



**UNIVERSIDAD NACIONAL
TORIBIO RODRÍGUEZ DE MENDOZA
DE AMAZONAS**



**FACULTAD DE
EDUCACIÓN PRIMARIA**

**INFORME DE EXAMEN DE SUFICIENCIA
PROFESIONAL**

**INFLUENCIA DEL DIBUJO LIBRE EN EL DESARROLLO
DE LA CAPACIDAD CREATIVA DE LOS NIÑOS Y NIÑAS
DEL TERCER GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA DE LA
INSTITUCIÓN EDUCATIVA "ANDRÉS BELLO" DE
CHACHAPOYAS - 2010.**

**PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADA
EN EDUCACIÓN PRIMARIA**

AUTORA:

Bach. TABITA ANGÉLICA ENCINAS PUSCÁN

JURADO:

Lic. César Zúñiga Quiñones

Presidente

Lic. Línder Rojas Gómez

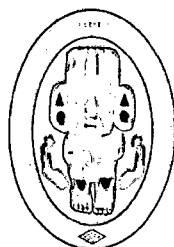
Secretario

Mg. Edward Rojas de la Puente

Vocal

**CHACHAPOYAS - AMAZONAS - PERÚ
2010**

UNIVERSIDAD NACIONAL TORIBIO RODRÍGUEZ DE MENDOZA DE AMAZONAS



FACULTAD DE
DE EDUCACIÓN PRIMARIA



INFORME DEL EXAMEN DE SUFICIENCIA PROFESIONAL

**INFLUENCIA DEL DIBUJO LIBRE EN EL DESARROLLO
DE LA CAPACIDAD CREATIVA DE LOS NIÑOS Y NIÑAS
DEL TERCER GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA DE LA
INSTITUCIÓN EDUCATIVA “ANDRÉS BELLO” DE
CHACHAPOYAS – 2010.**

**PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADA
EN EDUCACIÓN PRIMARIA**

BACHILLER: Tabita Angélica Encinas Puscán.

JURADO :

- Lic. César Zúñiga Quiñones **Presidente**
- Lic. Línder Rojas Gómez **Secretario**
- Mg. Edward Rojas de la Puente **Vocal**

CHACHAPOYAS - AMAZONAS - PERÚ

2010

*A mis padres, por su apoyo incondicional y
a mi hijo Daniel Fabián, por darme las
fuerzas y deseos de seguir adelante.*

AGRADECIMIENTO

A la Facultad de Educación de la Universidad Nacional Toribio Rodríguez de Mendoza de Amazonas; y a los profesores que laboran en ella especialmente a quienes mostraron interés y me brindaron su apoyo de diversas maneras para el desarrollo de este trabajo.

Agradezco también al estímulo y apoyo moral de mis amigos y familiares.

La aspirante.

ÍNDICE

DEDICATORIA.....	i
AGRADECIMIENTO.....	ii
ÍNDICE.....	iii
PÁGINA DE AUTORIDADES UNIVERSITARIAS.....	v
PÁGINA DEL JURADO DEL EXAMEN DE SUFICIENCIA PROFESIONAL.....	vi
RESUMEN.....	vii

PRIMERA PARTE**GENERALIDADES****CAPÍTULO I**

I. INTRODUCCIÓN.....	11
1.1. Realidad problemática.....	11
1.2. Formulación del problema.....	12
1.3. Justificación.....	12
1.4. Objetivos.....	13
1.4.1. Objetivo general.....	13
1.4.2. Objetivos específicos.....	14
1.5. Hipótesis.....	14
1.6. Antecedentes bibliográficos.....	14
1.7. Definición de términos.....	16

SEGUNDA PARTE**ASPECTO TEÓRICO****CAPÍTULO II**

I. EL ARTE.....	19
1.1. Concepción del arte.....	19
1.2. El arte adulto y el arte infantil	20
1.3. Estado actual de la educación artística en nuestro medio	21

CAPÍTULO III

I.	EL DIBUJO INFANTIL	22
1.1.	Antecedentes históricos	22
1.2.	Etapas del dibujo infantil	24
1.3.	Importancia del dibujo	32
1.4.	El dibujo libre	33
1.5.	Orientaciones para la enseñanza del dibujo	35
1.6.	Otras acciones que se pueden realizar	36
1.7.	Otros términos que debemos conocer	37

CAPÍTULO IV

I.	LA CREATIVIDAD	44
1.1.	Niveles y modalidades de la creatividad	49
II.	CREATIVIDAD Y EDUCACIÓN	50
II.	MATERIAL Y MÉTODO	52
2.1.	Material de estudio	52
2.2.	Métodos y técnicas de investigación.....	54
2.3.	Análisis e interpretación de datos y resultados	54
III.	RESULTADOS	56
IV.	CONCLUSIONES	61
V.	RECOMENDACIONES	62
	REFERENCIA BIBLIOGRÁFICA	63
	ANEXOS	64

PÁGINA DE AUTORIDADES UNIVERSITARIAS

Dr. Vicente Marino Castañeda Chávez
Rector

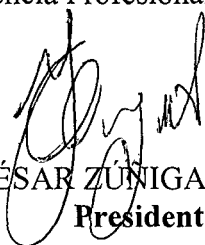
M. Sc. Miguel Angel Barrena Gurbillón
Vice-rector Académico

Dra. Flor Teresa García Huamán
Vice- rectora Administrativa

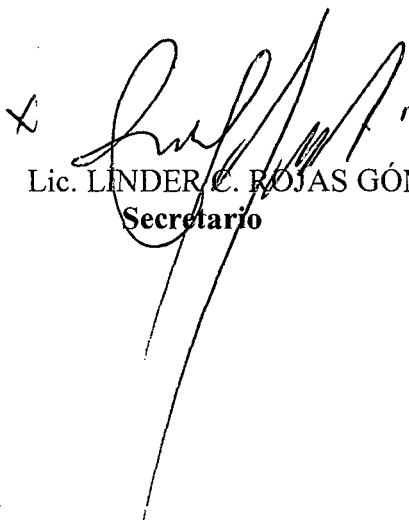
Mg. Ever Salomé Lázaro Bazán
Presidente del Consejo de Facultad de Educación

PÁGINA DEL JURADO DE EXAMEN DE SUFICIENCIA PROFESIONAL

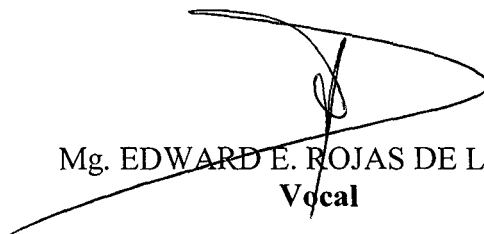
El Jurado del Examen de Suficiencia Profesional, está conformado por:



Lic. CÉSAR ZÚNIGA QUIÑONES
Presidente



Lic. LINDER C. ROJAS GÓMEZ
Secretario



Mg. EDWARD E. ROJAS DE LA PUENTE
Vocal

RESUMEN

El arte como expresión estética del ser humano, es una manifestación viva que refleja las perfecciones y las interpretaciones que el hombre tiene de sí mismo, de la belleza y del mundo que le rodea. Mediante el arte el hombre revela su mundo interior, hace conocer su propia imagen e interpreta el mundo exterior.

El dibujo es una de las formas de expresión más antiguas de la humanidad. Se utiliza el dibujo como una forma de comunicación desde la prehistoria, cuando los primeros hombres, a través de pequeñas figuras, dibujadas en rocas y en las paredes de las cuevas, manifestaban sus ideas y pensamientos entre sí. Al principio, usaban los dibujos para comunicarse, para expresar opiniones, ya que todo el mundo era prácticamente iletrado. Los dibujos funcionaban como escritura. Con el tiempo, el dibujo fue ganando nuevas formas, nuevos trazos y se fue perfeccionando hasta la realidad actual. El dibujo es, por lo tanto, una representación gráfica de un objeto real o de una idea abstracta.

Para el niño, el dibujo no significa lo mismo que para el adulto, su pensamiento infantil es distinto y su expresión, por lo tanto, diferente.

El niño es un ser en constante cambio y la representación gráfica que realiza no es más que el lenguaje de su pensamiento. A medida que va creciendo, va percibiendo el mundo de forma diferente, por lo que la manera de expresar su realidad va cambiando.

Cualquier trabajo al que se obligue a una persona crea en ella un estado de tensión, de insatisfacción. Cuando se siente incapaz de realizar una tarea toma conciencia de su ineptitud y pierde confianza en sí misma, generando un sentimiento de inferioridad.

Cuando el niño obtiene satisfacción por su trabajo creador le queda una profunda huella y el sentimiento de haber realizado algo grande. No podemos ignorar que el éxito crea confianza y ésta protege de alteraciones emocionales o mentales, por eso la importancia de una estimulación adecuada de las capacidades creadoras.

El arte en la escuela primaria, despierta y desarrolla la sensibilidad perceptiva, la capacidad expresiva y creadora de los niños, propicia la libertad de expresión y se caracteriza por la ausencia de estereotipos que limitan la creatividad.

Educar en la creatividad, es educar para el cambio y formar personas ricas en originalidad, flexibilidad, visión futura, iniciativa, confianza, amante de los riesgos y listas para afrontar los obstáculos y problemas que se les van presentando en su vida escolar y cotidiana.

PRIMERA PARTE

GENERALIDADES

CAPITULO I

I. INTRODUCCIÓN.

1.1 REALIDAD PROBLEMÁTICA.

En nuestro país; se ignora todo lo que se puede lograr con la Educación Artística; por ello muchas instituciones educativas lo consideran como curso de relleno, impartido por docentes que no son de especialidad, que desarrollan los temas sin ningún conocimiento metodológico y además dedican escasas horas de trabajo. Se desconoce que dentro de la Educación Artística, se desarrolle habilidades, destrezas, percepción y la creatividad de cada estudiante.

Muchos consideran a Educación por el Arte como una actividad sobrante y adicional; en algunos lugares se desarrolla una enseñanza muy retrasada, por la misma concepción del arte, que es sólo para personas con cualidades artísticas o con talentos especiales, lo cual es un error. Una de las labores de la Educación Artística es el desarrollo de la capacidad creativa, la cual servirá al ser humano en sus relaciones sociales y en el desarrollo de diversos problemas que se le puedan presentar.

En el ámbito escolar, las niñas y niños hacen ejercicios siguiendo las indicaciones de los profesores, o las pautas que indican sus fichas de trabajo o sus manuales y libros para colorear, que poco o nada tienen que ver con el dibujo infantil. El dibujo y el arte infantil, lo constituyen las imágenes y las obras que producen los niños de modo libre y espontáneo, cuando se les facilita y motiva a que dibujen por sí mismos, tal y como ellos mismos son, sin tener que imitar o seguir ninguna pauta preestablecida o ajena a su modo propio de

dibujar. El dibujo es un medio para desarrollar la creatividad siempre y cuando sea utilizado correctamente.

Muchos docentes en nuestro medio pretenden desarrollar habilidades y capacidades creativas de sus niños, haciéndoles dibujar; pero no de manera espontánea, sino imponiéndoles patrones, muestras, modelos, etc., ignorando por completo que éstos en lugar de desarrollar; LIMITAN la creatividad, ya que los niños no tienen libertad para expresar sus emociones, experiencias, vivencias y, lo que quieren transmitir por medio de sus dibujos. Por ello es necesario que los docentes conozcan y apliquen correctamente en sus niños la práctica del dibujo, puesto que no interesa tanto el producto final, sino que el niño se sienta plenamente satisfecho e identificado con su trabajo ya que lo hará de acuerdo a la etapa que se encuentre.

1.2 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

¿En qué medida influye el dibujo libre en el desarrollo de la capacidad creativa de los niños y niñas del 3er. grado de educación primaria de la Institución Educativa “Andrés Bello” de Chachapoyas en el 2010?

1.3 JUSTIFICACIÓN

Las experiencias vividas en las diferentes instituciones educativas de nuestro medio han permitido conocer la realidad educativa, los docentes muchas veces no dan importancia al desarrollo de la creatividad, si lo hacen, no utilizan los medios adecuadamente para desarrollarlo o simplemente dejan librada a la casualidad y al tiempo, sin proporcionar la orientación y motivación adecuada, de tal modo que en lugar de desenvolverse y florecer; sufre regresión durante el período escolar.

En el actual sistema educativo, muchos docentes no están preparados para valorar y desarrollar el potencial que tiene la plástica para el aprendizaje de los niños; incluso no explotan plenamente las bondades del dibujo infantil, ya que lo hacen casi siempre dirigido, con la presentación de láminas o modelos que los niños tienen que copiar lo cual no permite el desarrollo de la creatividad, más bien

impide el desarrollo de la misma. Por lo que el niño pierde su libertad de expresión. Otro problema docente es que pocas veces reconoce la tarea del niño aplaudiendo y valorando su trabajo, lo cual inhibe al niño.

A través de un trazo, se puede descubrir el mundo interior de un niño, muchas veces con la expresión oral o escrita no se totaliza lo que el menor quiere decir sobre lo que está sucediendo o lo que es capaz de percibir el mundo. El dibujo es, casi siempre, la primera gran obra de los niños. Representa su primer gran tesoro expresivo, ya que a través de los dibujos, los niños dicen muchas cosas de sí mismos y del mundo que los rodea. Así el dibujo se constituye en una forma de canalizar los aprendizajes y al mismo tiempo estimula su imaginación y capacidad expresiva. Como docentes, nos debe preocupar fortalecer la capacidad de observación de los niños y así facilitar el desarrollo de su creatividad.

Es por ello que se vio necesario el desarrollo de este trabajo de investigación para medir la influencia del dibujo libre y espontáneo en el desarrollo de la creatividad del niño.

Finalmente, además de los fundamentos descritos que justifican y sustentan la importancia del estudio realizado, se suma también la concordancia con la normatividad institucional por cuanto el Informe del Examen de Suficiencia Profesional se ampara en los artículos 89° al 103° del Reglamento para el Otorgamiento del Grado de Bachiller y del Título de Licenciado o su equivalente en la Universidad Nacional Toribio Rodríguez de Mendoza de Amazonas.

1.4 OBJETIVOS.

1.4.1 OBJETIVO GENERAL.

Comprobar que el dibujo infantil practicado libremente influye significativamente en el desarrollo de la capacidad creativa, además distinguir y describir las principales características de los dibujos de los

niños y niñas de la Institución Educativa “Andrés Bello” de Chachapoyas en el 2010.

1.4.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS.

- Identificar las principales características de los dibujos espontáneos de los niños y niñas.
- Determinar la importancia del dibujo en la libre expresión del niño.
- Comprender y describir las etapas del dibujo infantil.
- Diferenciar los dibujos de los niños, cuando lo hacen utilizando modelos y cuando lo hacen libremente.
- Difundir a la comunidad educativa que los niños expresan sus vivencias, estados de ánimo, sensaciones, pensamientos, deseos a través del dibujo libre.

1.5 HIPÓTESIS

1.5.1 HIPÓTESIS CENTRAL DE INVESTIGACIÓN (H₁)

El dibujo libre influye significativamente en el desarrollo de la capacidad creativa de los niños y niñas del tercer grado de educación primaria de la Institución Educativa “Andrés Bello” de Chachapoyas.

1.5.2 HIPÓTESIS NULA (H₀)

El dibujo libre **no** influye en el desarrollo de la capacidad creativa de los niños y niñas del tercer grado de educación primaria de la Institución Educativa “Andrés Bello” de Chachapoyas.

1.6 ANTECEDENTES BIBLIOGRÁFICOS.

Para conocer y comprender con profundidad las variables del problema considero pertinente el aporte de los siguientes autores:

1. WILSON, HURWITZ Y WILSON (1987, p. 30)

“El dibujo proporciona el medio para explorar más ideas, más rápidamente .y con mayores beneficios que cualquier otra actividad creativa, el dibujo debe ser la principal actividad creadora”

2. LOWENFELD, VIKTOR (1972)

Clasificó en 4 etapas fundamentales el desarrollo del dibujo espontáneo infantil:

- a) Garabateo (2 - 4 años)
- b) Preesquemática (4 - 7 años)
- c) Esquemática (7 - 9 años)
- d) Principio del realismo (9- 11 años)

“Poner nombre a los garabatos es, sin embargo, de la mayor importancia para el futuro desenvolvimiento del niño, pues indica que su pensamiento ha cambiado completamente”

3. HINOSTROZA AYALA, Aquiles (2000)

“El arte es la expresión y manifestación del sentimiento humano, mediante la línea, color, movimiento, ritmo y melodía de acuerdo a la realidad objetiva donde se desenvuelve el hombre”

4. CABEZAS LÓPEZ, Carlos (2007)

“Los garabatos y dibujos de un niño son una de las actividades más importantes para su desarrollo intelectual. Mediante estos dibujos el niño es capaz de expresar su estado psicológico y bienestar emocional ya que estos le permiten relacionar su mundo interno con el mundo externo”

1.7 DEFINICIÓN DE TÉRMINOS

1.7.1. EL DIBUJO

El dibujo es la representación de una imagen utilizando un lápiz, la pluma o el pincel. La línea que se vale para ejecutar el dibujo se llama trazo, siendo éste su primer fundamento.

Aprender a dibujar educa el buen gusto, da flexibilidad a la mano y acierta el ojo. Es una manera de ampliar las posibilidades en cualquier profesión.

Todos tienen el sentido del dibujo en mayor o menor escala, sólo se necesita darle al estudiante mayor ocasión para que se desarrolle y perfeccione en todas sus aptitudes utilitarias y estéticas, pues el dibujo es sin duda el alma de las artes plásticas.

Para iniciarse en el dibujo, es necesario realizar una serie de ejercicios espontáneos a manera de aprestamiento, flexibilizando la mano y la vista, trazando puntos, líneas, planos, etc.

1.7.2. CREATIVIDAD

El estudio de la creatividad es un trabajo muy complejo que despierta el interés educativo, ocupacional, organizacional y científico y se aborda desde múltiples perspectivas. Esta variedad de contextos en los que la investigación de la creatividad ha tenido cabida, ha generado gran cantidad de definiciones dependiendo de los fundamentos teóricos y filosóficos del enfoque, así como de los intereses metodológicos. Dentro de la psicología encontramos un panorama muy similar, caracterizado por la diversidad de concepciones acerca del fenómeno, así como una intensa preocupación por arribar a la tecnología necesaria para introducir la creatividad como una conducta objetivo del proceso de enseñanza.

La creatividad no es más que la capacidad de producir cosas nuevas y valiosas.

La creatividad, no sólo se expresa en el arte sino en todos los ámbitos del quehacer humano, no sólo el científico y técnico, sino también en nuestro quehacer cotidiano, desde nuestra forma de amar y de relacionarnos, hasta en la manera de conocer, comportarnos, y descubrir el mundo, permitiéndonos así solucionar de manera innovadora los distintos desafíos que se nos presentan en la vida y desarrollar el potencial de cada individuo. Gran parte del aprendizaje de un niño, es proporcionado por el establecimiento escolar.

En este ambiente el niño aprende a relacionarse con la gente y de esta manera adquiere modelos significativos, los cuales darán ciertas pautas que lo guiarán en su desarrollo personal. La creatividad es una habilidad fundamental que debiera estar presente en todo proyecto escolar, ya que le permite al niño llegar a conclusiones nuevas y resolver problemas en una forma original. Para estimular la creatividad en los niños hay que tomar en cuenta factores tales como el clima social, los procesos conceptuales, lingüísticos, motivacionales y estudiantiles.

La creatividad en cierta medida es un factor protector que disminuye la probabilidad de conductas de alto riesgo, como son la droga, el alcohol, violencia y delincuencia.

SEGUNDA PARTE

ASPECTO TEÓRICO

CAPITULO II

I. EL ARTE

1.1 CONCEPCIÓN DEL ARTE

Acerca del arte, los autores afirman:

- **ARISTÓTELES.** “Que el arte, debe copiar la naturaleza. Debe tener a la naturaleza como única y exclusiva fuente de inspiración y modelo”.
- **LEONARDO DA VINCI.** “El arte debe ser universal, es decir que la obra de arte debe ser comprendida y sentida por todos, sin excepción de cultura o riqueza. Además, el fin del arte debe ser la exaltación de la belleza natural, en la cual el artista debe poner su aporte”
- **NICOLÁS POUSSIN.** “El arte es una imitación de todo lo que se ve, su fin es producir placer”.
- **FEDERICO HEGEL:** “El arte no debe copiar la naturaleza, sino lo que el artista siente por ella, el artista debe volcar en su obra lo que siente, lo que piensa, lo que más desea”.
- **SHELLING.** “El arte, es la más alta manifestación del espíritu”.
- **HINOSTROZA AYALA, ERNESTO.** “El arte es la expresión y manifestación del sentimiento humano, mediante la línea, color,

movimiento, ritmo y melodía de acuerdo a la realidad objetiva donde se desenvuelve el hombre”.

1.2 EL ARTE ADULTO Y EL ARTE INFANTIL

El arte ha estado relacionado con el ser humano desde tiempos muy remotos. Le significó al hombre un modo de expresión y de comunicación, el cual se manifestó en todas sus actividades, porque fue utilizado invariablemente en distintas situaciones. A través de la historia fue evolucionando hasta lo que hoy en día conocemos.

César Lorenzano plantea una descripción bastante precisa de lo que ocurre en el artista al realizar su obra: conocerse a sí mismo, reencontrar el placer del juego, crear un universo propio y cerrado, exteriorizar y controlar la afectividad contenida y producir un objeto nuevo.

Después de esto, se podría pensar que el arte es algo tan especial que es privilegio sólo del mundo adulto; sin embargo ¿Acaso los niños pueden realizar obras artísticas? ¿Puede llamarse arte al proceso y al producto de la actividad artística infantil?

La respuesta es **sí**. Y este reconocimiento de la existencia del arte infantil es relativamente reciente. Fue a fines del siglo XIX cuando el artista **Cizek**, nacido en un pequeño pueblo llamado Bohemia en 1865, se trasladó a Viena y creó en 1897 la primera escuela de arte infantil, en la que, gracias a la indiferencia de las autoridades, pudo emplear libremente sus métodos en la enseñanza artística, los cuales consistían en permitir a los niños expresarse naturalmente y sin trabas.

El arte infantil difiere del arte adulto en que el primero está centrado en el proceso de la actividad artística; mientras que en el segundo, la atención se dirige más al producto que al proceso de la creación.

Para que el arte infantil se dé en cualquiera de sus áreas, no es necesario que el niño posea habilidades especiales para su realización, sólo se requiere de un ambiente propicio, de materiales adecuados y de la no interferencia de los adultos. En cambio, para que el arte en el medio de los adultos sea considerado como tal, es necesaria una ardua labor y disciplinada por parte del artista a fin de dominar su medio de expresión, además de ser original y reflejar conocimiento de la técnica utilizada y calidad en la realización de la obra.

1.3 ESTADO ACTUAL DE LA EDUCACIÓN ARTÍSTICA EN NUESTRO MEDIO

La educación artística en el nivel básico se encuentra relegada; se le da prioridad a otras materias y de acuerdo al programa, si queda tiempo se dedica a actividades artísticas. Los docentes carecen de una preparación especial en esta área y no existen profesores dedicados específicamente a impartirla, como en el caso de la educación física. El dibujo, la pintura, la danza, la música; etc., quedan limitados a ,muy pocos niños que asisten a talleres o institutos especiales, y la mayoría de éstos cobran por sus servicios.

CAPÍTULO III

I. EL DIBUJO INFANTIL

1.1 ANTECEDENTES HISTÓRICOS

El dibujo infantil comenzó a estudiarse de manera formal a finales del siglo XIX, al ser una actividad que empezaba a formar parte de la educación artística de los niños, así que psicólogos, artistas y pedagogos, realizaron investigaciones al respecto, dando por resultado distintos enfoques.

En lo que se refiere a la investigación sobre los antecedentes históricos del dibujo infantil diversos autores han publicado sus estudios, de acuerdo a su perspectiva e interés en el tema, a continuación se sintetizan los resultados obtenidos.

1.1.1 Enfoque pedagógico

Desde la perspectiva pedagógica, Berta Nun de Negro explica que la expresión plástica infantil, ha pasado por tres etapas:

- **La escuela tradicional.-** se caracterizó por la utilización de modelos para realizar los dibujos, que se limitaban a ser decorativos.
- **La libre expresión.-** tiene sus orígenes en Viena, a finales del siglo XIX con el Pintor Franz Cizek, que dio libertad a los niños en la realización de los dibujos, dejando atrás la utilización de modelos, estimulando de esta manera la imaginación y comunicación de los niños sobre sus emociones.
- **Los procesos perceptivos.-** se hace un análisis de los procesos perceptivos en los elementos del dibujo.

1.1.2 Enfoque del pensamiento creativo

En la vertiente del desarrollo humano y el arte, la **creatividad** es el punto más destacado. Haciendo un recorrido histórico sobre los estudios del desarrollo del pensamiento creativo se concluye que con Rousseau se inicia el interés en este tema, en el siglo XVIII.

En el siglo XIX, siguiendo con el interés sobre cómo se desarrolla la creatividad, se analiza **¿qué?** y **¿cómo?** Dibuja el niño. Es a mediados del siglo XX cuando se estudia qué es la creatividad; ya en el siglo XXI se considera en el estudio de la creatividad elementos tales como:

- El talento individual
- El entorno y,
- El campo disciplinar en que se produce el dibujo.

1.1.3 Enfoque integral

Para resumir las aportaciones que se han hecho respecto a las características de representación comunes que tienen los dibujos de los niños, Ricardo Marín Viadel define diez principios:

- **El principio de aplicación múltiple.-** Se refiere a la utilización de una misma figura, como puede ser un círculo, triángulo o rectángulo, por ejemplo, para representar diferentes imágenes en el dibujo.
- **El principio de la línea base.-** Este rasgo es un punto de apoyo para los personajes y objetos en el dibujo.
- **El principio de perpendicularidad.-** Los dibujos se apoyan de manera perpendicular sobre la línea de base.
- **El principio de la importancia del tamaño.-** Se determina que los niños expresarán la importancia de algún elemento en el dibujo, dándole un tamaño mayor, que incluso se ve desproporcionado con el resto de objetos en el dibujo.

- **El principio de aislamiento de cada parte del conjunto.-** Se explica que el niño dibuja por separado los elementos aunque formen parte de un conjunto.
- **El principio del imperativo territorial.-** Cada parte tiene su propio espacio.
- **El principio de la forma ejemplar.-** El niño hará el dibujo de la manera en que mejor se vean representadas las características del objeto.
- **El principio de abatimiento.-** Tanto los elementos horizontales como verticales del dibujo se presentarán de la manera en que se muestre la superficie más extensa.
- **El principio de simultaneidad de distintos puntos de vista.-** Cada parte del dibujo se realiza buscando la representación más cercana al objeto.
- **El principio de los Rayos X.-** Significa que el niño dibujará explícitamente todo aquello que lleve a representar mejor el objeto.

1.2 ETAPAS DEL DIBUJO INFANTIL

Como afirma **Lowenfeld**, el aprendizaje de un niño, tiene lugar en su interacción con el ambiente que lo rodea. Mucho antes de empezar a trazar las primeras líneas en una superficie, sus sentidos tienen los primeros contactos con el medio y reacciona ante experiencias sensoriales como tocar, ver, gustar o escuchar.

1.2.1 ETAPA DEL GARABATO

Se da entre los 2 y 4 años de edad.

El garabato sin control.- Es el *movimiento por el movimiento mismo*. El niño traza líneas moviendo todo el brazo hacia adelante y hacia atrás, sin importarle la dirección visual. Produce trazos impulsivos, estos pueden ser rectos o ligeramente curvos y a menudo

sobrepasan los bordes del papel. El niño puede estar mirando hacia otro lado mientras garabatea. Sólo le interesa el placer del movimiento, que será siempre lo más amplio posible para facilitarle el control muscular del gesto.

El garabato controlado. Se caracteriza por el intento de dirigir la mano en la misma dirección de un trazo ya realizado para poder *repetirlo*, y por el entrenamiento en la realización de figuras cerradas. En este movimiento, el niño toma conciencia de la posibilidad de controlar el grafismo que está realizando.

El garabato con nombre. El niño ya no dibuja por simple placer motor, sino con una intención; aunque el garabato no sufra en sí demasiadas modificaciones, el niño espontáneamente le pondrá un nombre. El mismo trazo o signo puede servirle para representar distintas cosas y también es posible que cambie en el transcurso de su tarea el nombre de lo que ha dibujado. Es una etapa de mucha trascendencia en su desarrollo, es un indicio de que el pensamiento del niño ha cambiado. Pasa del pensamiento kinestésico al pensamiento imaginativo. Es ahora, alrededor de los tres años y medio, cuando se percibe una intención previa a la acción. Sin embargo, muchas veces un trazo que, al comenzar el dibujo significaba una cosa, puede cambiar de denominación antes de terminarlo.

Una característica importante que destaca **Lowenfeld**, es que los niños *no están interesados en la realidad visual*. Una línea ondulante, puede ser un perro corriendo, pues también tienen un significado real para el dibujante las sensaciones de movimiento, de suavidad o de velocidad. Padres y maestros no deben forzar al niño a que dé nombre a sus garabatos, ni darles su propia versión adulta sobre el tema. Solamente se deberá mostrar entusiasmo y dar confianza por este nuevo modo de pensar.

1.2.2 ETAPA PREEQUEMÁTICA

Esta etapa se da de los 4 a los 7 años de edad.

En esta etapa está buscando lo que posteriormente va a ser su esquema personal por eso se perciben cambios constantes de formas simbólicas, ya que cada individuo tiene su particular forma de expresar los elementos cotidianos como la figura humana, animales o construcciones. Es el comienzo real de una comunicación gráfica. Los trazos van perdiendo su relación directa con los movimientos corporales característicos de la etapa anterior, son ahora controlados y se refieren a objetos visuales (que se perciben a través de la vista).

El conjunto indefinido de líneas, que era un garabato, va evolucionando hacia una configuración representativa definida. A menudo un adulto es capaz de entender el dibujo, sólo si el niño está muy familiarizado con la técnica elegida. Es ahora cuando aparecen las primeras representaciones de objetos y figuras reconocibles para un adulto, ya que anteriormente, los niños daban nombres a formas totalmente incomprensibles para los mayores.

Generalmente, la primera figura lograda es la humana. Esta se constituye por yuxtaposición, inclusión y combinación de trazos ya dominados con anterioridad. Se le suele denominar "**monigote**", "**cabezudo**", "**cabeza-pies**" o "**renacuajo**". La importancia de la representación humana es fundamental durante toda la infancia. En cuanto a la elección del **color**, **Lowenfeld** dice que los niños de esta etapa están menos interesados en el cromatismo, que en la forma. Al haber descubierto su habilidad para trazar estructuras que él elige, se deja dominar por esta circunstancia. **Hay poca relación entre los objetos que pinta y su color real.** Probablemente elija su color favorito para representar a su madre, y un color amarillo para pintar un cuento gracioso, o marrón para una tema triste. Muchas veces la elección es sólo por asuntos mecánicos, emplean simplemente el color que tienen más cerca, o el más espeso, o el que tiene el pincel

más limpio. Aunque el niño no está interesado en establecer una determinada relación con el color, disfruta con su utilización. La función del adulto es dar todas las posibilidades para que la criatura experimente, **nunca se debe decir que el cielo es azul y no verde**. Debe permitir que el niño descubra por sí mismo, sus propias relaciones afectivas con el color y su utilización armónica en los trabajos que realice.

Entre niños de esta edad, el espacio es entendido como todo lo que rodea a la figura principal. No es una organización tan caprichosa como pueden creer a simple vista los adultos. Los objetos secundarios representados, "*flotan*" alrededor de esa figura central porque el niño los enumera y se sitúa él como centro de la organización espacial.

Enseñar a un niño de esta etapa, la idea que tienen actualmente los adultos del espacio, no sólo sería inútil, sino perjudicial para la confianza en sus propios trabajos creadores. El niño no tiene en esta etapa un plan consciente de trabajo antes de comenzar.

1.2.3 ETAPA ESQUEMÁTICA

Se presenta entre los 7 y los 9 años de edad.

Las formas en esta etapa son más definidas ya que su pensamiento se ha hecho más operatorio (según **Piaget**); es la etapa en que su pensamiento da los primeros pasos hacia el desarrollo del pensamiento abstracto. La figura humana responderá al esquema o concepto que el niño se haya formado a través de su experiencia.

Las diferencias entre los esquemas de distintos niños pueden depender de muchas causas. En primer lugar, nunca podrían ser iguales los esquemas de dos niños que son distintos. En gran medida, la causa de que algunos esquemas sean muy ricos y otros lo sean

menos, se debe a las diferencias de personalidad, pero también es importante la actividad del maestro.

El esquema tiene su desarrollo máximo alrededor de los 7 años y se refiere tanto a las personas, como al espacio y los objetos. Es de esperar que a esta edad, logren representar un esquema humano con sus detalles característicos y que para el adulto resulten fácilmente reconocibles.

El principal descubrimiento de esta etapa es que el niño descubre que existe cierto orden en las relaciones espaciales, ya no piensa en objetos aislados sino que establece relaciones entre los elementos y se considera a sí mismo como una parte del entorno. Esta evolución se expresa, al menos en nuestra cultura, por la aparición de lo que el autor llama la "línea de base", al principio el niño colocará todo en el borde inferior de la hoja de papel; posteriormente dibujará una raya para simbolizar la base sobre la que se encuentran los objetos.

El esquema espacial que utiliza el niño es absolutamente bidimensional y la línea de base está considerada universal. *"La línea de base es el indicio de que el niño se ha dado cuenta de la relación entre él y el ambiente"* (Lowenfeld, 1972 p.177). Algunos niños, duplican la línea de base. Sitúan la segunda más arriba, representando otra parte más alejada del mismo paisaje. Estos casos denotan un desarrollo mayor y, aunque la representación sigue siendo bidimensional, es un paso hacia la perspectiva.

Otra de las representaciones espaciales es la de radiografía o "rayos x". Es un sistema por el cual los niños, representan al mismo tiempo, el exterior y el interior de algún ambiente cerrado, sin que para ellos tenga ninguna importancia, la real posibilidad visual.

El niño descubre que hay relación entre el color y el objeto. Y como también es comprensible para esta etapa, elige un color para cada objeto y siempre repite el mismo. El color ha dejado de ser absolutamente afectivo como lo era en etapas anteriores. Esta circunstancia es reflejo directo de desarrollo progresivo del niño.

1.2.4 PRINCIPIO DEL REALISMO:

Abarca desde los 9 a los 11 años de edad.

Hacia los 9 años la representación esquemática y las líneas geométricas no bastarán para permitir que el niño se exprese; intenta ahora enriquecer su dibujo y adaptarlo a la "realidad". Por esto tendrá que abandonar el uso de líneas geométricas, convertidas en un medio de expresión inadecuado, para seguir un medio de representación más realista, en la que los detalles conserven su significación cuando estén separados del conjunto.

Es una época en que sus pares - sus iguales - adquieren una gran importancia. Descubren su independencia social. Los niños disfrutan con sus reuniones y códigos propios, en ese mundo lleno de emociones que los mayores no comprenden. Tratan de independizarse de los adultos, que generalmente no están dispuestos a abandonar la supervisión sobre ellos, por lo que propician actividades secretas. Es un momento ideal para fomentar la cooperación grupal y los hábitos de respeto y consideración. Las niñas, también se reúnen entre ellas, tienen sus secretos, se interesan por la estética personal y aunque agredan a los chicos, suspiran por los de secundaria. La gran importancia que adquiere el grupo, hace que esta etapa sea conocida como "de la pandilla".

En esta etapa, el niño adquiere un cierto sentido para los detalles, pero a menudo pierde el sentido de la acción y la figura suele ser

más estática que en la etapa anterior. Va tomando conciencia de la superposición y busca representar la tercera dimensión.

En cuanto a la utilización del color, en poco tiempo pasa de una rígida relación color-objeto, a una caracterización detallada del verde-árbol, distinto del verde-hierba.

La *línea de base*, aunque permanece para algunos, va desapareciendo para la mayoría. Comienzan a percibir el suelo como un plano y los objetos ya no se alinean en procesión. Gradualmente, lo que era línea de cielo, va descendiendo hasta encontrarse con la línea de tierra y ser percibida ahora como *horizonte*.

Se les deben proporcionar oportunidades para que descubran la belleza natural que se encuentra en los objetos -que por lo general coleccionan- desde piedras o caracoles, hasta mariposas o sapos. Esta característica puede dar lugar a enriquecer su capacidad perceptiva, observando, eligiendo y clasificando sus objetos preciados. Es un buen momento para ponerlos en contacto con todo tipo de materiales y texturas que podrán servir de base a diseños armoniosos, siempre en función de las cualidades específicas de cada uno de ellos.

Durante esta etapa, hay una fuerte presión sobre el niño para que se adapte a los adultos, a la sociedad y al grupo.

1.2.5 PSEUDONATURALISMO

Entre los 12 y los 13 años el producto final de la creación artística adquirirá cada vez más importancia; se verá aparecer una distinción clara en las reacciones sensoriales de los niños ante su producción gráfica. Unos reaccionan más a estímulos de orden visual, tales

como los colores o la luz; se inclinan a introducir la perspectiva en la representación del espacio. Otros se interesan sobre todo en la interpretación de experiencias subjetivas y ponen el acento en las relaciones emocionales existentes entre ellos mismos y el objeto.

El cuerpo adquiere un enorme significado y lo dibujan y caricaturizan constantemente. Las características sexuales de los personajes son muy exageradas. Su creciente sentido del humor y la crítica constante a todo lo que los rodea, los inclina a representar el mundo en forma satírica y a través de caricaturas.

1.2.6 LA DECISIÓN

A partir de los 13 o 14 años, **Lowenfeld** afirma que les llega el momento de elegir cuál de todas las actividades que conoce desea dominar mejor, qué técnica va a perfeccionar y para qué lo va a hacer. En esta etapa se afirma plenamente la diferenciación, ya perceptible con anterioridad, de dos tipos creativos bien diferenciados. El tipo *háptico* y el tipo *visual*.

El sujeto de **tipo visual** contempla las cosas del *exterior*, considera primero el conjunto, analiza después los detalles, para finalmente sintetizar sus impresiones parciales en un nuevo todo; es un observador atento y se comporta como espectador admirativo. Esos sujetos comienzan generalmente su dibujo por un contorno del objeto a representar, dibujo que enriquecen después con numerosos detalles.

El **tipo háptico**, menos preocupado por la experiencia visual, es esencialmente emocional: se proyecta en su dibujo, en el cual participa como actor, y allí expresa las numerosas impresiones sensoriales, kinestésicas y táctiles que lo animan.

1.3 IMPORTANCIA DEL DIBUJO

El dibujo es importante porque es una actividad creadora que resulta de la acción convergente de componentes psicológicos y ambientales.

Todo auténtico esfuerzo de tipo creativo es interior, pero para ello hay que alimentar esta creatividad, y eso se consigue con la ayuda que nos proporcionan los elementos sacados del mundo exterior.

La creación del dibujo puede ser realizado plenamente en un clima abierto y liberal, en un ambiente rico que estimule la sensibilidad y la imaginación, basándose principalmente en experiencias vividas y personales.

Es importante el arte del dibujo para el niño, porque ayuda a desarrollar su proceso mental, es decir, el desarrollo perceptivo y afectivo que posteriormente logra la conciencia social y su desarrollo creador. Para el niño es primordial un medio de expresión, los productos de su actividad artística revelan cómo piensa, cómo siente y cómo ve. Combina su conocimiento de las cosas y su propia e individual relación con ellas.

La personalidad del propio niño, la actividad que desarrolla para sí mismo y la consideración que cada uno siente por su propio valor, desempeñan importantes papeles en el proceso creador.

El dibujo ayuda a desarrollar su sensibilidad perceptiva en el uso de sus sensaciones: ojos, oídos, dedos y el cuerpo entero.

Es importante incentivar el dibujo del niño de una manera muy sencilla, tan sólo diciéndole: qué lindo dibujo; ya que para él significa algo, aunque para nuestra vista no tenga ningún significado.

El dibujo representa, ante todo, el sentimiento del niño, el dibujo expresa todo cuanto lo rodea.

1.4 EL DIBUJO LIBRE

El dibujo libre desarrolla la imaginación del dibujante.

Debe elegirse un tema que sea la base, el punto de partida de la composición. La elección depende de la edad, el temperamento y el gusto de cada niño o adulto. En los niños, este ejercicio de composición da resultados sorprendentes. Su fuerza imaginativa, su tendencia naturalmente poética y la libertad con que se sirven de los medios de expresión son notables.

La facilidad del niño para transformar las formas reales del objeto en metáforas plásticas se convierte en una facultad maestra si la conserva el adulto. La ilustración de una fábula o de un fragmento de novela que describan un paisaje, un río, una calle son temas excelentes para la composición libre.

En cuanto a los métodos de expresión hay que dar libertad absoluta al dibujante. Puede hacer un dibujo coloreado, un dibujo de pluma, de carbón, de lápiz. La sensibilidad del dibujante y su temperamento lo llevarán a escoger la técnica adecuada.

El dibujo, ante todo, es una ayuda para la pedagogía y la psicología, ya que en ella se representa el estado anímico de la persona es decir, que la expresión de su sentimiento lo plasma en su imaginación para lograr, al final, trazos o dibujos respectivamente.

Mediante el dibujo libre, el niño tiene facilidad para transformar las formas reales del objeto en metáforas plásticas: ilustración de una fábula o de un fragmento de cuento.

El dibujo de un niño es un desafío, desde el punto de vista pedagógico porque se trata de la expresión de su perspectiva del mundo, más allá de lo puramente estético.

En el actual sistema educacional muchos docentes no están preparados para valorar y desarrollar el potencial que tiene la plástica para el aprendizaje de los alumnos, es una actividad que se realiza sin objetivos claros y sin un horizonte acerca de que se pretendiera con la enseñanza.

A través de un trazo se puede descubrir el mundo interior de un niño, muchas veces con la expresión oral o escrita no se totaliza lo que el menor quiere decir sobre lo que está sucediendo o lo que es capaz de percibir del mundo. Así, las artes plásticas se constituyen en una forma de canalizar los aprendizajes y al mismo tiempo, estimular su imaginación y capacidad expresiva. Como docentes, nos debe preocupar fortalecer la capacidad de observación en los niños.

La labor en educación es ardua y requiere gran perseverancia y ganas de aprender para lograr cambios significativos en el sistema de trabajo. Iniciativa que no puede realizarse en forma aislada, sino como parte de una estrategia integral en la que se involucran todas las asignaturas y la disposición del cuerpo docente.

Muchas veces los niños copian figuras o imágenes, pero no hay un proceso creativo.

Esto es lo que se debe potenciar a través de la relación inexplicable que se establece entre alumnos y docentes. A través del trabajo en terreno el alumno puede aprender a observar el mundo que lo rodea, a su vez, aprender sobre otras materias como ciencia, matemáticas, entre otras. Es importante que este trabajo se fortalezca durante el primer ciclo básico porque es el

periodo en que los pequeños desarrollan habilidades para observar y recibir información.

1.5 ORIENTACIONES PARA LA ENSEÑANZA DEL DIBUJO

Aplicar una prueba de sondeo ejecutando un trabajo libre, sin motivación, el cual revelará las aptitudes personales a fin de orientar las acciones posteriores.

La elección de las técnicas se hará conforme a la práctica habitual de los alumnos, a sus preferencias y, especialmente, a los medios disponibles.

El profesor deberá tener en consideración lo siguiente:

- a) Reflexionar y analizar con sentido crítico el contenido y el mensaje que expresa dicho dibujo.
- b) Recopilar las sugerencias y recomendaciones emitidas, las que servirán para el replanteamiento de nuevas acciones.

Las acciones del arte del dibujo, dentro de sus límites expresivos, incentivarán la actividad creativa y crítica del estudiante.

- c) Incentivará la ilustración de escenas de textos literarios (cuentos, leyendas, poesías, etc.)
- d) Fomentará la realización de exposiciones y festivales de dibujo.
- e) Orientar hacia el reconocimiento del valor de las creaciones artísticas propias y su importancia en la cultura peruana, para lo cual se propiciarán visitas a los centros artesanales, ferias, mercados, museos, coliseos, festivales, etc.
- f) Reflexionar y comentar sobre el contenido, desde el punto de vista sociológico de los trabajos de arte popular.
- g) Elaborar trabajos creativos de contenido temático según la técnica elegida por el alumno, sea de dibujo, pintura, modelado, etc.

Pueden servir de puntos de inicio los siguientes aspectos:

- a) Las experiencias del ambiente laboral, acentuando sus aptitudes, movimientos y fuerza expresiva.
- b) Las costumbres, tradición y folklore de la comunidad (escenas típicas de su región o zona: vendedores ambulantes, mercado, lustrabotas, etc. Vestimentas propias de las regiones o las usadas según las diferentes estaciones del año).
- c) La flora y fauna propia de la zona.
- d) Los estados emocionales del hombre: alegría, tristeza, terror, sorpresa, etc.
- e) Las diferentes formas geométricas: círculo, cuadrado, triángulo, etc.
- f) Los problemas sociales más importantes que afectan a la comunidad (vivienda, luz, alcoholismo, droga, etc.) así como la promoción de campañas de prevención: salud, nutrición, enfermedades, vacunas, etc.

Lo importante es que se emplee una buena motivación. Una buena motivación debe poseer temas en base a las experiencias socio-culturales del estudiante para su formación social, su participación permanente y su constante cuestionamiento.

1.6 OTRAS ACCIONES QUE SE PUEDEN REALIZAR PARA DESARROLLAR EL ESPÍRITU CRÍTICO Y CREATIVO DE LOS NIÑOS:

- Dialogar acerca de sus experiencias y actividades artísticas, sobre las diferentes manifestaciones artesanales que se dan en su región.
- Comentar sobre las formas o motivos del arte popular, resaltar el valor artístico del dibujo como obra original para evitar la imitación o estandarización de la misma.
- Observar las manifestaciones artesanales dadas en las diferentes etapas en la historia del país.

- Crear conciencia de que la artesanía da oportunidad de desarrollo a la comunidad.
- Realizar trazos que demuestren un mínimo de coordinación y de destreza.
- Realizar apuntes libres sobre las personas, cosas, estados de ánimo, etc.
- Proponer trabajos sobre los diferentes temas motivacionales presentados y que puedan ser productos de investigación local, regional o nacional. Ejemplos: tejidos del Perú, teniendo en cuenta la historia de diversas regiones.

La elección del dibujo depende de la edad, el temperamento y el gusto de cada niño. En los niños, este ejercicio de composición da resultados sorprendentes.

1.7 OTROS TÉRMINOS QUE DEBEMOS CONOCER:

1.7.1 DIBUJO ARTÍSTICO.- El dibujo artístico en su definición más exacta no es más que la representación de un objeto por medio de líneas que limitan sus formas y contornos. Se basa en la abstracción de nuestro espíritu que permite fijar la apariencia de la forma, puesto que el ojo humano sólo percibe reflejos de colores de diversas intensidades de luminosidad.

Es el lenguaje de las imágenes, empleado para la comunicación y expresión del ser humano, transmitiendo ideas, descripciones, mostrando los sentimientos. El lenguaje del dibujo supera las barreras idiomáticas, pues tiene un carácter universal y facilita las relaciones interculturales.

1.7.2 CROQUIS.- Es el diseño rápido y ligero que se hace de un terreno, de un paisaje, de una posición militar, etc., sin valerse de

instrumentos ni aparatos geométricos en forma de dibujo y como tanteo o preliminar de algo que puede completarse.

A pesar de ello un croquis no carece de mérito. Incluso algunos, realizados por grandes artistas, se consideran actualmente como obras de gran valor, debidamente apreciadas y con categoría de producciones artísticas.

1.7.3 APUNTE.- Es un dibujo de elaboración avanzada, es un dibujo conciso, donde se resuelven los problemas espaciales y volumétricos más básicos del objeto o la imagen y, sobre todo, de realización muy rápida. Es un ejercicio importante para adquirir destreza en la representación gráfica e imprescindible para potenciar capacidades como el análisis y síntesis de las formas.

El apunte nos permite hacer dibujos rápidos, instantáneas de todo aquello que pueda tener interés plástico para nosotros. Nos proporciona conclusiones que nos sirven de referente para posteriores análisis de formas e imágenes.

1.7.4 BOCETO.- Es la plasmación de la primera idea del artista, realizada en un borrador, es decir, en una superficie apta simplemente para trazar unas líneas y dar unos colores, todo de forma rápida, y con el único objetivo de conocer el objeto que ha de producir la obra definitiva.

1.7.5 BODEGÓN.- Un bodegón, también conocido como **naturaleza muerta**, es una obra de arte que representa objetos inanimados, generalmente objetos cotidianos que pueden ser naturales (animales de caza, frutas, flores, comida, plantas, rocas o conchas) o hechos por el hombre (utensilios de cocina, de mesa o de casa, antigüedades,

libros, joyas, monedas, pipas, etc.) en un espacio artificial determinado. El bodegón en el arte tiene por objeto la exaltación de la belleza de las cosas entendiendo la hermosura de los seres inanimados, será más fácil comprender el valor de los seres con vida, de los animales y en especial del hombre.

El bodegón es un tema humanístico porque sensibiliza y permite la mejor comprensión de la realidad y la belleza del mundo circundante.

1.7.6 RETRATO.- Es una pintura o imagen principalmente de una persona. También se entiende por retrato la descripción de la figura o carácter, o sea, de las cualidades físicas o morales de una persona.

Por lo tanto, la primera definición de retrato es aquella que se refiere a la expresión plástica de una persona a imitación de la misma, lo que ocurre en la pintura, la escultura y la fotografía. En un retrato predomina la cara y su expresión. Se pretende mostrar la semejanza, personalidad e incluso el estado de ánimo de la persona. Por esta razón, en fotografía un retrato no es generalmente una simple foto, sino una imagen compuesta de la persona en una posición quieta.

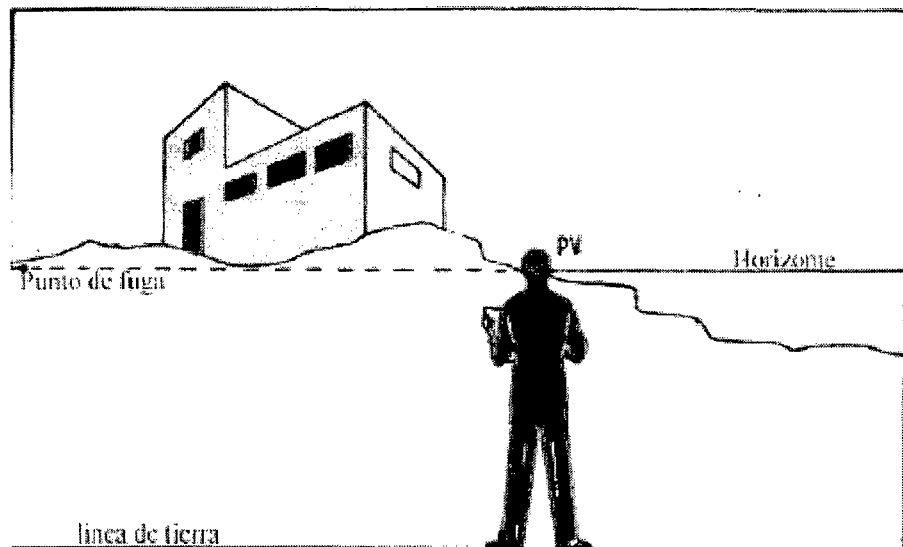
1.7.7 AUTORRETRATO.- El **autorretrato** es uno de los ejercicios de análisis más profundos que puede hacer un artista. Implica escrutarse el rostro y conocerse hasta tal punto que la expresión que tenga en ese momento se traduzca en el dibujo o la pintura que aborda. Para el efecto, el pintor se vale de un espejo para ver sus características fisonómicas. Aparentemente es un tema sencillo, pero en realidad tiene sus grandes dificultades de orden estético y psicológico.

1.7.8 FIGURA.- La figura es un elemento que existe en un espacio o campo destacándose en su interrelación con otros elementos.

Figura – fondo.- Ley de la psicología de la forma, formulada por **Max Wertheimer**, establece la tendencia a subdividir la totalidad de un campo de percepción en zonas más articuladas (figuras) y otras fluidas y desorganizadas que constituyen el fondo. Según esta ley, toda superficie rodeada tiende a convertirse en figura en tanto que la restante actuará como fondo. Wertheimer fijó, además, otras leyes principales que determinan el fenómeno: todo objeto sensible existe contra un fondo; la figura tiene calidad de cosa, el fondo tiene la impresión que el fondo 'pasa' por detrás de la figura; la figura es por lo general el campo de menor tamaño; el color es más denso y compacto en la figura que en el fondo; también aquella presenta mayor estabilidad, claridad y precisión, y aparece siempre más cerca del espectador. Todo lo de la figura se recuerda mejor.

1.7.9 PERSPECTIVA.- La perspectiva es una técnica de dibujo mediante la cual conseguimos provocar el efecto de lejanía y profundidad y por tanto de volumen.

En la observación de una perspectiva hemos de distinguir: la línea de tierra, que es la línea o plano sobre el que nos apoyamos, la línea de horizonte que está a la altura de nuestros ojos, el punto de vista que está en la línea de horizonte y justo en línea con nuestros ojos y el punto o puntos de fuga que son justamente donde se unen todas las líneas de "la cónica".



La perspectiva permite situar a través del dibujo los diferentes elementos del modelo en profundidad sirviéndose de las líneas de fuga. La correcta utilización de la perspectiva en el dibujo supone un mayor entendimiento de la realidad que se está representando.

1.7.10 IMAGEN.- Suele llamarse imagen al conjunto de las representaciones que tenemos de las cosas. En alguna medida imagen y representación son sinónimos y se refieren a los diversos tipos de aprehensión de un objeto presente, la representación de percepciones pasadas, estar ligado a la imaginación en la libre combinación de percepciones pasadas o a la alucinación. En el sentido artístico, la imagen plástica puede ser definida como el resultado de un proceso de creación, en el que, buscando la adecuación de los materiales, las técnicas y la organización sufre una transformación de las impresiones sensoriales, supone siempre la actualidad de la experiencia, la que aparece a través de la imagen; esto hace suponer a la vez una experiencia anterior. La imagen trae consigo la actualidad del objeto convocante de lo dado.

1.7.11 MODELO.- El modelo es un tipo destinado a reproducirse. Así se dice un modelo de dibujo, se dirá de una composición ornamental, por ejemplo, que es un modelo para expresar que dicha composición debe estudiarse y servir de tipo cuando sea necesario.

Tipo: Se dice en arte de una figura de un carácter preciso y particular.

1.7.12 FORMA.- Es el espacio determinado por una línea, en pintura, es la precisión del contorno. Preferir la forma al color, es preferir el dibujo al color.

1.7.13 VOLUMEN.- El volumen es el espacio ocupado por un cuerpo al conocimiento del cual llegamos por medio de la luz y de las sombras, y que nos permite tener una percepción tridimensional de ese cuerpo o de ese objeto que deseamos representar en un dibujo o en una pintura.

1.7.14 PAISAJE.- Es el dibujo que representa una vista panorámica de la naturaleza. Si toma una vista de mar recibe el nombre de MARINA. El paisaje es uno de los temas más hermosos, porque sensibiliza al ser humano para entender la naturaleza; es uno de los temas más bellos del arte de la pintura, sus vistas multicolores y de formas infinitas, tienen la virtud de avivar el alma, de humanizar los sentimientos, de relacionarnos mejor con el mundo en que vivimos.

El paisaje también puede ser el objeto material a crear o modificar por el arte mismo. El Arte de paisajes representa pictóricamente escenas de la naturaleza, tales como montañas, valles, árboles, ríos y bosques. Casi siempre se incluye en la vista el cielo, y el tiempo usualmente es un elemento de la composición. Tradicionalmente, el arte de paisajes plasma la superficie de la tierra, pero puede haber otros tipos de paisajes, como los que se inspiran en los sueños.

* **Paisaje rural.-** Género pictórico realizado con distintos paisajes y geografía que pueden ser identificadas con la vida del campo, sus colores, sus costumbres, desde aquello muy realista hasta otros que rozan la abstracción.

* **Paisaje urbano.-** Género pictórico realizado con distintos paisajes y geografía que pueden ser identificado con la vida de la ciudad, su estructura urbana, su paisaje, sus colores , sus costumbres, desde aquello muy realista hasta otros que rozan la abstracción.

CAPÍTULO IV

I. LA CREATIVIDAD

La creatividad es un término bastante amplio que, por lo general, se vincula a la innovación y a la originalidad en diversas actividades y que en nuestros días está adquiriendo una gran relevancia. Se ha pasado de concebir la creatividad como una conducta anómala, infrecuente, propia de genios, de iluminados por las musas, de personas inadaptadas socialmente, a considerarla como necesaria para la vida social, para el desarrollo de la ciencia, como un componente imprescindible en el mundo de las empresas, para la política, para el mundo de la publicidad, la educación y las relaciones sociales.

La creatividad es uno de los motores que puede llevar a la humanidad al progreso y la mejora de las condiciones de vida. Existe un campo al que se ha asociado la creatividad de manera indisoluble, es el de la creación artística, hasta el punto de considerar que toda actividad que pretenda ser considerada como arte debe tener un carácter creativo.

Creatividad es la capacidad humana para percibir y evaluar situaciones problemáticas, reconocer lagunas de información, formular ideas propias para solucionar problemas; para cubrir estas lagunas primero con hipótesis y luego con verificaciones o modificaciones de las mismas.

Se entiende, también, por creatividad, la capacidad para expresar y comunicar el resultado de este investigar, pensar y hallar.

En muchos casos, en nuestro medio el potencial creativo del niño no encuentra un ambiente propicio para su desarrollo, no se le preserva, no se le nutre. Para preservarlo y nutrido es necesario estimular al niño, progresivamente, para ejercitar su imaginación original, su sensibilidad, su expresión fluida. Cuando se

reprime la creatividad cuando no se estimula el afloramiento y desarrollo del potencial creativo, se expone al niño a peligros de índole psicológico y social.

Puesto que el arte es un proceso creativo por excelencia, que obedece a una necesidad humana innata de comunicación, de expresar ideas, creencias y valores; de expresar el mundo interno y externo, proceso por el cual se proyecta conocimiento, apreciación, reflexión y sentimiento sobre el mundo que nos rodea.

La creatividad es una característica de la persona, es un proceso y una capacidad para la resolución de problemas. Por esto uno de los retos fundamentales en creatividad es el de encontrar herramientas que ayuden en la solución creativa de problemas.

Dentro de las distintas áreas y según varios autores podemos encontrar distintas y variadas definiciones acerca de la creatividad según los distintos enfoques. Lo que sí se tiene claro es que la creatividad sería más que una condición necesaria en las actuales condiciones de vida y que por lo demás ha sido siempre necesaria ya que el medio obliga al hombre a modificarlo para que éste sea más adaptable a su entorno y pueda sacar mejores ganancias. Si se piensa sí se puede decir entonces que la mayoría de los logros de la humanidad son logros creativos como por ejemplo lo es la escritura, la luz eléctrica, el teléfono y tantos más elementos que han ayudado al progreso de la humanidad.

Para el distinguido investigador Guilford la creatividad implica huir de lo obvio, lo seguro y lo previsible para producir algo que, al menos para el niño, resulta novedoso.

Guilford, destaca cuatro factores para el desarrollo de la mentalidad creativa:

- **La fluidez**, cantidad de ideas que una persona puede producir respecto a un tema determinado.

- **La flexibilidad**, variedad y heterogeneidad de las ideas producidas, que nace de la capacidad de pasar fácilmente de una categoría a otra, de abordar el problema de diferentes puntos de vista, de diferentes ángulos.
- **La originalidad**, la rareza del pensamiento con que se planteará el problema; en su fase inicial es un tanto raro y difícil de aceptar, allí está el pensamiento original.
- **La viabilidad**, capacidad de producir ideas y soluciones realizables en la práctica.

Los tres primeros factores son funciones del pensamiento divergente o lateral, distinto del pensamiento convergente, lógico o vertical. El pensamiento convergente es el que evoca ideas y trata de encadenarlos para llegar a un punto ya existente y definido, aunque un tanto desconocido para el sujeto.

El pensamiento divergente al contrario actúa como un explorador que va a la aventura. El pensamiento convergente se relaciona más con el aprendizaje escolar, y el pensamiento divergente se vincula más con la creatividad.

Guilford recoge algunos estudios experimentales sobre la creación y destaca los de **Graham Wallas** quien en 1926 estableció por primera vez las fases o etapas de la creación: preparación, incubación, iluminación y verificación. Aunque **Vinacke (1952)** entiende que el acto creativo es un proceso unitario en el que estas fases se presentan sin interrupción y no siempre en el mismo orden procede no obstante, hacer una descripción diferencial de las mismas:

1. **La preparación.-** es la fase en la que en un momento más remoto se adquieren conocimientos y actitudes de las que surgirá el pensamiento creador. La preparación es un aspecto del proceso creador que con frecuencia pasa por alto aquellos que conciben el acto creativo como un simple proceso de intuición. Es el proceso de recopilar información, interviene procesos preceptuales de memoria y de selección.

2. **La incubación.-** Aquí el creador parece no estar pensando en el problema, sino que tiene un cierto alejamiento de él. Es el proceso de análisis y de procesamiento de la información centrándose en la corrección y búsqueda de datos. Es decir, nuestro inconsciente trabaja en el problema.
3. **La iluminación.-** Es el momento en que se da la inspiración de la idea, cuando el problema es reestructurado y aparece la solución. Es el proceso de darse cuenta y se identifica más como un proceso de salida de información, suele aparecer después de un periodo de confusiones. Esta etapa se da junto con la etapa de incubación.
4. **La verificación.-** Es la última etapa del proceso creador; la solución tiene que someterse a la crítica y la verificación y así poder pulir. Es el proceso de evaluación sobre la utilidad temporal del objeto o proceso de creación.

La primera y última etapa son tareas conscientes, mientras que las dos etapas intermedias involucran procesos inconscientes.

Mayers (1998) define la creatividad como la capacidad para producir nuevas y valiosas ideas. Las distintas salidas a la creatividad dependen de la cultura en donde esta significa expresar temas familiares a través de nuevas formas. Este autor identifica cinco componentes de la creatividad:

1. **Competencia.-** Una base de conocimiento bien desarrollada. Cuantas más ideas, imágenes y frases nos encontremos a lo largo de nuestro aprendizaje, más posibilidades tenemos de combinar estas piezas mentales de nuevas formas.
2. **Pensamiento imaginativo.-** Proporciona la capacidad de ver las cosas de distintas formas, de reconocer modelos, de establecer conexiones.

3. **Personalidad audaz.-** Tolera la ambigüedad y el riesgo, persevera en superar los obstáculos del camino y busca nuevas experiencias, en lugar de seguir la corriente.
4. **Motivación intrínseca.-** Las personas creativas no se centran en motivaciones externas como pueden ser alcanzar metas, impresionar a las personas o ganar dinero, sino más bien en el placer y el desafío intrínseco de su trabajo.
5. **Un entorno creativo.-** Suscita, apoya y perfecciona las ideas creativas.

Otro autor que ha desarrollado importantes estudios sobre creatividad y enseñanza creativa es **E. Paul Torrance**, que es autor de uno de los escasos test para medir la creatividad a través de él se ofrecen estímulos visuales (formas o figuras) que se utilizarán para dibujar, de manera realista, cualquier cosa que desee el niño o la niña. Se evalúan cuatro descriptores de la creatividad: originalidad, fluidez, flexibilidad y elaboración.

Viktor Lowenfeld, en su libro *Desarrollo de la capacidad creadora* plantea el carácter natural del desarrollo de la creatividad en niños y niñas y la necesidad de prevenir sin contaminaciones esta cualidad:

Todos los niños nacen creativos... no deberíamos preocuparnos por motivar a los niños para que se comporten en forma creativa; lo que sí debe preocuparnos son las restricciones psicológicas y físicas que el medio pone en el camino del pequeño que crece inhibiendo su natura! curiosidad y su comportamiento exploratorio. (Lowenfeld y Britain, 1977)

Howard Gardner (1988), afirma que el individuo creativo es una persona que resuelve problemas con regularidad, elabora productos o define cuestiones nuevas en un campo, de un modo que al principio es considerado nuevo, pero que al final llega a ser aceptado en un contexto cultural concreto.

En su libro “*Mentes creativas*” Gardner (1995) aborda, como un científico social, la vida y obra de siete “Maestros creativos modernos”. Cada uno de los elegidos representa a uno de los tipos de inteligencia por él presentadas. Gardner afirma que las soluciones creativas a los problemas se dan con mayor frecuencia si los individuos se dedican a una actividad por puro placer que cuando lo hacen por recompensas o por exigencias exteriores. El saber, que uno será juzgado como creativo, limita las posibilidades creativas.

1.1. NIVELES Y MODALIDADES DE LA CREATIVIDAD.

Las formas o niveles de creatividad son resultantes del grado de transformación o alteración del medio. Integran la persona, el proceso, el medio y el problema, haciéndose más presentes en el producto. Apuntan a responder cómo se manifiesta el talento creativo o la conducta creadora en el sujeto. Según Taylor, la creatividad se evidencia a través de distintos niveles:

- 1. Nivel expresivo.-** Representa la forma más elemental de transformación, caracterizándose por la improvisación y la espontaneidad. El hombre es capaz de descubrir nuevas formas de manifestarse, que le permiten por una parte, una auto identificación y por otra, una mejor comunicación con los demás y con el ambiente. Estas nuevas formas de expresión permiten la captación e inclusión de la vida afectiva, de múltiples matices y relaciones no repetidas.
- 2. Nivel productivo.-** Se caracteriza por la acentuación del carácter técnico. Su orientación hacia la productividad permite el incremento numérico del producto, el afinamiento de detalles que lo hacen más apto y atractivo. En otras palabras, la improvisación es sustituida por la aplicación de técnicas y estrategias pertinentes y adecuadas al resultado perseguido. Se fija el objetivo a alcanzar, y el resultado es una realización valiosa por su originalidad.

3. **Nivel inventivo.**- Tiene lugar cuando, superadas las expectativas lógicas, se llegan a manipular determinados elementos del medio. Este nivel de creatividad con valor social, se manifiesta en descubrimientos científicos.
4. **Nivel innovador.**- Supone un buen nivel de flexibilidad y un alto grado de originalidad. El sujeto transforma el medio comunicando resultados únicos y relevantes. Debe captar las implicaciones y las relaciones existentes entre los elementos. Puede darse en la creación de actitudes hacia el cambio y traslado de cierta información a otros contextos.
5. **Nivel emergente.**- La fuerza creativa irrumpe con tal fuerza que ya no se trata de modificar, sino de proponer algo nuevo. Los sujetos aportan ideas radicalmente nuevas. En general se presenta en el lenguaje abstracto. Es el nivel que caracteriza al talento y al ingenio.

Como se ha visto, los niveles de creatividad planteados por Taylor, están fundamentalmente orientados hacia una escala de menor a mayor riqueza de la creatividad, aunque este criterio utilizado no es absoluto.

II. CREATIVIDAD Y EDUCACIÓN

La educación en su más amplio sentido juega un rol destacado en el desarrollo de las capacidades humanas. Si somos capaces de adaptarnos a situaciones nuevas con habilidad, es porque la educación no ha descuidado nuestro crecimiento en todas las áreas. Cada acto de nuestra vida exige cierto grado de creación, y es evidente que la primera y gran medida del educador es desarrollar la capacidad de creación personal en forma paulatina y de acuerdo a la edad psicológica del alumno. La importancia de la creatividad en el sistema educativo es un tema relevante y central en los debates actuales sobre innovaciones y cambios educativos. Se enfatiza que el desarrollo del pensamiento y actitud creadora de los educandos no debe continuar ausente de las aspiraciones y objetivos educacionales.

La enseñanza creativa centra especialmente su interés en el modo de pensar y actuar peculiar de cada individuo. Cualquier actividad de la clase permite la libertad de pensamiento y la comunicación estimulante de la creatividad. Si el ambiente del salón de clases es atractivo y generador de ideas y recursos, el niño se sentirá libre para ser, pensar, sentir y experimentar a su modo, sabiendo de antemano que se lo acepta como es y que se valorará su contribución.

El niño que realiza una tarea en forma creativa, aporta sus experiencias, percepciones y descubrimientos y sus logros tendrán una definida relación con su personalidad. Así, su producto creativo se transforma en una clave para entenderlo mejor.

La creatividad puede ser desarrollada a través del proceso educativo, favoreciendo potencialidades y consiguiendo una mejor utilización de los recursos individuales y grupales dentro del proceso enseñanza-aprendizaje.

Una educación creativa es una educación desarrolladora y autorrealizadora, en la cual no solamente resulta valioso el aprendizaje de nuevas habilidades y estrategias de trabajo, sino también el aprendizaje de una serie de actitudes que en determinados momentos nos llenan de cualidades psicológicas para ser creativos o para permitir que otros lo sean.

Para enseñar creativamente, hay que empezar por reconocer que uno tiene por dentro una creatividad escondida, que quiere explorarla y que quiere que los niños también la exploren. Para esto hay distintos pasos que se deben seguir:

1. Entender la naturaleza de la creatividad
2. Practicar la propia creatividad
3. Usar estrategias de enseñanza que nutran en los estudiantes la creatividad.

Hasta el momento la educación ha ido encaminada a la posesión de conocimiento y la enseñanza ha sido transmisiva. Hoy, sin embargo, está

demostrado que la enseñanza y el aprendizaje constructivos orientados a la creatividad, a la larga, permiten que el sujeto obtenga resultados superiores a los otros, incluso en el orden académico. Por esto, se puede decir que la creatividad además de ayudar a los alumnos en la solución de conflictos, a ampliar su pensamiento lo ayuda también académicamente y así queda aún más demostrada la importancia que tiene la creatividad en el mejoramiento del desarrollo de los niños en el sistema educacional.

II. MATERIAL Y MÉTODO

2.1. MATERIAL DE ESTUDIO

2.1.1. POBLACIÓN

La población se ha constituido por catorce (14) educandos del tercer grado de educación primaria de la Institución Educativa “Andrés Bello” matriculados en el año 2010.

2.1.2. MUESTRA

La muestra ha sido convencional conformada de manera directa por siete (07) educandos del tercer grado de educación primaria de la Institución Educativa “Andrés Bello” matriculados en el año 2010, los cuales conformaron el Grupo experimental.

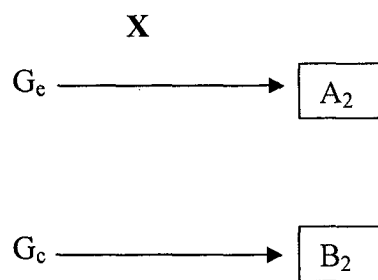
El Grupo control se eligió también de manera convencional conformada por siete (07) educandos del tercer grado de educación primaria de la Institución Educativa “Andrés Bello” matriculados en el año 2010.

2.1.3. DISEÑO DE INVESTIGACIÓN

Para esta investigación se utilizó el diseño experimental con dos grupos después.

En este diseño sólo se hacen dos observaciones, ambas después (post- test) del estímulo (X) desconociéndose la situación del antes (pre test) tanto del grupo experimental como del grupo control.

ESQUEMA:



Donde:

G_e	=	Grupo experimental
G_c	=	Grupo control
X	=	Estímulo aplicado al G_e .
A_2 y B_2	=	Pos test aplicado al G_c y G_e

2.1.4. DETERMINACIÓN DE VARIABLES

- A. Variable Independiente (VI).- El dibujo libre,** técnica que se aplicó al grupo experimental a través de una sesión de aprendizaje.
- B. Variable dependiente (VD).- Desarrollo de la capacidad creativa** de los niños y niñas del tercer grado de educación primaria de la Institución Educativa “Andrés Bello” que será medido a través de una prueba objetiva (post- test) con la finalidad de observar la influencia de la práctica del dibujo libre en el desarrollo de la capacidad creativa de los educandos.

2.2. MÉTODOS Y TÉCNICAS DE INVESTIGACIÓN

2.2.1. MÉTODOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS

Se trabajó con el método experimental, con dos grupos después (post-test) el cual se trabajó de la siguiente manera:

- Selección de forma directa del grupo experimental (G_e) y grupo control (G_c).
- Se aplicó el estímulo al grupo experimental.
- Se aplicó el post-test a ambos grupos.
- Se analizó los resultados.
- Se elaboró el informe.

2.2.2. TÉCNICAS DE RECOLECCIÓN DE DATOS

Se utilizó la técnica del fichaje para la sistematización tanto del plan de solución así como del informe del trabajo práctico.

Bibliografía especializada tanto en la sistematicidad del plan de solución así como del informe del trabajo práctico.

2.2.3. INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS

INSTRUMENTOS DE VALIDACIÓN

- Post-test: que contiene:
 - a) Prueba de dibujo
 - b) Prueba de creatividad

2.3. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE DATOS Y RESULTADOS

Los datos se procesaron mediante cuadros de frecuencias y se explica a través de tablas y gráficos.

ESCALA DE MEDICIÓN

ESCALA DE MESURACIÓN	PUNTAJE
ALTO	15 - 20
MEDIO	11 - 14
BAJO	0 - 10

CRITERIOS EVALUADOS

1. COMPOSICIÓN : (10 Puntos) Tema de la obra realizada.
2. COLOR : (7 Puntos) tonos utilizados en la obra.
3. ESTRUCTURA : (3 Puntos) Distribución de los elementos en el plano.

Otros criterios evaluados en el post-test:

- **Fluidez.**- Es la capacidad para dar varias o múltiples respuestas válidas a un problema.
- **Flexibilidad.**- Capacidad para dar respuestas que aparte de válidas, sean también diversas.
- **Originalidad.**- Capacidad para dar soluciones que aparte de ser válidas sean además novedosas, es decir que no constituyan meras variantes de soluciones previas.

III. RESULTADOS

Posteriormente se organizó, presentó y procesó los datos. Luego, se comprobó y contrastó la hipótesis de investigación, ésta fue probada y contrastada de acuerdo al diseño de investigación. Finalmente se analizó e interpretó la información obtenida. Los referidos procedimientos se describen en detalle a continuación:

CÓDIGOS DE POST PRUEBA DEL GRUPO EXPERIMENTAL

CÓDIGO	PUNTAJE	NIVEL
1	18	A
2	20	A
3	15	M
4	18	A
5	17	A
6	19	A
7	18	A

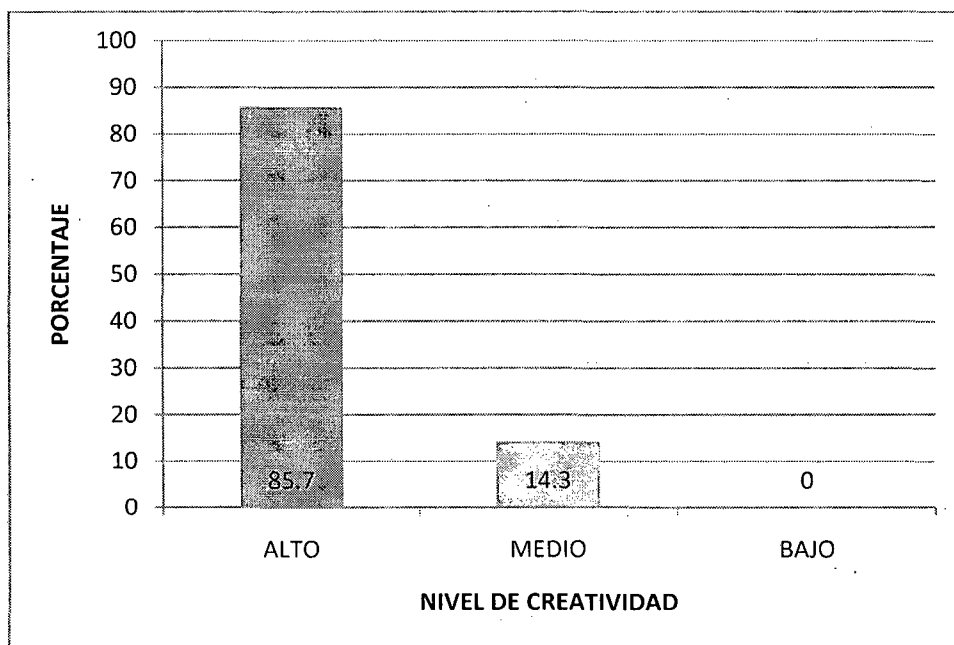
RESULTADOS:

TABLA N° 01: CUADRO DE RESUMEN DEL NIVEL DE CREATIVIDAD ALCANZADO EN EL POST-TEST POR EL GRUPO EXPERIMENTAL

NIVELES	POST-TEST	
	Fi	%
ALTO (A)	6	85.7
MEDIO (M)	1	14.3
BAJO (B)	0	0

FUENTE: POST-TEST DEL GRUPO EXPERIMENTAL

FIGURA N° 01: NIVEL DE CREATIVIDAD ALCANZADO EN EL POST-TEST POR EL GRUPO EXPERIMENTAL



INTERPRETACIÓN: Luego de la aplicación del post-test al G_e se obtuvo los siguientes resultados:

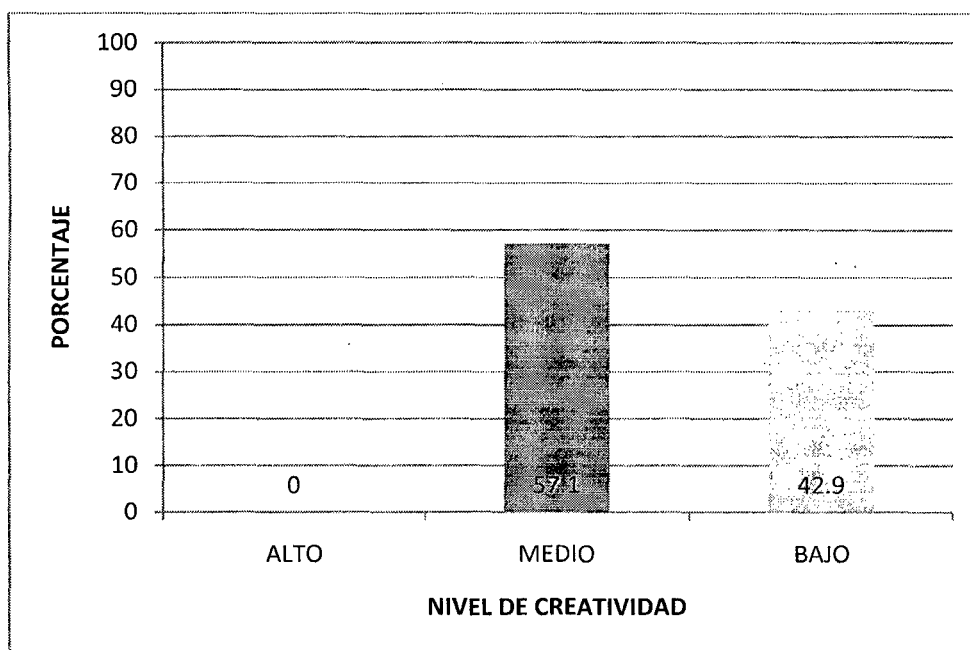
- El 85.7% presenta un nivel alto en creatividad.
- El 14.3% presenta un nivel medio en creatividad.
- El 0% presenta un nivel bajo en creatividad.

CÓDIGOS DE POST PRUEBA DEL GRUPO CONTROL

CÓDIGO	PUNTAJE	NIVEL
1	12	A
2	13	A
3	11	M
4	11	A
5	05	A
6	08	A
7	04	A

RESULTADOS:**TABLA N° 02: CUADRO DE RESUMEN DEL NIVEL DE CREATIVIDAD ALCANZADO EN EL POST-TEST POR EL GRUPO CONTROL**

NIVELES	POSTEST	
	Fi	%
ALTO (A)	0	0
MEDIO (M)	4	57.1
BAJO (B)	3	42.9

FUENTE: POST-TEST DEL GRUPO CONTROL**FIGURA N° 02: NIVEL DE CREATIVIDAD ALCANZADO EN EL POST-TEST POR EL GRUPO CONTROL**

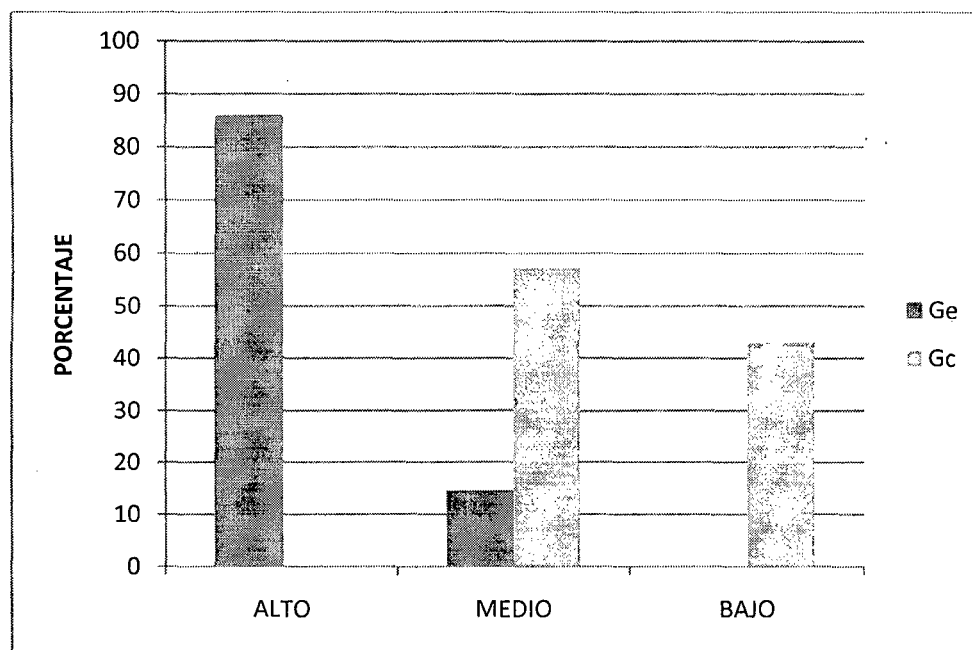
INTERPRETACIÓN: Luego de la aplicación del post-test al G_c se obtuvo los siguientes resultados:

- El 0% presenta un nivel alto en creatividad.
- El 57.1% presenta un nivel medio en creatividad.
- El 42.9 % presenta un nivel bajo en creatividad

TABLA N° 03: CUADRO COMPARATIVO DEL NIVEL DE CREATIVIDAD ALCANZADO EN EL POST-TEST POR EL GRUPO EXPERIMENTAL (G_e) Y EL GRUPO CONTROL (G_c)

NIVELES	POST-TEST G_e		POST-TEST G_c	
	fi	%	Fi	%
ALTO (A)	6	85.7	0	0
MEDIO (M)	1	14.3	4	57.1
BAJO (B)	0	0	3	42.9

FIGURA N° 03: COMPARACIÓN DEL NIVEL DE CREATIVIDAD ALCANZADO EN EL POST-TEST EL GRUPO EXPERIMENTAL Y EL GRUPO CONTROL



INTERPRETACIÓN:

- El 85.7% del Grupo experimental, presenta un nivel alto en creatividad; mientras que el 0% del Grupo control presenta un nivel alto en creatividad.

- El 14.3 % del Grupo experimental, presenta un nivel medio en creatividad, mientras que el 57.1% del Grupo Control, presenta un nivel medio en creatividad.
- El 0% del Grupo experimental, presenta un nivel bajo en creatividad; mientras que el 42.9% del Grupo control, presenta un nivel bajo en creatividad.

IV. CONCLUSIONES

Después de ejecutada y contrastada la presente investigación se llegó a las conclusiones siguientes:

1. El docente juega un papel importante en el desarrollo de la creatividad del niño.
2. El dibujo libre y espontáneo permite en mayor escala el desarrollo de la capacidad creativa de los niños.
3. Al presentar modelos, figuras, láminas, libros para colorear, etc.; al niño, LIMITAMOS su creatividad.
4. Al dejar trabajar libremente al niño mediante los dibujos, éste expresa emociones, sensaciones, sentimientos, pensamientos; es decir, expresa su mundo interno y externo.
5. El dibujo espontáneo es un proceso que pasa por diversas etapas según varios autores.
6. No hay que enseñar al niño cómo hacer un dibujo; hay que motivarlo a que lo haga según su criterio y su modo de ver las cosas.

V. RECOMENDACIONES

1. El docente no debe presentar modelos para que los niños reproduzcan, más bien debe incentivar a los niños a crear.
2. Nunca se debe comparar los trabajos de los niños, ya que ellos tienen diversos modos de sentir, pensar, actuar y diferentes niveles de aprendizaje.
3. Siempre se debe reconocer y valorar los dibujos de los niños, porque ello anima, a seguir creando.
4. Organizar y ejecutar paseos de campo; ya que los cuentos, las canciones, los juegos; motivan y facilitan la creatividad e imaginación de los niños para ser plasmados en sus dibujos.

REFERENCIA BIBLIOGRÁFICA

1. ACHA, Juan (1993) *“Expresión y apreciación artística”*. Artes Plásticas. Edit. Trillas, S.A de C.V – México.
2. BARAHONA ESPINOZA, Andrés (2004) *Manual de Educación Artística*. Edit. JC. Lima – Perú.
3. BARON FERRERO, Miguel Angel (1975) *“Observo y dibujo”* Expresión Plástica. Edit. Luis Vives. España.
4. BRICEÑO LEANDRO, Raúl (1998) *“Artes en todas las épocas”* Edit. San Marcos. Lima – Perú.
5. CABEZAS LOPEZ, Carlos (2007) *“Análisis y características del dibujo infantil”*. Jaén - España
6. HINOSTROZA AYALA, Aquiles (2000) *“Arte y creatividad en la educación”* Edit. San Marcos. Lima – Perú.
7. MARÍN VIADEL, Ricardo (2003) *Didáctica de la Educación Artística*. Edit. Artes Gráficas Cofás S.A Madrid - España.
8. MAGALLANES CASTILLA, Gladys,
ALMEYDA SAENZ, Orlando (2004) *Manual de estimulación temprana*. Edit. Dualith Graph S.R.L Lima- Perú.
9. MENDEZ BELLIDO, María Luisa (1997) *Educación Artística II*. Edic. Educación a Distancia. Lima - Perú.
10. MINISTERIO DE EDUCACIÓN (1988) *Guía metodológica integrada de aprestamiento*. Lima - Perú.
11. READ, Herbert (1998) *“Educación por el arte”* Edit. Pardos. Barcelona – España.

ANEXOS

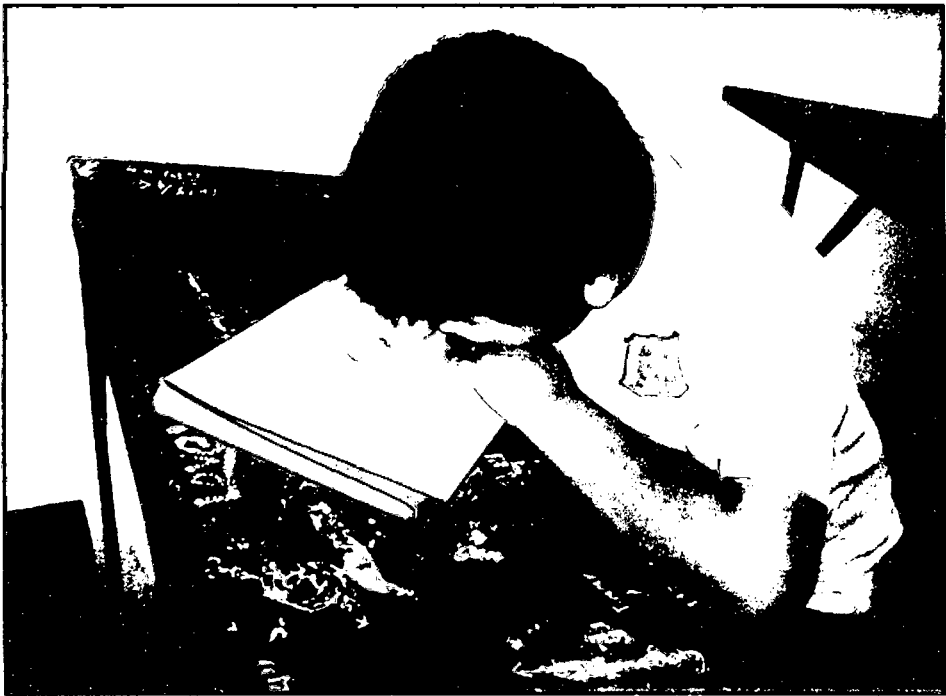
1. Matriz de consistencia del Proyecto de Investigación.
2. Fotos que evidencian el desarrollo del proyecto
3. Post- test

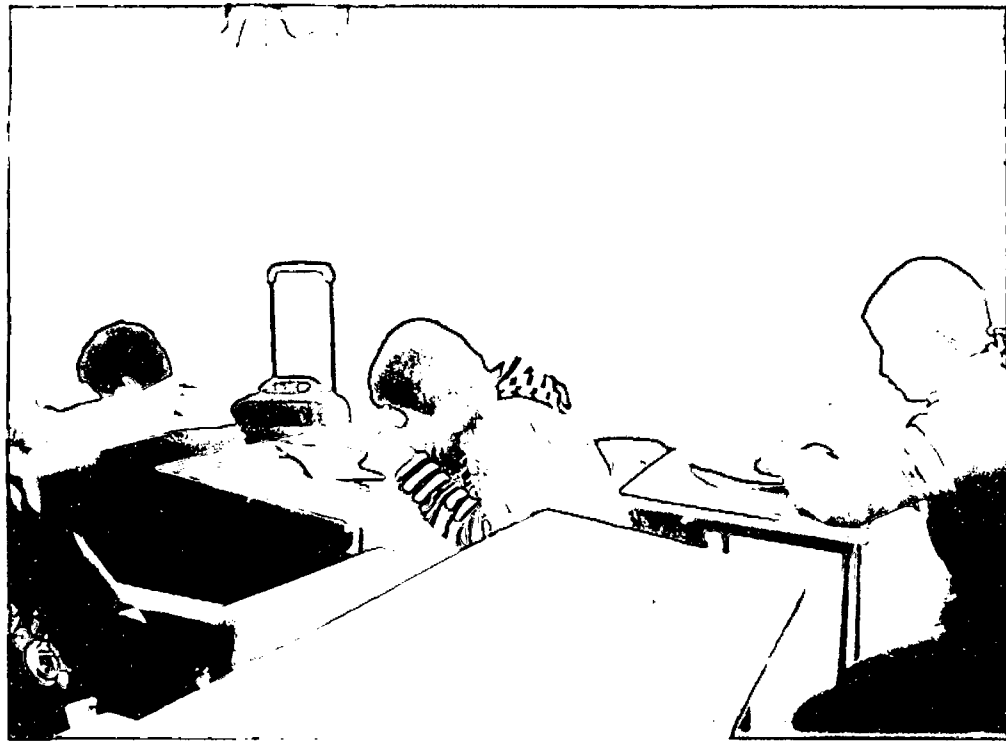
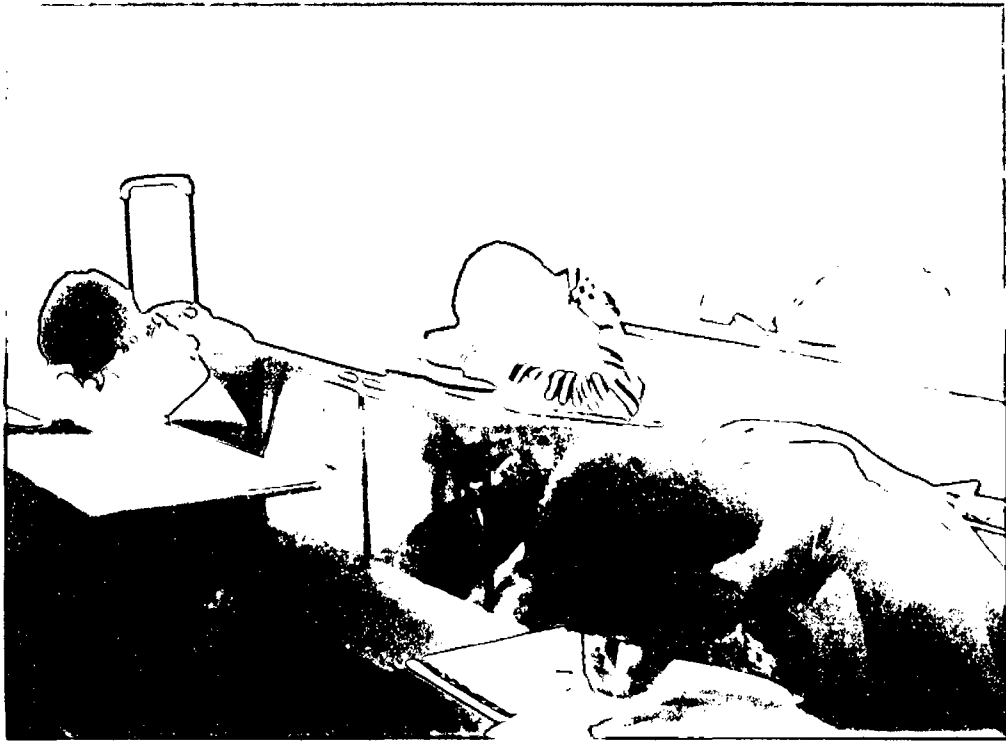
MATRIZ DE CONSISTENCIA DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

TÍTULO: INFLUENCIA DEL DIBUJO LIBRE EN EL DESARROLLO DE LA CAPACIDAD CREATIVA DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL TERCER GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA “ANDRÉS BELLO” DE CHACHAPOYAS EN EL 2010

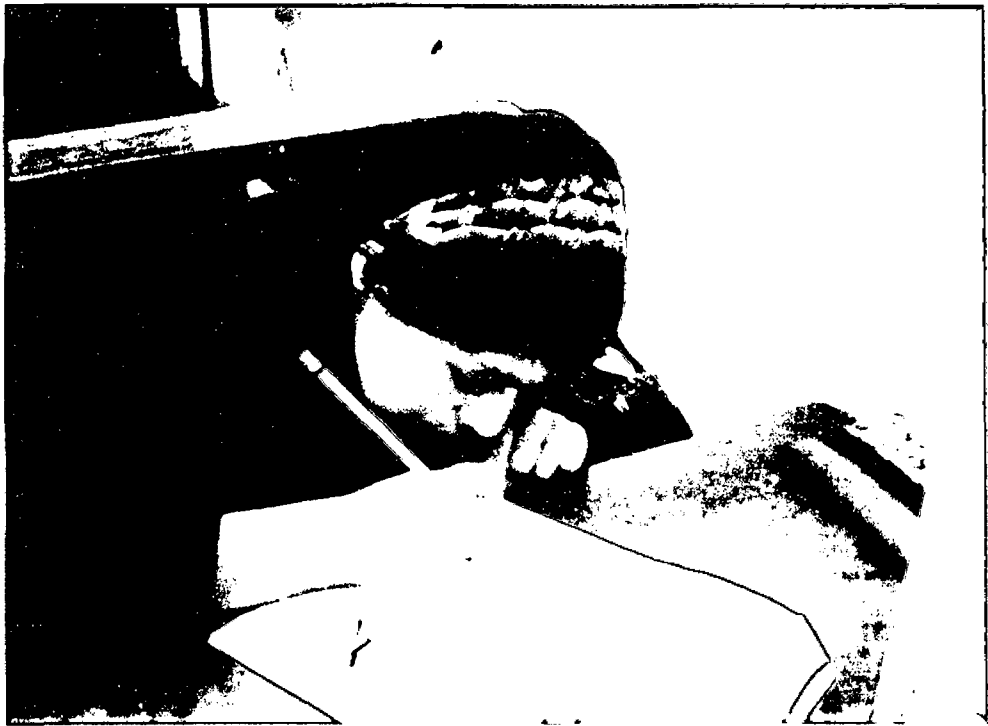
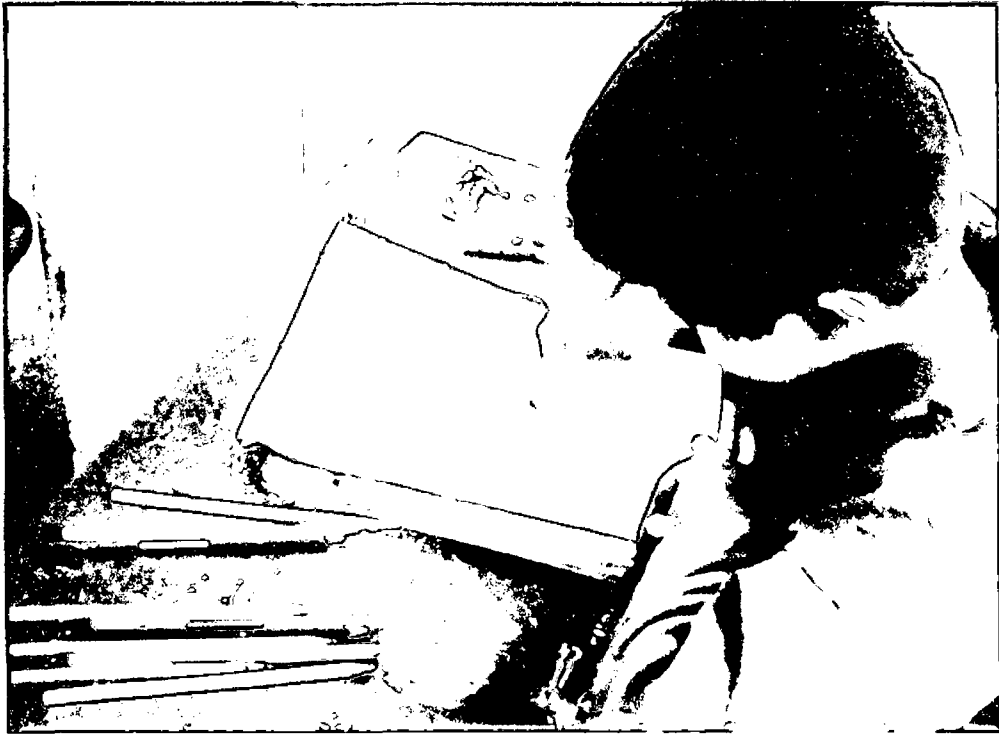
DETERMINACIÓN DEL PROBLEMA	FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	HIPÓTESIS	
<p>Escaso conocimiento de los beneficios de la Educación artística sobre todo de la correcta aplicación de la práctica del dibujo en los niños y niñas de educación primaria.</p>	<p>¿En qué medida influye el dibujo libre en el desarrollo de la capacidad creativa de los niños y niñas del tercer grado de educación primaria de la Institución Educativa “Andrés Bello” de Chachapoyas en el 2010?</p>	<p>HIPÓTESIS CENTRAL DE INVESTIGACIÓN (H₁) El dibujo libre influye significativamente en el desarrollo de la capacidad creativa de los niños y niñas del tercer grado de educación primaria de la Institución Educativa “Andrés Bello” de Chachapoyas.</p> <p>HIPÓTESIS NULA (H₀) El dibujo libre no influye en el desarrollo de la capacidad creativa de los niños y niñas del tercer grado de educación primaria de la Institución Educativa “Andrés Bello” de Chachapoyas.</p>	
VARIABLES	DISEÑO DE INVESTIGACIÓN	POBLACIÓN Y MUESTRA	INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS
<p>Variable Dependiente Desarrollo de la capacidad creativa</p>	<p> $G_e \xrightarrow{X} \boxed{A_2}$ $G_c \longrightarrow \boxed{B_2}$ </p>	<p>POBLACIÓN La población se ha constituido por catorce (14) educandos del tercer grado de educación primaria de la Institución Educativa “Andrés Bello” matriculados en el año 2010.</p> <p>MUESTRA La muestra ha sido convencional conformada de manera directa por siete (07) educandos del tercer grado de educación primaria de la Institución Educativa “Andrés Bello” matriculados en el año 2010, los cuales conformaron el Grupo experimental.</p> <p>El Grupo control se eligió también de manera convencional conformada por siete (07) educandos del tercer grado de educación primaria de la Institución Educativa “Andrés Bello” matriculados en el año 2010.</p>	<p>Post- test para evaluar la creatividad de los niños.</p>
<p>Variable Independiente El dibujo Libre</p>	<p> G_e : Grupo experimental G_c : Grupo control X : Estímulo aplicado al G_e A₂ y B₂: Post -test aplicado al G_e y G_c. </p>		
<p>OBJETIVOS</p> <p>OBJETIVO GENERAL Comprobar que el dibujo infantil practicado libremente influye significativamente en el desarrollo de la capacidad creativa, además distinguir y describir las principales características de los dibujos de los niños y niñas de la Institución Educativa “Andrés Bello” de Chachapoyas en el 2010.</p> <p>OBJETIVOS ESPECÍFICOS</p> <ul style="list-style-type: none"> - Identificar las principales características de los dibujos espontáneos de los niños y niñas. - Determinar la importancia del dibujo en la libre expresión del niño. - Comprender y describir las etapas del dibujo infantil. - Diferenciar los dibujos de los niños, cuando lo hacen utilizando modelos y cuando lo hacen libremente. - Difundir a la comunidad educativa que los niños expresan sus vivencias, estados de ánimo, sensaciones, pensamientos, deseos a través del dibujo libre. 			

APLICACIÓN DEL POST - TEST











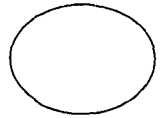


**UNIVERSIDAD NACIONAL TORIBIO RODRÍGUEZ DE MENDOZA DE
AMAZONAS**

Ley de Creación N°27347, Resolución de Funcionamiento N° 114-2011-CONAFU

FACULTAD DE EDUCACIÓN

NOMBRE (S) Y APELLIDOS: **CALIF.**

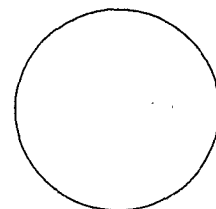
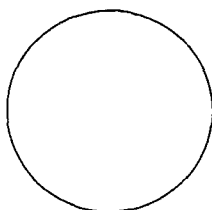
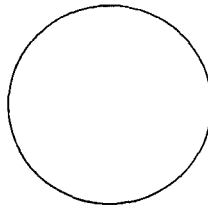
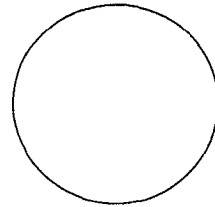
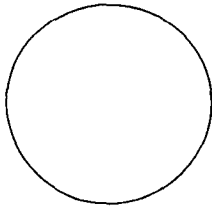


GRADO: **FECHA:** 12/01/2010

FLUIDEZ, FLEXIBILIDAD

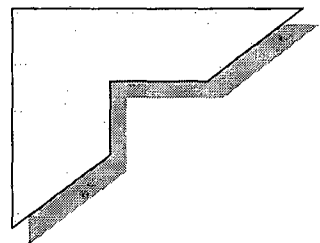
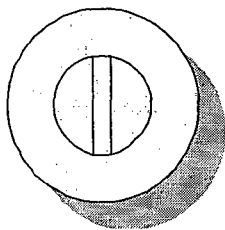
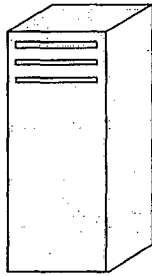
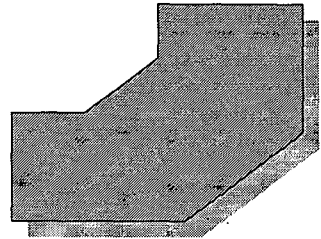
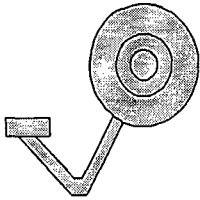
01. Dibuja diferentes objetos utilizando como base los siguientes círculos:

(1 punto c/u)



ORIGINALIDAD

02. En base a los siguientes gráficos elabora diferentes figuras.(1punto c/u)



03. Encuentra las diferencias que encuentres en los siguientes dibujos, cada diferencia debe ser coloreada de un color diferente: (1 punto c/u)

01



02



04. Dibuja lo que más te ha gustado del paseo que hemos realizado.(5 puntos)