falta de un enfoque pedagógico estructurado para la enseñanza del arte refleja una brecha más amplia en la educación inicial, donde el potencial de la dactilopintura para contribuir significativamente al desarrollo creativo y emocional de los niños no está siendo completamente aprovechado (Timoteo, 2020). Esta situación subraya la necesidad urgente de revisar y reforzar la integración de las artes en el currículo de la educación inicial para asegurar que los futuros ciudadanos no solo aprecien el arte, sino que también puedan expresarse e innovar a través de él.

En la Institución Educativa Privada La Recoleta, la situación actual refleja un uso subóptimo de la dactilopintura como herramienta pedagógica. A pesar de su presencia en el aula, la actividad se realiza de manera ad-hoc, sin un marco estructurado que alinea estas prácticas con el desarrollo de competencias artísticas críticas y creativas en los estudiantes. Esto se debe, en parte, a una desconexión entre las políticas educativas nacionales que promueven las artes desde la educación inicial y su implementación práctica a nivel local. La falta de capacitación específica para los docentes en métodos de enseñanza artística y la ausencia de recursos adecuados son factores contribuyentes significativos que limitan la eficacia de la educación artística en esta etapa temprana del desarrollo estudiantil (Valladares, 2020; Timoteo, 2020).

Si esta situación persiste, es probable que los estudiantes de La Recoleta no desarrollen plenamente sus capacidades creativas y críticas. La creatividad no solo es esencial para el arte, sino que es fundamental en todas las áreas del conocimiento, facilitando la innovación y la adaptabilidad en un



mundo en rápida transformación. La falta de un desarrollo artístico integral puede resultar en una generación menos preparada para enfrentar los desafíos del futuro, limitando su capacidad para pensar de manera divergente y resolver problemas complejos de manera creativa (Pila, 2022). Este déficit en habilidades creativas es especialmente preocupante en un contexto global donde la capacidad de innovación es cada vez más valorada.

Para evitar las consecuencias negativas del pronóstico, es crucial implementar cambios significativos en la manera en que la dactilopintura y, más ampliamente, la educación artística, se abordan en La Recoleta. Primero, se debería desarrollar un programa pedagógico bien definido para la enseñanza del arte que incluya objetivos claros de aprendizaje relacionados con la creatividad y la expresión artística. Este programa debe estar respaldado por capacitación profesional continua para los maestros, asegurando que estén equipados con las habilidades y conocimientos necesarios para integrar efectivamente el arte en el currículo. Además, sería beneficioso establecer asociaciones con artistas locales y centros culturales para enriquecer el programa y proporcionar a los estudiantes experiencias artísticas auténticas y variadas.

La implementación de estos cambios no solo abordará las deficiencias actuales, sino que también alinearán la educación artística en La Recoleta con las mejores prácticas y recomendaciones a nivel internacional. Esto incluiría seguir las directrices de la UNESCO, que enfatizan la importancia del arte en la educación para fomentar no solo habilidades técnicas, sino también valores culturales y personales esenciales en la formación de individuos bien



redondeados y capaces de contribuir positivamente a la sociedad (Onofre e Hinojosa, 2024).

Con estas, La Recoleta puede transformar su enfoque hacia la educación artística, convirtiéndola en una piedra angular de su programa educativo y, al mismo tiempo, sirviendo como un modelo para otras instituciones en la región y más allá.

## 1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

### 1.2.1. Problema general

¿En qué medida la dactilopintura influye en el desarrollo de la competencia para crear proyectos artísticos en estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Privada La Recoleta, San Miguel 2024?

### 1.2.2. Problemas específicos

**PE1.** ¿Cómo influye la dactilopintura en la capacidad de los estudiantes de explorar y experimentar con los lenguajes del arte?

**PE2.** ¿De qué manera la dactilopintura afecta la aplicación de procesos creativos por parte de los estudiantes?

**PE3.** ¿Cuál es el efecto de la dactilopintura en la socialización de los procesos y proyectos artísticos de los estudiantes?



## 1.3. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN

### 1.3.1. Objetivo general

Determinar la influencia de la dactilopintura en el desarrollo de la competencia para crear proyectos desde los lenguajes artísticos en estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Privada La Recoleta, San Miguel 2024.

### 1.3.2. Objetivos específicos

**OE1.** Evaluar la influencia de la dactilopintura en la exploración y experimentación con los lenguajes del arte entre los estudiantes.

**OE2.** Analizar el efecto de la dactilopintura en la aplicación de procesos creativos por los estudiantes.

**OE3.** Examinar el efecto de la dactilopintura en la socialización de los procesos y proyectos artísticos de los estudiantes.



## 1.4. JUSTIFICACIÓN

Desde una perspectiva **teórica**, la investigación se sustenta en la necesidad de explorar y comprender más profundamente cómo las actividades artísticas, específicamente la dactilopintura, contribuyen al desarrollo de competencias creativas en niños pequeños. Teóricos de la educación como Rudolf Steiner y los principios de la pedagogía Waldorf han destacado que el arte es fundamental no solo para la expresión creativa sino también para el desarrollo cognitivo y emocional integral del niño. Esta investigación se propone profundizar en estos postulados, explorando cómo la dactilopintura puede facilitar la conexión entre el aprendizaje emocional y cognitivo a través de la creatividad (Tamariz, 2021). Así, busca llenar un vacío en la literatura existente sobre la implementación práctica y los efectos de las actividades artísticas dirigidas en la educación inicial, proporcionando una base teórica más robusta para futuras políticas y prácticas educativas.

**Prácticamente**, el estudio está diseñado para responder al "¿para qué?" de la implementación de la dactilopintura en los currículos de educación inicial. Con un enfoque en mejorar las competencias artísticas y creativas, la investigación tiene como objetivo desarrollar un modelo pedagógico que pueda ser replicado o adaptado en otras instituciones educativas. La relevancia práctica de este estudio se encuentra en su potencial para mejorar la calidad de la educación artística, fomentando un ambiente de aprendizaje que valore y promueva la creatividad y la innovación desde una edad temprana. Esto es esencial no solo para el desarrollo personal del niño, sino también para preparar a los estudiantes para enfrentar desafíos futuros en un mundo cada vez más dominado por el pensamiento crítico y la innovación.



**Metodológicamente**, la investigación adopta un diseño pre-experimental, permitiendo la evaluación de los efectos de la intervención educativa en un contexto naturalista sin la necesidad de un control experimental estricto, lo que es adecuado dadas las variables éticas y prácticas involucradas en la investigación con niños. Este enfoque proporciona una forma rigurosa de estudiar los impactos directos de la dactilopintura en el desarrollo de competencias artísticas, permitiendo una observación detallada y una recogida de datos sistemática que puede ofrecer perspectivas valiosas sobre la efectividad de diferentes métodos de enseñanza artística (Timoteo, 2021).

Desde una perspectiva **epistemológica**, la investigación se basa en un paradigma positivista que busca generar conocimientos objetivos y cuantificables sobre la relación entre la educación artística y el desarrollo de competencias. La importancia de esta investigación radica en su potencial para contribuir al cuerpo académico de la pedagogía y la educación artística, ofreciendo evidencia empírica que puede respaldar la reforma de las políticas educativas y la mejora de las prácticas docentes. Además, el estudio tiene la relevancia de validar científicamente la eficacia de las actividades artísticas como herramientas pedagógicas, proporcionando un marco que puede ser utilizado para argumentar la integración más efectiva de las artes en los currículums escolares a nivel nacional e internacional.

El **aporte científico** de este estudio se manifiesta en su capacidad para ofrecer nuevos conocimientos sobre cómo las actividades artísticas específicas, como la dactilopintura, pueden ser estructuradas para apoyar el desarrollo de habilidades y competencias críticas en los estudiantes de educación inicial. Al proporcionar datos concretos y análisis sobre la efectividad



de estas prácticas, la investigación podría catalizar un cambio significativo en la manera en que las instituciones educativas perciben y utilizan el arte en la educación, promoviendo un enfoque más integrado y efectivo que beneficie el desarrollo integral del niño.



## 1.5. HIPÓTESIS.

### 1.5.1. Hipótesis general

La dactilopintura tiene una influencia positivo significativo en el desarrollo de la competencia para crear proyectos artísticos en estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Privada La Recoleta, San Miguel 2024.

### 1.5.2. Hipótesis específica

**HE1.** La dactilopintura tiene una influencia positiva y significativa la exploración y experimentación con los lenguajes del arte entre los estudiantes.

**HE2.** La dactilopintura tiene un efecto positivo y significativo en la aplicación de procesos creativos por los estudiantes.

**HE3.** La dactilopintura tiene un efecto positivo y significativo con la socialización de los procesos y proyectos artísticos de los estudiantes.

## 1.6. OPERACIONALIZACIÓN VARIABLES

**Tabla 1**

*Operacionalización de variables*

Variable	Dimensiones	Indicadores	Escala de valoración
<b>VI:</b> Dactilopintura	Etapa libre	- Actividades desarrolladas por el infante relacionadas con su proceso de sensoria percepción	Unidad didáctica
	Etapa semi-dirigida	- Muestra presión artística, verbal y de emociones.	
	Etapa dirigida	- Actividades grupales - Actividades de dactilo pintura - Capacidad creativa	
<b>VD:</b> Competencia crea proyectos artísticos	Explora y experimenta los lenguajes del arte	- Uso de diversos materiales artísticos para explorar efectos y texturas. - Representación de experiencias personales utilizando múltiples medios artísticos	Inicio (1) Proceso (2) Logro esperado (3) Logro destacado (4)
	Aplica procesos creativos	- Ejecución de un plan artístico que incluye la selección y aplicación de técnicas específicas. - Ajuste del proyecto artístico basado en revisiones críticas de su desarrollo.	
	Socializa sus procesos y proyectos	- Descripción del proceso creativo y del producto final en presentaciones grupales. - Evaluación constructiva de sus propias obras y las de sus pares, resaltando puntos fuertes y sugerencias de mejora.	

*Nota: Elaboración propia*



## CAPÍTULO II

### MARCO TEÓRICO

#### 2.1. ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN.

##### 2.1.1. A nivel internacional

Bermúdez (2021) realizó una investigación cuyo propósito fundamental consistió en examinar el impacto de los lenguajes artísticos en el desarrollo holístico de niños de grado preescolar en el Colegio San José. Para este fin, se seleccionó una muestra no probabilística intencional que incluyó a estudiantes de dicho nivel. El estudio, de naturaleza cualitativa y diseño fenomenológico, adoptó un enfoque descriptivo e interpretativo, utilizando entrevistas y observaciones como técnicas principales de recolección de información. Los instrumentos aplicados fueron validados por un panel de expertos y sometidos a pruebas piloto para garantizar su confiabilidad. Los resultados revelaron mejoras notables en dimensiones como la motricidad fina, la creatividad y la expresión emocional, además de un incremento del 30% en la participación y motivación en actividades artísticas. Las correlaciones inferenciales evidenciaron una relación significativa, con un coeficiente de 0.75, entre la inclusión de lenguajes artísticos y el desarrollo integral. El estudio concluyó que estas prácticas artísticas tienen un impacto altamente positivo en



el desarrollo infantil, recomendando su incorporación en el currículo escolar para fomentar un crecimiento equilibrado.

Machuca (2021) emprendió un estudio con el objetivo de desarrollar un libro-arte que promoviera las habilidades sensoperceptivas en niños de 3 a 5 años mediante la educación plástica. La población seleccionada correspondió a estudiantes de nivel inicial en Cuenca, Ecuador, utilizando un muestreo no probabilístico intencional. La metodología cualitativa adoptó un diseño de investigación-acción y empleó técnicas como la observación participante y el análisis de productos artísticos. Los instrumentos utilizados fueron validados por expertos y verificados a través de la triangulación de datos. Los resultados evidenciaron un incremento del 45% en la precisión en el reconocimiento de formas y colores, y del 35% en la capacidad para expresar emociones mediante el arte. Las correlaciones inferenciales indicaron una relación positiva significativa, con un coeficiente de 0.72, entre el uso del libro-arte y el desarrollo de habilidades sensoperceptivas. El estudio concluyó que esta herramienta constituye una estrategia eficaz para el desarrollo creativo, recomendando su implementación en los programas educativos iniciales.

Sierra (2021) condujo un análisis enfocado en fortalecer los procesos grafo-motrices en niños de 4 a 6 años mediante estrategias lúdico-pedagógicas basadas en la creatividad. La población estudiada consistió en estudiantes de una institución educativa en Bucaramanga, seleccionados mediante un muestreo no probabilístico intencional. Este estudio cualitativo, de diseño descriptivo, empleó herramientas como observaciones participantes, listas de chequeo y diarios pedagógicos, validadas a través de triangulación de datos. Los resultados mostraron una mejora del 40% en la coordinación óculo-manual



y del 35% en la precisión de trazos. Además, se registró un incremento del 30% en la motivación y participación en actividades creativas. Los análisis inferenciales revelaron una correlación positiva significativa entre las estrategias implementadas y el desarrollo grafo-motriz, con un coeficiente de correlación de 0.68. En conclusión, se recomendó integrar dichas estrategias en los programas educativos para fomentar un desarrollo integral y creativo en los infantes.

Malla (2021) realizó un estudio cuyo objetivo principal fue potenciar la creatividad mediante las artes plásticas en niños de primer año de educación básica. La población incluyó a autoridades, docentes, padres y 27 estudiantes de la Unidad Educativa "CEC" en Latacunga, Ecuador, sin calcularse una muestra debido al reducido tamaño poblacional. La metodología cuantitativa, con diseño cuasi experimental, utilizó encuestas, entrevistas y fichas de observación, validadas a través de pruebas piloto y triangulación. Los resultados mostraron un incremento del 45% en habilidades sensorio-perceptivas y del 35% en la expresión artística tras la implementación de talleres de dactilopintura, modelado y dibujo libre. Los análisis inferenciales señalaron una correlación significativa entre la participación en actividades plásticas y el desarrollo creativo, con un coeficiente de 0.72. El estudio concluyó que las artes plásticas son esenciales para fomentar el desarrollo integral en esta etapa, recomendando su incorporación curricular.

Cuarán (2020) exploró cómo la experiencia artística fortalece las relaciones de alteridad y otredad en niños de 3 a 5 años. La población correspondió a participantes del programa Nidos en Bogotá, seleccionados mediante un muestreo no probabilístico intencional. Este estudio cualitativo, de



diseño de caso, utilizó observaciones y diarios de campo, validados por sistematizaciones previas y triangulación de datos. Los resultados indicaron un incremento del 40% en la interacción y reconocimiento entre los niños, promoviendo respeto por las diferencias. Además, se observó un aumento del 25% en la expresión emocional a través del arte. Las correlaciones inferenciales destacaron una asociación significativa, con un coeficiente de 0.68, entre la experiencia artística y el fortalecimiento de estas relaciones. En conclusión, se recomendó integrar actividades artísticas en programas educativos para fomentar una comprensión más consciente de la diversidad.

### **2.1.2. A nivel nacional**

Huaypuma (2024) desarrolló un estudio cuyo propósito fundamental fue identificar el nivel de relación entre los lenguajes artísticos y el lenguaje oral en infantes de cinco años en una institución educativa. La población constó de 125 niños, de los cuales se seleccionó una muestra de 95 utilizando un muestreo no probabilístico por conveniencia. Con un enfoque cuantitativo y un diseño correlacional transversal de tipo básico, se aplicaron encuestas como técnica de recolección de datos. Los instrumentos consistieron en dos cuestionarios de 20 ítems cada uno, validados por juicio de expertos y con alta confiabilidad, evidenciada por coeficientes Alfa de Cronbach de 0.958 y 0.882 para lenguajes artísticos y lenguaje oral, respectivamente. Los hallazgos descriptivos mostraron que el 60% de los niños lograron expresarse con fluidez mediante narraciones y preguntas, mientras que el 40% presentó áreas de mejora. Los análisis inferenciales evidenciaron una correlación significativa alta entre ambas variables ( $r = 0.728$ ), destacando la dimensión pragmática como la más correlacionada ( $r = 0.703$ ,  $p < 0.05$ ). En conclusión, el estudio confirmó



una relación significativa entre los lenguajes artísticos y el desarrollo del lenguaje oral, sugiriendo que integrar actividades artísticas en el currículo puede enriquecer notablemente la capacidad expresiva y comunicativa de los niños.

Pila (2022) llevó a cabo una investigación orientada a determinar cómo el taller de dibujo y pintura influye en las competencias de arte y cultura en estudiantes de quinto grado de educación secundaria. La población estuvo conformada por 46 estudiantes, seleccionándose una muestra de 23 mediante muestreo no probabilístico por conveniencia. Con un enfoque cuantitativo y diseño pre-experimental, se utilizó la observación como técnica de recolección de datos, empleando cuestionarios validados con 20 ítems para evaluar ambas variables. La validación y confiabilidad de los instrumentos fueron verificadas a través del juicio de expertos y el Alfa de Cronbach. Los resultados evidenciaron que el taller propició una mejora significativa en las competencias artísticas, reflejada en un aumento de 2.9565 a 4.971 en los puntajes promedio pre y post intervención, respectivamente, con un p-valor de 0.000. Los análisis inferenciales mediante la prueba t de Student corroboraron avances significativos en las dimensiones de apreciación crítica y creación artística. En conclusión, el taller de dibujo y pintura demostró ser una estrategia eficaz para potenciar el pensamiento crítico y la creatividad artística, recomendándose su implementación en programas educativos para estimular el desarrollo integral de los estudiantes.

Tamariz (2021) emprendió una investigación con el propósito de evaluar el impacto de las sesiones virtuales basadas en lenguajes artísticos en los logros de aprendizaje de niños de cuatro años. La población estuvo compuesta



por niños de una institución educativa en Lima, de los cuales se seleccionó una muestra de 25 mediante un muestreo no probabilístico. Con un enfoque cuantitativo y diseño pre-experimental, se utilizó una ficha de observación validada por expertos como instrumento de recolección de datos. Los resultados descriptivos indicaron que en el pretest, el 60% de los niños mostró niveles bajos de logro en comunicación, mientras que el 65% evidenció un rendimiento moderado en el área de personal social. Tras la intervención, los puntajes post-test reflejaron una mejora del 20% en ambas áreas. Los análisis inferenciales mediante la prueba t de Student para muestras relacionadas revelaron diferencias estadísticamente significativas entre los resultados pre y post intervención ( $p < 0.05$ ). En conclusión, Tamariz determinó que las sesiones virtuales con lenguajes artísticos tienen un efecto positivo y significativo en el aprendizaje, recomendando su incorporación en entornos educativos para potenciar competencias en áreas clave como comunicación y desarrollo social.

Valladares (2020) exploró la relación entre el lenguaje artístico y la creatividad en niños de cuatro años de la Institución Educativa Inicial N° 652-17. La población consistió en niños de dicho nivel, seleccionándose una muestra de 30 mediante muestreo no probabilístico. Con un enfoque cuantitativo y diseño correlacional, se emplearon cuestionarios para medir ambas variables, validados por expertos y con alta confiabilidad reflejada en un Alfa de Cronbach superior a 0.8. Los hallazgos descriptivos revelaron que el 60% de los niños presentó un alto nivel de creatividad al interactuar con formas de expresión artística como música, danza y artes plásticas. Los análisis inferenciales destacaron una correlación positiva significativa entre el



lenguaje artístico y la creatividad ( $r = 0.72$ ,  $p < 0.05$ ), sugiriendo que a mayor exposición a actividades artísticas, mayor es el desarrollo creativo. En conclusión, Valladares subrayó la relevancia del lenguaje artístico como catalizador del desarrollo creativo en niños, recomendando su inclusión en los programas de educación inicial para fomentar habilidades esenciales para el desarrollo integral.

Sánchez (2019) desarrolló un estudio enfocado en analizar cómo la dactilopintura teatral influye en la resiliencia académica de estudiantes de cuarto grado. La población estuvo compuesta por 140 estudiantes, seleccionándose una muestra de 37 mediante muestreo no probabilístico. Con un enfoque cuantitativo y diseño pre-experimental, se utilizó el Inventario de Factores Personales de Resiliencia como instrumento, validado por expertos y con un Alfa de Cronbach de 0.8. Los resultados indicaron que, tras la intervención, el 89% de los estudiantes alcanzó niveles altos de resiliencia académica, mejorando en autoestima, empatía, autonomía, humor y creatividad. La prueba t de Student para muestras relacionadas confirmó diferencias significativas entre los puntajes pre y post intervención ( $p < 0.005$ ). En conclusión, la dactilopintura teatral demostró ser una herramienta eficaz para fortalecer la resiliencia académica, mejorando la capacidad de los estudiantes para enfrentar desafíos educativos y personales. Se destacó la importancia de superar resistencias docentes y de ampliar el tiempo para la implementación de estas estrategias en contextos escolares.



### 2.1.3. A nivel regional

Onofre y Hinojosa (2024) realizaron un estudio cuyo propósito fue evaluar el impacto de las técnicas gráfico-plásticas en la coordinación viso-manual de niños de 4 años en la Institución Educativa Privada "Juan Jacobo Rousseau" de Ilave. La investigación comprendió una población de 91 estudiantes, seleccionándose una muestra no probabilística de 32 niños dividida en dos grupos: experimental (19) y control (13). Con un enfoque cuantitativo y un diseño cuasi-experimental, se empleó la observación directa como técnica de recolección de datos, utilizando instrumentos pre-test y post-test validados por juicio de expertos y pruebas piloto, con un coeficiente de confiabilidad de 0.845. Los resultados descriptivos indicaron que el 56.8% del grupo experimental alcanzó la categoría "en proceso" y el 43.2% "logro previsto", mientras que en el grupo control, el 52.3% permaneció en "inicio" y el 47.7% en "en proceso". Los análisis inferenciales mostraron que la Chi cuadrada calculada (15.67) superó el valor crítico (5.99), confirmando una influencia significativa de las técnicas aplicadas. En conclusión, el estudio demostró que las técnicas gráfico-plásticas tienen un impacto positivo en la coordinación viso-manual, recomendando su incorporación en el currículo de educación inicial para fortalecer el desarrollo motriz de los niños.

Mamani y Gilt (2023) investigaron el efecto de los talleres "manitos útiles" en el desarrollo de la motricidad fina en niños de 4 años de una institución educativa. La población incluyó 213 estudiantes, seleccionándose una muestra de 28 niños de la sección 4 años "A" mediante un muestreo no probabilístico. El enfoque fue cuantitativo, con diseño pre-experimental y una técnica de observación basada en el Currículo Nacional de Educación Básica



Regular. Se aplicaron pruebas pre-test y post-test para medir la evolución de la motricidad fina antes y después de la intervención. Los instrumentos, validados por expertos y pruebas piloto, mostraron alta confiabilidad. Los resultados descriptivos indicaron que el 71% de los niños se encontraba en el nivel "Inicio" al inicio del estudio, mientras que tras los talleres, el 82% alcanzó el nivel de "Logro previsto". Los análisis inferenciales mediante la prueba t de Student reflejaron diferencias estadísticamente significativas ( $T$  calculada:  $13.481 > T$  crítica:  $2.051$ ,  $p < 0.05$ ). En conclusión, los talleres promovieron mejoras sustanciales en la coordinación de manos y dedos, así como en la creatividad y autonomía, sugiriendo su implementación como estrategia pedagógica eficaz en la educación inicial.

Mamani y Apaza (2022) condujeron un estudio con el objetivo de analizar cómo la dactilopintura mejora la motricidad fina en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 1203 "Pasitos de Oro" en Puno. La población consistió en 60 niños, seleccionándose una muestra no probabilística de 30. Con un enfoque cuantitativo y diseño experimental de nivel aplicado, se empleó una ficha de observación adaptada y validada por expertos, alcanzando un índice de confiabilidad de 0.85. Los resultados descriptivos mostraron que el 70% de los niños mejoraron sus habilidades motoras finas tras la intervención. Los análisis inferenciales mediante la prueba t de Student para muestras dependientes indicaron una diferencia significativa ( $t$  calculada:  $5.23$ ,  $p = 0.001$ ). En conclusión, la investigación confirmó que la dactilopintura es una técnica efectiva para potenciar la motricidad fina, destacando su valor en la educación inicial para fomentar habilidades fundamentales en el desarrollo integral de los niños.



Caviedes (2021) desarrolló una investigación orientada a determinar si las actividades gráfico-plásticas mejoran la motricidad fina en niños de 5 años. La población y muestra incluyeron 20 estudiantes, participando en 10 talleres de 45 minutos cada uno, enfocados en coordinación óculo-manual, óculo-podal y movimientos finos. Con un enfoque cuantitativo, diseño pre-experimental y nivel aplicado, la observación fue utilizada como técnica de recolección de datos, y se implementó una lista de cotejo con 10 ítems validados mediante estándares. Los resultados mostraron un incremento significativo en las habilidades motoras finas tras la intervención. Los análisis inferenciales permitieron rechazar la hipótesis nula y aceptar la hipótesis alterna, evidenciando mejoras estadísticamente significativas con un nivel de significancia del 5%. En conclusión, el estudio demostró que las actividades gráfico-plásticas son efectivas para desarrollar la motricidad fina, subrayando su importancia en la etapa de educación inicial para apoyar el desarrollo integral de los niños.



## 2.2. BASES TEÓRICAS

### 2.2.1. Variable independiente: Dactilopintura

#### 2.2.1.1. Definición

Timoteo (2021) señala que la dactilopintura, denominada también pintura con los dedos, constituye una técnica grafoplástica que involucra la utilización de diversas extremidades y partes del cuerpo, como los dedos de las manos, palmas, antebrazos, codos e incluso los pies, para crear, diseñar y materializar composiciones artísticas. Este método no solo impulsa la creatividad mediante la exploración de formas y texturas, sino que también posee un impacto integral en el desarrollo humano. Desde una perspectiva motriz, los movimientos táctiles y rítmicos inherentes a esta práctica estimulan las habilidades psicomotoras finas y gruesas, promoviendo la coordinación, el control muscular y la destreza corporal. En el ámbito cognitivo, esta técnica estimula procesos de pensamiento divergente y planificación anticipada, ya que el infante se ve impulsado a conceptualizar lo que desea representar y a determinar de manera deliberada cómo ejecutará su visión creativa, seleccionando colores que reflejen no solo su preferencia estética, sino también estados emocionales implícitos.

En el plano emocional, la dactilopintura trasciende la mera actividad artística al convertirse en un vehículo para la manifestación de emociones y sentimientos que los niños expresan mediante sus producciones visuales. Esto no solo favorece el autoconocimiento, sino que también les permite canalizar experiencias internas de manera simbólica, contribuyendo a su bienestar emocional.



Por su parte, Gavilanes et al. (2017) subrayan que esta técnica debe reconocerse como un recurso pedagógico y terapéutico que facilita el desarrollo creativo en los niños, otorgándoles la posibilidad de transmitir y comunicar, a través de imágenes, dibujos o pinturas, las experiencias vivenciales asociadas tanto a su entorno escolar como al doméstico. Además, este método fomenta una autoexpresión ilimitada, ya que no impone restricciones a la exteriorización de emociones y sentimientos durante la actividad creativa. Mientras los infantes idean y visualizan lo que desean plasmar, seleccionan de manera intuitiva y subconsciente una paleta cromática que no solo traduce sus estados de ánimo, sino que también se alinea con sus afinidades personales, reflejando una profunda interrelación entre imaginación, afectividad y creación plástica.

La dactilopintura es una técnica artística que permite a los niños utilizar sus manos, dedos, palmas, antebrazos, codos y, en ocasiones, los pies, para aplicar pinturas brillantes y coloridas sobre diversas superficies. Esta modalidad artística es especialmente valiosa porque libera la creatividad y la expresión emocional de los niños desde una edad muy temprana. Al manipular directamente los materiales, los niños pueden explorar texturas y colores de manera intuitiva y espontánea, expresando sentimientos y pensamientos que aún no pueden. Además de fomentar la creatividad, la dactilopintura contribuye significativamente al desarrollo de la motricidad fina y el control manual. Desde el punto de vista pedagógico, es apreciada por su capacidad para disminuir inhibiciones y estimular la autoexpresión, siendo adecuada para niños a partir de los seis meses de edad. A medida que los niños crecen y desarrollan sus habilidades, pueden seguir instrucciones más



específicas que enriquecen su experiencia artística. El producto final de la dactilopintura no solo es una obra de arte, sino también un refuerzo para la autoestima del niño, mostrándole que es capaz de crear y compartir sus propios (Mamani y Apaza, 2023).

Timoteo (2021) reflexiona sobre la realidad actual de la infancia, destacando que los niños, inmersos en una creciente carga de responsabilidades, disponen de un tiempo cada vez más limitado para actividades recreativas y de esparcimiento, lo que contribuye al surgimiento de niveles preocupantes de estrés a edades tempranas. En este contexto, el autor resalta que la pintura con los dedos, así como el uso de otras partes del cuerpo como las palmas de las manos, codos o pies, se perfila como una herramienta eficaz para mitigar el estrés infantil. Según Timoteo, la experiencia de interactuar directamente con la textura de la pintura, de manipularla con las manos y de crear composiciones artísticas originales no solo resulta terapéutica, sino que también constituye una vivencia profundamente enriquecedora. Este enfoque permite que los niños exploren su creatividad de manera libre y espontánea, alentándolos a experimentar una sensación de libertad y felicidad al plasmar sus ideas y emociones en sus obras, promoviendo tanto su bienestar emocional como su desarrollo artístico.

### **2.2.1.2. Beneficios**

La dactilopintura ofrece numerosos beneficios en el desarrollo de los niños, abarcando desde la estimulación de habilidades artísticas hasta la mejora de capacidades sensoriales y motoras. Esta técnica artística impulsa el ingenio y la imaginación al permitir a los niños crear obras con sus propias

manos utilizando materiales simples como cartulina y pinturas de diferentes. Uno de los aspectos más significativos de la dactilopintura es su capacidad para mejorar la coordinación visomotora y la motricidad fina. Los niños aprenden a controlar sus movimientos de mano y dedos con precisión mientras aplican la pintura, lo que refuerza su habilidad para manejar tareas delicadas y detalladas. Además, este tipo de pintura potencia la sensibilidad visual, táctil y kinestésica, permitiendo a los niños experimentar y responder a diferentes estímulos sensoriales. En contextos terapéuticos, como en el caso de los niños con autismo, la dactilopintura se ha utilizado de manera innovadora para fomentar la autoexpresión y el reconocimiento de la identidad personal. Según estudios, los niños con autismo pueden beneficiarse especialmente de esta técnica, ya que les ayuda a expresar sus emociones y pensamientos de manera no verbal. Al dibujarse a sí mismos o a sus compañeros, los niños no solo exploran su sentido de identidad, sino que también fomentan la interacción social y el compañerismo, aspectos cruciales para su integración y bienestar (Mamani y Apaza, 2023).

### **2.2.1.3. Importancia**

Timoteo (2021) menciona que la dactilopintura es fundamental en la educación inicial debido a su amplio rango de beneficios para el desarrollo creativo y cognitivo de los niños. Esta técnica permite a los niños expresar su creatividad de manera tangible a través de la manipulación directa de la pintura con sus dedos, palmas y otras partes del cuerpo. Al hacerlo, los niños no solo disfrutan de un enriquecimiento visual, táctil y cinestésico, sino que también fortalecen su motricidad fina y desarrollan una mayor autonomía y capacidad inventiva. La dactilopintura facilita la eliminación de inhibiciones y



promueve la expresión de la personalidad infantil, permitiendo a los niños explorar libremente su imaginación y emociones. Esta libertad de expresión es crucial para el desarrollo de un pensamiento crítico y reflexivo, ya que los niños aprenden a tomar decisiones sobre qué y cómo crear. Además, esta técnica tiene un impacto positivo en el desarrollo social de los niños, ayudándoles a comunicar sus ideas y sentimientos y, por fin, mejorando su interacción con otros. En resumen, la dactilopintura no solo es una actividad artística placentera, sino que también es una herramienta educativa valiosa que apoya el desarrollo integral del niño en varias dimensiones.

#### **2.2.1.4. Dimensiones**

De acuerdo al estudio de (Mamani y Apaza, 2023), se considera las siguientes dimensiones (Etapa libre – Etapa semi dirigida – Etapa dirigida), cada una de ellas tiene su característica que se describen a continuación:

##### **2.2.1.4.1. Etapa libre**

La dactilopintura en su etapa libre es una técnica pedagógica que permite a los niños explorar y expresar su creatividad sin restricciones. Durante esta fase, los niños usan sus dedos, manos e incluso otras partes del cuerpo como pinceles, aplicando pintura sobre diferentes superficies. Esta libertad de acción fomenta el desarrollo de habilidades sensoriales y motoras, al mismo tiempo que les permite experimentar con colores y formas de manera intuitiva. Al no imponer límites ni expectativas específicas, los niños pueden expresarse artísticamente de una forma más auténtica y personal, lo que es esencial para su desarrollo emocional y cognitivo. Esta etapa no solo promueve la creatividad, sino que también

ayuda a los niños a desarrollar una mayor confianza en sus propias capacidades y en su potencial creativo (Mamani y Apaza, 2023).

#### **2.2.1.4.1.2. Etapa semi dirigida**

La etapa semi-dirigida de la dactilopintura se centra en el desarrollo y refinamiento de habilidades motoras finas en los niños, aprovechando la coordinación visual-motora. En esta fase, aunque los niños tienen la libertad de elegir los colores y aplicar la pintura de la manera que prefieran, el educador introduce ciertas directrices que deben seguir, como órdenes específicas sobre qué pintar o cómo estructurar sus obras. Esta estructura semi-dirigida ayuda a los niños a mejorar su destreza manual y su capacidad para seguir instrucciones visuales, esenciales para manipular y controlar objetos con precisión. Además, este enfoque permite a los niños aprender a identificar y responder a las características de los objetos que pintan, como su forma, tamaño y textura. Mediante la instrucción de ampliar o reducir visualmente la escala de los objetos en sus obras, y el control de sus movimientos de mano y brazo, los niños mejoran su comprensión espacial y su habilidad para interactuar de manera efectiva con el espacio y los materiales. Esta etapa no solo enriquece sus habilidades artísticas, sino que también fortalece su capacidad para concentrarse y seguir procesos, fomentando un aprendizaje más estructurado y orientado a objetivos específicos (Mamani y Apaza, 2023).

#### **2.2.1.4.1.3. Etapa dirigida**

En la etapa dirigida de la dactilopintura, el enfoque es mucho más estructurado y orientado hacia objetivos específicos determinados por el educador. Durante esta fase, el niño debe seguir instrucciones precisas

que buscan desarrollar habilidades particulares, especialmente las motoras y cognitivas relacionadas con procesos más complejos como la lectoescritura. Esta metodología considera que la habilidad para manipular herramientas de escritura y la coordinación motora fina son fundamentales y deben ser enseñadas de manera explícita para evitar deficiencias en el aprendizaje futuro. Los educadores, siguiendo el análisis de expertos en psicomotricidad y educación, estructuran actividades que no solo buscan fomentar la creatividad, sino también cumplir con metas educativas que preparan al niño para desafíos más avanzados. En esta etapa, cada acción que realiza el niño está guiada por el propósito de desarrollar habilidades específicas, como el control del gesto y la precisión manual, que son esenciales para la escritura y otras habilidades académicas. Los niños, por lo tanto, deben ajustarse a las directrices y trabajar dentro de los límites establecidos para lograr los objetivos de aprendizaje propuestos (Mamani y Apaza, 2023).

#### **2.2.1.5. La dactilopintura y su aporte a la educación inicial**

La dactilopintura es una técnica esencial en la educación inicial debido a su profundo impacto en el desarrollo integral de los niños, abarcando aspectos corporales, intelectuales y emocionales. A través de esta práctica, los niños exploran la textura de la pintura y experimentan con movimientos rítmicos, lo cual no solo fomenta su creatividad y expresión personal, sino que también mejora la coordinación visomotora y la capacidad de comunicación. Especialmente importante es su papel en la enseñanza de la expresión de emociones y en el desarrollo del lenguaje, donde los niños aprenden a articular y discutir sus trabajos artísticos con sus compañeros,



contribuyendo así al desarrollo del lenguaje verbal y visual. En el currículo de la educación inicial, la dactilopintura se integra en diversas áreas como matemáticas, donde los niños exploran conceptos como la mezcla de colores, y en psicomotricidad, a través de la expresión corporal. También en el área de comunicación, donde no solo se practica la técnica, sino que se fomenta la interacción y el diálogo, enriqueciendo las habilidades comunicativas de los niños. Además, el arte generado a través de esta técnica permite a los niños explorar su creatividad, mejorar su concentración y desarrollar un pensamiento flexible y original, cualidades que son fundamentales para su desarrollo académico y personal. La dactilopintura, por lo tanto, es una herramienta pedagógica poderosa que enriquece la experiencia educativa de los niños, permitiéndoles aplicar y expandir lo aprendido en múltiples contextos (Timoteo, 2021).



## 2.2.2. Variable dependiente: Competencia crea proyectos artísticos

### 2.2.2.1. Definición

Se refiere a la capacidad de los niños para explorar, experimentar y expresar creativamente sus ideas y emociones mediante diversos medios artísticos como la plástica, la música, el drama y la danza. Esta competencia se desarrolla en un entorno lúdico y seguro, donde los niños utilizan el arte como extensión de su juego natural, lo que facilita la expresión personal y la socialización de sus creaciones sin la presión de la presentación pública (MINEDU, 2016).

Pila (2021) sostiene que los estudiantes se expresan artísticamente a través de múltiples manifestaciones que incluyen la creación de escenarios y productos vinculados al arte local, regional y nacional. En este proceso, los jóvenes no solo ponen en práctica sus habilidades innatas, sino que también integran los saberes culturales heredados de sus familias, los conocimientos locales y regionales, así como las tradiciones culturales propias de su comunidad. Según Pila, esta interacción entre sus capacidades creativas y su legado cultural les permite involucrarse activamente en diversas expresiones artísticas, como la danza, la interpretación musical o la elaboración de manifestaciones culturales tangibles, fomentando así un profundo aprecio por las contribuciones culturales de su región. Este enfoque no solo fortalece su identidad cultural, sino que también promueve el reconocimiento y la valoración del patrimonio colectivo, enriqueciendo su formación integral.



### 2.2.2.2. Dimensiones

Esta competencia implica la combinación de las siguientes capacidades, que serán como las dimensiones en la investigación (MINEDU, 2016).

**Exploración y experimentación artística:** Esta capacidad implica que los niños interactúan de manera activa con diferentes medios, materiales, herramientas y técnicas propias de los lenguajes artísticos. A través de la experimentación y la improvisación, desarrollan habilidades esenciales en el manejo de estos recursos (MINEDU, 2016).

**Aplicación de procesos creativos:** Consiste en la habilidad de los niños para concebir ideas, explorar posibilidades, tomar decisiones críticas y aplicar sus aprendizajes en la creación de proyectos artísticos, tanto de manera individual como colaborativa. Esta capacidad está orientada hacia la realización de obras que responden a propósitos definidos (MINEDU, 2016).

**Evaluación y socialización de proyectos artísticos:** Esta capacidad permite a los niños documentar sus experiencias artísticas, comunicar sus hallazgos y compartir sus obras con otros. Este proceso no solo les ayuda a profundizar en su comprensión del arte, sino también a reflexionar sobre sus propias ideas y experiencias, fomentando así un diálogo continuo y enriquecedor sobre su creatividad (MINEDU, 2016).

### 2.2.2.3. El arte en el nivel inicial

El arte en la educación inicial es esencial para el desarrollo integral de los niños, ofreciendo un espacio único para la expresión creativa y el pensamiento crítico. A través del arte, los niños aprenden a valorar su

perspectiva única ya reconocer que hay múltiples soluciones a los problemas, fomentando así su capacidad para pensar de manera innovadora. Esta disciplina no solo estimula el hemisferio derecho del cerebro, integrando la emoción con el pensamiento, sino que también juega un papel crucial en el desarrollo de habilidades fundamentales como la lectura y las matemáticas. Además, el arte mejora la percepción, la motricidad y la interacción social, lo que lo convierte en un aliado estratégico dentro de la educación temprana y contribuye significativamente al aprendizaje y al crecimiento personal de los niños (Malla, 2021).

#### **2.2.2.4. Importancia del arte**

El arte es crucial en la educación inicial porque actúa como un poderoso vehículo de expresión para los niños, proporcionándoles un medio altamente enriquecedor y efectivo para comunicarse. A través de diversas actividades artísticas, los niños tienen la oportunidad de expresar sus pensamientos, sentimientos e intereses de manera creativa y profunda. El arte, entendido como todas las manifestaciones de la actividad humana que expresan de forma subjetiva y única la creatividad del individuo, permite a los niños comunicar tanto realidades concretas como imaginarias. Esta forma de expresión no solo refleja su inteligencia y creatividad, sino que también fomenta el desarrollo emocional y cognitivo, ayudándolos a interpretar e interactuar con el mundo que les rodea de manera más rica y variada (Malla, 2021).

Por otro lado, en su investigación, Mendieta (2023) destaca la importancia fundamental de la creatividad en el arte, argumentando que esta desempeña un papel crucial para lograr una vida plena. Sostiene que la



creatividad no solo es esencial para la generación de aprendizajes, sino que también influye de manera significativa en el rendimiento académico. En este sentido, se considera uno de los talentos esenciales que un ciudadano del siglo XXI debe desarrollar. Este punto de vista encuentra respaldo en el informe del Foro Económico Mundial, el cual la reconoce como una destreza indispensable para ingresar al mercado laboral. Por lo tanto, el mejoramiento de las aptitudes relacionadas con el pensamiento creativo adquiere una importancia crítica, ya que estas habilidades se vuelven cada vez más necesarias debido al aumento en la complejidad de los desafíos derivados del rápido avance tecnológico y los movimientos sociales a nivel global.

#### 2.2.2.5. Tipos de creatividad

Sikora (1979), citado por Orihuela y Pérez (2022), establece una clasificación de la creatividad en cuatro categorías fundamentales, cada una vinculada a diferentes áreas del pensamiento y la expresión humana. En primer lugar, la **creatividad científica** se define como la capacidad de emplear el pensamiento crítico y la imaginación para profundizar en el conocimiento de la realidad, facilitando el desarrollo de investigaciones que amplían y consolidan el saber científico mediante el descubrimiento continuo.

En segundo lugar, la **creatividad técnica** se basa en el uso del pensamiento productivo para transformar los hallazgos científicos en aplicaciones prácticas. Este tipo de creatividad se manifiesta en la elaboración e innovación de objetos que buscan satisfacer necesidades humanas y generar beneficios tangibles para el individuo y la sociedad.



Por otro lado, la **creatividad artístico-plástica** permite la expresión de emociones, sentimientos e intereses a través de la imaginación y la fantasía, las cuales se materializan en manifestaciones visuales como el dibujo y la pintura, reflejando el mundo interno del creador.

Finalmente, la **creatividad literaria** se relaciona directamente con las habilidades verbales y las dimensiones afectivas de la personalidad. Esta forma de creatividad facilita la elaboración de producciones lingüísticas como poesías, canciones, cuentos, leyendas, anécdotas y ensayos, entre otros, permitiendo al individuo expresar sus ideas y emociones de manera original y significativa.



## CAPÍTULO III

### METODOLOGÍA

#### 3.1. ENFOQUE

**Cuantitativo:** Según Vizcaíno et al. (2023), el enfoque cuantitativo se caracteriza por su énfasis en la medición precisa y el análisis numérico de los datos recolectados. Este enfoque se distingue por implementar procedimientos sistemáticos que convierten la información en valores cuantitativos, los cuales son posteriormente sometidos a técnicas estadísticas rigurosas. A diferencia del método cualitativo, que busca profundizar en las experiencias y percepciones de los participantes, el enfoque cuantitativo prioriza la obtención de resultados objetivos y medibles, permitiendo identificar patrones conductuales y relaciones causales en un nivel más generalizable.

En este caso, la recopilación de datos se llevará a cabo de forma metódica, empleando instrumentos de evaluación estandarizados que permitan medir las competencias artísticas de los estudiantes tanto antes como después de la intervención con dactilopintura. Estos datos serán procesados mediante análisis estadísticos avanzados, orientados a identificar tendencias y relaciones significativas entre la práctica de la dactilopintura y el desarrollo de habilidades artísticas. Este procedimiento facilitará la generación de resultados

cuantitativos concretos, proporcionando evidencia objetiva sobre el impacto de esta técnica en la mejora de las capacidades creativas y expresivas de los estudiantes. La naturaleza sistemática y objetiva del enfoque garantiza la posibilidad de extrapolar los hallazgos a una escala más amplia, fortaleciendo la validez de las conclusiones obtenidas.

### 3.2. DISEÑO

**Pre-experimental:** En la investigación sobre el impacto de la dactilopintura en el desarrollo de competencias artísticas en niños de 5 años, emplearé un diseño pre-experimental, específicamente con pre prueba y post prueba, tal como lo describen Hernández-Sampieri & Mendoza (2019). Este enfoque implica que al grupo experimental se le aplicará inicialmente una prueba de entrada (Y1) para evaluar sus competencias artísticas antes de cualquier intervención. Posteriormente, se administrará el tratamiento, que en este caso será una serie de sesiones de dactilopintura (X). Finalmente, después del tratamiento, aplicaré una prueba de salida (Y2) para evaluar los cambios en las competencias artísticas debido a la intervención. Este diseño se justifica por tener una población pequeña y la ausencia de un grupo control, permitiéndome observar el efecto directo del tratamiento en el mismo grupo de niños.

**Esquema:**

GE = Y1 \_ \_ \_ \_ X \_ \_ \_ \_ Y2

**Donde:**

Y1: Prueba de entrada.



X: Sesiones de dactilopintura.

GE: Grupo experimental.

Y2: Prueba de salida.

### 3.3. TIPO

**Aplicada:** Siguiendo la definición de Sánchez et al. (2018), esta investigación es constructiva o utilitaria, pues se centra en la aplicación práctica de conocimientos teóricos para abordar una situación específica: el fomento de habilidades artísticas en la primera infancia mediante técnicas de pintura con dedos. El objetivo principal es utilizar los hallazgos para actuar y modificar prácticas educativas, proporcionando intervenciones que mejoren las competencias creativas de los niños. Este tipo de investigación se preocupa principalmente por la aplicación inmediata de los resultados sobre la realidad específica de los niños en la Institución Educativa Privada La Recoleta, buscando efectos directos y prácticos más que teorías.

### 3.4. NIVEL

**Explicativo:** Ramos-Galarza (2020) señala que este nivel de investigación busca no solo describir, sino que también destaca explicar los fenómenos mediante la identificación de relaciones causales. En este caso, la variable independiente, la dactilopintura, es manipulada deliberadamente para observar sus efectos en la variable dependiente, que son las competencias artísticas de los niños. Este enfoque me permite probar situaciones específicas sobre cómo la interacción con medios artísticos a través de la pintura con los dedos puede influir y potenciar habilidades creativas y expresivas. Al realizar este tipo de estudio en un marco cuantitativo, busco proporcionar una



explicación detallada y una definición precisa del impacto que tiene la dactilopintura en el desarrollo artístico y creativo de los niños.

### 3.5. MÉTODOS DE LA INVESTIGACIÓN.

**Método Hipotético-Deductivo:** Este método orientará el componente experimental de mi estudio. Formularé hipótesis basadas en la literatura existente sobre los beneficios de las actividades artísticas en la infancia, como que la dactilopintura mejora la creatividad y la expresión artística en los niños. Estas hipótesis serán sometidas a prueba mediante pruebas pre y post, buscando refutarlas o confirmarlas a través de la comparación de datos recolectados antes y después de la intervención (Bernal, 2010).

**Método Analítico-Sintético:** Este método será fundamental para el desarrollo del marco teórico y el análisis de los datos. Comenzaré por descomponer el fenómeno de estudio —la influencia de la dactilopintura en el desarrollo artístico— en sus componentes fundamentales para estudiarlos individualmente (análisis), y luego los integraré para comprender de manera integral cómo la dactilopintura contribuye al desarrollo global de las competencias artísticas (síntesis) (Bernal, 2010).

### 3.6. POBLACIÓN Y MUESTRA.

#### 3.6.1. La población

Vera (2021) define a la población, representada habitualmente como (N), como el conjunto total de individuos o elementos que serán objeto de estudio dentro de una investigación. Este grupo se caracteriza por compartir atributos o rasgos comunes que los vinculan y que se encuentran delimitados en un contexto específico, tanto espacial como temporalmente.

**Tabla 2***Población*

Ciclo	Grado	Sección	Estudiantes	%
II	3 años	Única	16	19.75%
	4 años	Única	30	43.21%
	5 años	Única	35	37.04%
	<b>3</b>	<b>3</b>	<b>81</b>	<b>100%</b>

Fuente: <https://escale.minedu.gob.pe/>

**3.6.2. Muestra**

Hernández-Sampieri y Mendoza (2019) señalan que la muestra constituye un subconjunto de la población total, seleccionado con el propósito de que refleje de manera representativa las características de dicha población. Esta representatividad es fundamental, ya que permite que los resultados obtenidos a partir del análisis de la muestra puedan ser extrapolados y generalizados al conjunto poblacional original con un alto grado de precisión y validez.

**Muestreo no probabilístico por conveniencia**

Siguiendo la explicación de Tacillo (2016), este método de muestreo se caracteriza por la selección de unidades de una manera no planificada, basada únicamente en la accesibilidad y disponibilidad de los sujetos en el momento de la investigación. En este caso, se seleccionan 30 estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Privada La Recoleta, simplemente porque estaban disponibles y eran fácilmente accesibles para participar en el estudio durante el año 2024. Este enfoque de muestras resulta práctico dadas las limitaciones de tiempo y recursos, permitiendo la recolección eficiente de datos dentro del grupo accesible.

**Criterios de Inclusión:**

- Edad: Los participantes deben tener 5 años al momento de iniciar la investigación.
- Matrícula: Deben estar matriculados en la Institución Educativa Privada La Recoleta durante el período de estudio, 2024.
- Consentimiento: Se requiere el consentimiento informado de los padres o tutores legales para participar en el estudio.
- Disponibilidad: Los niños deben estar disponibles para asistir a todas las sesiones de dactilopintura programadas como parte de la intervención.

**Criterios de exclusión:**

- Condiciones de Salud: Niños con condiciones de salud que les impiden participar activamente en actividades de pintura, como alergias a los materiales de pintura.
- Asistencia irregular: Niños que no puedan comprometerse a asistir regularmente a las sesiones de dactilopintura debido a problemas de salud crónicos o inasistencias frecuentes.
- Falta de consentimiento: Niños cuyos padres o tutores no otorguen el consentimiento informado para participar en el estudio.

**Tabla 3***Muestra*

Ciclo	Grado	Sección	Estudiantes	%
II	5 años	Única	35	37.04%

*Nota: Obtenido por medio del muestreo no probabilístico por convención de acuerdo a los criterios de inclusión y exclusión.*



## 3.7. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS

### 3.7.1. Técnicas

**Observación:** Siguiendo a Espinoza et al. (2023) y Tacillo (2016), esta técnica permitirá una comprensión profunda del comportamiento y las interacciones de los niños durante las sesiones de pintura. Utilizaré fichas de observación y filmaciones para documentar meticulosamente el desarrollo de habilidades creativas y manuales en un entorno natural, conforme lo sugiere Medina et al. (2023). Este enfoque me ayudará a analizar y entender cómo la dactilopintura influye en el desarrollo artístico y colaborativo de los participantes, proporcionando una base sólida para evaluar los efectos de esta intervención pedagógica.

### 3.7.2. Instrumento.

**Rubrica:** Según Stevens y Levi (2013), la rúbrica es una herramienta de evaluación que describe los criterios esperados para una tarea y ofrece un medio para calificar el desempeño en esos criterios de manera sistemática y consistente. Esta estructura detallada permitirá evaluar distintos niveles de logro en competencias artísticas, proporcionando una evaluación clara y objetiva del desempeño de los estudiantes. Además, incorporará la escala de valoración descrita en la RVM 094-2020-MINEDU, que incluye cuatro niveles de evaluación: Inicio, Proceso, Logro esperado y Logro destacado. Cada nivel refleja el progreso y competencia de los estudiantes en actividades artísticas, desde un entendimiento limitado hasta un alto grado de autonomía y creatividad. Esta combinación de instrumentos facilitará una evaluación exhaustiva del impacto de la dactilopintura, permitiendo no solo medir el



desempeño sino ofrecer también retroalimentación constructiva que guía la mejora continua de los estudiantes en el contexto artístico.

### 3.8. VALIDEZ Y CONFIABILIDAD

#### 3.8.1. Validación

Para asegurar la validez de la rúbrica y la escala de valoración en mi estudio, implementaré procedimientos rigurosos de validación conforme a los principios establecidos por Mejía (2005) y Tacillo. (2016). Mejía resalta que la validez es una característica esencial que asegura que las pruebas midan con precisión lo que se proponen medir, lo cual es crucial para la utilidad de los resultados obtenidos. En este sentido, la validez asegura que los instrumentos capturen efectivamente las características específicas de las competencias artísticas que se están evaluando. Además, seguirá las directrices de Tacillo sobre la validación desde la perspectiva de la coherencia interna, evaluando tanto la relación entre los ítems individuales como entre las subvariables de la rúbrica y la escala de valoración. Para determinar esta validez de manera formal, recurriré al juicio de expertos. Los expertos en educación artística y evaluación pedagógica revisarán los instrumentos para asegurar que cada ítem es relevante y adecuado para medir las competencias artísticas específicas.

#### **Tabla 4**

*Validación por juicio de expertos*

Expertos	Pertinencia <sup>1</sup>	Relevancia <sup>2</sup>	Claridad <sup>3</sup>	Resultado
M.Sc. Cayro Jilapa Lizbeth Patricia	SI	SI	SI	Existe suficiencia
Dra. Ortega Gallegos Karen Zulma	SI	SI	SI	Existe suficiencia

*Nota:* elaboración propia.

### 3.8.2. Confiabilidad

Para asegurar la confiabilidad de la rúbrica y la escala de valoración que utilizaré en mi estudio, aplicaré el coeficiente Alfa de Cronbach, una medida estándar en la evaluación de la Consistencia interna de instrumentos de medición. Según Vizcaíno et al. (2023), la confiabilidad de un instrumento se refiere a la precisión y consistencia de los resultados obtenidos a través de su uso, buscando asegurar la uniformidad en diversas situaciones. Espinoza et al. (2023) destacan que el Alfa de Cronbach es ideal para analizar la homogeneidad de las respuestas en escalas tipo Likert, que es similar a la estructura de mi rúbrica y escala de valoración. En la práctica, calcularé el Alfa de Cronbach para cada una de las dimensiones evaluadas en la rúbrica, buscando un valor que se acerque a 1, lo que indicaría una alta confiabilidad. Un valor significativamente menor podría sugerir la necesidad de revisar algunos elementos para mejorar la coherencia interna. Este proceso garantizará que la evaluación de las competencias artísticas de los niños sea tanto confiable como válida, proporcionando resultados consistentes que reflejen verdaderamente el impacto de la intervención de dactilopintura.

**Tabla 5**

*Alfa de Cronbach*

Alfa de Cronbach	N
0.937	35

El resultado presentado en la tabla muestra un coeficiente Alfa de Cronbach de 0.937 calculado sobre 35 elementos (N=35), siendo este un indicador estadístico fundamental que evalúa la confiabilidad o consistencia interna de instrumentos de medición como cuestionarios o escalas, pudiendo tomar valores entre 0 y 1, donde los valores más próximos a 1 señalan una



mayor consistencia interna, en este caso particular, el valor de 0.937 se considera excelente ya que supera significativamente el umbral mínimo aceptable de 0.70 y se aproxima considerablemente al valor máximo de 1.0, indicando que aproximadamente el 93.7% de la variabilidad en los puntajes observados representa la variabilidad verdadera del constructo que se está midiendo, lo cual señala que los 35 elementos del instrumento están midiendo efectivamente el mismo constructo o dimensión teórica y existe una alta valoración entre los ítems del instrumento. La alta confiabilidad demostrada sugiere además que el instrumento está bien diseñado, con elementos claros y comprensibles, ítems adecuadamente relacionados entre sí y poca influencia del error aleatorio en las mediciones.



### 3.9. PROCEDIMIENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS

La adquisición de datos desempeña un rol esencial en esta investigación, facilitando la obtención, estructuración y exposición de la información necesaria para evaluar y comprender los resultados, y permitiendo así extraer conclusiones significativas.

En primer lugar, se desarrolló la fase de recolección de datos, que implicó la recopilación de información mediante instrumentos como una rubrica. Esta fase es crucial, ya que determina tanto la calidad como la cantidad de datos disponibles para el análisis posterior.

Posteriormente, se procedió a organizar los datos obtenidos, lo cual implicó su categorización y estructuración, con el fin de hacerlos más accesibles y comprensibles para el análisis.

La tercera etapa consistió en la presentación de los datos recolectados.

Finalmente, se llevó a cabo el análisis e interpretación de los datos, sometiéndolos a un examen crítico para identificar patrones, tendencias o relaciones significativas. Esta interpretación fue esencial para formular conclusiones fundamentadas en la evidencia empírica obtenida.

### 3.10. DISEÑO DE CONTRASTACIÓN DE HIPÓTESIS

**Prueba U de Mann-Whitney:** Permite evaluar la hipótesis nula ( $H_0$ ) de que dos muestras independientes provienen de poblaciones idénticas. Es una herramienta valiosa para comparar medianas en conjuntos de datos independientes, especialmente en variables ordinales o cuantitativas con distribución no paramétrica. También llamada prueba de suma de rangos, se utiliza frecuentemente en análisis de datos no paramétricos (Ramírez y Polack, 2019).

**Formula:**

$$U_1 = n_1 n_2 + \frac{n_1 (n_1 + 1)}{2} - \sum R_1$$

$$U_2 = n_1 n_2 + \frac{n_2 (n_2 + 1)}{2} - \sum R_2$$

En donde:

- **U:** Estadístico U de Mann-Whitney.
- **U1:** Conjunto correspondiente al grupo 1.
- **U2:** Conjunto correspondiente al grupo 2.
- **n1 y n2:** Magnitudes asociadas a los tamaños de los grupos 1 y 2, respectivamente.
- **$\sum R_1$  y  $\sum R_2$ :** Acumulados de los rangos asignados a las observaciones en las muestras del grupo 1 y del grupo 2, correspondientemente.

**Prueba de Wilcoxon:** Según Bautista-Díaz et al. (2020) indican que se utiliza para comparar muestras relacionadas, evaluando diferencias en un grupo antes y después de un tratamiento. Esta prueba es especialmente adecuada cuando los datos no siguen una distribución normal, permitiendo



comparar las medianas de dos conjuntos de datos relacionados y detectar posibles diferencias entre ellos.

## CAPÍTULO IV

### RESULTADOS Y DISCUSIÓN

#### 4.1. RESULTADOS DESCRIPTIVO

##### 4.1.1. Variable dependiente: Crea proyectos artísticos

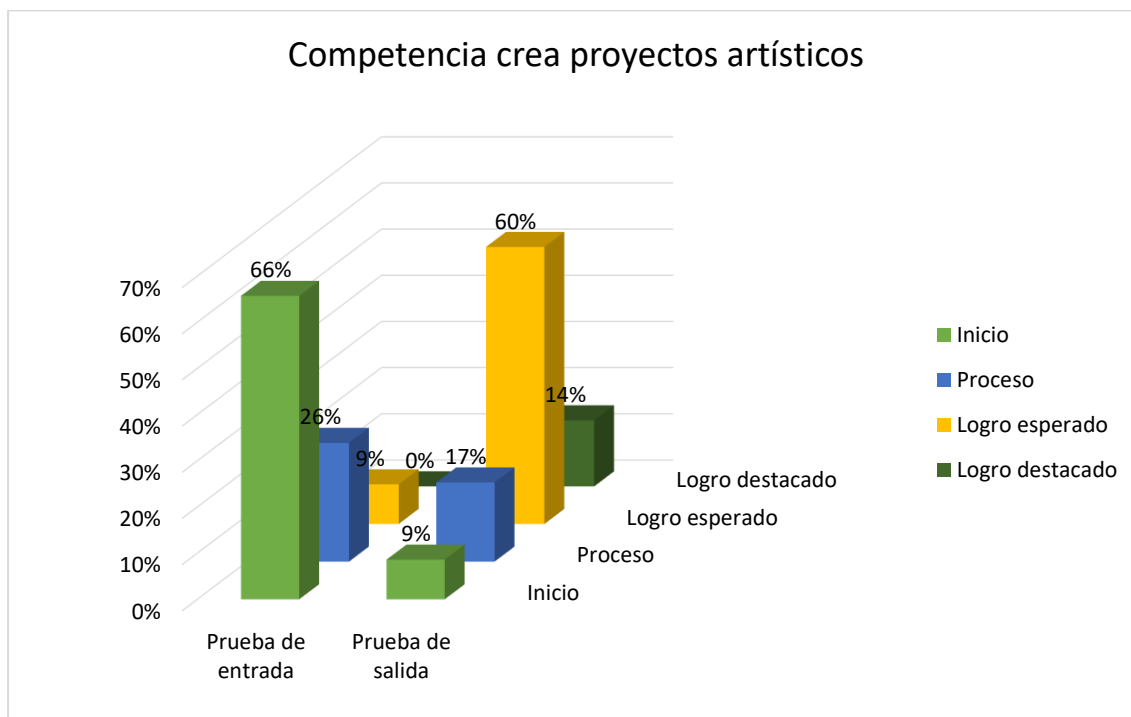
**Tabla 6**

*Comparativo de la competencia crea proyectos artísticos*

Competencia crea proyectos artísticos	Prueba de entrada		Prueba de salida	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Inicio	23	66%	3	9%
Desarrollo	9	26%	6	17%
Logro esperado	3	9%	21	60%
Logro destacado	0	0%	5	14%
<b>Total</b>	<b>35</b>	<b>100%</b>	<b>35</b>	<b>100%</b>

*Nota: Creación propia*

**Figura 1**  
*Comparativo de la competencia crea proyectos artísticos*



*Nota: Creación propia*

**Interpretación de la tabla y figura:** En la evaluación inicial de la competencia para crear proyectos artísticos, se observó que el 66% de los estudiantes (23) se encontraban en nivel de inicio, evidenciando limitaciones en la manipulación de materiales. y expresión artística, mientras que el 26% (9) se ubicaba en desarrollo y solo el 9% (3) alcanzaba el logro esperado, sin registrarse casos en logro destacado. Tras la implementación de la dactilopintura, los resultados mostraron un cambio significativo, donde solo el 9% (3) permaneció en inicio, el 17% (6) se ubicó en desarrollo, mientras que el 60% (21) alcanzó el logro esperado y el 14% (5) logró un desempeño destacado. Por tanto, esta mejora se atribuye al trabajo con la dactilopintura que permitió a los estudiantes experimentar y manipular libremente diversos materiales, descubriendo sus propiedades expresivas y desarrollando proyectos artísticos más elaborados conforme al estándar del ciclo II.

## 4.1.2. Dimensión 1: Explora y experimenta los lenguajes del arte.

**Tabla 7**

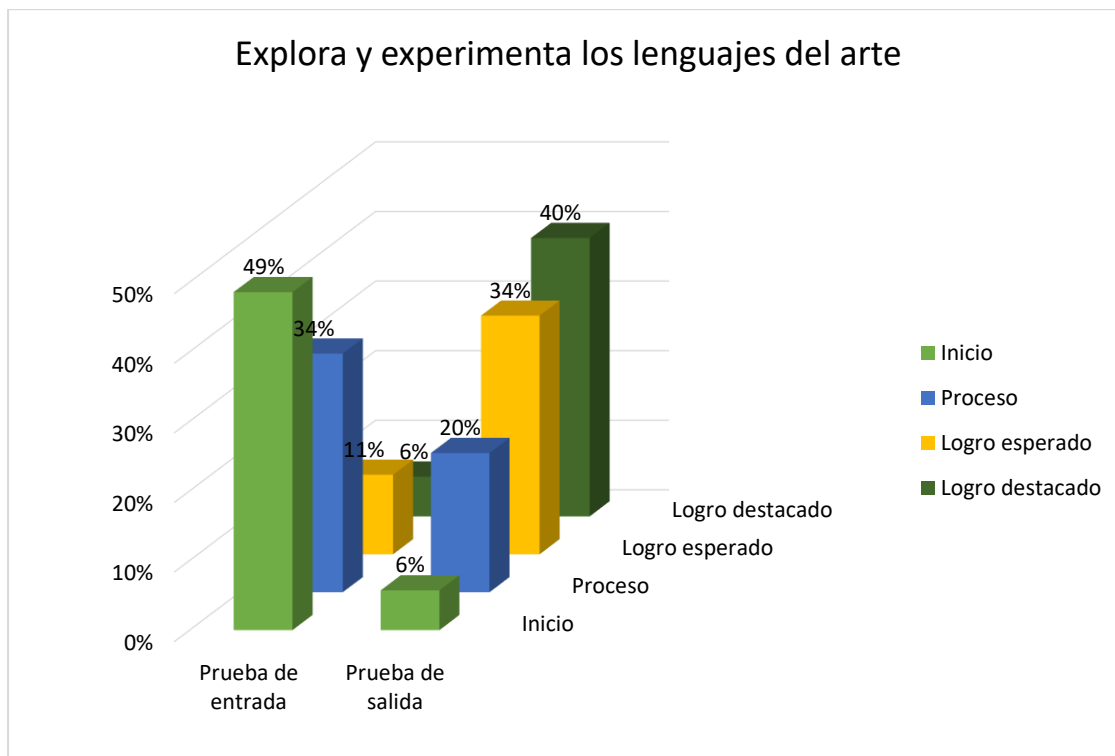
*Comparativo: D1. Explora y experimenta los lenguajes del arte.*

Explora y experimenta los lenguajes del arte.	Prueba de entrada		Prueba de salida	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Inicio	17	49%	2	6%
Desarrollo	12	34%	7	20%
Logro esperado	4	11%	12	34%
Logro destacado	2	6%	14	40%
<b>Total</b>	<b>35</b>	<b>100%</b>	<b>35</b>	<b>100%</b>

*Nota: Creación propia*

**Figura 2**

*Comparativo: D1. Explora y experimenta los lenguajes del arte.*



*Nota: Creación propia*



**Interpretación de la tabla y figura:** En la dimensión de exploración y experimentación con los lenguajes del arte, inicialmente el 49% (17) de los estudiantes se encontraron en inicio, utilizando un solo tipo de material y representando experiencias de forma básica, el 34% (12) en desarrollo, el 11% (4) en logro esperado y solo el 6% (2) en logro destacado. Después de la intervención con dactilopintura, se evidenció una transformación significativa, donde únicamente el 6% (2) permaneció en inicio, el 20% (7) en desarrollo, mientras que el 34% (12) alcanzó el logro esperado y notablemente el 40. % (14) logró un desempeño destacado. Además, este avance se debe a que la dactilopintura promovió la experimentación creativa con múltiples materiales, permitiendo a los estudiantes expresar sus experiencias personales de manera innovadora usando diversos medios artísticos.

### 4.1.3. Dimensión 2: Aplica procesos creativos.

**Tabla 8**

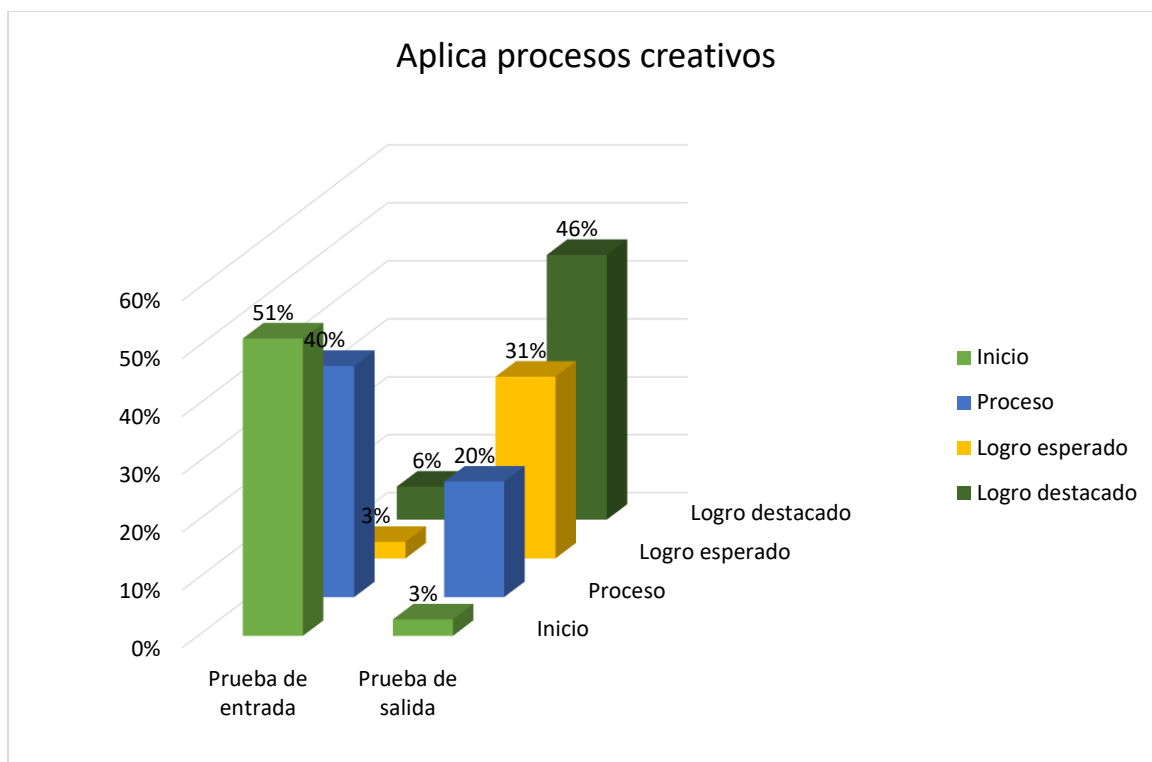
*Comparativo D2. Aplica procesos creativos.*

Aplica procesos creativos.	Prueba de entrada		Prueba de salida	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Inicio	18	51%	1	3%
Desarrollo	14	40%	7	20%
Logro esperado	1	3%	11	31%
Logro destacado	2	6%	16	46%
<b>Total</b>	<b>35</b>	<b>100%</b>	<b>35</b>	<b>100%</b>

*Nota: Creación propia*

**Figura 3**

*Comparativo D2. Aplica procesos creativos.*



*Nota: Creación propia*



**Interpretación de la tabla y figura:** En la dimensión de aplicación de procesos creativos, la evaluación inicial mostró que el 51% (18) de estudiantes se encontraban en inicio, siguiendo solo instrucciones básicas sin elaborar planos propios, el 40% (14) en desarrollo, el 3% (1) en logro esperado y el 6% (2) en logro destacado. Tras la aplicación de la dactilopintura, se observó una mejora sustancial, donde solo el 3% (1) permaneció en inicio, el 20% (7) en desarrollo, mientras que el 31% (11) alcanzó el logro esperado y notable el 46. % (16) logró un desempeño destacado. En consecuencia, esta evolución se atribuye a que la dactilopintura fomentó el desarrollo y ejecución de planos artísticos detallados, permitiendo a los estudiantes demostrar mayor iniciativa y adaptabilidad en la creación de sus proyectos.

### 4.1.4. Dimensión 3: Aplica procesos creativos.

**Tabla 9**

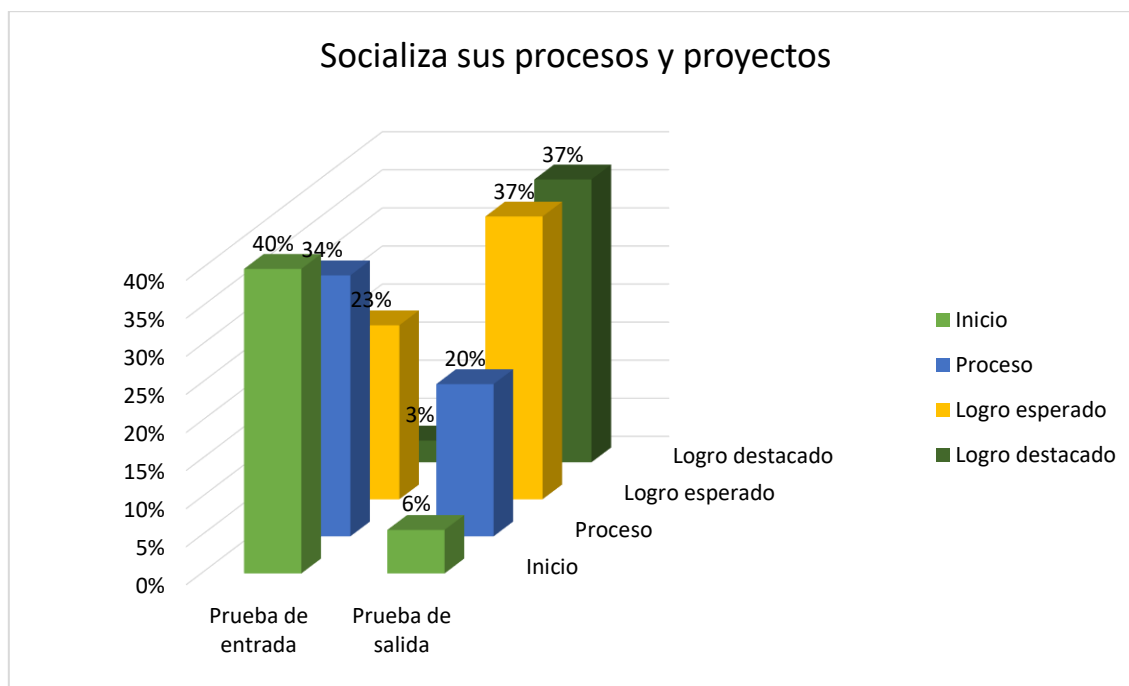
*Comparativo D3. Socializa sus procesos y proyectos*

Socializa sus procesos y proyectos	Prueba de entrada		Prueba de salida	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Inicio	14	40%	2	6%
Desarrollo	12	34%	7	20%
Logro esperado	8	23%	13	37%
Logro destacado	1	3%	13	37%
<b>Total</b>	<b>35</b>	<b>100%</b>	<b>35</b>	<b>100%</b>

*Nota: Creación propia*

**Figura 4**

*Comparativo D3. Socializa sus procesos y proyectos*



*Nota: Creación propia*



**Interpretación de la tabla y figura:** En la dimensión de socialización de procesos y proyectos, inicialmente el 40% (14) de los estudiantes se ubicaba en inicio, describiendo sus proyectos de forma muy básica, el 34% (12) en desarrollo, el 23. % (8) en logro esperado y solo el 3% (1) en logro destacado. Después de la intervención con dactilopintura, se evidenció un cambio significativo, donde solo el 6% (2) permaneció en inicio, el 20% (7) en desarrollo, mientras que tanto el logro esperado como el destacado alcanzaron un 37% (13) cada uno. Por tanto, esta mejora se debe a que la dactilopintura promovió la capacidad de los estudiantes para proporcionar descripciones detalladas de sus procesos creativos y productos finales, fomentando la participación activa en discusiones sobre los proyectos y el desarrollo de evaluaciones más profundas y reflexivas de su propio trabajo y el de otros.

## 4.2. RESULTADOS ESTADÍSTICOS INFERENCIALES

### 4.2.1. Prueba de normalidad

El límite estadístico aceptado será:

p valor < 0.05 será distribución no normal (No paramétrica)

p valor > 0.05 será distribución normal (Paramétrica)

**Tabla 10**

*Normalidad de datos. Shapiro Wilk*

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
Pre Desarrollo de la competencia	0.227	35	0.000	0.859	35	0.000
Pre Explora y experimenta los lenguajes del arte	0.285	35	0.000	0.778	35	0.000
Pre Aplica procesos creativos	0.296	35	0.000	0.714	35	0.000
Pre Socializa sus procesos y proyectos.	0.247	35	0.000	0.826	35	0.000
Post Desarrollo de la competencia	0.298	35	0.000	0.851	35	0.000
Post Explora y experimenta los lenguajes del arte	0.240	35	0.000	0.830	35	0.000
Post Aplica procesos creativos	0.279	35	0.000	0.804	35	0.000
Post Socializa sus procesos y proyectos.	0.223	35	0.000	0.838	35	0.000

*Nota: Creación propia*



**Interpretación de la tabla:** En la tabla presentada, se empleó la prueba de normalidad de Shapiro-Wilk, dado que el tamaño de la muestra es inferior a 50 unidades ( $n=35$ ). Los resultados revelaron que, para la variable desarrollo de la competencia, en la medición de pretest se obtuvo un valor de  $p$  de 0.000, mientras que en el postest también se registró un  $p$  valor de 0.000. En la dimensión explora y experimenta los lenguajes del arte, los resultados mostraron un  $p$  valor de 0.000 tanto en el pretest como en el postest. Asimismo, en la dimensión aplica procesos creativos y socializa sus procesos y proyectos, los valores obtenidos fueron de  $p = 0.000$  en ambas mediciones (pretest y postest).

Dado que todos los valores de  $p$  son menores al nivel de significancia establecido (0.05), se concluye que los datos no siguen una distribución normal. Por este motivo, se decidió aplicar métodos de estadística no paramétrica para realizar el análisis inferencial. En particular, se utilizará la prueba de rangos con signo de Wilcoxon, ya que este método es adecuado para comparar dos muestras relacionadas en estudios donde no se cumple el supuesto de normalidad.



## 4.2.2. Contrastación de hipótesis general

### Hipótesis general

La dactilopintura tiene un efecto positivo significativo en el desarrollo de la competencia para crear proyectos artísticos en estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Privada La Recoleta, San Miguel 2024.

La dactilopintura no tiene un efecto positivo significativo en el desarrollo de la competencia para crear proyectos artísticos en estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Privada La Recoleta, San Miguel 2024.

### El límite estadístico para la toma de decisiones se establece:

Cuando el p valor es menor a 0.05 ( $p < 0.05$ ), se rechaza la hipótesis nula, lo que indica que existe evidencia estadística suficiente para afirmar que la intervención con dactilopintura ha tenido un efecto significativo en las variables estudiadas, con un 95% de nivel de confianza.

Cuando el p valor es mayor a 0.05 ( $p > 0.05$ ), se acepta la hipótesis nula, lo que indica que no existe evidencia estadística suficiente para afirmar que la intervención con dactilopintura ha tenido un efecto significativo en las variables estudiadas.

**Tabla 11***Prueba de Rangos Wilconxon: Desarrollo de la competencia*

		N	Rango promedio	Suma de rangos
Desarrollo de la competencia	Rangos negativos	6 <sup>j</sup>	8.75	52.50
	Rangos positivos	26 <sup>k</sup>	18.29	475.50
	Empates	3 <sup>l</sup>		
	Total	35		

*Nota: Creación propia*

**Interpretación de la tabla:** Los resultados de la prueba de Wilcoxon para el desarrollo de la competencia muestran que de los 35 estudiantes evaluados, 26 presentaron rangos positivos con un rango promedio de 18.29, lo que indica una mejora sustancial después de la aplicación de la dactilopintura, demostrando que estos estudiantes incrementaron su calificación en la evaluación posterior; por otro lado, 6 estudiantes mostraron rangos negativos con un promedio de 8.75, sugiriendo una ligera disminución en sus evaluaciones, mientras que 3 estudiantes mantuvieron sus evaluaciones sin cambios (empates). En consecuencia, esta distribución de rangos evidencia una tendencia marcadamente positiva, donde la mayoría de los estudiantes mostraron una mejora en su desarrollo de la competencia.

**Tabla 12***Significancia de Wilconxon: Desarrollo de la competencia*

	Pre y prueba de salida Desarrollo de la competencia
Z	-3,992b
Sig. asin. (bilateral)	0.000

*Nota: Creación propia*



**Interpretación de la tabla:** El análisis estadístico arrojó un valor Z de -3.992 y un nivel de significancia bilateral de 0.000, el cual al ser considerablemente menor que el valor crítico de 0.05, permite rechazar con confianza la hipótesis nula, por tanto, este resultado proporciona evidencia estadística sólida para afirmar que la dactilopintura tiene un efecto positivo significativo en el desarrollo de la competencia para crear proyectos artísticos. Además, la magnitud del valor Z y el bajo nivel de significancia sugieren que este efecto positivo no es producto del azar, sino un resultado directo de la intervención implementada.

#### 4.2.3. Contrastación de hipótesis específica 1

HE1. La dactilopintura facilita significativamente la exploración y experimentación con los lenguajes del arte entre los estudiantes.

Ho1. La dactilopintura no facilita significativamente la exploración y experimentación con los lenguajes del arte entre los estudiantes.

**Tabla 13**

*Prueba de Rangos Wilconxon: D1. Explora y experimenta los lenguajes del arte.*

		N	Rango promedio	Suma de rangos
Explora y experimenta los lenguajes del arte.	Rangos negativos	5 <sup>a</sup>	10.50	52.50
	Rangos positivos	25 <sup>b</sup>	16.50	412.50
	Empates	5 <sup>c</sup>		
	Total	35		

*Nota: Creación propia*

**Interpretación de la tabla:** En el análisis de la dimensión "Explora y experimenta los lenguajes del arte", los datos evidencian que 25 estudiantes presentaron rangos positivos con un promedio de 16.50, lo que demuestra una mejora sustancial en su capacidad de exploración y experimentación artística tras la aplicación de la dactilopintura; en contraste, 5 estudiantes mostraron rangos negativos con un promedio de 10.50, indicando una disminución menor en sus evaluaciones, mientras que 5 estudiantes mantuvieron sus evaluaciones sin cambios. Por tanto, esta distribución favorable de rangos positivos sugiere que la dactilopintura fue particularmente efectiva en estimular la exploración artística en la mayoría de los estudiantes.



**Tabla 14**

*Significancia de Wilcoxon: D1. Explora y experimenta los lenguajes del arte.*

	Pre y prueba de salida Explora y experimenta los lenguajes del arte.
Z	-3,755 <sup>b</sup>
Sig. asin. (bilateral)	0.000

*Nota: Creación propia*

**Interpretación de la tabla:** Los resultados estadísticos muestran un valor Z de -3.755 y una significancia bilateral de 0.000, siendo este valor notablemente inferior al nivel crítico de 0.05, por ende, este resultado estadístico permite rechazar la hipótesis nula con un alto nivel de confianza, confirmando que la dactilopintura facilita significativamente la exploración y experimentación con los lenguajes del arte. Así mismo, la magnitud del valor Z indica que la mejora observada es consistente y estadísticamente significativa.

#### 4.2.4. Contrastación de hipótesis específica 2

HE2. La dactilopintura mejora significativamente la aplicación de procesos creativos por los estudiantes.

Ho2. La dactilopintura no mejora significativamente la aplicación de procesos creativos por los estudiantes.

**Tabla 15**

*Prueba de Rangos Wilconxon: D2. Aplica procesos creativos*

		N	Rango promedio	Suma de rangos
Aplica procesos creativos	Rangos negativos	3 <sup>d</sup>	13.17	39.50
	Rangos positivos	27 <sup>e</sup>	15.76	425.50
	Empates	5 <sup>f</sup>		
Total		35		

*Nota: Creación propia*

**Interpretación de la tabla:** En cuanto a la dimensión "Aplica procesos creativos", se observa una distribución notable positiva donde 27 estudiantes presentaron rangos positivos con un promedio de 15.76, lo que representa una mejora sustancial en su capacidad para aplicar procesos creativos después de la intervención con dactilopintura, así mismo, solo 3 estudiantes mostraron rangos negativos con un promedio de 13.17, indicando una disminución menor, mientras que 5 estudiantes mantuvieron sus calificaciones sin cambios. Por lo tanto, esta distribución marcadamente favorable sugiere que la dactilopintura fue particularmente efectiva en potenciar los procesos creativos en la gran mayoría de los estudiantes.

**Tabla 16***Significancia de Wilcoxon: D2. Aplica procesos creativos.*

Pre y prueba de salida Aplica procesos creativos.	
Z	-4,036 <sup>b</sup>
Sig. asin. (bilateral)	0.000

*Nota: Creación propia*

**Interpretación de la tabla:** El análisis estadístico revela un valor Z de -4.036 y una significancia bilateral de 0.000, siendo este valor considerablemente menor al nivel crítico de 0.05, además, este resultado estadístico permite rechazar la hipótesis nula con un alto grado de certeza, confirmando que la dactilopintura mejora significativamente la aplicación de procesos creativos. Además, la magnitud del valor Z, siendo el más alto entre todas las dimensiones analizadas, sugiere que este aspecto fue donde se observó el impacto más fuerte de la intervención.

#### 4.2.5. Contrastación de hipótesis específica 3

HE3. La dactilopintura contribuye significativamente a la socialización de los procesos y proyectos artísticos de los estudiantes.

HO3. La dactilopintura no contribuye significativamente a la socialización de los procesos y proyectos artísticos de los estudiantes.

**Tabla 17**

*Prueba de Rangos Wilconxon: D3. Socializa sus procesos y proyectos*

		N	Rango promedio	Suma de rangos
Socializa sus procesos y proyectos	Rangos negativos	6 <sup>g</sup>	11.50	69.00
	Rangos positivos	25 <sup>h</sup>	17.08	427.00
	Empates	4 <sup>i</sup>		
	Total	35		

*Nota: Creación propia*

**Interpretación de la tabla:** En el análisis de la dimensión "Socializa sus procesos y proyectos", los resultados indican que 25 estudiantes presentaron rangos positivos con un promedio de 17.08, demostrando una mejora significativa en su capacidad para socializar y compartir sus procesos artísticos después de la intervención con dactilopintura; por otro lado, 6 estudiantes mostraron rangos negativos con un promedio de 11.50, indicando una disminución menor en sus evaluaciones, mientras que 4 estudiantes mantuvieron sus calificaciones sin cambios. La diferencia notable entre los promedios de rangos positivos y negativos sugiere que la dactilopintura fue efectiva en mejorar las habilidades de socialización artística de los estudiantes.

**Tabla 18***Significancia de Wilcoxon: D3. Socializa sus procesos y proyectos*

	Pre y prueba de salida Socializa sus procesos y proyectos
Z	-3,566 <sup>b</sup>
Sig. asin. (bilateral)	0.000

*Nota: Creación propia*

**Interpretación de la tabla:** Los resultados estadísticos arrojaron un valor Z de -3.566 y una significancia bilateral de 0.000, siendo este valor sustancialmente menor al nivel crítico de 0.05, por ende, este resultado estadístico permite rechazar la hipótesis nula con confianza, confirmando que la dactilopintura contribuye significativamente a la socialización de los procesos y proyectos artísticos de los estudiantes. Además, esta magnitud del valor Z indica un efecto positivo consistente y estadísticamente significativo en esta dimensión, aunque ligeramente menor que en las otras dimensiones analizadas.



### 4.3. DISCUSIÓN DE LA INVESTIGACIÓN

La presente investigación, al analizar el impacto de la dactilopintura en el desarrollo de competencias artísticas en niños de cinco años, no solo confirma, sino que amplifica las conclusiones previas sobre el rol crucial de las artes en la educación inicial. La intervención cuantitativa permitió observar un incremento significativo en las habilidades de creación artística, experimentación con materiales y socialización de proyectos, ratificando y expandiendo los hallazgos de estudios previos en un contexto preexperimental que, mediante el uso de la prueba de Wilcoxon, robusteció la evidencia con valores de  $p < 0.05$ , confirmando la significancia estadística de los resultados.

A nivel internacional, Bermúdez (2021) destaca el impacto positivo de los lenguajes artísticos en el desarrollo integral de los niños, reportando un incremento del 30% en la participación y motivación de los estudiantes. En comparación, la dactilopintura aplicada en la presente investigación alcanzó un 60% en la categoría de "logro esperado" y un 14% en "logro destacado", evidenciando que un enfoque estructurado en el uso de técnicas artísticas específicas puede tener un impacto considerablemente más profundo en competencias complejas como la creación artística. Bermúdez enfatiza la correlación positiva significativa entre las artes y el desarrollo integral con un coeficiente de correlación de 0.75, mientras que los resultados de este estudio demuestran que el arte táctil facilita una comprensión y aplicación más avanzada de la creatividad en un entorno educativo controlado.

Asimismo, Machuca (2021) subraya la efectividad del "libro-arte" en el desarrollo de habilidades sensoperceptivas en niños de 3 a 5 años, reportando



un aumento del 45% en el reconocimiento de formas y colores y del 35% en la expresión emocional. En consonancia con estos resultados, el presente estudio observa un impacto estadísticamente significativo en las dimensiones de exploración y aplicación de procesos creativos, alcanzando un 46% en la categoría de "logro destacado" en la aplicación de procesos creativos, lo que demuestra que el enfoque táctil e inmersivo de la dactilopintura permite no solo el desarrollo sensorial, sino también la articulación autónoma de proyectos artísticos detallados. Esta progresión cualitativa y cuantitativa hacia la autonomía artística subraya el valor añadido de la dactilopintura frente a metodologías exclusivamente sensoperceptivas, evidenciando que la dactilopintura proporciona una plataforma integral para el desarrollo expresivo

Por otra parte, Sierra (2021) observa en su investigación una mejora del 40% en la coordinación óculo-manual de los estudiantes mediante estrategias lúdico-pedagógicas. Aunque sus hallazgos coinciden en cuanto a la contribución de las metodologías creativas al desarrollo motor, el presente estudio revela que la dactilopintura es igualmente eficaz en el desarrollo de habilidades más complejas, como la socialización de proyectos artísticos. Después de la intervención, el 37% de los estudiantes alcanzaron un "logro destacado" en esta dimensión, reflejando una capacidad de interacción y evaluación constructiva notablemente elevada. Comparado con el coeficiente de correlación de 0.68 reportado por Sierra en el desarrollo motor, el efecto de la dactilopintura en la cohesión y participación en el contexto artístico resulta cualitativa y cuantitativamente más profundo, sugiriendo que el enfoque táctil proporciona una base más sólida para el crecimiento expresivo e interrelacional en edades tempranas.



En el contexto nacional, los estudios de Huaypuma (2024) y Pila (2022) ofrecen una visión complementaria sobre el impacto de las artes en el aprendizaje. Huaypuma encontró una correlación significativa ( $r = 0.728$ ) entre los lenguajes artísticos y las habilidades lingüísticas, destacando un incremento del 60% en la capacidad de los niños para narrar y formular preguntas. Si bien estos hallazgos son relevantes, el enfoque de la presente investigación en la dactilopintura revela que esta técnica artística no solo fortalece la expresión verbal, sino también las habilidades motoras y de planificación. Además, el taller de Pila, basado en dibujo y pintura, reporta un incremento en el logro cultural y crítico de los estudiantes de secundaria (con  $p < 0.05$ ). Sin embargo, en un contexto de educación inicial, la dactilopintura en este estudio presenta una significancia mayor en áreas de competencia creativa más amplias, alcanzando un 31% en "logro esperado" y un 46% en "logro destacado" en la aplicación de procesos creativos, lo cual subraya la importancia de metodologías prácticas y táctiles desde edades tempranas.

Finalmente, investigaciones de alcance regional como las de Onofre y Hinojosa (2024) y Mamani y Gilt (2023) refuerzan la importancia de las técnicas gráfico-plásticas y los talleres de motricidad para el desarrollo de la coordinación viso-manual. No obstante, mientras que Onofre y Hinojosa obtuvieron un 43.2% de estudiantes en la categoría de "logro previsto" en motricidad, los resultados de la dactilopintura muestran un impacto superior en competencias de orden creativo. La capacidad de los estudiantes para explorar y experimentar de manera innovadora, alcanzando un 40% en "logro destacado" en esta dimensión, sugiere que la dactilopintura no solo es una



técnica que favorece la coordinación, sino que impulsa una expresión creativa autónoma que trasciende los logros reportados en las técnicas de coordinación

En conclusión, los resultados de la presente investigación confirman que la dactilopintura es una herramienta pedagógica de gran alcance que, en un contexto preexperimental, no solo fomenta la coordinación y exploración sensorial en niños de educación inicial, sino que promueve un desarrollo integral en competencias complejas como la creatividad, socialización y autonomía en la creación artística. La comparación con estudios previos revela que la dactilopintura no solo iguala, sino que supera en varios aspectos las técnicas y enfoques descritos, estableciéndose como una metodología imprescindible en la educación inicial.



## CONCLUSIONES

**PRIMERA.** Se determinó que la dactilopintura tiene una influencia positiva significativa en el desarrollo de la competencia para crear proyectos artísticos en estudiantes de cinco años, confirmando así la hipótesis general. La prueba de Wilcoxon arrojó un valor Z de -3.992 y una significancia de 0.000 ( $p < 0.05$ ), lo que permitió rechazar la hipótesis nula y establecer que los estudiantes lograron mejoras significativas en sus habilidades artísticas tras la intervención. Este resultado se atribuye al enfoque táctil y experimental de la dactilopintura, que facilita el desarrollo de competencias creativas, expresivas y autónomas en la educación inicial.

**SEGUNDA.** Se evaluó que la dactilopintura tiene una influencia positiva y significativa la exploración y experimentación con los lenguajes del arte, confirmando la hipótesis específica 1. Los resultados de Wilcoxon presentaron un valor Z de -3.755 y una significancia de 0.000, demostrando que el 40% de los estudiantes alcanzaron el "logro destacado" en esta dimensión. Esta mejora se debe a la capacidad de la dactilopintura para permitir la manipulación libre de materiales y la exploración de texturas, lo que potencia la creatividad y la curiosidad artística en los niños.

**TERCERA.** Se analizó que la dactilopintura tiene un efecto significativo y positivo en la aplicación de procesos creativos en los estudiantes, apoyando la hipótesis específica 2. La prueba de Wilcoxon indicó un valor Z de -4.036 y una significancia de 0.000, mostrando que el 46% de los estudiantes



alcanzaron la categoría de “logro destacado” en esta dimensión. Este resultado se debe a que la dactilopintura fomenta la estructuración y ejecución autónoma de proyectos artísticos, lo que incrementa las habilidades de planificación y adaptabilidad en los niños.

**CUARTA.** Se examinó que la dactilopintura tiene un efecto significativo y positivo en la socialización de los procesos y proyectos artísticos, confirmando la hipótesis específica 3. La prueba de Wilcoxon arrojó un valor Z de -3.566 y una significancia de 0.000, con un 37% de los estudiantes alcanzando el “logro destacado” en esta dimensión. Este resultado indica que la dactilopintura promueve la capacidad de los estudiantes para comunicar y reflexionar sobre sus proyectos, facilitando interacciones constructivas y un aprendizaje colaborativo.



## RECOMENDACIONES

**PRIMERA.** A las docentes de la Institución Educativa donde se llevó a cabo la investigación que integren de manera constante la dactilopintura en sus prácticas pedagógicas diarias. Esta técnica ha demostrado ser una herramienta poderosa para el desarrollo artístico y creativo, por lo que se sugiere realizar sesiones de dactilopintura regularmente para reforzar las habilidades de creación y expresión en los estudiantes, ajustando los materiales y actividades para fomentar la autonomía y creatividad en función de las necesidades de cada niño.

**SEGUNDA.** A la Dirección de la Institución Educativa que implemente un programa de formación y capacitación continua en técnicas artísticas como la dactilopintura, dirigido al personal docente del nivel inicial. Esta capacitación permitirá a las docentes contar con conocimientos especializados y metodologías efectivas para facilitar la exploración artística en los estudiantes. Además, se sugiere que la institución asigne recursos y materiales específicos para la realización de actividades de dactilopintura, garantizando así un entorno propicio para el desarrollo artístico en el aula.

**TERCERA.** A los directivos del nivel inicial de la UGEL San Román que promuevan la inclusión de la dactilopintura y otras técnicas gráfico-plásticas en el currículo de educación inicial en todas las instituciones de su jurisdicción. Además, se sugiere diseñar y ejecutar talleres y programas de



capacitación para docentes, orientados a fortalecer las competencias creativas de los estudiantes y a desarrollar metodologías de planificación y adaptación artística. Estas acciones asegurarán que los niños reciban una educación integral que potencie su creatividad y su capacidad de aplicar procesos artísticos de forma autónoma.

**CUARTA.** A los especialistas del nivel inicial de la UGEL San Román que desarrollen programas de asesoramiento pedagógico para fortalecer el uso de la dactilopintura como estrategia de socialización en el aula. Estos programas deben incluir directrices para que los docentes fomenten la colaboración, el diálogo y la evaluación constructiva entre los estudiantes. Además, se sugiere implementar proyectos piloto para monitorear el impacto de la dactilopintura en la socialización y reflexión crítica de los niños, de manera que se puedan ajustar y optimizar las prácticas pedagógicas basadas en esta técnica en toda la jurisdicción.



## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Bautista-Díaz, M., Victoria-Rodríguez, E., Vargas-Estrella, L., & Hernández-Chamosa, C. (2020). Pruebas estadísticas paramétricas y no paramétricas: su clasificación, objetivos y características. *Educación y Salud Boletín Científico Instituto de Ciencias de la Salud*, 9(17), 78-81. doi: <https://doi.org/10.29057/icsa.v9i17.6293>
- Bermudes, O. (2021). *Los lenguajes artísticos y su incidencia en el desarrollo integral de los niños de grado preescolar del colegio San José de Barranquilla*. [Tesis de Maestría, Universidad Santo Tomás]. Obtenido de <http://hdl.handle.net/11634/31751>
- Bernal Torres, C. (2010). *Metodología de la investigación*. Colombia: Pearson Educación.
- Caviedes Mesahuanca, L. (2021). *La aplicación de talleres gráfico plástico para mejorar la motricidad fina de los niños y niñas de 5 años de la I/EI N° 336 San Francisco Javier La Convención*. [Tesis de Licenciatura, Universidad Nacional del Altiplano]. Obtenido de <http://repositorio.unap.edu.pe/handle/20.500.14082/17262>
- Cuaran Rodriguez, J. (2020). *La experiencia artística y la alteridad en niños y niñas de 3 a 5 años. Estudio de caso, Programa Nidos - Arte para la primera infancia de Idartes*. [Tesis de Licenciatura, Universidad Pedagógica Nacional]. Obtenido de <http://hdl.handle.net/20.500.12209/13122>
- Espinoza Casco, R., Sánchez Camargo, M., Velasco Taipe, M., Gónzales Sánchez, A., Romero-Carazas, R., & Mory Chiparra, W. (2023). *Metodología y*



*estadística en la investigación científica* (1 ed.). La Plata : Puerto Madero Editorial Académica. doi: <https://doi.org/10.55204/PMEA.17>

Hernández Sampieri, R., & Mendoza Torres, C. (2019). *Metodología de la Investigación. Las rutas cuantitativas, cualitativas y mixta*. Mexico: McGRAW-HILL INTERAMERICANA EDITORES, S. A. de C. V.

Hernández-Sampieri, R., & Mendoza Torres, C. P. (2019). *Metodología de la investigación: Las rutas cuantitativas, cualitativas y mixta*. (Septima ed.). México: McGraw-Hill Interamericana Editores, S.A. de C.V.

Huaypuma Pari, J. (2024). *Lenguajes artísticos y lenguaje oral en niños de cinco años en la Institución Educativa N° 628 Villa El Salvador 2023*. [Tesis de Maestria, Universidad César Vallejo]. Obtenido de <https://hdl.handle.net/20.500.12692/141404>

Malla Coronel, V. (2021). *Las artes plásticas en el desarrollo de la creatividad en los niños del primer año de Educación Básica de la Unidad Educativa " CEC"*. [Tesis de Maestria, Universidad Técnica de Cotopaxi; UTC.]. Obtenido de <http://repositorio.utc.edu.ec/handle/27000/7443>

Mamani Huaman, D., & Apaza Ccori, D. (2023). *La dactilopintura para el desarrollo de la motricidad fina en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 1203 Pasitos de Oro, de la ciudad de Puno – periodo 2022*. [Tesis de Licenciatura, Universidad Nacional del Altiplano Puno]. Obtenido de <https://repositorio.unap.edu.pe/handle/20.500.14082/20136>

Mamani Quispe, Y., & Gilt Hallasi, L. (2023). *Talleres de manitos útiles para desarrollar la motricidad fina en los niños y niñas de 4 años de la IEI N° 357 San José de la ciudad de Juliaca, 2022*. [Tesis de Licenciatura, Universidad



Nacional del Altiplano Puno]. Obtenido de

<https://repositorio.unap.edu.pe/handle/20.500.14082/20756>

Medina, M., Rojas , R., Bustamante, W., Loaiza, R., Martel, C., & Castillo , R. (2023).

*Metodología de la investigación: Técnicas e instrumentos de investigación.*

Instituto Universitario de Innovación Ciencia y Tecnología Inudi Perú S.A.C.

doi:DOI: <https://doi.org/10.35622/inudi.b.080>

Mendieta Ticona, H. (2023). *Inteligencia musical y pensamiento creativo en*

*estudiantes del quinto ciclo de la Institución Educativa Romeritos de Cusco.*

[Tesis de Licenciatura, Instituto Superior de Música Público Leandro Alviña

Miranda]. Obtenido de <https://renati.sunedu.gob.pe/handle/sunedu/3452108>

Onofre Condori, L., & Hinojosa Chambilla, A. (2024). *Técnicas grafico plásticas para*

*desarrollar la coordinación viso-manual en los estudiantes de 4 años de la*

*I.E.P. "Juan Jacobo Rousseau" - Ilave, 2023.* [Tesis de Licenciatura,

Universidad Nacional del Altiplano Puno]. Obtenido de

<https://repositorio.unap.edu.pe/handle/20.500.14082/22190>

Orihuela Quispe, R., & Pérez Gilvonio, A. (2022). *Programa "Crea Cantando" y*

*creatividad en preescolares de 5 años del distrito de Chilca.* [Tesis de

Licenciatura, Universidad Nacional del Centro del Perú]. Obtenido de

<http://hdl.handle.net/20.500.12894/9319>

Pila Chullo, N. (2022). *Taller de dibujo y pintura para mejorar competencias de arte y*

*cultura en estudiantes de una institución educativa, Cusco 2022.* [Tesis de

Maestría, Universidad César Vallejo]. Obtenido de

<https://hdl.handle.net/20.500.12692/97502>



Ramos Galarza, C. (2021). Diseños de investigación experimental. *Revista CienciAmérica*. doi: <http://dx.doi.org/10.33210/ca.v10i1.356>

Sánchez Carlessi, H., Reyes Romero, C., & Mejía Sáenz, K. (2018). *Manual de términos en investigación científica, tecnológica y humanística* (1 ed.). Lima: Universidad Ricardo Palma.

Sanchez Vargas, K. (2019). *Dactilopintura teatral para el desarrollo de la resiliencia académica en niños del cuarto grado, del Callao, 2019*. [Tesis de Licenciatura, Universidad César Vallejo]. Obtenido de <https://hdl.handle.net/20.500.12692/36492>

Tacillo Yauli, E. (2016). *Metodología de la investigación científica*. Universidad Jaime Bausate y Meza. Obtenido de <https://hdl.handle.net/20.500.14229/36>

Tamariz Jaime, D. (2021). *Lenguajes artísticos en los logros de aprendizaje con sesiones virtuales en niños de 4 años de una Institución Educativa limeña*. [Tesis de Maestría, Universidad César Vallejo]. Obtenido de <https://hdl.handle.net/20.500.12692/61254>

Timoteo Mogrovejo, A. (2020). *Dactilopintura y desarrollo creativo de niños del segundo ciclo de EBR*. [Tesis de Maestría, PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL PERÚ]. Obtenido de <http://hdl.handle.net/20.500.12404/16784>

Valladares Osorio, R. (2020). *Lenguaje artístico y creatividad en niños de 4 años de la I.E.I N° 652-17 "CAPULLITO" -Villa El Salvador, 2020*. [Tesis de Maestría, Universidad César Vallejo]. Obtenido de <https://hdl.handle.net/20.500.12692/58807>



Vera v., P. (2021). *Manual De Introducción A La Metodología De La Investigación En Psicología*. Autores Editores.

Vizcaíno Zúñiga, P., Maldonado Palacios , I., & Cedeño Cedeño, R. (2023). Metodología de la investigación científica: guía práctica. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(4). doi: [https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v7i4.7658](https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i4.7658)



## ANEXOS

### Anexo 1: Matriz de consistencia

Título: DACTILOPINTURA EN EL DESARROLLO DE LA COMPETENCIA CREA PROYECTOS ARTÍSTICOS EN ESTUDIANTES DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIVADA LA RECOLETA, SAN MIGUEL, 2024				
Problema	Objetivos	Hipótesis	Variable	Metodología
<p><b>Enunciado general</b></p> <p>¿En qué medida la dactilopintura influye en el desarrollo de la competencia para crear proyectos artísticos en estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Privada La Recoleta, San Miguel 2024?</p>	<p><b>Objetivo general</b></p> <p>Determinar la influencia de la dactilopintura en el desarrollo de la competencia para crear proyectos desde los lenguajes artísticos en estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Privada La Recoleta, San Miguel 2024.</p>	<p><b>Hipótesis general</b></p> <p>La dactilopintura tiene una influencia positivo significativo en el desarrollo de la competencia para crear proyectos artísticos en estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Privada La Recoleta, San Miguel 2024.</p>	<p><b>Independiente: dactilopintura</b></p> <p><b>Dependiente: competencia crea proyectos artísticos</b></p>	<p><b>Enfoque:</b> cuantitativo</p> <p><b>Tipo:</b> Aplicada</p> <p><b>Nivel:</b> Explicativo</p> <p><b>Diseño:</b> Pre-experimental</p> <p><b>Población:</b> Estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial La Recoleta</p> <p><b>Muestra:</b> Grupo experimental: 35 estudiantes</p> <p><b>Técnica:</b> Observación</p> <p><b>Instrumentos:</b> Rubrica</p> <p><b>Inferencial</b> Prueba de Wilcoxon</p>
<p><b>Enunciados específicos</b></p> <p>PE1. ¿Cómo influye la dactilopintura en la capacidad de los estudiantes de explorar y experimentar con los lenguajes del arte?</p> <p>PE2. ¿De qué manera la dactilopintura afecta la aplicación de procesos creativos por parte de los estudiantes?</p> <p>PE3. ¿Cuál es el efecto de la dactilopintura en la socialización de los procesos y proyectos artísticos de los estudiantes?</p>	<p><b>Objetivos específicos</b></p> <p>OE1. Evaluar la influencia de la dactilopintura en la exploración y experimentación con los lenguajes del arte entre los estudiantes.</p> <p>OE2. Analizar el efecto de la dactilopintura en la aplicación de procesos creativos por los estudiantes.</p> <p>OE3. Examinar el efecto de la dactilopintura en la socialización de los procesos y proyectos artísticos de los estudiantes.</p>	<p><b>Hipótesis específicas</b></p> <p>HE1. La dactilopintura tiene una influencia positiva y significativa la exploración y experimentación con los lenguajes del arte entre los estudiantes.</p> <p>HE2. La dactilopintura tiene un efecto positivo y significativo en la aplicación de procesos creativos por los estudiantes.</p> <p>HE3. La dactilopintura tiene un efecto positivo y significativo con la socialización de los procesos y proyectos artísticos de los estudiantes.</p>		



Anexo 2: Instrumento de recolección de información

RUBRICA

Variable dependiente: Crea proyectos artísticos

<b>Estándar del ciclo II</b>	Crea proyectos artísticos al experimentar y manipular libremente diversos medios y materiales para descubrir sus propiedades expresivas. Explora los elementos básicos de los lenguajes del arte como el sonido, los colores y el movimiento. Explora sus propias ideas imaginativas que construye a partir de sus vivencias y las transforma en algo nuevo mediante el juego simbólico, el dibujo, la pintura, la construcción, la música y el movimiento creativo. Comparte espontáneamente sus experiencias y creaciones.			
<b>Dimensiones</b>	<b>Inicio (1)</b>	<b>Proceso (2)</b>	<b>Logro esperado (3)</b>	<b>Logro destacado (4)</b>
<b>D1. Explora y experimenta los lenguajes del arte.</b>	Utiliza un solo tipo de material y representa experiencias personales de forma muy básica con un medio artístico.	Comienza a utilizar dos tipos de materiales y representa experiencias con algo de detalle usando dos medios artísticos.	Utiliza varios materiales de forma independiente para explorar sus efectos y representa experiencias personales utilizando múltiples medios artísticos con claridad.	Experimenta creativamente con múltiples materiales y expresa experiencias personales de manera innovadora usando diversos medios artísticos.
<b>D2. Aplica procesos creativos.</b>	Sigue instrucciones básicas sin elaborar un plan propio y muestra poca adaptabilidad en sus proyectos.	Elabora y sigue un plan simple con soporte, haciendo pequeños ajustes con guía.	Desarrolla y ejecuta de manera independiente un plan artístico detallado, realizando ajustes significativos por cuenta propia.	Demuestra gran iniciativa y adaptabilidad al crear y ajustar un plan artístico complejo, reflejando un alto grado de creatividad e independencia.
<b>D3. Socializa sus procesos y proyectos.</b>	Describe su proyecto de forma muy básica y muestra interés limitado por los proyectos de otros.	Describe su proyecto con algo de detalle y muestra interés por los proyectos de otros, proporcionando comentarios simples.	Ofrece descripciones detalladas de su proceso creativo y del producto final; participa activamente en la discusión sobre los proyectos de otros con comentarios constructivos.	Proporciona evaluaciones profundas y reflexivas de su propio trabajo y el de otros, destacando detalles específicos y ofreciendo sugerencias creativas para la mejora.

Fuente: Resolución Viceministerial N.º 025-2019-MINEDU

## Validación de instrumento por juicio de experto



UNIVERSIDAD "ANDINA NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ" JULIACA  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN  
CARRERA ACADÉMICA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL  
INTERCULTURAL BILINGÜE



### VALIDEZ DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN JUICIO DE EXPERTO

DACTILOPINTURA EN EL DESARROLLO DE LA COMPETENCIA CREA PROYECTOS ARTÍSTICOS EN ESTUDIANTES DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIVADA LA RECOLETA, SAN MIGUEL, 2024

Investigador: Bach. YUDITH SUCASACA PACORI

**Requerimiento:** Estimado especialista, se le solicita su colaboración para que, después de un exhaustivo y metucioso análisis de la ficha de evaluación, la cual recopila información sobre la competencia Crea proyectos artísticos, proceda a marcar con una cruz el casillero que considere adecuado según su criterio y vasta experiencia profesional, indicando si los ítems cumplen o no con los requisitos mínimos de formulación necesarios para su futura aplicación.

**Nota:** Para cada pregunta se considera la escala de 1 a 5 donde:

1.- Muy deficiente	2.- Deficiente	3.- Regular	4.- Bueno	5.- Muy Bueno
--------------------	----------------	-------------	-----------	---------------

#### FICHA DE OBSERVACIÓN COMPETENCIA CREA PROYECTOS ARTÍSTICOS

Nº	Ítems	Escala de valoración				
		1	2	3	4	5
<b>Dimensión 1: Exploración y experimentación artística</b>						
1	Toca y prueba diferentes materiales artísticos (como papel, pintura, arcilla).				X	
2	Usa distintas herramientas para hacer arte (como pinceles, esponjas, manos).					X
3	Prueba diferentes colores y texturas en sus dibujos o manualidades.					X
4	Mezclas materiales (por ejemplo, usa pintura y pegamento en una misma obra).				X	
5	Hace cosas nuevas con los materiales que tiene, sin miedo a equivocarse.				X	
6	Juega con diferentes formas y tamaños en sus creaciones artísticas.					X
<b>Dimensión 2: Aplicación de procesos creativos</b>						
7	Tiene ideas propias para hacer sus dibujos o manualidades.					X
8	Cambia sus ideas mientras crea algo, si se le ocurre algo mejor.				X	
9	Trata de hacer lo que imaginó, aunque sea difícil.				X	
10	Usa lo que aprendió antes para hacer sus nuevos proyectos.				X	
11	Hace proyectos con un propósito, como dibujar un regalo para un amigo.					X
12	Le gusta trabajar con otros niños en proyectos de arte.					X
<b>Dimensión 3: Evaluación y socialización de proyectos artísticos</b>						
13	Habla sobre lo que hizo y cómo lo hizo.					X
14	Muestra su trabajo a otros niños y adultos con orgullo.					X



**UNIVERSIDAD "ANDINA NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ" JULIACA**  
**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**  
**CARRERA ACADÉMICA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL**  
**INTERCULTURAL BILINGÜE**



15	Escucha lo que otros dicen sobre su arte.					X	
16	Le gusta ver y hablar sobre el arte que hicieron otros niños.						X
17	Da ideas o sugerencias a sus amigos sobre sus dibujos o manualidades.						X
18	Se siente feliz de compartir su arte con la clase o en exposiciones.						X

Recomendaciones: Ninguna

PROMEDIO DE VALORACIÓN: 90 %

OPINIÓN DE APLICACIÓN: a) Deficiente b) Baja c) Regular d) Buena e) Muy buena

Apellidos y Nombres	<u>Ortega Gallegos Karen Zulma</u>	DNI N°	<u>01205442</u>
Dirección domiciliaria	<u>Jr. Leoncio Prado 1701</u>	Celular	<u>988099471</u>
Grado Académico	<u>Doctora</u>		
Mención	<u>Ciencias de la Educación</u>		

Lugar y fecha: Puno 29 de Agosto del 2024

  
 Firma y post firma  
 **Dr. Karen Z. Ortega Gallegos**  
 DOCENTE UNA - PUNO



UNIVERSIDAD "ANDINA NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ" JULIACA  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN  
CARRERA ACADÉMICA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL  
INTERCULTURAL BILINGÜE



### VALIDEZ DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN JUICIO DE EXPERTO

DACTILOPINTURA EN EL DESARROLLO DE LA COMPETENCIA CREA PROYECTOS ARTÍSTICOS EN ESTUDIANTES DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIVADA LA RECOLETA, SAN MIGUEL, 2024

Investigador: Bach. YUDITH SUCASACA PACORI

**Requerimiento:** Estimado especialista, se le solicita su colaboración para que, después de un exhaustivo y meticuloso análisis de la ficha de evaluación, la cual recopila información sobre la competencia Crea proyectos artísticos, proceda a marcar con una cruz el casillero que considere adecuado según su criterio y vasta experiencia profesional, indicando si los ítems cumplen o no con los requisitos mínimos de formulación necesarios para su futura aplicación.

**Nota:** Para cada pregunta se considera la escala de 1 a 5 donde:

1.- Muy deficiente	2.- Deficiente	3.- Regular	4.- Bueno	5.- Muy Bueno
--------------------	----------------	-------------	-----------	---------------

### FICHA DE OBSERVACIÓN COMPETENCIA CREA PROYECTOS ARTÍSTICOS

Nº	Ítems	Escala de valoración				
		1	2	3	4	5
<b>Dimensión 1: Exploración y experimentación artística</b>						
1	Toca y prueba diferentes materiales artísticos (como papel, pintura, arcilla).					X
2	Usa distintas herramientas para hacer arte (como pinceles, esponjas, manos).					X
3	Prueba diferentes colores y texturas en sus dibujos o manualidades.					X
4	Mezclas materiales (por ejemplo, usa pintura y pegamento en una misma obra).					X
5	Hace cosas nuevas con los materiales que tiene, sin miedo a equivocarse.					X
6	Juega con diferentes formas y tamaños en sus creaciones artísticas.				X	
<b>Dimensión 2: Aplicación de procesos creativos</b>						
7	Tiene ideas propias para hacer sus dibujos o manualidades.					X
8	Cambia sus ideas mientras crea algo, si se le ocurre algo mejor.				X	
9	Trata de hacer lo que imaginó, aunque sea difícil.					X
10	Usa lo que aprendió antes para hacer sus nuevos proyectos.					X
11	Hace proyectos con un propósito, como dibujar un regalo para un amigo.					X
12	Le gusta trabajar con otros niños en proyectos de arte.					X
<b>Dimensión 3: Evaluación y socialización de proyectos artísticos</b>						
13	Habla sobre lo que hizo y cómo lo hizo.					X
14	Muestra su trabajo a otros niños y adultos con orgullo.					X



**UNIVERSIDAD "ANDINA NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ" JULIACA**  
**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**  
**CARRERA ACADÉMICA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL**  
**INTERCULTURAL BILINGÜE**



15	Escucha lo que otros dicen sobre su arte.					X
16	Le gusta ver y hablar sobre el arte que hicieron otros niños.					X
17	Da ideas o sugerencias a sus amigos sobre sus dibujos o manualidades.					X
18	Se siente feliz de compartir su arte con la clase o en exposiciones.					X

Recomendaciones: Ninguna

PROMEDIO DE VALORACIÓN: 95 %

OPINIÓN DE APLICACIÓN: a) Deficiente b) Baja c) Regular d) Buena e) Muy buena

Apellidos y Nombres	CAYRO JILAPA, Lizbeth Patricia	DNI N°	43461338
Dirección domiciliaria	Urb. Simon Bolivar LT D-11	Celular	973648770
Grado Académico	Magister Scientiae en educación		
Mención	Administración de la Educación		

Lugar y fecha: Puno 26 de Agosto del 2024

  
 M.C. Lizbeth Patricia Cayro Jilapa  
 DOCENTE FALC - UNA - PUNO  
 EDUCACIÓN INICIAL  
 .....  
 Firma y post firma



## Anexo 3: Propuesta de investigación basado en la dactilopintura

### Unidad Didáctica 7

### EXPLORANDO LA CREATIVIDAD A TRAVÉS DE LA DACTILOPINTURA

**Nivel Educativo:** Educación Inicial (5 años)

**Duración:** 2 semanas (10 sesiones de 45 minutos cada una)

**Área:** Arte y Expresión Creativa

**Competencia:**

- **Crea proyectos artísticos desde los lenguajes del arte.**

#### 1. Propósito de Aprendizaje

Promover el desarrollo de la creatividad y las habilidades artísticas de los estudiantes a través de la técnica de dactilopintura, fomentando la exploración, la experimentación y la socialización de proyectos artísticos.

#### 2. Capacidades y Desempeños Esperados

**Capacidades:**

##### 1. Explora y experimenta los lenguajes del arte:

- Manipula materiales de manera libre y dirigida.
- Experimenta con colores, texturas y formas utilizando las manos.

##### 2. Aplica procesos creativos:

- Diseña y desarrolla proyectos artísticos utilizando técnicas de dactilopintura.
- Toma decisiones sobre combinaciones de colores y formas en sus trabajos.

##### 3. Socializa sus proyectos artísticos:

- Comparte sus creaciones con sus compañeros.
- Explica los procesos creativos realizados y evalúa de forma constructiva los trabajos de sus pares.



### 3. Sesiones de Aprendizaje

<p style="text-align: center;"><b><u>Sesión 1: Introducción a la Dactilopintura</u></b></p> <p><b>Propósito:</b> Familiarizar a los estudiantes con la técnica de dactilopintura.</p> <p><b>Actividades:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Dinámica de motivación: "Manos mágicas". Los estudiantes exploran diferentes texturas y colores usando sus manos.</li><li>• Charla breve sobre qué es la dactilopintura.</li><li>• Actividad práctica: creación libre con pintura.</li></ul>
<p style="text-align: center;"><b><u>Sesión 2: Explorando Texturas y Colores</u></b></p> <p><b>Propósito:</b> Identificar y explorar texturas y mezclas de colores.</p> <p><b>Actividades:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Experimentación: mezclar colores primarios para crear secundarios.</li><li>• Pintura libre en superficies con diferentes texturas (cartulina, papel lija, tela).</li></ul>
<p style="text-align: center;"><b><u>Sesión 3: Creación Guiada: Paisajes</u></b></p> <p><b>Propósito:</b> Aplicar la técnica de dactilopintura en la creación de un paisaje básico.</p> <p><b>Actividades:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Demostración del docente sobre cómo pintar un paisaje.</li><li>• Los estudiantes realizan su propio paisaje siguiendo instrucciones básicas.</li></ul>
<p style="text-align: center;"><b><u>Sesión 4: Creación Semi-dirigida: Mi Animal Favorito</u></b></p> <p><b>Propósito:</b> Fomentar la creatividad en la representación de animales.</p> <p><b>Actividades:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Brainstorming: los estudiantes eligen un animal que desean pintar.</li><li>• Pintura semi-dirigida para representar al animal con dactilopintura.</li></ul>
<p style="text-align: center;"><b><u>Sesión 5: Expresión de Sentimientos a Través del Arte</u></b></p> <p><b>Propósito:</b> Relacionar emociones con los colores y formas.</p> <p><b>Actividades:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Dinámica sobre colores y emociones.</li><li>• Pintura libre para expresar cómo se sienten ese día.</li></ul>
<p style="text-align: center;"><b><u>Sesión 6: Creación Colaborativa: El Mural de la Clase</u></b></p> <p><b>Propósito:</b> Desarrollar habilidades sociales y trabajo en equipo.</p> <p><b>Actividades:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Pintura en grupo de un gran mural utilizando dactilopintura.</li></ul>
<p style="text-align: center;"><b><u>Sesión 7: Reflexión sobre el Proceso Creativo</u></b></p> <p><b>Propósito:</b> Reflexionar sobre los procesos realizados y aprender de los demás.</p> <p><b>Actividades:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Cada estudiante presenta una obra y explica cómo la creó.</li><li>• Retroalimentación grupal con comentarios positivos y sugerencias.</li></ul>
<p style="text-align: center;"><b><u>Sesión 8: Taller de Innovación: Crear un Objeto de Arte</u></b></p> <p><b>Propósito:</b> Innovar y personalizar proyectos artísticos.</p> <p><b>Actividades:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Crear un objeto decorativo utilizando dactilopintura y materiales adicionales (como botones, hilos, etc.).</li></ul>



## Sesión 9: Preparación de una Exposición

**Propósito:** Organizar y preparar la exposición final de sus proyectos.

**Actividades:**

- Seleccionar las mejores obras.
- Montar una exposición en la escuela.

## Sesión 10: Exposición Artística y Evaluación

**Propósito:** Compartir las creaciones con la comunidad educativa y evaluar el aprendizaje.

**Actividades:**

- Presentación abierta a padres y compañeros.
- Evaluación del trabajo individual y grupal mediante una rúbrica

### 4. Metodología

- **Enfoque activo y participativo:** Las actividades promueven la exploración libre, la creatividad y la colaboración.
- **Aprendizaje basado en proyectos:** Cada sesión contribuye a un producto final: la exposición artística.
- **Evaluación formativa:** Retroalimentación constante durante las actividades para mejorar habilidades.

### 5. Materiales

- Pinturas lavables.
- Cartulinas, papeles de diferentes texturas.
- Pinceles, esponjas, y otros materiales para complementar la dactilopintura.
- Delantales o protectores para los niños.

### 6. Evaluación

**Instrumentos:**

1. **Rúbrica de Evaluación:** Para medir el progreso en:
  - Exploración de materiales.
  - Aplicación de procesos creativos.
  - Socialización y reflexión sobre sus proyectos.
2. **Lista de Cotejo:** Para verificar la participación activa en cada sesión.

### Anexo 4 : Base de datos

Muestra	Pre test					Post test					
	Explora y experimenta	Aplica procesos	Socializa sus procesos	Sumatoria	Calificación	Muestra	Explora y experimenta	Aplica procesos	Socializa sus procesos	Sumatoria	Calificación
Estudiante 1	3	2	3	8	Proceso	Estudiante 1	3	2	3	8	Proceso
Estudiante 2	2	2	2	6	Proceso	Estudiante 2	4	4	4	12	Logro destacado
Estudiante 3	4	3	3	10	Logro esperado	Estudiante 3	1	2	1	4	Inicio
Estudiante 4	2	2	1	5	Inicio	Estudiante 4	3	4	4	11	Logro esperado
Estudiante 5	1	1	2	4	Inicio	Estudiante 5	3	3	4	10	Logro esperado
Estudiante 6	2	1	2	5	Inicio	Estudiante 6	3	4	3	10	Logro esperado
Estudiante 7	1	1	1	3	Inicio	Estudiante 7	4	3	3	10	Logro esperado
Estudiante 8	3	2	3	8	Proceso	Estudiante 8	3	3	4	10	Logro esperado
Estudiante 9	2	1	1	4	Inicio	Estudiante 9	3	4	4	11	Logro esperado
Estudiante 10	2	2	2	6	Proceso	Estudiante 10	4	4	3	11	Logro esperado
Estudiante 11	2	4	4	10	Logro esperado	Estudiante 11	1	2	2	5	Inicio
Estudiante 12	1	2	1	4	Inicio	Estudiante 12	4	3	4	11	Logro esperado
Estudiante 13	3	2	2	7	Proceso	Estudiante 13	2	2	2	6	Proceso
Estudiante 14	1	1	2	4	Inicio	Estudiante 14	4	4	4	12	Logro destacado
Estudiante 15	1	1	1	3	Inicio	Estudiante 15	2	4	3	9	Logro esperado
Estudiante 16	4	4	3	11	Logro esperado	Estudiante 16	2	1	1	4	Inicio
Estudiante 17	2	2	3	7	Proceso	Estudiante 17	2	2	3	7	Proceso
Estudiante 18	2	2	3	7	Proceso	Estudiante 18	2	3	2	7	Proceso
Estudiante 19	2	2	3	7	Proceso	Estudiante 19	2	2	2	6	Proceso
Estudiante 20	1	1	1	3	Inicio	Estudiante 20	4	4	4	12	Logro destacado



Estudiante 21	1	1	1	3	Inicio	Estudiante 21	4	3	3	1	Logro esperado
Estudiante 22	3	2	3	8	Proceso	Estudiante 22	2	2	2	6	Proceso
Estudiante 23	1	1	2	4	Inicio	Estudiante 23	4	4	2	0	Logro esperado
Estudiante 24	1	1	1	3	Inicio	Estudiante 24	4	3	3	0	Logro esperado
Estudiante 25	1	1	1	3	Inicio	Estudiante 25	4	4	4	2	Logro destacado
Estudiante 26	1	1	1	3	Inicio	Estudiante 26	3	4	3	0	Logro esperado
Estudiante 27	1	1	2	4	Inicio	Estudiante 27	3	4	3	0	Logro esperado
Estudiante 28	1	2	1	4	Inicio	Estudiante 28	3	3	4	0	Logro esperado
Estudiante 29	2	2	1	5	Inicio	Estudiante 29	4	4	4	2	Logro destacado
Estudiante 30	1	2	2	5	Inicio	Estudiante 30	4	3	3	0	Logro esperado
Estudiante 31	1	1	2	4	Inicio	Estudiante 31	3	4	4	1	Logro esperado
Estudiante 32	2	1	2	5	Inicio	Estudiante 32	3	4	4	1	Logro esperado
Estudiante 33	1	1	1	3	Inicio	Estudiante 33	4	3	2	9	Logro esperado
Estudiante 34	1	1	2	4	Inicio	Estudiante 34	3	4	3	0	Logro esperado
Estudiante 35	2	1	1	4	Inicio	Estudiante 35	4	3	3	0	Logro esperado



\*Sin titulo2 [ConjuntoDatos1] - IBM SPSS Statistics Editor de datos

Archivo Editar Ver Datos Transformar Analizar Gráficos Utilidades Ampliaciones Ventana Ayuda

1: PRE\_EXPLORA 3,00 Visible: 8 de 8 variables

	PRE_EXPLORA	PRE_APLICA	PRE_SOCIALIZA	PRE_COMPETENCIA_CREA	POST_EXPLORA	POST_APLICA	POST_SOCIALIZA	POST_COMPETENCIA_CREA
1	3,00	2,00	3,00	8,00	3,00	2,00	3,00	8,00
2	2,00	2,00	2,00	6,00	4,00	4,00	4,00	12,00
3	4,00	3,00	3,00	10,00	1,00	2,00	1,00	4,00
4	2,00	2,00	1,00	5,00	3,00	4,00	4,00	11,00
5	1,00	1,00	2,00	4,00	3,00	3,00	4,00	10,00
6	2,00	1,00	2,00	5,00	3,00	4,00	3,00	10,00
7	1,00	1,00	1,00	3,00	4,00	3,00	3,00	10,00
8	3,00	2,00	3,00	8,00	3,00	3,00	4,00	10,00
9	2,00	1,00	1,00	4,00	3,00	4,00	4,00	11,00
10	2,00	2,00	2,00	6,00	4,00	4,00	3,00	11,00
11	2,00	4,00	4,00	10,00	1,00	2,00	2,00	5,00
12	1,00	2,00	1,00	4,00	4,00	3,00	4,00	11,00
13	3,00	2,00	2,00	7,00	2,00	2,00	2,00	6,00
14	1,00	1,00	2,00	4,00	4,00	4,00	4,00	12,00
15	1,00	1,00	1,00	3,00	2,00	4,00	3,00	9,00
16	4,00	4,00	3,00	11,00	2,00	1,00	1,00	4,00
17	2,00	2,00	3,00	7,00	2,00	2,00	3,00	7,00
18	2,00	2,00	3,00	7,00	2,00	3,00	2,00	7,00
19	2,00	2,00	3,00	7,00	2,00	2,00	2,00	6,00
20	1,00	1,00	1,00	3,00	4,00	4,00	4,00	12,00
21	1,00	1,00	1,00	3,00	4,00	3,00	3,00	10,00
22	3,00	2,00	3,00	8,00	2,00	2,00	2,00	6,00

\*Resultado3 [Documento3] - IBM SPSS Statistics Visor

Archivo Editar Ver Datos Transformar Insertar Formato Analizar Gráficos Utilidades Ampliaciones Ventana Ayuda

Registro Explorar Titulo Notas Resumen de procesamiento Descriptivos Pruebas de normalidad

### Pruebas de normalidad

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
PRE_COMPETENCIA_CREA	,227	35	<.001	,859	35	<.001
PRE_EXPLORA	,285	35	<.001	,778	35	<.001
PRE_APLICA	,296	35	<.001	,714	35	<.001
PRE_SOCIALIZA	,247	35	<.001	,826	35	<.001
POST_COMPETENCIA_CREA	,298	35	<.001	,851	35	<.001
POST_EXPLORA	,240	35	<.001	,830	35	<.001
POST_APLICA	,279	35	<.001	,804	35	<.001
POST_SOCIALIZA	,223	35	<.001	,838	35	<.001

a. Corrección de significación de Lilliefors

### PRE\_COMPETENCIA\_CREA

PRE\_COMPETENCIA\_CREA Gráfico de tallo y hojas

Frecuencia	Stem	Hoja
8.00	3.	00000000
10.00	4.	0000000000
5.00	5.	000000
2.00	6.	00
4.00	7.	0000
3.00	8.	000
.00	9.	
2.00	10.	00
1.00	11.	0

IBM SPSS Statistics Processor está listo Unicode:ACTIVADO H: 312

\*Resultado3 [Documento3] - IBM SPSS Statistics Visor

Archivo Editar Ver Datos Transformar Insertar Formato Analizar Gráficos Utilidades Ampliaciones Ventana Ayuda

Registro Explorar Titulo Notas Resumen de procesamiento Descriptivos Pruebas de normalidad Pruebas NPar

### Pruebas NPar


#### Prueba de rangos con signo de Wilcoxon


		N	Rango promedio	Suma de rangos
POST_EXPLORA - PRE_EXPLORA	Rangos negativos	5 <sup>a</sup>	10,50	52,50
	Rangos positivos	25 <sup>b</sup>	16,50	412,50
	Empates	5 <sup>c</sup>		
	Total	35		
POST_APLICA - PRE_APLICA	Rangos negativos	3 <sup>d</sup>	13,17	39,50
	Rangos positivos	27 <sup>e</sup>	15,76	425,50
	Empates	5 <sup>f</sup>		
	Total	35		
POST_SOCIALIZA - PRE_SOCIALIZA	Rangos negativos	6 <sup>g</sup>	11,50	69,00
	Rangos positivos	25 <sup>h</sup>	17,08	427,00
	Empates	4 <sup>i</sup>		
	Total	35		
POST_COMPETENCIA_CREA - PRE_COMPETENCIA_CREA	Rangos negativos	6 <sup>j</sup>	8,75	52,50
	Rangos positivos	26 <sup>k</sup>	18,29	475,50
	Empates	3 <sup>l</sup>		
	Total	35		

a. POST\_EXPLORA < PRE\_EXPLORA  
b. POST\_EXPLORA > PRE\_EXPLORA  
c. POST\_EXPLORA = PRE\_EXPLORA



Anexo 5: Documentos de autorización de ejecución del trabajo de investigación


 Institución Educativa Privada  
 "La Recoleta" R.D.R. N° 0363  
 "Solo Para Campeones"


 "Año del Bicentenario, de la consolidación de nuestra Independencia, y de la conmemoración de las heroicas batallas de Junín y Ayacucho"

**CONSTANCIA DE EJECUCIÓN DE TRABAJO DE INVESTIGACIÓN**

Quien suscribe, **LIC. JUAN GONZALO VARGAS ÁLVAREZ**, con DNI: 70107712, Director de la INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIVADA "LA RECOLETA" del distrito de San Miguel, de la Provincia de San Román, Departamento de Puno.

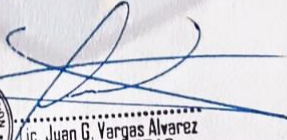

**HACE CONSTAR QUE:**

Que, la señorita, **SUCASACA PACORI, YUDITH** identificado con DNI 70183463, que ha realizado satisfactoriamente su proyecto de investigación en esta institución educativa durante las fechas **02 setiembre del 2024, Hasta el 18 de octubre del 2024**, durante el ejercicio de sus labores, demuestra puntualidad, responsabilidad y una estimable honradez.

Se expide esta constancia por petición del interesado, y para los fines que éste considere convenientes.

San Miguel, 21 de octubre de 2024.

Atentamente

  

 Lic. Juan G. Vargas Alvarez  
 DNI: 70107712  
 DIRECTOR

Anexo 6: Evidencias fotografías de la aplicación de la dactilopintura









ANEXO 1  
FORMULARIO DE AUTORIZACIÓN

AUTORIZACIÓN PARA LA INCORPORACIÓN DE LOS  
TRABAJOS DE INVESTIGACIÓN  
EN EL REPOSITORIO INSTITUCIONAL UANCV

Formato digital

Fecha de entrega: 30-12-2024

1. Datos del autor (es):

Nombres y Apellidos: YUDITH SUCASACA PACORI

Dirección: AV. LAMPA N° 384

DNI/Carné de Extranjería/Pasaporte N°: 70183463

Teléfono: 934219658 email: yudithsp1028@gmail.com

Nombres y Apellidos: \_\_\_\_\_

Dirección: \_\_\_\_\_

DNI/Carné de Extranjería/Pasaporte N°: \_\_\_\_\_

Teléfono: \_\_\_\_\_ email: \_\_\_\_\_

Facultad y/o Escuela de Posgrado: CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

Escuela Profesional o Mención: EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL BILINGÜE

Título o Grado Académico a optar: LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL BILINGÜE

Asesor: Dra. DANYA CASTILLO MONROY

Esta obra se encuentra dentro de las siguientes denominaciones:

Trabajo de Investigación  Tesis  Trabajo de Suficiencia Profesional  Trabajo Académico

Título: DACTILOPINTURA EN EL DESARROLLO DE LA COMPETENCIA CREA PROYECTOS ARTÍSTICOS  
EN ESTUDIANTES DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIVADA LA RECOLETA, SAN  
MIGUEL, 2024

Palabras claves, (3 a 5 términos): Dactilopintura, competencia crea proyectos artisticos, primera infancia.

Esta obra se desarrolló en la UANCV <sup>1,2?</sup>

1

Indicar si su producción intelectual ha empleado recursos tales como, instalaciones, laboratorios, insumos, equipos, bases de datos, asesoría técnica por parte del personal de la UANCV, financiamiento, entre otros relacionados.

Si su producción intelectual se desarrolló en la UANCV totalmente o parcialmente, deberá autorizar el depósito en el Repositorio de manera obligatoria.



2. Referencia de tesis:

Bachiller  Título  2da Especialidad  Maestría  Doctorado

3. Licencias:

a) Licencia estándar:

Bajo los siguientes términos, autorizo el depósito de mi tesis en el Repositorio Digital de la UANCV.

Con la autorización de depósito de mi producción Intelectual, otorgo a la Universidad Andina "Néstor Cáceres Velásquez" una licencia no exclusiva para reproducir, distribuir, comunicar al público, transformar (únicamente mediante su traducción a otros idiomas) y poner a disposición del público mi producción intelectual (incluido el resumen), en formato físico o digital, en cualquier medio, conocido o por conocerse, a través de los diversos servicios por la Universidad, creados o por crearse, tales como el Repositorio Digital de tesis UANCV, colección de producción intelectual, entre otros, en el Perú y en el extranjero por el tiempo y veces que considere necesarias, y libres de remuneraciones.

En virtud de dicha licencia, la Universidad Andina "Néstor Cáceres Velásquez" podrá reproducir mi producción intelectual en cualquier tipo de soporte y en más de un ejemplar, sin modificar su contenido, solo con propósitos de seguridad, respaldo y preservación.

Declaro que la producción intelectual es una creación de mi autoría y exclusiva titularidad, coautoría con titularidad compartida, y me encuentro facultado a conceder la presente licencia y, asimismo, garantizo que dicha producción intelectual no infringe derechos de autor de terceras personas.

La Universidad Andina "Néstor Cáceres Velásquez" consignará el nombre del y/o los autor(es) de la producción intelectual, y no le hará ninguna modificación más que la permitida en la licencia.

Autorizo su publicación (marque con una X)

Sí, autorizo que se deposite inmediatamente.  
 Sí, autorizo que se deposite a partir de la fecha (d/m/a): \_\_\_\_\_  
 No autorizo.

b) Licencia CREATIVE COMMONS 4.0 INTERNACIONAL:

Si usted concede una licencia CREATIVE COMMONS sobre su producción intelectual, mantiene la titularidad de los derechos de autor de esta y, a la vez, permite que otras personas puedan reproducirla, comunicarla al público y distribuir ejemplares de esta, bajo las condiciones siguientes:

¿Quiere permitir usos comerciales de su producción intelectual?

Sí: significa que usted permite la reproducción, distribución y comunicación pública de la producción intelectual incluso con fines comerciales.

No: significa que usted permite la reproducción, y comunicación pública de la producción intelectual, pero sin fines comerciales.

Sí autorizo  
 No autorizo



**Jurisdicción de su Licencia**

Todas las licencias CREATIVE COMMONS son de ámbito mundial, sin embargo, usted puede elegir entre la opción "internacional" o una adaptada a su jurisdicción, como para el caso peruano.

La opción "internacional" emplea el lenguaje y la terminología de los tratados internacionales; en cambio, la adaptada a su jurisdicción, recoge las particularidades de la legislación peruana.

En consecuencia, la opción "internacional" goza de una mayor eficacia a nivel mundial, gracias a que tiene jurisdicción neutral. Mientras que la opción adaptada a la jurisdicción del Perú goza de una mayor eficacia ante los tribunales peruanos.

Internacional

Nacional

Línea de investigación: GESTIÓN DE LA EDUCACIÓN - P03

Firma de Autor



huella digital

30 de diciembre del 2024

Fecha