

**MINISTERIO DE EDUCACIÓN  
ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA  
PÚBLICA “JOSÉ JIMÉNEZ BORJA”**



**PROGRAMA DE ESTUDIOS DE EDUCACIÓN INICIAL**

**Desarrollo de la competencia crea proyectos desde los lenguajes del arte a través del modelo didáctico “Aprendo creando y jugando” en estudiantes de 4 años de una institución educativa inicial de Tacna, 2022.**

**TRABAJO DE INVESTIGACIÓN: TESINA**

**PRESENTADO POR:**

**Cabrera Silva, Dafne Kiara**

**Peraza Poma, Adelaida Beatriz**

**PARA OPTAR EL GRADO DE:**

**Bachiller de Educación**

**ASESOR (A)**

**Espinoza Tejada, Carmen Antonia**

**<https://orcid.org/0009-0006-8305-7484>**

**TACNA- PERÚ**

**2024**

Desarrollo de la competencia crea proyectos desde los lenguajes artísticos a través del modelo didáctico "Aprendo creando y jugando" en estudiantes de 4 años de una institución educativa inicial de Tacna, 2022.

Tesis sustentada el día: 23 / 10 / 2024, siendo jurados de sustentación los siguientes docentes formadores:



---

Presidente



---

Secretario



---

Vocal

## DEDICATORIA

A Dios que es mi fortaleza y a mi padre Ezequiel Cabrera y mi madre Regina Silva que me apoyó en este proceso para la culminación de la tesina y por apoyarme en mis estudios académicos, forjando junto a ellos mi carrera profesional siendo muy importantes para mi vida.

Dafne

A Dios, que es mi guía para poder cumplir mis metas. A mis padres, quienes me dieron la vida y me apoyaron constantemente para poder ser perseverante a pesar de las dificultades que se presentaron, motivándome día a día.

Adelaida

## **AGRADECIMIENTO**

En primer lugar, queremos agradecer a Dios por permitirnos ser perseverantes en este camino para llegar a cumplir una de nuestras metas, también dar las gracias a todos los miembros de la Institución Educativa Inicial “Luis Alberto Sánchez” quienes fueron las personas que nos brindaron su apoyo para poder realizar el proyecto de investigación. Por otro lado, es importante recalcar el apoyo de los niños de 4 años “Líderes” quienes fortalecieron nuestra labor como futuras maestras y recordar el propósito por el cual llegamos a la decisión de poder estudiar esta hermosa carrera profesional.

Así mismo. Agradecemos a todos los maestros de Escuela de Educación Superior Pública Pedagógica “JOSÉ JIMÉNEZ BORJA” de la ciudad de Tacna, quienes, durante este tiempo de formación profesional, supieron brindarnos todos los recursos académicos con los que hoy en día podemos aplicar frente a los obstáculos que la sociedad presenta.

## ÍNDICE

DEDICATORIA .....	ii
AGRADECIMIENTO .....	iii
ÍNDICE.....	iv
ÍNDICE DE TABLAS.....	vii
ÍNDICE DE FIGURAS.....	ix
RESUMEN.....	x
ABSTRACT .....	xi
INTRODUCCIÓN .....	1

## CAPÍTULO I

### PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1 Descripción del Problema .....	3
1.2 Formulación del Problema.....	6
1.2.1. Problema principal .....	6
1.2.2. Problemas secundarios.....	6
1.3. Objetivos de la Investigación.....	7
1.4. Justificación de la Investigación .....	7
1.5. Hipótesis de la Investigación .....	8
1.6. Variables e Indicadores.....	10
1.6.1. Identificación de las variables.....	10
1.6.2. Operacionalización de las variables .....	11

## **CAPÍTULO II**

### **MARCO TEÓRICO**

2.1.	Antecedentes de la Investigación .....	15
2.2.	Bases Teóricas.....	20
2.2.1.	Área de Comunicación .....	20
2.2.2.	Arte.....	36
2.2.3.	Proyectos artísticos .....	39
2.2.4.	Creatividad .....	41
2.2.5.	Modelo Didáctico.....	43
2.2.6.	Modelo Didáctico “Aprendo creando y jugando”.....	45
2.3.	Definición de Términos .....	51

## **CAPÍTULO III**

### **METODOLOGÍA**

3.1.	Tipo de Investigación.....	53
3.2.	Diseño de Investigación .....	54
3.3.	Población y Muestra.....	54
3.4.	Técnicas e Instrumentos de Recolección de Datos .....	56
3.6.	Técnicas de Procesamiento y Análisis e interpretación de los Datos .....	60

## **CAPÍTULO IV**

### **RESULTADOS**

4.1.	Descripción del Trabajo de Campo.....	62
4.2.	Análisis Estadístico Descriptivo e Inferencial .....	66

4.3. Verificación de Hipótesis.....	96
CONCLUSIONES .....	100
RECOMENDACIONES .....	101
REFERENCIAS .....	102
ANEXOS.. .....	110

## ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1: Población.....	55
Tabla 2: Muestra .....	56
Tabla 3: Evaluación inicial de la competencia “Crea proyectos desde los lenguajes artísticos”, por ítems.....	66
Tabla 4: Niveles de logro de la competencia “Crea proyectos desde los lenguajes artísticos”, en la evaluación inicial de los estudiantes. ....	69
Tabla 5: Dimensiones de la competencia “Crea proyectos desde los lenguajes artísticos”, en la evaluación inicial de los estudiantes. ....	71
Tabla 6: Resultado de las medidas estadísticas descriptivas del nivel de logro de la competencia “Crea proyectos desde los lenguajes artísticos”, en la evaluación inicial .....	73
Tabla 7: Evaluación final de la competencia “Crea proyectos desde los lenguajes artísticos” de los estudiantes, por ítems. ....	78
Tabla 8: Niveles de logro de la competencia “Crea proyectos desde los lenguajes artísticos”, en la evaluación final de los estudiantes. ....	81
Tabla 9: Dimensiones de la competencia “Crea proyectos desde los lenguajes artísticos”, en la evaluación final de los estudiantes. ....	83
Tabla 10: Resultado de las medidas estadísticas descriptivas del nivel de logro de la competencia “Crea proyectos desde los lenguajes artísticos”, en la evaluación final. ....	85

Tabla 11: Competencia de las medidas estadísticas descriptivas del nivel de logro de la competencia en la evaluación final de los estudiantes. ....	93
Tabla 12: Comparación de las medidas estadísticas descriptivas del nivel de logro de competencia en la evaluación inicial y final de los estudiantes. ....	95

## ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1: Evaluación inicial de la competencia “Crea proyectos desde los lenguajes artísticos”, por ítems.....	61
Figura 2: Niveles del logro de la competencia en la evaluación inicial.....	65
Figura 3: Dimensiones de la competencia “Crea proyectos desde los lenguajes artísticos”, en la evaluación inicial de los estudiantes. ....	67
Figura 6: Resultado de las medidas estadísticas descriptivas del nivel de logro de la competencia “Crea proyectos desde los lenguajes artísticos” en la evaluación inicial. ....	73
Figura 7: Evaluación final de la competencia “Crea proyectos desde los lenguajes artísticos”, por ítems.....	79
Figura 8: Niveles de logro de la competencia “Crea proyectos desde los lenguajes artísticos” en la evaluación final. ....	81
Figura 9: Dimensiones de la competencia “Crea proyectos desde los lenguajes artísticos” en la evaluación final de los estudiantes. ....	83
Figura 10: Resultado de las medidas estadísticas descriptivas del nivel de logro de la competencia “Crea proyectos desde los lenguajes artísticos”, en la evaluación final de los estudiantes. ....	85
Figura 11: Comparación de las medidas estadísticas descriptivas del nivel de logro de la competencia en la evaluación final de los estudiantes. ....	93
Figura 12: Comparación de las medidas estadísticas descriptivas del nivel de logro de competencia en la evaluación inicial y final de los estudiantes. ....	95

## RESUMEN

El objetivo del presente trabajo de investigación fue poder determinar el nivel de desarrollo alcanzado por la competencia “Crea proyectos desde los lenguajes artísticos”, que se realizó con los niños de 4 años de la I.E. “Luis Alberto Sánchez” a través del modelo didáctico “Aprendo creando y jugando” en el área de comunicación. La metodología empleada fue el enfoque cuantitativo. La investigación es experimental. El diseño de la investigación es pre experimental, que recogió la información en un periodo determinado, del pre test y pos test, la muestra estuvo conformada con 18 niños y niñas a quienes se aplicó como instrumento la lista de cotejo para determinar el nivel de desarrollo de la competencia crea proyectos desde los lenguajes artísticos antes y después de la aplicación del modelo didáctico “Aprendo creando y jugando”. Los resultados demuestran que, a nivel general del total de estudiantes, (18) después de aplicar el modelo didáctico el 88% se ubica en el nivel de logro en el desarrollo de la competencia “Crea proyectos desde los lenguajes artísticos”. En la aplicación del modelo didáctico se ha logrado elaborar, diseñar estrategias innovadoras y estimular a los estudiantes brindándoles oportunidades para expresar su creatividad a través de los lenguajes artísticos.

**Palabras clave:** creatividad, imaginación, lenguajes artísticos, descubrimiento y modelo didáctico.

## ABSTRACT

The objective of this research work was to be able to determine the level of development reached by the competition “Create projects from artistic languages”, which were carried out with 4-year-old children from the I.E. "Luis Alberto Sánchez" through the didactic model "I learn by creating and playing" in the area of communication. The methodology used was the quantitative approach. The research is experimental. The research design is pre-experimental, which collected the information in a certain period, from the pre-test and post-test, the sample consisted of 18 boys and girls to whom the checklist was applied as an instrument to determine the level of development of the competition creates projects from the artistic languages before and after the application of the didactic model "I learn by creating and playing". The results show that at a general level of the total number of students, (18) after applying the didactic model, 88% are located at the level of achievement in the development of the competition “Create projects from artistic languages”. In the application of the didactic model, it has been possible to elaborate, design innovative strategies and stimulate students by offering them opportunities to express their creativity through artistic languages.

**Keywords:** creativity, imagination, artistic languages, discovery and didactic model.

## INTRODUCCIÓN

En el presente trabajo, nuestro objetivo de estudio es la competencia: Crea proyectos desde los lenguajes artísticos, en el área de Comunicación, considerando que para el ser humano hacer uso de la comunicación, la creatividad y la imaginación son de vital importancia, logrando como finalidad poder desenvolverse con facilidad frente a la sociedad, es por ello que el niño desde su nacimiento está constantemente desarrollando el habla mediante gestos, balbuceos, expresiones. Teniendo en cuenta esta situación se realizó la siguiente investigación mediante el modelo didáctico “Aprendo creando y jugando” con la perspectiva de plantear estrategias innovadoras que aporten al aprendizaje de los estudiantes.

Para poder comprender la competencia donde menciona los lenguajes artísticos, que es justamente lo que se desarrolla en la presente investigación partiendo de la comunicación, es importante saber que los códigos que el hombre creó para poder expresarse son un medio de comunicación que se utilizan para dar a conocer sus emociones. Desde el primer momento los niños mantienen una interacción con los padres o un adulto significativo con quien va estableciendo lazos comunicativos que son relevantes para interactuar con niños de su edad. Es importante guiar a los estudiantes en poder expresarse haciendo uso de su imaginación para que comprendan la realidad de su contexto a través de las diferentes manifestaciones culturales y artísticas, así puedan tener conocimiento de la realidad en la que se encuentran, no se trata de llegar a formar personas con dotes artísticos, se trata de poder transmitir en los pequeños, valores como el respeto hacia

la diversidad al expresar su creatividad, llegando a ser personas competentes en la sociedad.

Para una mejor investigación, se ha dividido en cuatro capítulos cuyo contenido se resume en los siguientes términos:

Primer capítulo: Se encuentra el planteamiento del problema, en el cual está plasmado el motivo por el cual se llega a realizar dicha investigación, así como los objetivos planteados, la justificación y la hipótesis.

Segundo capítulo: Está conformado por los fundamentos teóricos científicos, el cual está constituido por los antecedentes, bases teóricas de la variable dependiente e independiente sustentado en fuentes bibliográficas y la definición de términos básicos.

Tercer capítulo: Se presenta la metodología, la cual está constituida por el método de estudio y las técnicas de recolección de datos en la investigación realizada.

Cuarto capítulo: Se presenta el análisis e interpretación de los resultados obtenidos de la lista de cotejo y de la aplicación del pre – test y post – test a través de las tablas de frecuencia y porcentaje con sus respectivos gráficos de barras.

Finalmente, se presentan las conclusiones, las recomendaciones, las referencias bibliográficas y los anexos.

## **CAPÍTULO I**

### **PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA**

#### **1.1 Descripción del Problema**

La presente investigación, tiene como finalidad fomentar la creatividad en los estudiantes de educación inicial. Durante la pandemia se pudo observar una gran dificultad en los procesos de aprendizaje de los estudiantes por las clases virtuales que se realizaron durante dos años por la cuarentena. A la vez, eso afectó a muchos estudiantes, ya que todos no tenían mucha disponibilidad y acceso a diversos materiales educativos que se desarrollaban en los jardines junto con su docente, así mismo, mientras muchas familias estaban ausentes en sus hogares por temas de trabajo, estudio o de diversos factores, los estudiantes han estado más tiempo expuestos con los videojuegos, la TV y otros artefactos, sin poder salir a jugar al aire libre y estar en contacto con las demás personas por el debido distanciamiento que se debía de cumplir haciendo que el niño pierda el interés por querer seguir aprendiendo y a descubrir el mundo que los rodea.

Según Bono (2008) menciona que los estudiantes se caracterizan por querer realizar actividades nuevas que ayuden a desarrollar su creatividad e imaginación, pero al realizar algo consecutivamente ocasiona que se puedan aburrir con facilidad y provocar un estrés emocional. Por ello, es fundamental estimular este aspecto desde la infancia, puesto que en un futuro se presentará más posibilidades de poder expresarse y así llegar a ser personas exitosas, dejando de lado la monotonía.

Se ha podido observar que existen algunas limitaciones en el desarrollo de aprendizaje desde los lenguajes artísticos, es por ello, que muchos estudiantes de Educación Inicial fueron afectados en sus procesos de aprendizajes, teniendo como consecuencias a no poder desarrollar su creatividad e imaginación con mayor facilidad en las diversas actividades que realiza cuando el estudiante explora el mundo que lo rodea, cumpliendo un papel muy importante para la sociedad, inclusive demostrando muy poco interés por seguir aprendiendo, siendo muy dependientes de las personas que lo acompañan en su desarrollo. Esta problemática podría ser generada por múltiples factores.

Luego de realizar un diagnóstico se pudo detectar que los estudiantes de 4 años de la Institución Educativa “Luis Alberto Sánchez” de Tacna, muestran un insuficiente desarrollo en la competencia “Crea proyectos desde los lenguajes artísticos” evidenciándose así un limitado proceso en sus aprendizajes, desarrollándose de manera insuficiente en

sus capacidades. Asimismo, existe un interés regular de los estudiantes hacia la creación, el arte y la imaginación. Se puede evidenciar que los estudiantes no tienen la iniciativa en participar en las diferentes actividades junto con sus compañeros, así mismo, no pueden expresar sus ideas y emociones por lo que demuestran poca creatividad e inseguridad al aplicar los procesos creativos.

Entre las posibles causas secundarias que genera el problema, se encuentra el deficiente apoyo motivacional por las personas que lo rodean, de igual manera, con los pocos recursos brindados por los padres de familia en sus hogares, haciendo que los estudiantes no se sienten capaces de realizar diversas actividades ya que no despierta su sumo interés. Por otra parte, entre las posibles causas principales, se ve las insuficientes estrategias y metodologías utilizadas por la docente de aula, mismas que carecen de materiales innovadores y motivacionales que logren el desarrollo adecuado en el aprendizaje y la creatividad de los estudiantes.

Es por eso que se presenta el siguiente modelo didáctico como propuesta para desarrollar en los estudiantes nuevos aprendizajes de manera innovadora que despierte su interés por seguir aprendiendo desde los lenguajes artísticos, para que puedan gozar y expresar sus descubrimientos a través de diversas actividades, tomando riesgos para mejorar en sus dificultades, desarrollando estudiantes autónomos e innovadores capaces de tomar sus propias decisiones, desenvolviéndose

de manera libre en los diferentes espacios en los que se encuentren para que puedan expresar sus sentimientos, emociones e ideas con un pensamiento crítico con las personas que lo rodean, del mismo modo que puedan compartir sus ideas e indagar diferentes temas de su interés, mostrando seguridad en lo que realiza poniendo en práctica sus habilidades y destrezas, dando a conocer sus nuevas experiencias con el apoyo de su docente y sus demás compañeros.

## **1.2 Formulación del Problema**

### **1.2.1. *Problema principal***

¿Cuál es el efecto de la aplicación del modelo didáctico “Aprendo creando y jugando” en el desarrollo de la competencia crea proyectos desde los lenguajes artísticos en los estudiantes de 4 años de una Institución Educativa Inicial de Tacna, 2022?

### **1.2.2. *Problemas secundarios***

¿Cuál es el nivel de desarrollo que alcanza la competencia crea proyectos desde los lenguajes artísticos antes de aplicar el modelo didáctico “Aprendo creando y jugando”?

¿Cuál es el nivel de desarrollo que alcanza la competencia crea proyectos desde los lenguajes artísticos después de aplicar el modelo didáctico “Aprendo creando y jugando”?

### **1.3. Objetivos de la Investigación**

#### **1.3.1. *Objetivo General***

Determinar el efecto del modelo didáctico “Aprendo creando y jugando” en el desarrollo de la competencia crea proyectos desde los lenguajes artísticos.

#### **1.3.2. *Objetivos Específicos***

- a. Identificar el nivel de desarrollo alcanzado por la competencia crea proyectos desde los lenguajes artísticos antes de la aplicación del modelo didáctico “Aprendo creando y jugando”.
- b. Identificar el nivel de desarrollo alcanzado por la competencia crea proyectos desde los lenguajes artísticos después de la aplicación del modelo didáctico “Aprendo creando y jugando”.

### **1.4. Justificación de la Investigación**

El presente modelo didáctico se realizó con la finalidad de poder fomentar la creatividad en los estudiantes, debido a que dentro del aula escolar se presentan actividades tradicionales, donde demuestran poco interés para poder expresar su imaginación mediante la creatividad. Como investigadoras nos interesa saber si el desarrollo de la creatividad e imaginación incide en la misma, realizando estrategias innovadoras. A

continuación, se detallan algunos aspectos por lo cual se justifica la presente investigación:

**a. Aspecto teórico**

La investigación que se realizó confronta los resultados obtenidos en base al marco teórico, complementado con las diversas teorías existentes acerca de la competencia crea proyectos desde los lenguajes artísticos, con la finalidad de poder tener mayor sustento en los argumentos planteados y así mismo contribuir de diversas maneras a los investigadores que encuentren riqueza en el estudio realizado.

**b. Aspecto metodológico**

Se justifica desde el ámbito metodológico debido a que el instrumento fue aplicado considerando las condiciones de validez y confiabilidad requeridos, entonces, estos, podrán ser utilizados por diversas investigaciones que se quiera realizar, contextualizándolos.

**c. Aspecto práctico**

La presente investigación permitió plantear soluciones que permitan desarrollar de manera libre la creatividad de los estudiantes de acuerdo al contexto en el que se encuentran para lograr que expresen libremente su imaginación con actividades innovadoras. Por otro lado, el hecho que muchas veces se generen problemas de ámbito personal, exige que se le

brinde una solución inmediata a la misma, y este es el interés de las investigadoras.

La importancia del presente estudio radica en que los estudiantes requieren el desarrollo de la competencia, considerando que es necesario de personas que plasmen sus sentimientos y emociones a través de la solución de ciertos problemas, el estudiante podrá manifestar y ser escuchado con que sean capaces de poner en práctica habilidades con nuevos conocimientos en sus aprendizajes generando un pensamiento creativo para el logro de sus competencias, considerando que al desarrollar la creatividad e imaginación podrá realizar diversos proyectos artísticos que logren ser un aporte en la sociedad. Por otro lado, se permite una mejor comunicación con las personas de su entorno, generando una persona segura de sí mismo y capaz de poder enfrentar las diversas situaciones que se le presenten.

## **1.5. Hipótesis de la Investigación**

### **1.5.1. Hipótesis General**

La aplicación del modelo didáctico “Aprendo creando y jugando” desarrolla la competencia crea proyectos desde los lenguajes artísticos en los estudiantes de 4 años de una Institución Educativa Inicial de Tacna, 2022.

### **1.5.2. Hipótesis Específicas**

- a. El nivel de desarrollo de la competencia crea proyectos desde los lenguajes artísticos se encuentra en el nivel de inicio antes de la aplicación del modelo didáctico “Aprendo creando y jugando”.
- b. El nivel de desarrollo de la competencia crea proyectos desde los lenguajes artísticos se encuentra en el nivel de logro después de la aplicación del modelo didáctico "Aprendo creando y jugando”.

### **1.6. Variables e Indicadores**

#### **1.6.1. Identificación de las variables**

- a. Variable Dependiente  
  
Crea proyectos desde el lenguaje del artísticos.
- b. Variable Independiente  
  
Modelo didáctico “Aprendo creando y jugando”.
- c. Variables intervinientes  
  
Sexo, edad, nivel socio cultural, metodología.

## **1.6.2. Operacionalización de las variables**

### **Variable Dependiente**

#### **Definición conceptual**

Crea proyectos desde los lenguajes artísticos es cuando el estudiante hace uso de sus habilidades para poder expresar sus ideas a través de la creatividad, esto se refleja a partir de sus vivencias y hace uso de ello para innovar en sus creaciones. Los lenguajes artísticos son aquellos que, al utilizar diversos medios, expresan o comunican sus ideas y sentimientos. Mediante los lenguajes como la danza, música, arte y audiovisuales los estudiantes desarrollan sus habilidades imaginativas y creativas para obtener ideas, con la finalidad de planificar conocimientos que han de ser desarrolladas en su entorno (MINEDU, 2016).

#### **Definición operacional**

La competencia crea proyectos desde los lenguajes artísticos se desarrolla en base de capacidades la misma que se operacionaliza como dimensiones ellas son “Explora y experimenta los lenguajes del arte” y “Aplica procesos creativos” los cuales son fraccionados con 8 indicadores a través de una lista de cotejo, para así dar respuestas a esas interrogantes iniciales las cuales lo van a llevar a crear diversos instrumentos con el fin de comprender y/o comunicar los resultados encontrados

## **Variable Independiente: Modelo didáctico “Aprendo creando y jugando”**

### **Definición conceptual**

Los modelos didácticos son representaciones de gran importancia en los procesos de enseñanza que se ven reflejados en los estudiantes, lo cual facilitan la obtención de conocimientos. Es decir, son considerados procesos que se utilizan para diseñar materiales y orientar la enseñanza en las aulas, con el objetivo de visualizar un vínculo favorable entre la docente y el estudiante a través de las interacciones. (Cristancho, 2016).

### **Definición operacional**

El modelo didáctico es la representación del proceso enseñanza-aprendizaje que ayuda a desarrollar experiencias significativas, por ende, la docente considera decisiones que lleguen a formar parte de la pedagogía de los niños. Por lo tanto, el proceso de enseñanza aprendizaje, habitualmente ha sido considerado por modelo didácticos, acorde a los intereses y las necesidades que presentan los estudiantes, así mismo, también es aplicada para poder orientar a los docentes y estudiantes en los diferentes espacios educativos, a través de procesos para que adquieran nuevos aprendizajes, con la finalidad de lograr mejoras cuantitativas y cualitativas en la competencia “Crea proyectos desde los lenguajes artísticos” en los estudiantes de 4 años de la IEI, Tacna.

a. **Operacionalización de la variable dependiente**

<b>Variable</b>	<b>Dimensiones</b>	<b>Indicadores</b>	<b>Item</b>	<b>Escala</b>
<b>Dependiente</b> Crea proyectos desde los lenguajes artísticos	Explora y experimenta los lenguajes del arte	Explora por iniciativa propia diversos materiales de acuerdos con sus necesidades e intereses.	1,2	Inicio 0-07 Proceso 08 – 15 Logro 16 – 20
		Descubre los efectos que se producen al combinar un material con otro.	3,4	
	Aplica procesos creativos	Representa ideas acerca de sus vivencias personales usando diferentes lenguajes artísticos.	5,6,7,8	

**b. Operacionalización de la variable independiente**

Variable	Dimensiones	Indicadores	Recursos
<b>Variable independiente:</b> modelo didáctico “Aprendo creando y jugando”	Experimentación de los lenguajes del arte	Identifica los sonidos	Música
		Utiliza diversos materiales	Artes plásticas
	Aplicación de procesos	Expresa a través de su cuerpo	Danza
		Reproduce sonidos musicales	Música
		Explora con diversos materiales	Artes plásticas

## CAPÍTULO II

### MARCO TEÓRICO

#### 2.1. Antecedentes de la Investigación

Internacionales

Aguayo et al., (2016) realizaron una investigación titulada “Dibujo infantil: una herramienta para potenciar las diferentes áreas de desarrollo psicoemocional y creativo en niños y niñas de 4 a 6 años del colegio Thomas Jefferson de la comuna de Los Ángeles – Chile”. En dicho estudio se trabajó con una muestra total de 88 niños y niñas, se trabajó con diversas figuras elegidas por los niños. Los resultados permitieron concluir que el 100%, 25 (46%) dibujaron la figura humana, 11 (20%) dibujaron medio ambiente, 9 (17%) medios de transporte, 6 (11%) dibujaron objetos relacionados a la categoría otros y por último 3 (6%) elementos de fantasía. Concluyendo que la tendencia se mantiene intacta en los niños y niñas de 4 a 6 años, debido a que están expuestos a relacionarse con dichos elementos desde que nacen.

De la misma manera, Chuva (2016) realizó la siguiente investigación titulada “Desarrollo de la motricidad fina a través de técnicas grafoplásticas en niños de 3 a 4 años de la Escuela de Educación Básica Federico González Suárez en la ciudad de Cuenca – Ecuador en el año 2016”, para estimular la imaginación, creatividad y la motricidad fina abriendo paso al proceso de aprendizaje. En la presente investigación se trabajó con una muestra de 20 niños y niñas. En los resultados se verifica que en un principio los niños y niñas dominaban la motricidad fina en un 30%, luego de la aplicación de las técnicas grafo-plásticas se constata mayor control y coordinación viso-motriz mejorando la misma al 70% por lo cual se ha logrado un avance significativo.

Igualmente, Cañar (2019) realizó la siguiente investigación titulada “Las Técnicas grafoplásticas para mejorar la motricidad fina en los niños de 4 a 5 años, del nivel Inicial II de la Escuela de Educación Básica Miguel Riofrío de la ciudad de Loja, período 2017-2018 – Ecuador”. En la presente investigación se trabajó con una muestra de 12 niños y niñas. En dicho estudio se aplicó un post test donde se obtuvo que el 8,33% mostró un coeficiente psicomotriz muy deficiente, el 58,33% bueno y el 33,33% muy bueno. Concluyendo que el diseño de la guía didáctica sobre las técnicas grafoplásticas y su aplicación en todas las jornadas de clase, contribuye a mejorar la motricidad fina de los niños y niñas.

## Nacionales

Cari y Soncco (2016) realizó una investigación titulada del taller “Mis manos son mágicas para desarrollar la capacidad creativa de los niños de 5 años de la Institución Educativa Jesús Niño del Distrito de Tiabaya de la ciudad de Arequipa en el año 2015”. En la presente investigación se trabajó con una muestra de 13 niños y niñas. Los resultados de la prueba de observación final permitieron deducir que la mayoría han alcanzado notas satisfactorias después de aplicar los talleres, el 61.54 % ha logrado la nota de 15 puntos, mientras que el 30.77 % ha conseguido 16 puntos, así mismo, se define que la media lograda es 15.230

De la misma forma, Díaz (2018) realizó una investigación titulada “Técnicas de Dibujo y Pintura en el Desarrollo de la motricidad fina en estudiantes de 5 años del nivel inicial de la Institución Educativa N° 356 Ramoscucho – Celendín de la Ciudad de Cajamarca”. En dicho estudio se trabajó con una muestra de 20 niños y niñas donde se aplicó a un grupo con pre y post test, así mismo, la ficha de observación. Los resultados permitieron deducir que en el indicador usa adecuadamente colores, crayolas y lápiz logró un 75% de nivel de logro esperado y en el indicador manipula libremente la pintura en el desarrollo de la creatividad se logró un 90% de logro esperado. Concluyendo que las técnicas de dibujo y

pintura que se aplica de manera efectiva y formativa mejora de manera significativa el desarrollo de la motricidad fina.

Del mismo modo, Lirio (2018) realizó una investigación titulada “La creatividad en los estudiantes de 5 años del nivel inicial de la Institución Educativa Fernando Stahl la oroya – Yauli de la ciudad de Huancavelica”. En dicho estudio se trabajó con una muestra de 28 niños y niñas para poder determinar el nivel de desarrollo de la creatividad, donde se aplicó el test de círculos de Guilford. Los resultados permitieron concluir que el 50% se encuentra en el nivel medio, en el componente flexibilidad se encuentra en el nivel alto con 57.14%, en el componente de la originalidad se halla en el nivel medio con 78.58% y en el componente de elaboración se encuentra en el nivel medio con 64.28%. Concluyendo que las maestras usan diferentes estrategias para desarrollar la creatividad, así como los juegos simbólicos y a la vez usan materiales para su imaginación.

#### Locales

Araujo (2019) realizó una investigación titulada “La expresión plástica y su relación con el desarrollo motriz fino en los niños de 4 años del nivel inicial de la Institución Educativa Nacional Espíritu Santo de la Ciudad de Tacna”. En dicho estudio se trabajó con una muestra de 48 niños y niñas, de los cuales se les aplicó un diagnóstico para ver su desarrollo motriz. Los resultados permitieron deducir que el 52% de los

niños están en un nivel de logro de aprendizaje del desarrollo de motricidad fina y muy cerca con un 48% de los niños se encuentran en un nivel de poco progreso de aprendizaje. Concluyendo que se puede orientar y brindar un plan de mejora para promover e incentivar las actividades, en beneficio del mejor desarrollo motriz fino de los niños y niñas.

De la misma manera, Velásquez (2018) realizó una investigación titulada “Programa de técnicas gráfico plásticas basadas en el enfoque significativo utilizando el material concreto en la mejora del desarrollo de la motricidad fina en los niños de 5 años del nivel inicial en la Institución Educativa N. ° 42 253 Gerardo Arias Copaja, Distrito de Gregorio Albarracín Lanchipa – Tacna en el año 2016”. En dicho estudio se trabajó una muestra de 24 niños y niñas, de los cuales la población muestral fue sometida a un pre test. Los resultados permitieron concluir, que los estudiantes tienen un buen logro de aprendizaje de acuerdo al nivel de la habilidad motriz fina, pues 15 estudiantes obtuvieron una calificación A, que representa en 62,5%, 6 estudiantes obtuvieron una calificación B que representa el 25% y 3 estudiantes obtuvieron una calificación C, que representa el 12,5%

De igual forma, Gutiérrez (2017) realizó una investigación titulada “La expresión plástica y la psicomotricidad fina en los niños de 4 años del nivel inicial en la Institución Educativa N. ° 474, Distrito de Gregorio Albarracín Lanchipa – Tacna en el 2016”. En dicho estudio se trabajó con

una muestra de 11 niños y niñas donde se utilizó como técnica de observación la recolección de datos. Los resultados permitieron concluir que para la validación se aplicó el coeficiente de correlación de Spearman, con un valor de  $r_s = 0,602$ , la cual nos muestra una correlación moderada positiva, con un  $p\_valor = 0,014 < 0,05$ . Se concluye que existe relación significativa entre la expresión plástica y la psicomotricidad fina de los niños de 4 años del nivel inicial.

## **2.2. Bases Teóricas**

### **2.2.1. *Área de Comunicación***

#### **2.2.1.1. Propósito del área de Comunicación**

Es innegable la necesidad humana de lograr comunicarse, de dialogar e interactuar con su entorno, con la finalidad de poder ser escuchados. La comunicación empieza a desarrollarse a través de movimientos, balbuceos, sonrisas, miradas, llantos, gestos, con el propósito de dar a conocer a su adulto cuidador alguna necesidad, emoción, interés o vivencia.

Esta etapa es importante ya que en los primeros años de vida, el estudiante está en proceso de aprendizaje, donde quiere aprender y explorar por naturaleza con todo lo que lo rodea, utilizando estrategias pedagógicas con actividades lúdicas, artísticas y recreativas, a través de valores y así pueda comprender las diversas situaciones en las que se

encuentre para poder lograr un mejor desarrollo integral en el estudiante con las interacciones, la participación constante y las diversas actividades que se desarrollen de manera libre para que pueda ser ingenioso y creativo (MINEDU, 2016).

El área de Comunicación busca desarrollar las competencias comunicativas, para lograr que el estudiante progresé y actúe a través de sus habilidades, conocimientos o destrezas en los diferentes retos comunicativos que se vayan presentando (MINEDU, 2016).

Es importante ofrecer diversos materiales y actividades innovadoras, para que los estudiantes puedan así interactuar intercambiando ideas y poder desenvolverse de manera libre y /o espontánea con su entorno. A medida que el menor va creciendo, su forma de relacionarse irá madurando y a la vez va desarrollando situaciones comunicativas cada vez más apropiadas con las personas que le rodean.

#### **2.2.1.2. Enfoques del área de Comunicación**

Para precisar y encaminar la enseñanza y aprendizaje del área de Comunicación es necesario la existencia de una teoría que brinde a los docentes información metodológica sobre qué pasos seguir para lograr así el desarrollo de competencias de manera satisfactoria, de tal manera que los estudiantes gocen de una educación acorde a sus intereses y necesidades. Es por ello que el MINEDU (2016) menciona las siguientes competencias comunicativas que desarrolla el enfoque:

- Es comunicativo porque es fundamental hacer uso del lenguaje para comunicarse con los demás, teniendo como objetivo que los estudiantes puedan comprender y producir textos.
- Considera las prácticas sociales del lenguaje, porque la comunicación se produce al interactuar con los demás, haciendo uso de diferentes modos para poder producir textos según sus conocimientos y experiencias.
- Enfatizan lo sociocultural, porque el uso y práctica del lenguaje se visualiza en contextos sociales y culturales que adoptan características según su contexto para ir generando identidades personales. Para poder obtener un mejor aprendizaje en los estudiantes se debe tener en cuenta que Perú, es un país que cuenta con una variedad de lenguas originarias.

Es importante que para el desarrollo de la competencia “Crea proyectos desde los lenguajes artísticos” se tenga en cuenta el contexto en el que se encuentra el estudiante para poder brindarle materiales que se le facilite un mejor aprendizaje y así poder generar una identidad personal.

### **2.2.1.3. Competencias del área de Comunicación**

Los estudiantes requieren hacer uso de su creatividad en diversas situaciones personales y profesionales que se presentan para poder expresar su imaginación con claridad y de manera libre. Es así que el área

de Comunicación busca desarrollar en la etapa infantil cuatro competencias que se enfocan en el actuar de los estudiantes con la finalidad de poder ser competentes ante los saberes aprendidos y así lleguen a desarrollar un aprendizaje significativo, por ello el MINEDU (2016) plantea que en el área de Comunicación existen las siguientes competencias:

a. **Se comunica oralmente con su lengua materna:** Durante los primeros años, el niño desarrolla la expresión oral de manera eficaz para poder participar en diversas situaciones comunicativas y así lograr expresar sus ideas con claridad y coherencia utilizando los recursos expresivos. Esta competencia se enfoca en la interacción que desarrolla el estudiante de manera dinámica entre uno o varios interlocutores, así mismo, aprende a tener en cuenta la escucha activa, respetando las opciones de los demás. Todo este proceso activo demuestra lo referido a la comunicación del sentido de textos orales de diferentes tipos, esto puede ser de manera presencial o virtual, por lo cual el estudiante ha de participar de manera alternada tal vez como hablante o también puede ser de manera oyente.

b. **Lee diversos tipos de texto en su lengua materna.** La presente competencia se va desarrollando desde los primeros años de vida, cuando el niño explora textos de su entorno ya sea cuentos, recetas, revistas infantiles, entre otros. En un primer momento, el niño centra su atención

en las ilustraciones, posteriormente pide al adulto que le lea o lee por el mismo a su manera; ya que va interiorizando que hay información escrita. Se va dando cuenta y da a conocer palabras con significado para expresar sus emociones con respecto al texto leído. A partir del ciclo II de la Educación Inicial, se desarrollan experiencias de lectura, donde el niño va siendo parte de un sistema de escritura, esto le permite obtener información, realizar inferencias e interpretaciones a partir de la información explícita e implícita en el texto, además de expresar gustos y preferencias.

c. **Escribe diversos tipos de textos en su lengua materna.** Esta competencia referida al aprendizaje de la escritura en el nivel de Educación Inicial, surge del interés del niño en la comprensión del mundo escrito mediante la producción de textos escritos. El inicio del proceso de la adquisición de la escritura, está dado cuando el niño ya diferencia las dos formas de representación gráfica, uno es el dibujo y el otro la escritura. En sus escritos se van evidenciando características como la linealidad y la direccionalidad.

d. **Crea proyectos desde los lenguajes artísticos.** Esta competencia tiene como base la expresión en los diversos lenguajes artísticos del estudiante del nivel inicial, como, la expresividad psicomotriz, la producción plástica, la expresión musical, la dramática y la danza, esto surge como una necesidad, ya que son parte del juego. A medida que el niño tenga oportunidades para experimentar con diversos elementos,

materiales, colores, formas, texturas y espacios; se logra observar su mundo interior y se va conociendo mejor a los estudiantes. Con esta competencia se da pase a que el niño pueda expresar sus emociones, sentimientos, ideas plasmadas en sus producciones. Por otro lado, es necesario que el entorno del estudiante sea dado bajo una gran variedad de materiales innovadores, promoviendo además de las múltiples inteligencias, que así mismo, el niño podrá manifestar y ser escuchado con seguridad. Es labor del docente poder crear este espacio propicio para el desarrollo de esta competencia.

Es importante que el estudiante desarrolle todas las competencias para alcanzar el nivel esperado en el área de Comunicación, sin embargo, en esta investigación se propone desarrollar la competencia “Crea proyectos desde los lenguajes artísticos”, para que los estudiantes sean más participativos y creadores a través de la imaginación.

#### **2.2.1.4. Competencia “Crea proyectos desde los lenguajes artísticos”**

La competencia se define como la capacidad de responder o llevar a cabo alguna actividad, pero esto incluye actitudes, valores, conocimientos y destrezas que logran desarrollar la acción efectiva (Irigoin y Guzmán, 2000).

Es así que desarrollar los lenguajes artísticos es poder contribuir con el desarrollo del pensamiento crítico y creativo del estudiante de manera reflexiva y variada. Por otro lado, es importante desarrollar los

lenguajes artísticos para poder contribuir con el desarrollo del pensamiento crítico y creativo del estudiante de manera reflexiva y variada (Barrios, 2016).

De manera general, crear proyectos es poder tener la capacidad y las habilidades para poder generar nuevas ideas y conocimientos en los estudiantes, lo cual hace uso de materiales y recursos para poder poner en práctica los distintos procesos para aprender a crear e imaginar diversos proyectos artísticos desarrollados en nuestro entorno. Los lenguajes artísticos se representan de muchas formas como artes visuales, danza, teatro, artes audiovisuales, donde se va a fomentar el aprendizaje de los estudiantes; tanto sensorial, motor, cognitivo y emocional, desarrollando la expresión artística de los estudiantes y transformando experiencias.

Por otra parte, el uso de materiales didácticos elaborados por la docente del aula es importante para el aprendizaje de los estudiantes, ya que deben ser elaborados de acuerdo a sus necesidades e intereses, esto les proporciona nuevas experiencias para su creatividad e imaginación y así puedan resolver distintos conflictos en su vida diaria, a la vez, lograr una mejor conexión con la docente para lograr un mejor ambiente. Los estudiantes son creativos por naturaleza, es por eso que, la docente debe brindar diversos recursos didácticos a su disposición, dándoles la libertad y el espacio adecuado para que puedan explorar con su entorno, esto despierta un gran interés en los estudiantes fomentando el pensamiento

creativo y desarrollando el interés por querer seguir aprendiendo a través de su curiosidad. A través de las diversas actividades y descubrimientos que se dan durante el desarrollo de la actividad de aprendizaje ayuda a los estudiantes en su desarrollo cognitivo, afectivo, social y motor, de la misma forma, la motivación dada por la docente es importante al momento de desarrollar la actividad, esto proporciona un mejor descubrimiento e interés por lo que está realizando y pueda mantener una comunicación activa con sus compañeros de lo que está aprendiendo, descubriendo nuevas destrezas y habilidades (MINEDU, 2016).

Mediante el uso que se le da a los diversos recursos didácticos, despierta un gran interés en los estudiantes por querer seguir aprendiendo a través de la curiosidad que despierta en ellos, de la misma forma, la motivación que se esté dando al momento de desarrollar la actividad por la docente, esto proporciona un mejor descubrimiento e interés por lo que está realizando desarrollando destrezas y habilidades, así mismo, el estudiante se comunica y socializa con sus compañeros de lo que está aprendiendo, desarrollando un aprendizaje significativo.

Por otro lado, el estudiante tiene la capacidad de recrear en su imaginación con lo que tiene en frente, un mundo distinto de lo que él vive, esto hace un momento muy valioso para el estudiante ya que va creando e imaginando siendo algo muy positivo para su vida. Es por eso, Lagos et al., (2009) sostienen que: “Crear proyectos proviene del

imaginario social de un grupo humano, en el que, a través de estos imaginarios sociales, unas colectividades designan su identidad, elaborando una representación de sí misma” (p. 26). Es importante dar la libertad de poder expresarse desde los lenguajes artísticos para que puedan generar un nuevo aprendizaje y contar a través de sus experiencias vividas, así mismo, se puedan identificar con lo que ellos crean e imaginan, brindándoles confianza y respeto en un ambiente tranquilo y acogedor.

Crea proyectos desde los lenguajes artísticos, cuando el estudiante hace uso de sus habilidades para poder expresar sus ideas a través de la creatividad, esto se refleja a partir de sus vivencias y hace uso de eso para innovar en sus creaciones. Los lenguajes artísticos son aquellos que, al utilizar diversos medios, expresan o comunican, arte y audiovisuales los estudiantes desarrollan sus habilidades imaginativas y creativas para obtener ideas, con la finalidad de planificar conocimientos que han de ser desarrolladas en su entorno (MINEDU, 2016).

La competencia crea proyectos desde los lenguajes artísticos es un proceso de actividades las cual nacen a partir de la imaginación que tiene el ser humano al observar hechos que ocurren en su entorno, desarrollando así sus habilidades de imaginación, donde propone por sí mismo diferentes acciones que lo conlleven a facilitar su creatividad, para así dar respuestas a esas interrogantes iniciales las cuales lo van a llevar a crear

diversos instrumentos con el fin de comprender y/o comunicar los resultados encontrados.

#### **2.2.1.5. Capacidades de la competencia “Crea proyectos desde los lenguajes artísticos”**

Las capacidades son recursos para afrontar una situación de manera competente, se considera como recurso a los conocimientos, habilidades y actitudes que los estudiantes hacen uso frente a un suceso que se presente en la vida diaria (MINEDU, 2016). Por otro lado, Sen (1993) define que la capacidad es una habilidad personal para poder realizar actividades o adquirir algún conocimiento, siendo así una persona capaz de ser o hacer.

Es por ello que, las diversas actividades que van desarrollando los estudiantes son una nueva forma de poder expresarse, en donde representan su imaginación haciendo uso de su creatividad de manera libre e innovadora. Desde muy pequeños se les debe facilitar recursos que puedan explorar para poder ir obteniendo vivencias personales, para efectos de la presente investigación, el MINEDU (2016) menciona las siguientes capacidades:

- a. **Explora y experimenta los lenguajes del arte.** Permite que los estudiantes aprendan y exploren por medio de la motivación y la manipulación de los diversos materiales a su disposición, para que así puedan recoger información necesaria a sus diversas interrogantes a través de la exploración en los distintos procesos de aprendizaje que realicen y

puedan explorar el mundo que los rodea imaginando un mundo distinto para ellos, para que puedan seguir creando e imaginando, desarrollando sus habilidades, logrando así de manera satisfactorio en sus procesos de aprendizaje (Capriata, 2018).

En la interacción de las diversas estrategias didácticas, se emplean diversos materiales para que el estudiante pueda manipular, y a la vez, visualizar según su expresión libre. Para desarrollar un aprendizaje significativo se requiere emplear diversos materiales que despierten la curiosidad por conocer y explorar el mundo que los rodea, a la vez, visualizar su expresión libre. Cuando el estudiante juega y realiza sus actividades, toma interés por conocer nuevas aventuras y experiencias junto con sus demás compañeros, es por eso que, la docente debe hacer uso de nuevas técnicas para su desarrollo de la clase, donde por medio de arte pueda llegar a ser autónomo aportando con ideas, sin ser excluido, sino motivándolo a que puede lograr los objetivos que se proponga (Barrios, 2016).

Los estudiantes aprenden a través de la exploración, esto requiere de la manipulación de diversos objetos o materiales despertando su curiosidad por conocer y explorar el mundo que los rodea, así mismo, puedan seguir aprendiendo y tomando sus propias decisiones, generando nuevos intereses e ideas creativas a través de su imaginación en los

diversos procesos didácticos, satisfaciendo las necesidades de los estudiantes.

b. **Aplica procesos creativos.** Es un proceso importante para la vida del estudiante, ya que pone en práctica sus habilidades, destrezas y conocimientos donde puede desenvolverse libremente a través de su imaginación y creatividad desde los lenguajes artísticos de manera autónoma, representando sus vivencias y sintiéndose seguros por sí mismos, no obstante, la docente pueda identificar las necesidades comunicativas y expresivas de los estudiantes y así pueda aplicar nuevas estrategias recreativas, contando con materiales según las necesidades e intereses de los estudiantes que llamen su atención, generando nuevas ideas con un pensamiento crítico para un correcto desempeño formativo y así pongan en práctica al momento de desarrollar sus actividades (Capriata, 2018).

Las vivencias son experiencias que los estudiantes demuestran al momento de aplicar y demostrar los lenguajes artísticos con las personas que lo rodean. Con el apoyo de la docente, el estudiante se desarrolla a través de los diferentes momentos de aprendizaje que va compartiendo junto a sus compañeros, a través de la motivación y la aplicación de nuevas estrategias innovadoras adaptado según a las necesidades e intereses de los estudiantes, así mismo, va aprendiendo a través de los lenguajes artísticos para un mejor desenvolvimiento en sus capacidades para el desarrollo en

su creatividad, donde aprende a desarrollarse con su entorno conociendo un nuevo mundo y con la capacidad de poder comunicarse con los demás demostrando autonomía y liderazgo (Barrios, 2016).

Al momento de realizar los diversos proyectos artísticos en los estudiantes, se desarrolla diversas habilidades y destrezas que van mejorando día a día, para eso es importante identificar sus dificultades, del mismo modo, motivar su aprendizaje aplicando estrategias innovadoras a través de los lenguajes artísticos para un mejor desenvolvimiento en sus capacidades y el desarrollo en su creatividad.

### **c. Socializa sus procesos y proyectos**

Es un proceso muy importante para los estudiantes de educación inicial ya que luego de realizar las dos primeras capacidades a los estudiantes les permite poder dar uso de sus habilidades en esta última capacidad donde demuestran lo aprendido de lo que realizaron durante la actividad de aprendizaje, donde pueden comunicar y expresar sus ideas y sentimientos a sus demás compañeros compartiendo sus hallazgos y descubrimientos con los demás (Capriata, 2018).

Así mismo, al finalizar una actividad, los estudiantes socializan, exponen y dan a conocer sus conocimientos a través de emociones e intereses que se generaron en el proceso de aprendizaje al momento de realizar las actividades, por lo cual “Socializa sus procesos y proyectos” es parte de la tercera capacidad, pero no se desarrolló en la aplicación del

modelo didáctico “Aprendo creando y jugando”. El estudiante demuestra la capacidad de poder reflexionar desde su punto de vista como parte de la retroalimentación de las creaciones que realizó durante su actividad que las demuestra participando y desenvolviéndose de manera motivada, seguro de sí mismo y sintiéndose en confianza con las otras personas que lo rodean sin temor a ser criticado, por ende, es importante brindar al estudiante un clima lleno de valores, para llegar a compartir una experiencia única

#### **2.2.1.6. Desempeños de la competencia “Crea proyectos desde los lenguajes artísticos”**

Para poder cumplir con las metas planteadas frente a un buen desempeño, es importante realizar diversas actividades con esfuerzo y dedicación a través de diversas estrategias que pueden ayudar a poder lograr con los objetivos deseados en un proceso por el cual vayan mejorando las habilidades y destrezas, en un transcurso por el cual ayude a tener un mejor rendimiento hacia un buen resultado (Chiavenato, 2004).

El desempeño cumple una función muy importante al finalizar la etapa de aprendizaje del estudiante, siendo primordial para poder determinar los resultados frente a un objetivo deseado y poder evaluar, a la vez, obtener un resultado de lo que el estudiante ha realizado en su proceso de aprendizaje a través de las diversas actividades que se desarrollaron junto con la docente.

Por otro lado, el desempeño es primordial para poder determinar los resultados satisfactorios del estudiante en el proceso de aprendizaje, que ha realizado durante sus actividades dadas por la docente, para poder evaluar y ver el avance para obtener un resultado. El desempeño es el resultado de lo que el estudiante está capacitado para expresar o producir al finalizar una etapa. No se evalúa al estudiante, sino el resultado o el producto final que él ha construido (Obaya et al., 2010). Mediante el desarrollo de las actividades en los diversos contextos o situaciones se evalúa como etapa final al estudiante para ver si sus experiencias de aprendizaje fueron satisfactorias cumpliendo con el desarrollo de las competencias.

Cuando un estudiante se desenvuelve de manera autónoma en su clase demostrando lo aprendido a través de sus habilidades y destrezas, demuestra el desempeño logrado por parte de la docente, ya que a través de las herramientas que la docente pone en práctica en sus clases los estudiante han ido desarrollando múltiples inteligencias para su desarrollo como persona, demostrándolo con buenos resultados y cumpliendo con las perspectivas de calidad que se requiere para que pueda desenvolverse a lo largo de su vida en la sociedad (Argudín, 2007).

El desempeño es importante para poder evidenciar si el estudiante pudo lograr los objetivos propuestos. Por ello el MINEDU (2016) plantea que en el área de Comunicación existen los siguientes desempeños:

- a. Explora por iniciativa propia diversos materiales de acuerdo con sus necesidades e intereses. Descubre los efectos que se producen al combinar un material con otro.
- b. Representa ideas acerca de sus vivencias personales usando diferentes lenguajes artísticos (el dibujo, la pintura, la danza o el movimiento, el teatro, la música, los títeres, etcétera).
- c. Muestra y comenta de forma espontánea a compañeros y adultos de su entorno, lo que ha realizado, al jugar y crear proyectos a través de los lenguajes artísticos.

Al concluir con el desarrollo de las actividades, los estudiantes muestran y comentan de forma espontánea a sus compañeros y adultos de su entorno, lo que ha realizado, al jugar y crear proyectos a través de los lenguajes artísticos.

Por lo tanto, se consideran los desempeños de explora por iniciativa propia diversos materiales de acuerdo con sus necesidades e interés, descubre los efectos que se producen al combinan un material con otro y representa ideas acerca de sus vivencias personales usando diferentes lenguajes artísticos, teniendo en cuenta que el tercer desempeño se realiza de manera indirecta al concluir la actividad porque los estudiantes van compartiendo sus aprendizajes pero no se evalúa para la investigación que se realiza.

## **2.2.2. Arte**

### **2.2.2.1. Concepto de Arte**

El arte permite que el niño pueda experimentar lo imaginado, mediante recursos plásticos, sonoros o lingüísticos, por lo cual se considera un papel muy importante en la vida del ser humano, ya que mediante ello se logra expresar y comunicar el pensamiento emocional, donde se encuentran los sentimientos, emociones, imaginación y la fantasía (Alcaide, 2003).

Por lo mencionado, el arte es concebible como parte de la actividad humana, lo cual es una necesidad de la naturaleza pues permite comprender los sentimientos que la persona siente a través de sus creaciones que son un medio natural para expresarse.

### **2.2.2.2. El aprendizaje a través del arte**

Cuando los niños demuestran un interés por el arte es necesario dejar que puedan expresar toda su creatividad para lograr un desarrollo integral, por lo que a través de sus creaciones aprenden a explorar el medio que los rodea, adquiriendo conciencia de sí mismo y de los demás.

La educación artística de calidad favorece el desarrollo de los niños y niñas, desde la infancia, por ende, según Bamford (2009) el arte desarrolla lo siguiente:

- Pensamiento abstracto y divergente; lo cual permite buscar soluciones creativas ante un problema.

- Interés por el conocimiento y mayor percepción y sensibilidad frente al mundo que lo rodea.

- Aprendizajes en otras áreas de la vida; logrando así una satisfacción personal que se ve vinculada a los logros esperados en el área.

Es importante comprender que el arte ayuda a que los niños puedan reflejar su creatividad e imaginación, lo cual es una parte integrante del proceso educativo que se requiere realizarlo mediante la experimentación, incluyendo actividades dinámicas que sean de apoyo para el desarrollo de aprendizaje de los niños.

### **2.2.2.3. Lenguajes Artísticos**

Los lenguajes artísticos permiten que la vida cotidiana este constantemente activa, particularmente en la primera infancia, se establecen en algunas de las formas en que los niños crean, expresan, comunican y logran representar su realidad. Es primordial mantenerse constantemente acompañando a los niños en descubrir el mundo que los rodea y así puedan lograr explorar los diversos lenguajes artísticos, conocer las posibilidades que les brinda cada uno de estos. El arte con ayuda de la imaginación creadora, es el medio más propicio para transmitir en los niños la conquista de su futuro, ya que se les inculca a

través de la iniciativa, proporcionándole recursos y confianza para enfrentar los obstáculos que se le vaya presentando (Maya, 2007).

Cuando se menciona de lenguajes artísticos se da a conocer los siguientes:

- **El dibujo:** es el medio por donde el estudiante muestra su imaginación y creatividad, al concluir interpreta y representa su creación. Por otro lado, expresa las experiencias que ha vivido o ha observado (Nieto, 2017).

- **La danza:** los estudiantes logran expresarse con facilidad a través del movimiento que transmite su cuerpo al escuchar la música, por ello es importante trabajarlo desde la infancia, ya que por otro lado también están trabajando otras capacidades que llegan a ser importantes en su desarrollo, tales son las habilidades físicas como correr, saltar, girar, andar en distintas formas, mantener el equilibrio, entre otros (Batlle, 1996).

- **El teatro:** estimula la creatividad y la imaginación, incorporando elementos que permiten jugar la fantasía, en poco tiempo pueden llegar a practicar esta divertida actividad que transmite e inculca valores, creando interés en la reflexión y llega a motivar el ejercicio del pensamiento (Bermudez, 2010).

- **Artes plásticas:** es importante proporcionarles los medios imprescindibles a los estudiantes para que pueda expresarse de forma natural, cuanto mayor sea la libertad que presente para el uso de materiales, más beneficioso será para ellos, ya que pueden experimentar

al utilizar diversos elementos y demostrar su creatividad e imaginación. (Valhondo y Lópe, 1996).

- **Música:** permite que el estudiante logre potenciar las capacidades cognitivas que contribuye a desarrollar los sentidos, por otro lado, están en contacto antes de nacer con la música, con los sonidos del ambiente que le rodea, desde la infancia se desarrolla en un ambiente sonoro diverso y complejo (Sarget, 2003). Por lo que agregar la música en la educación puede comenzar desde incluso antes de nacer, la música proporciona a los estudiantes un aumento en la capacidad de memoria, atención y concentración.

Cabe señalar que los cuatro lenguajes artísticos son importantes para que el estudiante logre expresar sus emociones y sentimientos a través de su producción, sin embargo, es necesario destacar que se ha considerado en la presente investigación, solo tres de estos lenguajes artísticos presentados, dentro de ellos son la música, las artes plásticas y la danza.

### **2.2.3. *Proyectos artísticos***

#### **2.2.3.1. Concepto de proyectos artísticos**

Los proyectos hacen referencia a la planificación que se requiere llevar a cabo para lograr con los objetivos propuestos promoviendo nuevos aprendizajes desde el nivel educativo partiendo desde las

necesidades e intereses, así mismo, para dar una solución al problema con los recursos necesarios que se requiere para en la planificación de las actividades.

Los proyectos artísticos están relacionados con el arte y la cultura, además estas manifestaciones culturales se pueden apreciar en cada parte del mundo desde los diferentes medios de comunicación a través de las danzas, el arte, la música y entre otros. Así mismo el arte, permite sensibilizar, apreciar y tener un pensamiento crítico en lo cultural y social para mejorar la calidad de vida contribuyendo con la formación integral de las personas.

Para poder trabajar en el lado educativo, es necesario tener claro las competencias que se quiere lograr en el área para plantear actividades relacionadas con los proyectos artísticos donde los estudiantes a través de su imaginación puedan expresar y ser partícipes de las diferentes actividades para un mejor desarrollo en sus aprendizajes (López et. al. 2012).

Así mismo, Pérez (2021) sustenta que, los proyectos artísticos son actividades que se llevan a cabo para alcanzar un objetivo, puesto que va relacionado con la necesidad de mejorar algún aspecto que se observe, esto se orienta a la consecución de un resultado dentro de un tiempo determinado que buscan el impulso de iniciativas relacionadas a las artes plásticas.

Es por eso que, los proyectos artísticos, son el arte de poder crear e imaginar para hacer realidad lo que se quiere plasmar de manera libre y creativa, de tal manera que, a través del trabajo creativo, se ejercita la memoria para aliviar el estrés, mejorar la ansiedad, permitiendo una mayor concentración para realizar diversas actividades y así hacer posible la interacción social.

#### **2.2.4. *Creatividad***

##### **2.2.4.1. Concepto de creatividad**

La creatividad es una habilidad que parte de una idea o un pensamiento nuevo generado por las personas para poder plantear soluciones a los diferentes problemas encontrados en la sociedad. La creatividad es un estilo por el cual a las personas les permite poder esclarecer sus ideas a través de su imaginación para luego procesar la información y transformarlas en situaciones de la vida real satisfaciendo las necesidades de las personas que acontece en la sociedad. De igual manera, estas creaciones impactan el mundo real transformando y produciendo nuevas cosas siendo valiosas para la vida de las personas (López y Recio, 1998).

##### **2.2.4.2. Creatividad en Educación Inicial**

Los estudiantes de educación inicial desde su iniciativa desean innovar en diversas alternativas para poder solucionar conflictos, van

desarrollando su creatividad que les permite proponer respuestas creativas ante las situaciones que se les presentará, es importante brindar seguridad y motivarles para que puedan seguir expresando su creatividad. El docente creativo estimula a los estudiantes para que investiguen, descubran y experimenten, planteando estrategias que los ayude a seguir desarrollando su creatividad e iniciativa espontánea (Piaget, 1978).

La creatividad forma parte del crecimiento del estudiante a lo largo de su vida, al momento en que el estudiante hace uso de su creatividad empieza a tener nuevas ideas y pensamientos que lo ayudan a tener una mejor comunicación y dialogo con las personas que lo rodean, ya que todo empieza a través del juego, de las actividades y de los espacios que se le brinden por parte de la docente, a través de eso se pone en práctica los valores, como el respeto hacia los demás, la responsabilidad, la empatía, la solidaridad, etc. esto ayuda a que el estudiante pueda enfrentar distintas dificultades que encuentre en el camino, aprendiendo a resolver distintos conflictos y poder a tomar buenas decisiones en el transcurso de su vida (Torrance, 1965). La creatividad en los estudiantes se va desarrollando de manera progresiva teniendo en cuenta la imaginación, con ayuda de estrategias innovadoras como juegos didácticos, actividades recreativas y diversas canciones que despierten la imaginación del estudiante, así mismo, que lo ayuden a desenvolverse de forma participativa y constante a través de sus saberes previos. El proceso creativo, fomenta ideas nuevas que son el resultado de sus aprendizajes, que son adquiridos por la

motivación constante que brindan los padres y el docente, fortaleciendo su identidad del estudiante para que sea capaz de solucionar diversos problemas y buscar soluciones en la sociedad.

### **2.2.5. Modelo Didáctico**

#### **2.2.5.1. Concepto de modelo didáctico**

Un modelo didáctico es un proceso de acción que resulta siendo una representación muy significativa para la enseñanza-aprendizaje de los estudiantes ya que les permite aprender a descubrir nuevos aprendizajes y puedan aplicarlo en diferentes contextualizaciones en las que se encuentren.

Es por eso que los docentes deben emplear nuevas estrategias y contenidos para que los estudiantes puedan utilizarlas como herramientas de aprendizaje promoviendo la salud mental y emocional de sus estudiantes enfocándose en que la evaluación sea satisfactoria para el desarrollo de sus habilidades y destrezas, a la vez aprendiendo a resolver conflictos. El modelo didáctico tiene como objetivo transformar una realidad educativa para la mejora de los saberes previos de los estudiantes y así poder lograr un cambio en la educación de acuerdo a la realidad en la que se vive, a través de procesos que ayuden en la construcción de sus conocimientos, así mismo, analizando los distintos procedimientos que se den mediante el cual el estudiante lo vaya desarrollando en el transcurso de sus aprendizajes (García, 2000).

Por otro lado, Cristancho (2016) manifiesta que el modelo didáctico es una representación valiosa y clarificadora de los procesos de enseñanza-aprendizaje, que logran desarrollar conocimientos y ayudan en la mejora de la práctica. Por ende, se pretende transformar una realidad educativa para la mejorar los procesos de enseñanza-aprendizaje.

En ese sentido el proceso es el procedimiento que la docente considera para poder establecer una conexión entre el docente y el estudiante siguiendo pautas que le permita desarrollar mejor sus aprendizajes y así alcanzar un propósito educativo donde el docente logra transmitir sus conocimientos procurando la comprensión y atención del estudiante.

#### **2.2.5.2. Importancia del Modelo Didáctico**

El modelo didáctico es importante ya que es un instrumento fundamental en la enseñanza, a la vez permite determinar los problemas del aprendizaje para poder usar mejores metodologías y propuestas desarrollándolo de manera significativa para la construcción de los saberes previos de los estudiantes, abordando temas nuevos de sumo interés propiciando así el desarrollo del pensamiento innovador. Una idea clara del modelo didáctico es poner en práctica el proceso de enseñanza donde el docente forme estudiantes autónomos capaces de construir sus propios conocimientos, a buscar información y a descubrir nuevas con técnicas innovadoras brindadas por la docente (García, 2000).

El docente tiene como función formar a sus estudiantes en su proceso de aprendizaje en los diferentes modos educativos, siendo una herramienta útil los materiales didácticos, así mismo, los métodos para mejorar las habilidades, actitudes y conocimientos de los estudiantes.

## **2.2.6. Modelo Didáctico “Aprendo creando y jugando”**

### **2.2.6.1. Definición del Modelo Didáctico “Aprendo creando y jugando”**

El modelo didáctico “Aprendo creando y jugando”, es el conjunto de procesos, basados en las teorías de Bruner (1980), quien menciona la importancia del aprendizaje por descubrimiento, que promueve que se adquiera el conocimiento, considerando que se desarrolle por sí mismo, por ende, la persona que llega a aprender no llega a recibir en forma final, sino que esta debe crear ese saber a través de experiencias y vivencias.

Por otro lado, Gardner (1998), afirma que, con su teoría de las inteligencias múltiples, el desarrollo de la inteligencia y creatividad son un punto de referencia clave para la persona, en vista que, las potencialidades de cada uno se van desarrollando de un modo u otro dependiendo del contexto, experiencias, entre otros. Para que estos procesos se desarrollen de manera efectiva se utilizan recursos pedagógicos que mejoran la condición de los mismos. Entre los recursos que se han utilizado en el estudio se encuentran los diversos lenguajes

artísticos, así es posible hacer mención a la danza, la música y las artes plásticas.

Los procesos desarrollados de la creatividad en los niños, conociendo primeramente sus necesidades e intereses, para luego buscar una solución y despertar el interés en ellos mismos. Por otro lado, se ha observado que los estudiantes aprenden cuando juegan, conviven y comparten a través del trabajo colaborativo para crear libremente en un ambiente armonioso que promueve la libertad de expresión respetando siempre sus procesos de aprendizaje y valorando sus diferentes respuestas tanto positivas como negativas.

#### **2.2.6.2. Importancia del Modelo Didáctico “Aprendo creando y jugando”**

En el presente modelo didáctico busca transformar al estudiante para que pueda tener una mejor participación en sus aprendizajes de manera autónoma, orientándolo para el bien común a través de valores que lo ayuden en la mejora de sus habilidades y destrezas, donde, a la vez la docente emplee diversas dinámicas y estrategias que llamen la atención del estudiante al momento de impartir sus enseñanzas, favoreciendo en el desarrollo de su aprendizaje y en sus habilidades sociales y cognitivas, para que los estudiantes puedan ponerlo en práctica al momento de jugar o de realizar sus actividades con sus compañeros.

### **2.2.6.3. Procesos del Modelo Didáctico “Aprendo creando y jugando”**

**Proceso 1: Experimentación con los lenguajes del arte.** Es necesario indicar que este proceso se logró a través del reconocimiento de los diversos sonidos que se presentan en nuestra vida diaria. Aquí fue necesario que los estudiantes primeramente reconozcan los diversos sonidos que se escuchan en la vida cotidiana del niño. Aquí los niños deberán reconocer los diferentes sonidos que se emitan. Por otro lado, el niño identifica sus derechos. En donde los estudiantes van reconociendo sus derechos de ciudadanos pequeños. La docente proporciona a su disposición de los estudiantes diversos materiales como sellos didácticos para que puedan manipular y conocer las formas y colores, así mismo, se coloca diversas pinturas con colores primarios por grupo. Finalmente, la docente da la libertad de que los estudiantes puedan decorar libremente con los diversos sellos didácticos sus derechos de manera creativa.

**Proceso 2: Aplicación de procesos creativos.** Este proceso busca que se exprese a través de su cuerpo cuando suena la música, en donde la docente invita a los estudiantes al centro del salón y se le brinda a cada uno un pañuelo de diferente color para que realicen diversos movimientos con su cuerpo haciendo que se muevan y desplacen libremente, la docente da a conocer nuevos movimientos y pide que lo realicen con ella a la vez, haciendo que los estudiantes puedan conocer primero los pasos. Con la ayuda de un buffer, la docente coloca diversas músicas bailables (músicas

infantiles, huayno, marinera, electrónica, etc.) para que los estudiantes puedan identificar y puedan bailar y moverse según el tipo de música, los estudiantes se mueven y realizan diversos movimientos con sus pañuelos junto a la docente. Por otro lado, llega el momento de reproducir diversos sonidos con los instrumentos musicales. La docente forma a los estudiantes en 4 grupos, a través de una caja sorpresa, la docente realiza diversas preguntas para que los estudiantes puedan indagar y responder sobre lo que hay adentro. Seguidamente, la docente saca diversos instrumentos musicales de la caja sorpresa y brinda a cada grupo para que puedan manipularlos y puedan reproducir diversos sonidos con cada uno de ellos, así mismo, puedan identificar y conocer los instrumentos musicales, mientras la docente realiza diversas preguntas sobre las formas, colores, texturas y sonidos. Otro momento de este proceso es que el estudiante se divierte aplicando la técnica del puntillismo. La docente da a conocer a los estudiantes una nueva técnica y socializa con ellos sobre la técnica del puntillismo. Primeramente, la docente muestra a los estudiantes una imagen referencial sobre la técnica del puntillismo ya terminada. Seguidamente, la docente le entrega a cada estudiante un hisopo y pinturas de colores primarios para que puedan explorar los materiales, los estudiantes con la ayuda de la docente realizan la técnica del puntillismo haciendo el uso de los colores libremente para poder decorar de manera creativa.

#### **2.2.6.4. Teorías del modelo didáctico “Aprendo creando y jugando”**

Todos los estudiantes poseen un gusto innato por querer aprender, y es parte del desarrollo en aprendizajes. La competencia “Crea proyectos desde los lenguajes artísticos” involucra los intereses, gustos, preferencias, experiencias, entorno e ideas previas que los estudiantes demuestran, es por ello que Bruner (1980) desarrolla una teoría de aprendizaje por descubrimiento que promueve el conocimiento se llegue a adquirir a través de materiales adecuados y a la vez se estimule a los estudiantes para que hagan uso de la observación, comparación, debate, intercambio de idea, el análisis de diferencias y semejanzas, con la finalidad de poder descubrir algún interés personal que requiera saber de forma activa y significativa.

En consecuencia, Gardner (1998), afirma que a través de las inteligencias múltiples se puede elegir un tema para el trabajo de proyectos, organizar los grupos y diseñar materiales y actividades acorde con el grupo establecido.

#### **2.2.6.5. Recursos del modelo didáctico “Aprendo creando y jugando”**

Los recursos o herramientas de trabajo presentado por la docente que aporta mucho en la educación de los estudiantes para poder facilitar el proceso de enseñanza-aprendizaje aplicando de acuerdo al tema que se va a tratar en clase para que los estudiantes puedan ir explorando, manipulando y aprendiendo a través de los siguientes lenguajes artísticos:

- A. **Danza:** es el arte que consiste en mover el cuerpo, pero que a la vez guarda relación con el espacio que se le brinda (Dallal, 2007). Por ello es que los estudiantes hacen uso del espacio del aula para realizar movimientos al ritmo de la música, pero para dicha actividad se les proporciona pañoletas que servirán para que puedan realizar más movimientos con lo proporcionado.
- B. **Música:** fomenta la creatividad provocando un aumento en la capacidad de memoria, atención y concentración, por ende, es una manera libre de expresarse que estimula la imaginación infantil, al poder combinar con el baile, estimula también los sentidos, el equilibrio y el desarrollo muscular (Sarget, 2003). Los estudiantes reciben una variedad de instrumentos musicales, en el cual hacen uso de su imaginación para dar a conocer cómo usar dichos instrumentos, escuchan el sonido que emiten y a su vez manifiestan si en alguna oportunidad escucharon el sonido de los instrumentos musicales que se les ha proporcionado. Por otro lado, socializan con su entorno para dar a conocer sus saberes previos para el uso de los instrumentos musicales.
- C. **Artes plásticas:** permiten la posibilidad de comprender y plasmar lo intangible como, sentimientos, emociones, pensamientos e imágenes mentales, afirmando así que una imagen llega a ser mas valiosa que mil palabras (Azagra y Giménez, 2018). Cada estudiante recibe

materiales necesarios para plasmar su imaginación al utilizar diversos colores para la elaboración de su trabajo, donde se ve reflejado su creatividad al culminarlo.

#### **2.2.6.6. El juego**

El juego es muy fundamental en el desarrollo de aprendizaje en los estudiantes, porque a través de ello se puede promover y fomentar una alfabetización que se relacione con las emociones que se evidencian durante este momento.

Por otro lado, a través del juego se evidencian situaciones conflictivas y experiencias vividas o que se han observado en el contexto, mediante la imitación. Martínez (1998) menciona que, a través del juego se puede lograr obtener resultados respecto al grado de madurez en el que se encuentra el estudiante en diversos ámbitos como motricidad, inteligencia y socialización. El estudiante desde el nacimiento necesita ser participe constantemente del juego empleando sus habilidades personales, de esta manera lograra adquirir nuevos conocimientos y destrezas que ayudaran a poder desarrollarse ampliamente en un trabajo en equipo, también podrá coordinar sentidos, memoria, atención, confianza en sí mismo, ampliación lingüística.

### 2.2.6.7. Importancia de los materiales en el juego

El juego es una actividad principal donde los estudiantes conocen mejor su entorno, establecen acuerdos y busca desarrollar mejorar las conductas y las relaciones de los estudiantes. Es por eso, que para un mejor desarrollo en el juego es importante contar con diversos materiales que permitan que los estudiantes tengan un mejor desarrollo en el aprendizaje a través de los espacios y actividades que se desarrollan dentro del juego, así mismo, los materiales motivan a los estudiantes para que pueden expresar su creatividad e imaginación haciendo un buen uso de ellos, de la misma forma desarrolla íntegramente, físicamente, emocionalmente intelectualmente y socialmente (Piaget, 2004).

## 2.3. Definición de Términos

- a. **Creatividad.** Es una habilidad que desarrolla el pensamiento creativo a través de la observación y la curiosidad que se originan en los diferentes espacios en los que se encuentren para poder expresar con libertad sus emociones con confianza a través de diversas formas e ideas innovadoras y originarias, la creatividad es tener la capacidad de poder resolver conflictos y buscar soluciones generando cambios en la sociedad fortaleciendo a la vez la expresión y la imaginación con valores que permita contribuir con los demás.
- b. **Comunicación.** el desarrollo de la comunicación facilita una mejor fluidez en palabras y la facilidad de expresión con el cuerpo, es por

eso que desarrollar la comunicación es fundamental para fortalecer expresiones e interactuar mejor sin dificultades con el entorno.

- c. **Innovación.** Es la acción de cambio que da a entender la presentación de algo nuevo que se va a desarrollar, pueden ser ideas, conceptos, productos, servicios y prácticas, con la finalidad de ser un aporte en la productividad, surge de manera casual o accidental.
- d. **Expresión artística.** Es transmitir un mensaje a través del arte expresando sus ideas, sentimientos, sensaciones y emociones a través de la creatividad y la imaginación, así mismo, las personas exploran libremente el mundo que los rodea al momento de realizar diversas actividades artísticas conociéndose a sí mismos y a los demás.
- e. **Modelo.** Sirve de referencia y ejemplo para poder conocer, comprender o simular un tema, lo cual facilita el estudio para que sirva de guía y pueda emplearse de distintas maneras.
- f. **Modelo didáctico.** Es un proceso de aprendizaje que guía en el desarrollo de enseñanza y aprendizaje de los estudiantes, brindando un mejor conocimiento, con el objetivo de brindar una mejor educación obteniendo resultados para su desarrollo.

## **CAPÍTULO III**

### **METODOLOGÍA**

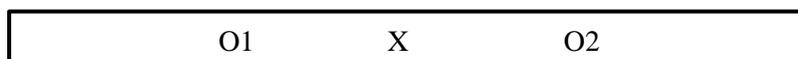
#### **3.1. Tipo de Investigación**

La presente investigación adopta el tipo de investigación experimental, es un procedimiento explicativo donde se caracteriza por la manipulación de variables para probar una relación causal. La investigación experimental se presenta a través de estímulos que facilitan poder detectar los efectos o reacciones que se presentan mediante la observación, lo cual se desarrolla a un grupo de individuos que se encuentran en determinadas condiciones (Arias, 2006).

En este proceso de la investigación, la variable causa es el modelo didáctico denominado “Aprendo, jugando y creando” y el efecto de la competencia crea proyectos desde los lenguajes artísticos en el área de Comunicación.

### 3.2. Diseño de Investigación

El diseño es pre experimental con pre y post test. Este diseño implica tres pasos a seguir por parte de los investigadores. La investigación pre – experimental surge luego de una comparación que se da en un grupo de sujetos, al cual se inicia aplicando un procedimiento experimental con otro grupo al cual no se realiza el desarrollo del procesamiento experimental, se mide el mismo sujeto o grupo de sujetos antes de la aplicación de la variable independiente y después de la aplicación de la misma y finalmente se llega a realizar la comparación con los dos grupos de sujetos a los que se les aplican procedimientos experimentales distintos (Campbell y Stanley, 1963).



Donde:

O1: Pre test o prueba de entrada

O2: Post test o prueba de salida

X: Variable experimental

### 3.3. Población y Muestra

#### 3.3.1. Población

Se caracteriza por ser un conjunto de datos de lo que se investiga para la elección de la muestra. La población son los individuos que

muestran ciertas cualidades similares, las cuales se observan para realizar un análisis (Bernal, 2012).

La población está compuesta en su totalidad por 61 estudiantes de 4 años de la I.E. “Luis Alberto Sánchez” de la ciudad de Tacna.

**Tabla 1**

*Población*

Ciclo	Años	Sección	Nº de estudiantes
II	4 años	A	18
II	4 años	B	22
III	4 años	C	21
Total			61

Fuente: Ficha de matrícula

**3.3.2. Muestra**

Se representa por su tamaño y caracterización similar al conjunto llegando como conclusión al resultado. La muestra es un representativo de la población, en que se llevará a cabo la investigación (Arias, 2012).

Por otro lado, la observación es de vital importancia para empezar a estudiar los determinados caracteres que se encuentren en una fracción de la población considerada, y así elaborar estrategias que se visualizan como la muestra de la investigación a desarrollarse (Tamayo, 2006).

La muestra de estudio está constituida por 18 niños en la sección “A” con dificultades en su expresión artística, asistentes regulares al desarrollo de las sesiones de enseñanza y aprendizaje.

**Tabla 2***Muestra*

Sección	N° de estudiantes
“Líderes”	18
TOTAL	18

Fuente: Ficha de matrícula

**3.3.3. Muestreo**

Una muestra se puede obtener de dos tipos: probabilística y no probabilística. Las técnicas de muestreo probabilísticas permiten poder conocer la probabilidad de cada individuo, lo cual tiene que ser incluido en la muestra al azar. En cambio, en las técnicas de muestreo tipo no probabilísticas, la selección de los individuos va depender de ciertas características, criterios, entre otros, que el investigador considere (Walpole et. at., 1996).

En la presente investigación se ha considerado la técnica por conveniencia que se encuentra dentro del tipo no probabilística, considerando que la cantidad de la muestra son estudiantes seleccionados que son parte de un aula dentro de una institución educativa.

**3.4. Técnicas e Instrumentos de Recolección de Datos****3.4.1. Técnica**

En el presente estudio se empleará la técnica de la observación, según Zapata (2006) menciona que la técnica de observación permite

presenciar directamente lo que se quiere estudiar mediante la vista, por lo cual investigador utiliza en función a los objetivos preestablecidos.

Por otro lado, Hernández et al., (1996) sostienen que: “Es una técnica que consiste en observar atentamente el fenómeno, hecho o caso, tomar información y registrarla para su posterior análisis” (p. 185).

La observación es fundamental para toda investigación, porque a través de dicha técnica se logra recolectar la mayor cantidad de datos necesarios para un investigador.

#### **3.4.2. Instrumento**

La presente investigación aplicó la lista de cotejo como instrumento de recolección de datos, en tal sentido Luna (2007) menciona que es un instrumento de evaluación que tiene la finalidad de verificar, durante el proceso enseñanza-aprendizaje lo que se quiere evaluar. Lo cual se diseña para evaluar la presencia o ausencia de una serie de aspectos relevantes en el desarrollo y/o en el producto realizado por el estudiante.

Para el uso de este instrumento se requiere definir previamente los indicadores que se van a evaluar, lo cual permite un mejor resultado de los aspectos que se quieren llegar a valorar. El docente tiene la posibilidad de poder hacer uso de este instrumento en cualquier etapa del proceso de evaluación.

*Ficha técnica del instrumento de recolección de datos*

1. Título	Lista de Cotejo para evaluar el desarrollo de la creatividad en los niños de 4 años.
2. Autor	Cabrera Silva, Dafne Kiara Peraza Poma, Adelaida Beatriz
3. Lugar de procedencia	Tacna
4. Aspectos que evalúa	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Explora y experimenta los lenguajes del arte</li> <li>• Aplica procesos creativos</li> </ul>
5. Forma de aplicación	En parejas
6. Tiempo de aplicación	10 minutos
7. Número de Ítems	8
8. Escala de valoración	Sí (2.5) No (0)
9. Escala de interpretación	<p>La calificación de la lista de cotejo se realiza en función del desempeño de los estudiantes en la ejecución de cada uno de los indicadores. La calificación de la lista de cotejo se hará función de las dimensiones propuestas y tomando en cuenta los siguientes criterios.</p> <p>Inicio (0 – 10) En proceso (11 – 15) Logro (16 – 20)</p> <p>Para interpretar se tomaron en cuenta los resultados de las tablas de frecuencias y porcentajes.</p>
10. Valoración	03 jueces expertos

### 3.4.3. *Validez del instrumento*

Para poder considerar un instrumento de recolección de datos es necesario reunir datos esenciales: validez y confiabilidad. Según Chávez (2001) indica que la validez es la eficacia con la que un instrumento mide lo que se pretende. Por otro lado, Hernández et. at., (2014) definen la validez como el grado que el instrumento debe medir la validez. Concluyendo así que la validez de un instrumento se encuentra conectada directamente al objetivo que se quiere lograr con el instrumento.

El instrumento fue validado por tres jueces expertos:

Juez	Nombre del juez	Evaluación
01	Ghina Carolina Quispe Jiménez	96%
02	Regina Maria Silva Cruz	100%
03	Yovana Laura Ticona	80%

### 3.4.4. *Confiabilidad del instrumento*

La confiabilidad del instrumento es el grado que se produce luego de obtener resultados consistentes y coherentes, por lo tanto, su aplicación repetida al mismo sujeto u objeto produce resultados iguales (Kerlinger, 2002). Es por ello que el mismo instrumento se llega a aplicar a un mismo grupo de personas dos o más veces, y también después de un tiempo establecido.

### 3.5. Técnicas de Procesamiento y Análisis e interpretación de los Datos

Para procesar, presentar y analizar la información pertinente se aplicó un pre y post test que acopia los datos relacionados con la expresión del arte y determinar las características de las variables estudiadas, antes y después del experimento; establecer la media aritmética y desviación estándar de los puntajes obtenidos por los estudiantes en el pre y post test, y establecer la creatividad.

En el procesamiento de datos se utilizan las técnicas estadísticas, tanto la descriptiva como inferencial.

Estadística descriptiva: Se emplea para la descripción y análisis de un conjunto de datos recopilados del grupo experimental. La estadística descriptiva es la rama de la estadística que formula recomendaciones sobre cómo resumir la información en cuadros o tablas, gráficas o figuras (Rendón et. at., 2016).

- Media aritmética: Da a conocer el puntaje procesado de los estudiantes del grupo experimental obtenidos en el pre y post test.
- Varianza: Permite comparar la variable de las calificaciones con respecto a la media, para obtener mayor exactitud en los resultados y reducir el índice de error.
- Descripción estándar: Junto con la varianza permite expresar mejor la versatilidad de las calificaciones.

Estadística inferencial: A través de la estadística inferencial se validan los resultados obtenidos en la estadística descriptiva, obtenidos del grupo experimental. Así mismo la muestra es de 18 (menor de 30) que forman el grupo experimental, por ello se utiliza la prueba “t” para probar estadísticamente la hipótesis.

## **CAPÍTULO IV**

### **RESULTADOS**

#### **4.1. Descripción del Trabajo de Campo**

El presente trabajo de investigación se llevó a cabo en la Institución Educativa “Luis Alberto Sánchez” que se encuentra ubicada en el Distrito de Gregorio Albarracín Lanchipa, Av. Molles, de la ciudad de Tacna.

La Institución Educativa “Luis Alberto Sánchez” cuenta con las siguientes secciones: "Puntuales" las cuales es de 3 años, "Creativos", “Líderes” y “Exploradores” que conforman el salón de 4 años y por último “Talentedos”, “Innovadores” y “Cariñosos” que son las aulas de 5 años, siendo así una población de 118 estudiantes.

La aplicación del modelo didáctico “Aprendo creando y jugando” se realizó con los estudiantes de 4 años de la sección “Líderes” de Educación Inicial durante el mes de noviembre del año 2023.

Durante este periodo de tiempo, se realizó la aplicación del modelo didáctico "Aprendo creando y jugando" permitiendo el desarrollo de la competencia "Crea proyectos desde los lenguajes artísticos".

#### **4.1.1. Planificación**

El trabajo de investigación se llevó a cabo a partir del VIII semestre del mes de noviembre del 2022, realizando prácticas, donde se realizó la elaboración del proyecto de investigación.

Abordando a través de la lista de cotejo, seleccionamos el trabajo a desarrollar sobre la competencia crea proyectos desde los lenguajes artísticos a través de la aplicación del modelo didáctico "Aprendo creando y jugando" de esta forma se determinaron la variable independiente y dependiente.

Una vez elaborado el proyecto de investigación, se realizó la entrega a la jefatura del área de investigación, dirigida por el Mgr. José Luis Alcalá Blanco, jefe del departamento de Investigación e Innovación Educativa, quien posteriormente revisó y aprobó el proyecto de investigación.

#### **4.1.2. Ejecución**

La experiencia se inició en el mes de noviembre del año 2022 con 18 estudiantes de la edad de 4 años de la sección “Lideres” de Educación Inicial, siendo la primera acción la aplicación de la prueba de entrada (pre test) el día jueves 3 de noviembre, con el objetivo de determinar el nivel de competencia crea proyectos desde los lenguajes artísticos en el que se encontraban los estudiantes.

La aplicación del modelo didáctico “Aprendo creando y jugando” se ejecutó los días lunes y jueves, dando inicio el día 7 de noviembre y culminando el día 21 de noviembre, durante el desarrollo de la experiencia de aprendizaje o del taller, el cual cuando se aplicó el modelo didáctico durante las experiencias de aprendizaje se realizó en el horario de 9:00 am a 10:00 am y los días que se aplicó en el momento del taller se realizó en el horario de 11:00 am a 12:00 pm, el cual se realizó con éxito, puesto que el aula estaba acondicionada con un espacio adecuado para el desarrollo de las actividades.

Los recursos y materiales fueron innovadores didácticos, con el objetivo de despertar el interés y la curiosidad de los estudiantes por el área de Comunicación. La estructura del modelo didáctico consta de la siguiente manera:

**Figura 2***Cronograma de actividades*

N°	Actividad de Aprendizaje	Estrategias Juegos/ Técnicas	Fechas
1	Nombre: Me divierto pintando con la técnica del puntillismo	• Técnica del puntillismo	• 7/11/22
2	Nombre: Muevo todo mi cuerpo	• Bailo cuando escucho música	• 10/11/22
3	Nombre: Me identifico con mis derechos	• Decoro el mural de mis derechos con los sellos didácticos	• 14/11/22
4	Nombre: Conociendo mis deberes	• Reconozco mis deberes a través de sonidos	• 17/11/22
5	Nombre: Reproduzco diversos sonidos con los instrumentos musicales	• Realizo diferentes sonidos musicales	• 21/11/22

Nota: Elaboración propia

**4.1.3. Evaluación**

Se inició la investigación con la elaboración de la lista de cotejo de la prueba de entrada (pre test) para conocer el nivel de desarrollo de la competencia crea proyectos desde los lenguajes artísticos en los estudiantes de 4 años de la I.E. “Luis Alberto Sánchez”. La lista de cotejo ayudó a evaluar los avances que el estudiante obtuvo.

## 4.2. Análisis Estadístico Descriptivo e Inferencial

### 4.2.1. Análisis estadístico descriptivo antes de la aplicación de la experiencia

#### 4.2.1.1. Resultado de la prueba de entrada – pre test

##### a) Resultado de la prueba de entrada por ítems

**Tabla 3**

*Evaluación inicial de la competencia “Crea proyectos desde los lenguajes artísticos”, por ítems.*

ÍTEMS	SI		NO	
	f	%	f	%
1. Entona melodías y canciones infantiles utilizando diversos instrumentos musicales a su disposición.	5	28%	13	72%
2. Reconoce objetos sonoros e instrumentos musicales por el timbre.	3	17%	15	83%
3. Utiliza diferentes sellos didácticos y diversos materiales para crear diferentes formas a través de su imaginación usando pinturas de colores primarios.	7	39%	11	61%
4. Utiliza ambas manos para plegar papel y elaborar diversas formas creativas para decorar una ilustración.	7	39%	11	61%
5. Se expresa a través de su cuerpo creando diferentes movimientos con coordinación y equilibrio cuando escucha música.	5	28%	13	72%
6. Reproduce sonidos utilizando diversos instrumentos musicales	7	39%	11	61%
7. Usa diversos colores de pintura para colorear el dibujo que se le ponga.	5	28%	13	72%
8. Crea diversos objetos con la plastilina usando diversos colores.	7	39%	11	61%

Nota: Resultados de la prueba de entrada en los estudiantes

**Figura 3**

*Evaluación inicial de la competencia “Crea proyectos desde los lenguajes artísticos”, por ítems.*



*Nota: Resultados de la evaluación inicial.*

### **Análisis y descripción**

En la tabla 3 se presentan los resultados iniciales del pre test respecto al nivel de logro de la competencia crea proyectos desde los lenguajes artísticos del área de Comunicación realizado en los estudiantes de 4 años de la I.E. “Luis Alberto Sánchez” – Tacna, 2022.

Se observa que el 100 % de estudiantes que realizaron el pre test, en el ítems 1 el 72% de los estudiantes no lograron con las actividades esperadas y el 28% de los estudiantes si lo lograron, en el ítems 2 se observa que el 83% de los estudiantes no lograron con las actividades esperadas y el 17% de los estudiantes si lograron, en el ítems 3 se observa que el 61 % de los estudiantes no lograron las actividades esperadas y el 39% de los estudiantes si lo lograron, en el ítems 4 se observa que el 61% de los estudiantes no lograron con las actividades esperadas y el 39% de los estudiantes si lo hicieron, en el ítems 5 se observa que el 72% de los estudiantes no lo lograron y el 28 % de los estudiantes si lo hicieron, en el ítems 6 se observa que el 61% de los estudiantes no lo lograron y el 39% de los estudiantes si lo hicieron, en el ítems 7 el 72% no lo lograron y el 28% de los estudiantes si lo lograron y por último en el ítems 8 el 61% de los estudiantes no lograron con las actividades esperadas y el 39% de los estudiantes si lo hicieron. Se concluye que los estudiantes de 4 años de la I.E. “Luis Alberto Sánchez” han realizado la evaluación con todas las actividades propuestas para poder determinar el nivel en el que se encuentran los estudiantes.

**b) Resultados de la prueba de entrada por dimensiones**

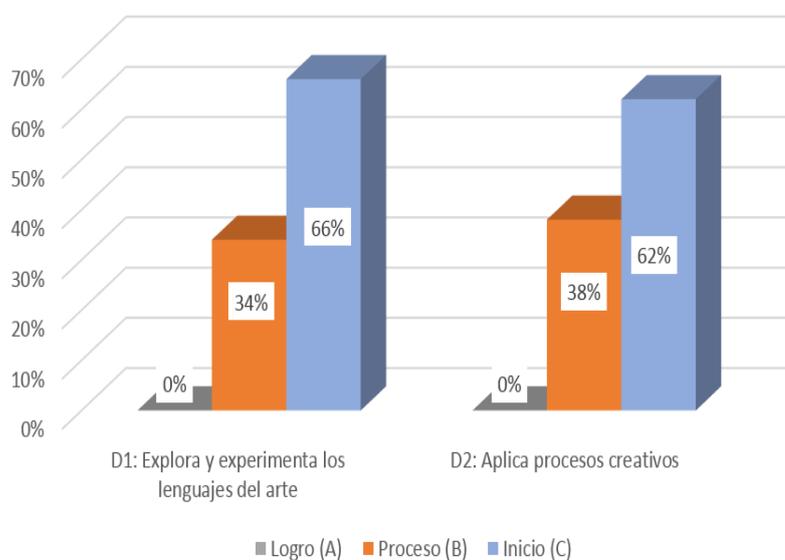
**Tabla 4**

*Dimensiones de la competencia “Crea proyectos desde los lenguajes artísticos”, en la evaluación inicial de los estudiantes.*

Niveles	D1 Explora y experimenta los lenguajes del arte	D2 Aplica procesos creativos
Logro (A)	0%	0%
Proceso (B)	34%	38%
Inicio (C)	66%	62%
TOTAL	100%	100%

**Figura 4**

*Dimensiones de la competencia “Crea proyectos desde los lenguajes artísticos”, en la evaluación inicial de los estudiantes.*



Nota: Tabla 4

### **Análisis e interpretación**

En la tabla 4 se presentan los resultados por dimensiones en la evaluación inicial de la competencia crea proyectos desde los lenguajes artísticos del área de Comunicación en los estudiantes de 4 años de la I.E. “Luis Alberto Sánchez” – Tacna, 2022.

Se aprecia que del 100% de estudiantes evaluados, en la Dimensión 1 “Explora y experimenta los lenguajes del arte” el 66% se encuentra en el nivel de inicio, el 34% se encuentran en el nivel de proceso, por otro lado, el 0% se encuentra en el nivel de logro. Así mismo, en la Dimensión 2 “Aplica procesos creativos” el 62% se encuentra en el nivel de inicio, el 38% se encuentra en el nivel de proceso y por último el 0% se encuentra en el nivel de logro.

Se concluye que los estudiantes de 4 años de la I.E. “Luis Alberto Sánchez” muestran un nivel de proceso en las dos dimensiones encontradas en la evaluación de entrada, el cual permite evidenciar que la competencia crea proyectos desde los lenguajes artísticos del área de Comunicación se encuentra poco desarrollada.

### c) Resultados de la prueba de entrada por niveles de logro

**Tabla 5**

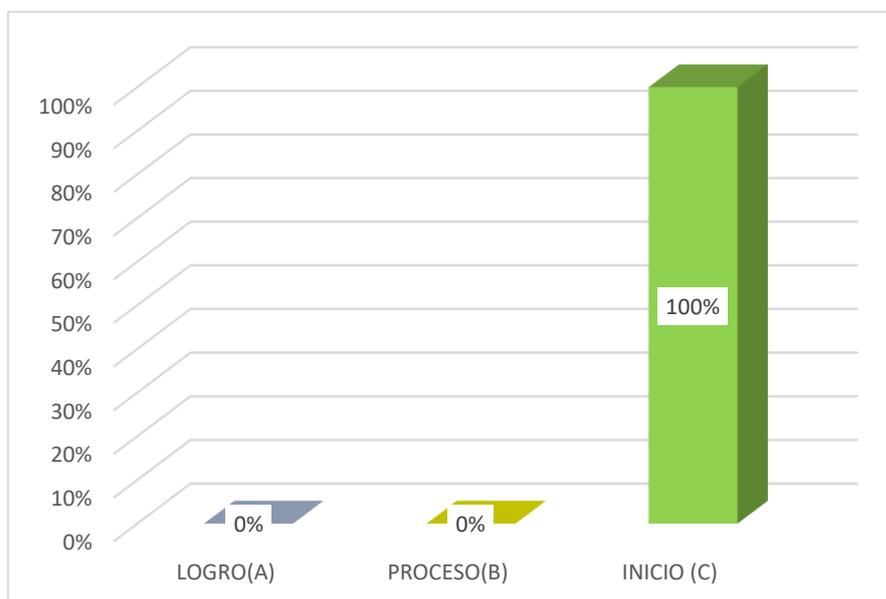
*Niveles de logro de la competencia “Crea proyectos desde los lenguajes artísticos”, en la evaluación inicial de los estudiantes.*

Niveles	frecuencia	%
Inicio (0-10)	18	100%
Proceso (11-15)	0	0%
Logro (16-20)	0	0%
Total	18	100%

Nota: Resultados del pre test

**Figura 5**

*Niveles de logro de la competencia “Crea proyectos desde los lenguajes artísticos”, en la evaluación inicial de los estudiantes.*



Nota: Tabla 5

### **Análisis y descripción**

En la tabla 5 se presentan los resultados de la evaluación inicial respecto a la competencia crea proyectos desde los lenguajes artísticos del área de Comunicación en los estudiantes de 4 años de la I.E “Luis Alberto Sánchez” – Tacna, 2022.

Se aprecia que del 100% de estudiantes evaluados, el 100% se encuentra en el nivel de inicio con calificaciones menores a 10 puntos, el 0% se encuentran en el nivel de proceso, con un rango de calificación de 11 a 15 puntos, por otro lado, el 0% se encuentra en el nivel de logro el cual consta de 16 a 20 puntos.

Se concluye que los estudiantes de 4 años de la I.E. “Luis Alberto Sánchez” muestran un nivel de inicio encontrado en la evaluación de entrada, el cual permite evidenciar que la competencia crea proyectos desde los lenguajes artísticos del área de Comunicación se encuentra en inicio de ser desarrollada.

#### 4.2.1.2. Medidas de estadística descriptiva (entrada)

**Tabla 6**

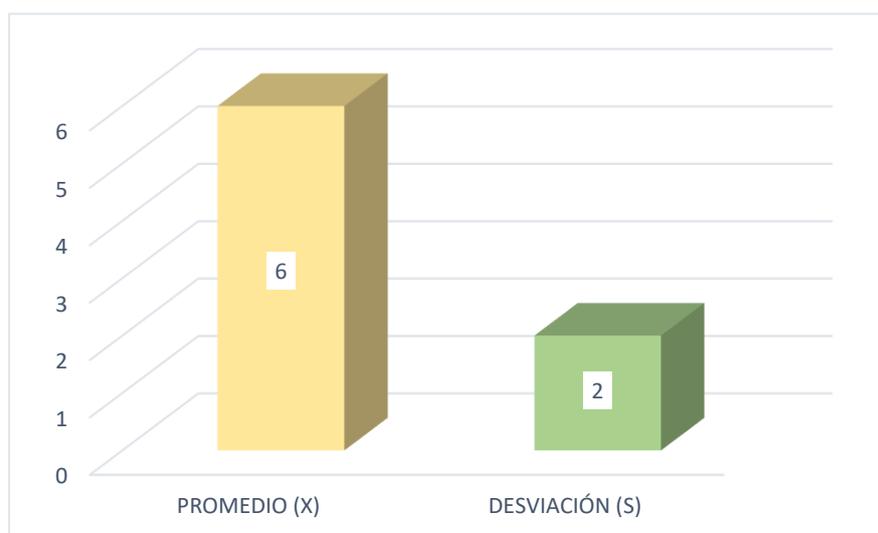
*Resultado de las medidas estadísticas descriptivas del nivel de logro de la competencia “Crea proyectos desde los lenguajes artísticos”, en la evaluación inicial.*

Indicadores	Estadístico	Valor
Promedio	$\bar{x}$	6
Desviación estándar	S	2
Muestra	N	18

Nota: Pre test aplicada a los estudiantes

**Figura 6**

*Resultado de las medidas estadísticas descriptivas del nivel de logro de la competencia “Crea proyectos desde los lenguajes artísticos” en la evaluación inicial.*



Nota: Tabla 6

### **Análisis y descripción**

En la tabla 6 se presentan la medida de centralización, media aritmética y de desviación estándar los resultados de la evaluación inicial respecto a la competencia crea proyectos desde los lenguajes artísticos del área de Comunicación en los estudiantes de 4 años de la I.E. “Luis Alberto Sánchez” – Tacna, 2022.

Se observa que el promedio de las calificaciones obtenidas en la lista de cotejo fue 6 que corresponde a un nivel de inicio en la escala de logro de aprendizajes. La desviación estándar es 2 obtenido por los estudiantes, el cual permite observar que el grado de dispersión alrededor de la media 6 es mínimo y que se ubica principalmente en el nivel de inicio que se rige entre 0 a 10 puntos por lo que es relativamente homogéneo, propicio para realizar la experiencia.

Se concluye que la competencia crea proyectos desde los lenguajes artísticos en los estudiantes es deficiente y puede obstaculizar el desarrollo de otras áreas.

#### **4.2.2. Análisis estadístico inferencial antes de la aplicación**

El nivel de desarrollo de la competencia crea proyectos desde los lenguajes artísticos se encuentra en el nivel de inicio antes de la aplicación del modelo didáctico “Aprendo creando y jugando”.

##### **A. Prueba estadística**

###### **Paso 1: Formulación de hipótesis estadístico**

###### Hipótesis nula

Ho: El nivel de desarrollo de la competencia crea proyectos desde los lenguajes artísticos, no se encuentra en inicio antes de aplicar el modelo didáctico “Aprendo creando y jugando”.

###### Hipótesis alternativa

H1: El nivel de desarrollo de la competencia crea proyectos desde los lenguajes artísticos, se encuentra en inicio antes de aplicar el modelo didáctico “Aprendo creando y jugando”.

###### **Paso 2: Nivel de significancia**

Se asume el nivel de 5%

###### **Paso 3: Tipo de prueba**

El tipo de contraste será cola a la izquierda.

#### Paso 4: Distribución de prueba

Por el tamaño de muestra  $n < 30$  y asumiendo que las puntuaciones se distribuyen normalmente, el tipo de prueba estadística pertinente es la “t” de Student para una muestra.

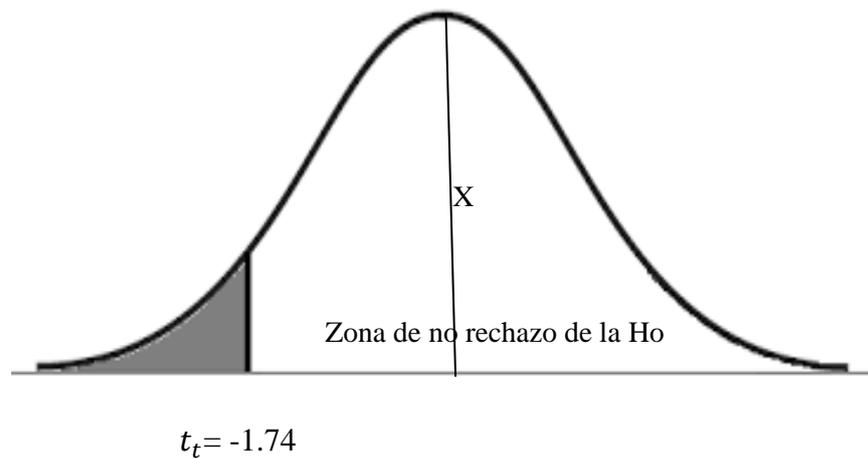
$$t_c = \frac{(\bar{x} - 10)}{s} * \sqrt{n}$$

#### Paso 5: Diseño de prueba

- Grados de libertad:  $GL = n - 1 = 18 - 1 = 17$
- Valor de “t” de Student en tablas:

Para  $\alpha = 0.05$  se tiene  $t_t = -1,74$

Si  $t_c > t_t$ : Se acepta la  $H_1$



**Paso 6: Cálculo del estadístico de prueba ( $t_t$ )**

Estadísticos	Pre Test
Media aritmética	X = 6
Desviación estándar	S = 2
Tamaño de muestra	N = 18

$$t_c = \frac{(\underline{x} - 10)}{s} * \sqrt{n}$$

$$t_c = \frac{(6 - 10)}{2} * \sqrt{18}$$

$$t_c = -8,4$$

Regla de decisión:

Si  $t_c \leq t_t$ : Se rechaza la Ho

Si  $t_c > t_t$ : Se acepta la Hi

**Paso 7: Decisión y conclusión**

Como el valor de  $t_c = -8,4$  es menor al valor crítico de  $t_t = -1,74$  se decide rechazar la hipótesis nula (Ho) y en consecuencia se acepta la hipótesis alterna (Hi).

Se concluye, con un nivel de confianza de 95% que el nivel del logro de la competencia crea proyectos desde los lenguajes artísticos del área de Comunicación en los estudiantes antes de aplicar el modelo didáctico “Aprendo creando y jugando” se encuentra en inicio.

### 4.2.3. Análisis estadístico descriptivo después de la aplicación

#### 4.2.3.1. Resultados de la prueba de salida – post test

##### a) Resultados de la prueba de salida por ítems

**Tabla 7**

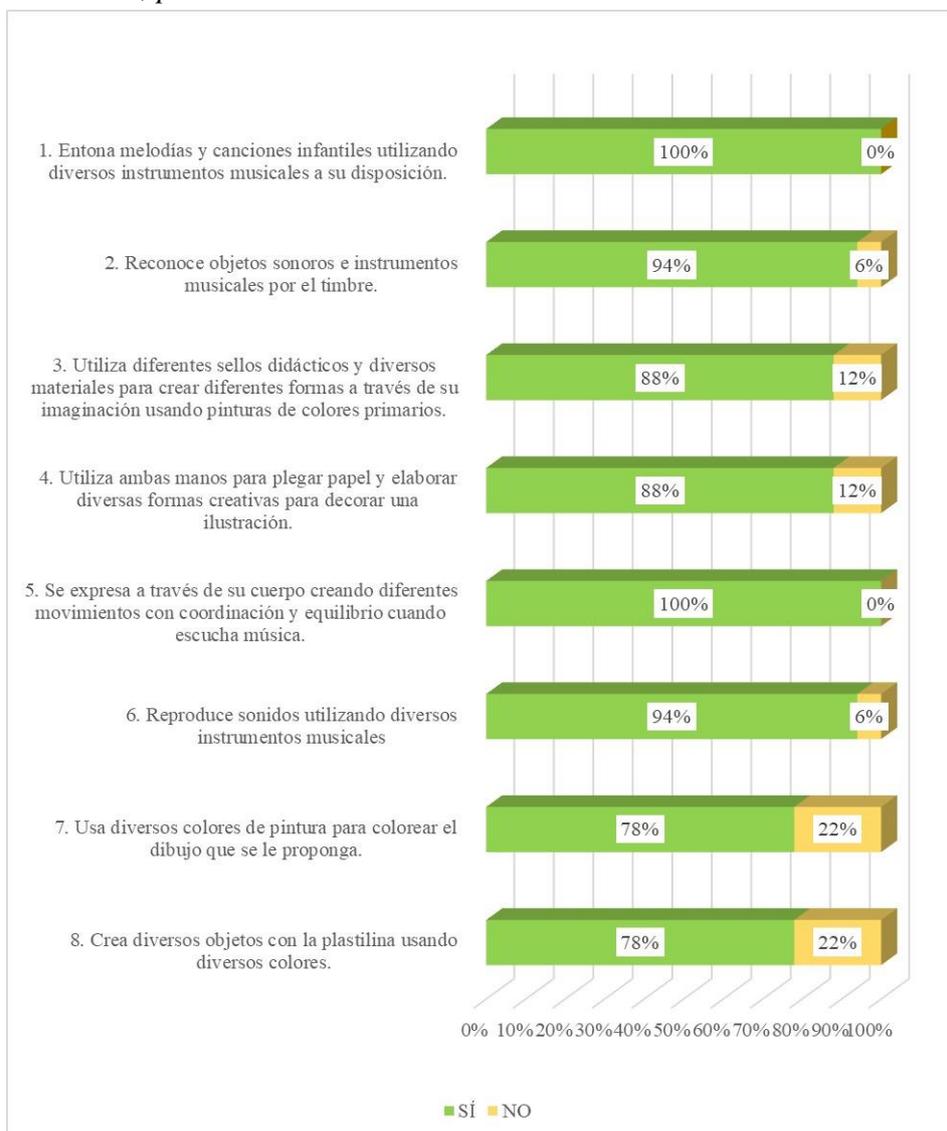
*Evaluación final de la competencia “Crea proyectos desde los lenguajes artístico” de los estudiantes, por ítems.*

ITEMS	SI		NO	
	f	%	f	%
1. Entona melodías y canciones infantiles utilizando diversos instrumentos musicales a su disposición.	18	100%	0	0%
2. Reconoce objetos sonoros e instrumentos musicales por el timbre.	17	94%	1	6%
3. Utiliza diferentes sellos didácticos y diversos materiales para crear diferentes formas a través de su imaginación usando pinturas de colores primarios.	16	88%	2	12%
4. Utiliza ambas manos para plegar papel y elaborar diversas formas creativas para decorar una ilustración.	16	88%	2	12%
5. Se expresa a través de su cuerpo creando diferentes movimientos con coordinación y equilibrio cuando escucha música.	18	100%	0	0%
6. Reproduce sonidos utilizando diversos instrumentos musicales	17	94%	1	6%
7. Usa diversos colores de pintura para colorear el dibujo que se le proponga.	14	78%	4	22%
8. Crea diversos objetos con la plastilina usando diversos colores.	14	78%	4	22%

Nota: Resultados de la prueba de post test en los estudiantes

### Figura 7

*Evaluación final de la competencia “Crea proyectos desde los lenguajes artísticos”, por ítems.*



Nota: Tabla 7

### **Análisis y descripción**

En la tabla 7 se presentan los resultados de la evaluación final respecto a la competencia crea proyectos desde los lenguajes artísticos del área de Comunicación en los estudiantes de 4 años de la I.E. “Luis Alberto Sánchez” – Tacna, 2022.

Se observa que el 100 % de estudiantes que realizaron el post test, en el ítems 1 el 0% de los estudiantes no lograron con las actividades esperadas y el 100% de los estudiantes si lo lograron, en el ítems 2 se observa que el 6% de los estudiantes no lograron con las actividades esperadas y el 94% de los estudiantes si lograron, en el ítems 3 se observa que el 12 % de los estudiantes no lograron las actividades esperadas y el 88% de los estudiantes si lo lograron, en el ítems 4 se observa que el 12% de los estudiantes no lograron con las actividades esperadas y el 88% de los estudiantes si lo hicieron, en el ítems 5 se observa que el 0% de los estudiantes no lo lograron y el 100% de los estudiantes si lo hicieron, en el ítems 6 se observa que el 6% de los estudiantes no lo lograron y el 94% de los estudiantes si lo hicieron, en el ítems 7 el 22% no lo lograron y el 78% de los estudiantes si lo lograron y por último en el ítems 8 el 22% de los estudiantes no lograron con las actividades esperadas y el 78% de los estudiantes si lo hicieron. Se concluye que los estudiantes de 4 años de la I.E. “Luis Alberto Sánchez” han realizado la evaluación final con todas las actividades propuestas para poder determinar el nivel en el que se encuentran.

**b) Resultados de la prueba por dimensiones**

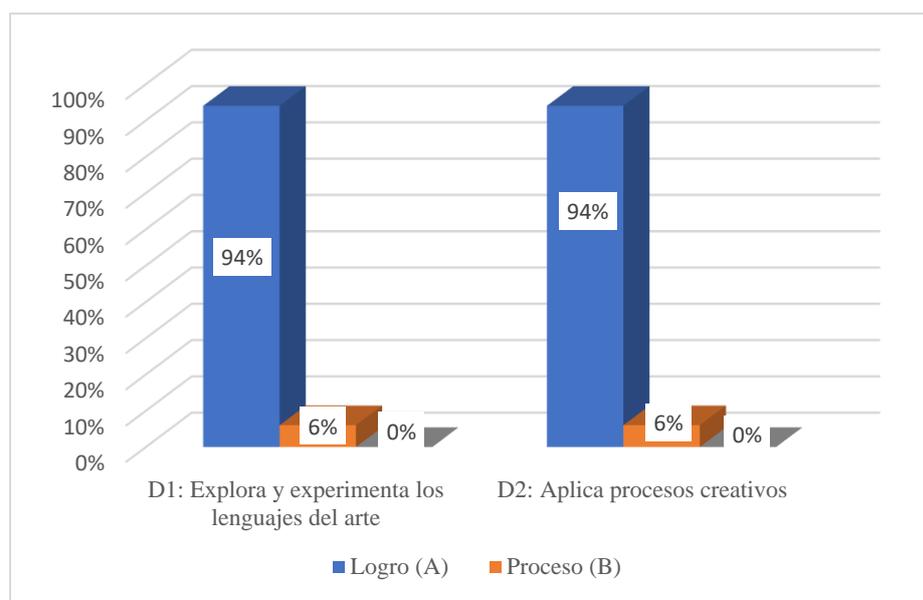
**Tabla 8**

*Dimensiones de la competencia “Crea proyectos desde los lenguajes artísticos”, en la evaluación final de los estudiantes.*

Niveles	D1: Explora y experimenta los lenguajes del arte	D2: Aplica procesos creativos
Logro (A)	94%	94%
Proceso (B)	6%	6%
Inicio (C)	0%	0%
TOTAL	100%	100%

**Figura 8**

*Dimensiones de la competencia “Crea proyectos desde los lenguajes artísticos” en la evaluación final.*



Nota: Tabla 8

### **Análisis y descripción**

En la tabla 8 se presentan los resultados de la evaluación final de las dos dimensiones respecto a la competencia crea proyectos desde los lenguajes artísticos del área de Comunicación en los estudiantes de 4 años de la I.E. “Luis Alberto Sánchez” – Tacna, 2022.

Se aprecia que del 100% de estudiantes evaluados, en la dimensión 1 “Explora y experimenta los lenguajes del arte” el 0% se encuentra en el nivel de inicio, el 6% se encuentran en el nivel de proceso, por otro lado, el 94% se encuentra en el nivel de logro. Así mismo, en la dimensión 2 “Aplica procesos creativos” el 0% se encuentra en el nivel de inicio, el 6% se encuentra en el nivel de proceso y por último el 94% se encuentra en el nivel de logro.

Se concluye que los estudiantes de 4 años de la I.E. “Luis Alberto Sánchez” muestran un nivel de logro en las dos dimensiones encontradas en la evaluación final, el cual permite evidenciar que la competencia crea proyectos desde los lenguajes artísticos del área de Comunicación se encuentra desarrollada.

c) **Resultados de la prueba de salida por niveles de logro**

**Tabla 9**

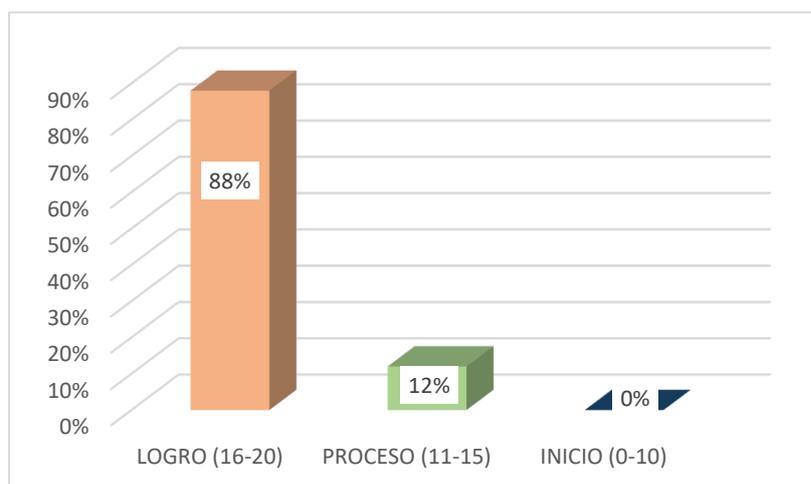
*Niveles de logro de la competencia “Crea proyectos desde los lenguajes artísticos”, en la evaluación final de los estudiantes.*

Niveles	frecuencia	%
Inicio (0-10)	0	0%
Proceso (11-15)	2	12%
Logro (16-20)	16	88%
Total	18	100%

Nota: Post test aplicado a los estudiantes

**Figura 9**

*Niveles de logro de la competencia “Crea proyectos desde los lenguajes artísticos” en la evaluación final de los estudiantes.*



Nota: Tabla 9

### **Análisis y descripción**

En la tabla 9 se presentan los resultados de la evaluación final respecto a la competencia crea proyectos desde los lenguajes artísticos del área de Comunicación en los estudiantes de 4 años de la I.E. “Luis Alberto Sánchez” – Tacna, 2022.

Se observa que del 100% de estudiantes evaluados, el 88% se encuentra en un nivel de logro, con calificaciones obtenidos mayores de 16 puntos, el 12% se encuentra en el nivel de proceso, cuyos calificativos se encuentran en un intervalo de 11 – 15, el 0% se ubica en el nivel de inicio con calificativos entre 0 – 10.

Se concluye que los estudiantes de 4 años de la I.E.I. “Luis Alberto Sánchez” se encuentran en el nivel de logro el cual se evidencia en la evaluación de salida en los estudiantes, lo que permite corroborar que la competencia crea proyectos desde los lenguajes artísticos del área de Comunicación se encuentra desarrollada.

#### 4.2.3.2. Medidas de estadística descriptiva (salida)

**Tabla 10**

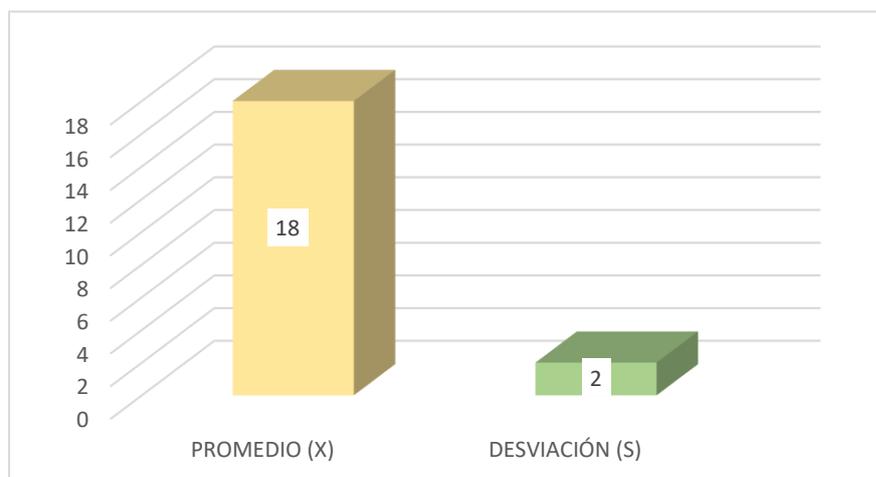
*Resultado de las medidas estadísticas descriptivas del nivel de logro de la competencia “Crea proyectos desde los lenguajes artísticos”, en la evaluación final.*

Indicadores	Estadístico	Valor
Promedio	X	18
Desviación estándar	S	2
Muestra	N	18

Nota: Post test aplicado a los estudiantes

**Figura 10**

*Resultado de las medidas estadísticas descriptivas del nivel de logro de la competencia “Crea proyectos desde los lenguajes artísticos”, en la evaluación final de los estudiantes.*



Nota: Tabla 10

### **Análisis y descripción**

En la tabla 10, se presentan la medida de centralización media aritmética y de dispersión desviación estándar de los resultados de la evaluación final respecto de la competencia crea proyectos desde los lenguajes artísticos del área de comunicación en los estudiantes de 4 años.

Se observa que el promedio de las calificaciones obtenidas en la lista de cotejo fue 18 que corresponde al nivel de logro en la escala de aprendizaje. La desviación estándar 2 obtenida por los estudiantes, permiten observar que el grado de dispersión alrededor de la media 18 es máximo y que se sitúa principalmente en el nivel de logro 16 – 20 por lo que la muestra de estudiantes evaluados es relativamente homogénea, evidenciando que fue propicio realizar la experiencia.

Se concluye que la competencia crea proyectos desde los lenguajes artísticos en los estudiantes es eficiente y se encuentra desarrollada de manera exitosa en los estudiantes.

#### **4.2.4. Análisis inferencial después de la aplicación**

El nivel de desarrollo de la competencia crea proyectos desde los lenguajes artísticos se encuentra en el nivel de logro después de la aplicación del modelo didáctico "Aprendo creando y jugando".

##### **Prueba estadística**

##### **Paso 1. Formulación de hipótesis estadístico**

###### Hipótesis nula

Ho: El desarrollo de la competencia crea proyectos desde los lenguajes artísticos, no se encuentra en el nivel de logro después de aplicar el modelo didáctico "Aprendo creando y jugando"

###### Hipótesis alternativa

H1: El desarrollo de la competencia crea proyectos desde los lenguajes artísticos, se encuentra en el nivel del logro después de aplicar el modelo didáctico "Aprendo creando y jugando"

##### **Paso 2: Nivel de significancia**

Se asume en el nivel de logro.

##### **Paso 3: Tipo de prueba**

El tipo de contraste será cola a la derecha.

#### Paso 4: Distribución de la prueba

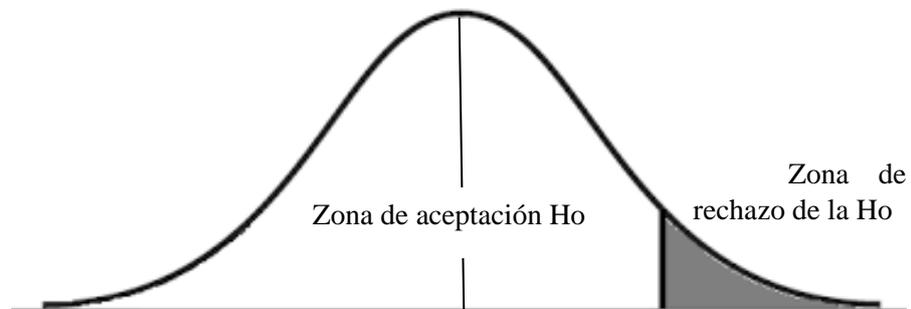
Por el tamaño de la muestra  $n < 30$  y asumiendo que las puntuaciones se distribuyen normalmente el tipo de prueba estadística pertinente es la “t” de Student para una muestra.

$$t_c = \frac{(\bar{x} - 16)}{s} * \sqrt{n}$$

#### Paso 5: Diseño de prueba

- Grados de libertad:  $GL = n - 1 = 18 - 1 = 17$
- Valor de “t” de Student en tablas:

Para  $\alpha = 0.05$  se tiene  $t_t = 1,74$



#### Paso 6. Cálculo del estadístico de prueba ( $t_c$ )

Estadísticos	Post Test
Media aritmética	18
Desviación estándar	2
Tamaño de muestra	18

$$t_c = \frac{(x - 16)}{s} * \sqrt{n}$$

$$t_c = \frac{(18 - 16)}{2} * \sqrt{18}$$

$$t_c = 4,2$$

**Regla de decisión:**

Si  $t_c \leq t_t$ : Se rechaza la  $H_0$

Si  $t_c > t_t$ : Se acepta la  $H_1$

**Paso 7: Decisión y conclusión**

Como el valor de  $t_c = 4,2$  es mayor al valor crítico de  $t_t = 1,74$  se decide rechazar la hipótesis nula ( $H_0$ ) y en consecuencia se acepta la hipótesis alterna ( $H_1$ ).

Se concluye, con un nivel de confianza de 95% que el nivel del logro de la competencia crea proyectos desde los lenguajes artísticos del área de Comunicación en los estudiantes después de aplicar el modelo didáctico “Aprendo creando y jugando” se encuentra en el nivel de logro.

**4.2.5. Prueba estadística de la hipótesis general**

El nivel de desarrollo de la competencia crea proyectos desde los lenguajes artísticos se encuentra en el nivel de logro después de la aplicación del modelo didáctico "Aprendo creando y jugando".

## **Formulación de hipótesis estadística**

### Hipótesis nula

Ho: El desarrollo de la competencia crea proyectos desde los lenguajes artísticos, no se encuentra en el nivel de logro después de aplicar el modelo didáctico “Aprendo creando y jugando”

### Hipótesis alternativa

H1: El desarrollo de la competencia crea proyectos desde los lenguajes artísticos, se encuentra en el nivel del logro después de aplicar el modelo didáctico “Aprendo creando y jugando”

#### **a. Nivel de significancia**

Se asume el nivel de 5%

#### **b. Tipo de prueba**

El tipo de contraste será cola a la derecha

#### **c. Distribución de prueba**

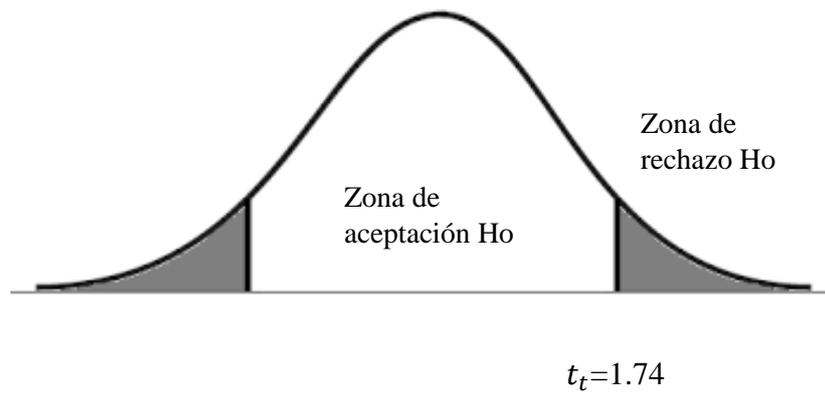
Asumiendo que las puntuaciones se distribuyen normalmente, el tipo de prueba estadístico pertinente es la “t” de Student para dos muestras independientes diferentes.

$$t = \frac{\underline{X}_{post\ test} - \underline{X}_{pre\ test}}{\sqrt{\frac{S^2_{post\ test}}{n} + \frac{S^2_{pre\ test}}{n}}}$$

**d. Diseño de prueba**

- Grados de libertad:  $GL = n + m - 2 = 18 + 18 - 2 = 34$
- Valor de “t” de Student en tablas:

Para  $\alpha = 0.05$  se tiene  $t_t = 1,74$



**f. Cálculo del estadístico de prueba ( $t_c$ )**

Estadísticos	Post test	Pre test
Media aritmética	$\underline{X} = 18$	$\underline{X} = 6$
Desviación estándar	$S = 2$	$S = 2$
Tamaño de muestra	$N = 18$	$N = 18$

$$t = \frac{18 - 6}{\sqrt{\frac{2^2}{18} + \frac{2^2}{18}}}$$

$$t = 20$$

Regla de decisión:

Si  $t_c \geq t_t$ : Se rechaza la  $H_0$

Si  $t_c < t_t$ : Se acepta la  $H_1$

**g. Decisión y conclusión**

Como el valor de  $t_c = 20$  es mayor al valor crítico de  $t_t = 1,74$  se decide rechazar la hipótesis nula ( $H_0$ ) y en consecuencia se acepta la hipótesis alterna ( $H_1$ ). Por consiguiente, con un nivel de confianza del 95% que el nivel del logro de la competencia crea proyectos desde los lenguajes artísticos en los estudiantes después de aplicar la estrategia se encuentra en nivel de logro y es superior a la evaluación de inicio.

#### 4.2.5.1. Resumen comparativo de los niveles de logro

**Tabla 11**

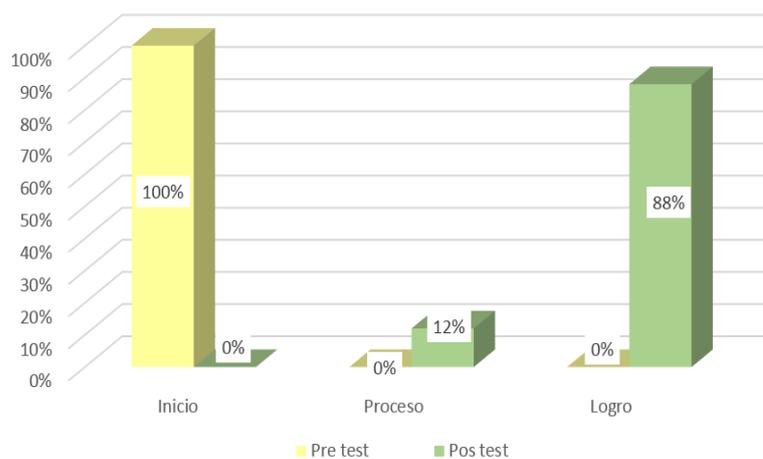
*Competencia de las medidas estadísticas descriptivas del nivel de logro de la competencia en la evaluación final de los estudiantes.*

	Pre test		Post test	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Inicio	18	100%	0	0%
Proceso	0	0%	2	12%
Logro	0	0%	16	88%
Total	18	100%	18	100%

Nota: Resultados de Pre test y Post test

**Figura 11**

*Comparación de las medidas estadísticas descriptivas del nivel de logro de la competencia en la evaluación final de los estudiantes.*



Nota: Tabla 11

### **Análisis y descripción**

En la tabla 11 se presenta la comparación de los resultados obtenidos en las pruebas de entrada y salida del nivel del logro de la competencia crea proyectos desde los lenguajes artísticos en los estudiantes de 4 años de la I.E. “Luis Alberto Sánchez” después de aplicar el modelo didáctico “Aprendo creando y jugando”.

Se aprecia que el 100% de los estudiantes evaluados en el post test, el 12% se encuentra en el nivel de proceso cuyo calificativo se encuentra en el intervalo (11- 15), el 88% se encuentra en el nivel de logro el cual los calificativos están entre (16 – 20). Así mismo, en el pre test el 100% se encontraba en el nivel de inicio con calificativos obtenidos menores de 10 puntos.

Finalmente, los estudiantes mejoraron su capacidad de expresar su creatividad e imaginación desde los lenguajes artísticos, puesto que el nivel del logro alcanzado en la evaluación de salida de los estudiantes permite corroborar que la competencia crea proyectos desde los lenguajes artísticos del área de comunicación se encuentra desarrollada luego de la aplicación del modelo didáctico “Aprendo creando y jugando”.

#### 4.2.5.2. Resumen comparativo de las medidas estadísticas

**Tabla 12**

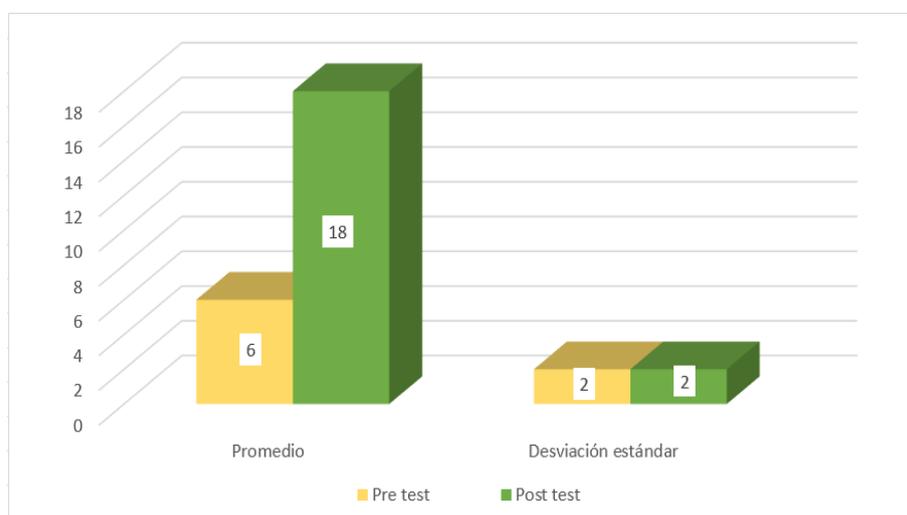
*Comparación de las medidas estadísticas descriptivas del nivel de logro de competencia en la evaluación inicial y final de los estudiantes.*

	Pre test	Post test
Promedio	6	18
Desviación estándar	2	2

Nota: Pre test y Post test aplicado a los estudiantes

**Figura 12**

*Comparación de las medidas estadísticas descriptivas del nivel de logro de competencia en la evaluación inicial y final de los estudiantes.*



Nota: Tabla 12

### **Análisis y descripción**

En la tabla 12 se presenta la comparación del promedio y desviación estándar de las puntuaciones del nivel de logro de la competencia crea proyectos desde los lenguajes artísticos del área de Comunicación en los estudiantes de 4 años de la I.E. “Luis Alberto Sánchez” pre test y post test después de la aplicación del modelo didáctico “Aprendo creando y jugando”.

Se aprecia que el promedio del post test en los estudiantes es 18 (escala de 0 – 20) el cual es superior al pre test en los estudiantes que fue de 6 habiendo una diferencia de 12. La diferencia se justifica por la mayor efectividad del modelo didáctico “Aprendo creando y jugando” aplicado a estudiantes.

### **4.3. Verificación de Hipótesis**

#### **4.3.1. Verificación de la hipótesis específica (a)**

El nivel de desarrollo de la competencia crea proyectos desde los lenguajes artísticos se encuentra en el nivel de inicio antes de la aplicación del modelo didáctico “Aprendo creando y jugando”.

Los resultados de la tabla 5 y figura 5 muestran que en la prueba de entrada el 100% de los estudiantes se encuentra en inicio, asumiendo en la tabla 6 que el promedio es 6 que es menor a 10 puntos, ubicándose en el nivel inicio.

Respecto al valor de la desviación estándar se observa que los estudiantes muestran características heterogéneas alejados del valor “2” (I).

Otorgando significancia a los resultados del análisis estadístico descriptivo se demuestra con la prueba estadística t de Student que el nivel de desarrollo de la competencia crea proyectos desde los lenguajes artísticos del área de Comunicación se encuentra en inicio con un nivel de confianza de 95% considerado que el valor calculado t de Student (-8,4) se ubica fuera de la zona de aceptación de la hipótesis nula. Por lo tanto, queda verificado la hipótesis de investigación.

#### **4.3.2. Verificación de la hipótesis específica (b)**

El nivel de desarrollo de la competencia crea proyectos desde los lenguajes artísticos se encuentra en el nivel de logro después de la aplicación del modelo didáctico "Aprendo creando y jugando".

Los resultados de la tabla 9 muestran que en la prueba de salida el 88% de los estudiantes se encuentra en el nivel de logro, un 12% en el nivel de proceso y el 0% de estudiantes en el nivel de inicio. Asimismo, en la tabla 10 el promedio es de 18 ubicándose en el nivel de logro.

Respecto al valor de la desviación estándar se observa que los estudiantes muestran características homogéneas ( $S=2$ )

Otorgando significancia a los resultados del análisis estadístico descriptivo se demuestra con la prueba estadística t de Student que la aplicación del modelo didáctico “Aprendo creando y jugando” permite el logro de la competencia crea proyectos desde los lenguajes artísticos del área de Comunicación en los estudiantes de 4 años de la sección “Lideres”, con un nivel de confianza de 95% considerado que el valor calculado t de Student (4,2) se ubica fuera de la zona de aceptación de la hipótesis nula.

#### **4.3.3. Verificación de la hipótesis general**

La aplicación del modelo didáctico “Aprendo creando y jugando” desarrolla la competencia crea proyectos desde los lenguajes artísticos en los estudiantes de 4 años de una Institución Educativa Inicial de Tacna, 2022.

En los resultados de la tabla 11 se observa que el 100% de los estudiantes se encuentran en un nivel de inicio en la prueba de entrada, mientras que en la tabla 9 en la prueba de salida se evidencia un nivel de logro del 88%, integrado por 16 estudiantes y un nivel de proceso del 12%, integrado por 2 estudiantes. Asimismo, en la tabla 12 se evidencia el progreso de los estudiantes con la aplicación del modelo didáctico “Aprendo creando y jugando”, puesto que en la prueba de entrada obtuvieron un promedio de 6 puntos y en la prueba de salida el promedio de 18 puntos.

Considerando los resultados de la desviación estándar de las pruebas de entrada (2) y salida (2) se observa que la disposición de los aprendizajes se ha homogenizado por concretarse al valor de la media aritmética.

Otorgando significancia a los resultados del análisis estadístico descriptivo se demuestra que los estudiantes han logrado el nivel de desarrollo de la competencia esperado por un nivel de confianza del 95% considerando el valor calculado de t de Student (20) que se encuentra fuera de la zona de aceptación de la hipótesis nula. Por lo tanto, la hipótesis general se verifica con un nivel de confianza al 95%.

## CONCLUSIONES

### **Primera**

En la evaluación inicial, antes de aplicar el modelo didáctico “Aprendo creando y jugando” se comprobó que el 100 % de los estudiantes de 4 años, sección “Lideres” de la I.E. “Luis Alberto Sánchez” presentaban dificultades en las capacidades: Explora y experimenta los lenguajes del arte y aplica procesos creativos, resultando con un promedio de 6 ubicándolos en el nivel de inicio en el desarrollo de la competencia Crea proyectos desde los lenguajes artísticos.

### **Segunda**

En la evaluación final, después de aplicar el modelo didáctico “Aprendo creando y jugando” considerando el 95% del nivel de confianza, se comprobó que el 88% de los estudiantes de 4 años de la sección “Lideres” obtuvieron un promedio de 18 ubicándolos en el nivel de logro en el desarrollo de la competencia Crea proyectos desde los lenguajes artísticos en la I.E. “Luis Alberto Sánchez”.

### **Tercera**

Se demostró la eficacia del modelo didáctico al elevar el nivel de la competencia Crea proyectos desde los lenguajes artísticos en los estudiantes de la I.E. “Luis Alberto Sánchez” quienes se encontraron en un nivel de inicio con un promedio de 6 y luego de la aplicación obtuvieron un promedio de 18 ubicándose en el nivel de logro.

## **RECOMENDACIONES**

### **Primera**

A los docentes que trabajan en el nivel de educación inicial que pongan en práctica el uso de estrategias innovadoras para contribuir con el desarrollo de la creatividad e imaginación desde los lenguajes artísticos, y que esto permita a los estudiantes expresar sus pensamientos libremente.

### **Segunda**

A la docente de aula que fomenten la creatividad en los estudiantes de acuerdo a los intereses y necesidades de cada uno, a través de estrategias didácticas donde puedan explorar y conocer el mundo que los rodea con la finalidad de brindarles un desarrollo pertinente de la capacidad creativa.

### **Tercera**

A los padres de familia que puedan integrarse en el desarrollo creativo de sus niños, para incentivar sus destrezas y habilidades artísticas adquiridas en actividades donde dan a conocer su imaginación haciendo uso de su creatividad, facilitándoles materiales y recursos que los motiven a seguir mejorando.

## REFERENCIAS

- Aguayo, P.; Herrera, B.; Ortiz, M. y Vallejos C. (2016) *El desarrollo infantil; una herramienta para potenciar las diferentes áreas de desarrollo psicoemocional y creativo en niños y niñas de 4 a 6 años*. Los Ángeles [tesis] Universidad de Concepción los Ángeles.
- Alcaide, C. (2003). *Expresión plástica y visual para educadores: Educación infantil y primaria*. Madrid: ICCE  
<https://lasartesdesdeunaperspectivainfantil.home.blog/el-arte/>
- Araujo, J. (2019). *La expresión Plástica y su Relación con el Desarrollo Motriz Fino en los Niños de 4 años de la Institución Educativa Espíritu Santo de la Ciudad de Tacna*. [tesis] Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle.
- Argudín, M. L. (2007). *Enfoques educativos - Modelo centrado en el desempeño - Desempeño*. <http://hadoc.azc.uam.mx/enfoques/desempeno.htm>
- Arias, F. (2006). *El proyecto de la Investigación*. Introducción a la metodología científica. Caracas. Editorial: Episteme.
- Azagra, A., y Giménez, V. (2018). *El arte en la primera infancia: Propuestas destacables*. Revista sobre la infancia y la adolescencia.  
<https://doi.org/10.4995/reinad>

- Bamford A. (2009). *El factor ¡Wuaw! El papel de las artes en la educación*.  
Barcelona: Octaedro.
- Barrios, B. (2016). Competencia 6: *Crea proyectos desde los lenguajes artísticos*.  
<https://es.slideshare.net/BlancaBarrios/competencia-6-69142879>
- Battle, A. (1996). *La danza y el Lenguaje del Cuerpo en la Educación Infantil*.  
<https://repository.unilibre.edu.co/handle/10901/8341?show=full>
- Bermudez, G. (2010). *Teatro infantil: beneficios de practicar esta actividad*.  
<http://pequelia.republica.com/ninos/teatro-infantilbeneficios-de-practicar-esta-actividad.html>
- Bernal, C. (2012). *Metodología de la Investigación: administración, economía, humanidades y ciencias sociales*. Colombia. Editorial: Pearson Educación.
- Bono, E. (2008). *El pensamiento creativo*. El poder del pensamiento lateral para la creación de nuevas ideas. México: Buenos Aires, Barcelona.
- Bruner, J. (1980). *Investigación sobre el desarrollo cognitivo*. España: Pablo del Río. [https://www.terras.edu.ar/biblioteca/1/CRRM\\_Bruner\\_Unidad4.pdf](https://www.terras.edu.ar/biblioteca/1/CRRM_Bruner_Unidad4.pdf)
- Campbell, D.T., y Stanley, J.C. (1963). *Diseños experimentales y cuasi-experimentales en la investigación social*. Buenos Aires: Amorrortu.
- Cañar, N (2019). *Las Técnicas Grafoplásticas para mejorar la Motricidad Fina en los niños de 4 a 5 años, del Nivel Inicial II de la Escuela de Educación*

*Básica Miguel Riofrío de la Ciudad de Loja, Período 2017-2018* [tesis]  
Universidad Nacional de Loja.

Capriata, C. (2018). *La competencia le da magia al aprendizaje de Arte. Educación.*  
<https://www.educacionperu.org/la-competencia-le-da-la-magia-al-aprendizaje-arte/>

Cari, V. y. Soncco M.E. (2016). *Aplicación del taller "Mis manos son mágicas" para desarrollar la capacidad creativa de los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial Jesús Niño del distrito de Tiabaya.* Arequipa: Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa.

Chávez, N. (2001). *Introducción a la investigación educativa.* Tercera Edición, Venezuela: Coordinación del Estado de Zulia.

Chiavenato, I. (2004). *Comportamiento organizacional.* Mc Graw Hill ed  
[https://www.gob.mx/cms/uploads/attachment/file/335680/Comportamiento\\_organizacional.\\_La\\_dina\\_mica\\_en\\_las\\_organizaciones.](https://www.gob.mx/cms/uploads/attachment/file/335680/Comportamiento_organizacional._La_dina_mica_en_las_organizaciones.)

Chuva, P. (2016). *Desarrollo de la psicomotricidad fina a través de técnicas grafoplásticas en niños de 3 a 4 años de la Escuela de Educación Básica Federico González Suárez.* Ecuador [tesis] Universidad Politécnica Salesiana

Cristancho, R. (2016). *Didáctica aplicada: Modelos didácticos.* Recuperado de  
<https://www.scribd.com/document/modelos-didacticos>

- Dallal, A. (2007). *Los elementos de la danza*. Mexico: Dirección General de Publicaciones y Fomento Editorial.  
<https://www.libros.unam.mx/digital/v3/9.pdf>
- Díaz, M. (2018). *Propuesta: Técnicas de dibujo y pintura en el desarrollo de la motricidad fina en estudiantes de 5 años de la institución educativa NI 356 Ramoscucho - Celendín*. Cajamarca: Universidad San Pedro.
- Gadner, H (1998) *Inteligencias múltiples. La teoría en la práctica*. Barcelona: Paidós
- García, F. (2000). *Los Modelos Didácticos como Instrumento de Análisis y de Intervención en la Realidad Educativa*. Universidad de Barcelona.
- Gutiérrez, R. D. (2017). *La expresión plástica y la psicomotricidad fina en los niños de 4 años del nivel inicial en la Institución Educativa N° 474, Distrito de Gregorio Albarracín Lanchipa*. Tacna: Universidad Alas Peruanas.
- Hernández, R., Baptista, L., y Fernández C. (1996). *Metodología de la investigación*. (1era Edición) México: Editorial McGraw - Hill Interamericana, S.A.  
<https://repositorio.usam.ac.cr/xmlui/bitstream/handle/11506/1268/LEC%20MET%200008%202020.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Hernández, R., Baptista, P. y Fernández, C. (2014). *Metodología de la investigación* (6.a ed.). México D. F. McGraw-Hill. Interamericana Editores, S. A. de C.  
<https://www.esup.edu.pe/wpcontent/uploads/2020/12/2.%20Hernandez,%20>

0Fernandez%20y%20BaptistaMetodolog%C3%ADa%20Investigacion%20Cientifica%206ta%20ed.pdf

Irigoin, M.; Guzmán, V. (2000). *Módulos de formación para la empleabilidad y la ciudadanía*. Montevideo: CINTERFOR/OIT

Kerlinger, F. (2002). *Investigación del comportamiento: técnicas y comportamiento*. México: Editorial Interamericana.  
<https://padron.entretemas.com.ve/INICC2018-2/lecturas/u2/kerlinger-investigacion.pdf>

Lagos, I., González, A. V. y Cárdenas, E. (2009). *Expresión artística y cultura cotidiana en el libro: "Cuentos de Callaqui"*

Lirio, C. (2018). *La creatividad en los estudiantes de 5 años de la I.E.I "Fernando Stahl" La Oroya - Yauli*. Huancavelica: Universidad Nacional de Huancavelica.

López, B y Recio, H. (1998). *El proceso creativo y la formación del docente*. Editorial: Redalyc.org

López, M., Martínez, M., Ojeda, A. y Ramos, L. (2012). *La educación artística para favorecer el aprendizaje con sentido en los niños de pre jardín, jardín y transición teniendo como base las teorías de Jean Piaget y Howard Gardner*.

- Luna, A. (2007). Página web. Con base en Agudín, Y. y Luna, M. 2007. Procesos docentes I, II, III. Posgrado en Historiografía. México: UAM.  
<https://hadoc.azc.uam.mx/mensaje.htm>
- Martínez Criado, G. (1998). *El juego y el desarrollo infantil*. Barcelona, Octaedro
- Maya, T. (2007). *La tierra es la casa de todos*. Colombia: Corporación Cantoalegre.
- Ministerio de Educación. (2016). *Programa curricular de Educación Inicial*.  
Ministerio de Educación - MINEDU. Retrieved March 27, 2023, from  
<http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacion-inicial.pdf>
- Nieto, S. (2007). *El Dibujo infantil y el Niño/a*. *Innovación y Experiencias Educativas*, 45, 1-8.
- Obaya, A., Vargas, Y., & Delgadillo, G. (2010). *Aspectos relevantes de la educación basada en competencias para la formación profesional*. SciELO México.
- Pérez, A. (2021). *Tipos de proyectos y sus principales características*.  
<https://www.obsbusiness.school/blog/tipos-de-proyectos-y-sus-principales-caracteristica#:~:text=Proyectos%20art%C3%ADsticos%3A%20buscan%20el%20impulso,obra%20expresada%20en%20lengua%20escrita.>
- Piaget, J. (1978). *La equilibración de las estructuras cognitivas. Problema central del desarrollo*. Madrid: Siglo XXI

- Rendón M., Villasís, M., Miranda, M. y Guadalupe, M. (2016). *Metodología de la investigación: Estadística descriptiva*. Editorial: Revista Alergia México
- Romero, N. y Moncada, J. (2007). *Modelo Didáctico para la enseñanza de la educación ambiental en la Educación Superior Venezolana*. Escuela de Educación Escuela Central de Venezuela.
- Sarget, M. (2003). *La música en Educación Infantil: estrategias cognitivo-musicales*. Revista de la Facultad de Ciencias de la Educación de Albacete. <https://redined.educacion.gob.es/xmlui/bitstream/handle/11162/221834/document%28362%29.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Sen, A. (1993), *Capacidad y bienestar*. Es: Nussbaum, M; Sen, A, La calidad de vida, Oxford, prensa de Clarendon.
- Tamayo, M. (2006). *Técnicas de investigación*. 2ª Edición. México: Editorial McGraw Hill. [https://www.gob.mx/cms/uploads/attachment/file/227860/El\\_proceso\\_de\\_la\\_investigacion\\_cientifica\\_Mario\\_Tamayo.pdf](https://www.gob.mx/cms/uploads/attachment/file/227860/El_proceso_de_la_investigacion_cientifica_Mario_Tamayo.pdf)
- Torrance, E. (1965) *¿Cómo es el niño sobredotado y Cómo enseñarle?* Buenos Aires, Argentina. <https://webs.ucm.es/BUCM/tesis/19911996/S/4/S4003101.pdf>
- Valhondo, A., y Lópe, S. (1996). *Didáctica de la expresión plástica en educación infantil*. Oviedo: Servicio de Publicaciones. Universidad de Oviedo.

Velásquez, Y. (2018). *Programa de Técnicas Gráfico Plásticas basados en el Enfoque Significativo utilizando el Material Concreto en la Mejora del Desarrollo de la Motricidad Fina*. [tesis] Universidad Católica Los Ángeles Chimbote.

Walpole, R., Myers, R. y Myers, S. (1996). *Probabilidad y Estadística*. 4ª. ed. Ciudad de México, McGraw-Hill.  
[https://verenciafunez94hotmail.files.wordpress.com/2014/08/8va-probabilidad-y-estadistica-para-ingenier-walpole\\_8.pdf](https://verenciafunez94hotmail.files.wordpress.com/2014/08/8va-probabilidad-y-estadistica-para-ingenier-walpole_8.pdf)

Zapata, A. (2006). *Análisis y diseño organizacional*. Volumen I. Universidad del Valle. <https://es.scribd.com/document/494239597/Zapata-Alvaro-2006-Libro-Analisis-y-Diseno-Organizacional>

**ANEXOS**

### ANEXO 1: MATRIZ DE CONSISTENCIA

TÍTULO: DESARROLLO DE LA COMPETENCIA CREA PROYECTOS DESDE LOS LENGUAJES ARTÍSTICOS A TRAVÉS DEL MODELO DIDÁCTICO “APRENDO CREANDO Y JUGANDO” EN EL ÁREA DE COMUNICACIÓN EN LOS ESTUDIANTES DE 4 AÑOS DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL DE TACNA - 2022				
PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	METODOLOGÍA
<p><b>PROBLEMA PRINCIPAL</b> ¿Cuál es el efecto de la aplicación del modelo didáctico “<b>Aprendo creando y jugando</b>” en el desarrollo de la competencia crea proyectos desde los lenguajes artísticos en los estudiantes de 4 años de una Institución Educativa Inicial de Tacna, 2022?</p>	<p><b>OBJETIVO GENERAL</b> Determinar el desarrollo alcanzado por la competencia crea proyectos desde los lenguajes artísticos a través del modelo didáctico “Aprendo creando y jugando”.</p>	<p><b>HIPÓTESIS GENERAL</b> El desarrollo alcanzado de la competencia crea proyectos desde los lenguajes artísticos es superior en la salida que en la entrada a través de la aplicación del modelo didáctico “Aprendo creando y jugando”.</p>	<p>VARIABLE DEPENDIENTE: CREA PROYECTOS</p> <p>Dimensiones:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Explora y experimenta</li> <li>• Procesos creativos</li> <li>• Socializa procesos</li> </ul> <p>VARIABLE INDEPENDIENTE: MODELO DIDACTICO</p> <p>Dimensiones:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Materiales</li> <li>• Estrategias</li> <li>• Motivación</li> </ul>	<p>Enfoque Cuantitativo</p> <p>Tipo Experimental</p> <p>Diseño Pre - Experimental</p> <p>Población 61 niños y niñas de una I.E.I. de Tacna - 2022</p> <p>Muestra 18 niños y niñas de una I.E.I. de Tacna - 2022</p> <p>Técnica De Recolección De Datos: Observación</p> <p>Instrumento De Recolección De Datos: Lista De Cotejo</p>
<p>¿Cuál es el nivel de desarrollo que alcanza la competencia crea proyectos desde los lenguajes artísticos antes de aplicar el modelo didáctico “<b>Aprendo creando y jugando</b>” en el área de comunicación en los estudiantes de 4 años de una Institución Educativa Inicial de Tacna, 2022?</p> <p>¿Cuál es el nivel de desarrollo alcanza la competencia crea proyectos desde los lenguajes del artísticos después de aplicar el modelo didáctico “Aprendo creando y jugando” en el área de comunicación en los estudiantes de 4 años de una Institución Educativa Inicial de Tacna, 2022?</p>	<p>Identificar el nivel de desarrollo alcanzado por la competencia crea proyectos desde los lenguajes artísticos antes de la aplicación del modelo didáctico “<b>Aprendo creando y jugando</b>”.</p> <p>Identificar el nivel de desarrollo alcanzado por la competencia crea proyectos desde los lenguajes artísticos después de la aplicación del modelo didáctico “<b>Aprendo creando y jugando</b>”.</p>	<p>El nivel de desarrollo de la competencia crea proyectos desde los lenguajes artísticos se encuentra en el nivel de inicio antes de la aplicación del modelo didáctico “<b>Aprendo creando y jugando</b>”.</p> <p>El nivel de desarrollo de la competencia crea proyectos desde los lenguajes artísticos es superior, porque se encuentra en el nivel de logro después de la aplicación del modelo didáctico “<b>Aprendo creando y jugando</b>”.</p>		

## ANEXO 2: LISTA DE COTEJO

**OBJETIVO:** Obtener información sobre el desarrollo de la creatividad a través de su imaginación e iniciativa personal, en los estudiantes de 4 años.

**PUNTAJE:** SÍ= 2,5 NO= 0

N°	DIMENSIONES / ÍTEMS	SÍ	NO
<b>DIMENSIÓN 1: Explora y experimenta los lenguajes del arte.</b>			
1	Entona melodías y canciones infantiles utilizando diversos instrumentos musicales a su disposición		
2	Reconoce objetos sonoros e instrumentos musicales por el timbre.		
3	Utiliza diferentes sellos didácticos y diversos materiales para crear diferentes formas a través de su imaginación usando pinturas de colores primarios.		
4	Utiliza ambas manos para plegar papel y elaborar diversas formas creativas para decorar una ilustración.		
<b>DIMENSIÓN 2: Aplica procesos creativos.</b>			
1	Se expresa a través de su cuerpo creando diferentes movimientos con coordinación y equilibrio cuando escucha la música		
2	Reproduce sonidos utilizando diversos instrumentos musicales.		
3	Usa diversos colores de pintura para colorear el dibujo que se le proponga		
4	Crea diversos objetos con la plastilina usando diversos colores.		
	<b>TOTAL</b>		

BAREMO	
Puntaje	Niveles
0 - 7	Inicio (C)
8 - 15	Proceso (B)
16 - 20	Logrado (A)

ANEXO 3: FICHAS DE APLICACIÓN



## FICHA DE APLICACIÓN

**DIMENSIÓN 1:** Explora y experimenta los lenguajes del arte.

**ÍTEMS 1:** Entona melodías y canciones infantiles utilizando diversos instrumentos musicales a su disposición

**DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:** Se pone sonidos y músicas infantiles en un Buffer para que el estudiante pueda cantar creando diversos sonidos.

**CONSIGNA:** Canta usando algunos instrumentos musicales.



**Sí:** Cuando el estudiante entona identificando los instrumentos musicales.

**No:** Cuando el estudiante no canta ni realiza movimientos con los instrumentos musicales.

## FICHA DE APLICACIÓN

**DIMENSIÓN 1:** Explora y experimenta los lenguajes del arte.

**ÍTEMS 2:** Reconoce objetos sonoros e instrumentos musicales por el timbre.

**DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:** Se presenta a los estudiantes 2 sonidos de animales, 2 sonidos de instrumentos musicales y 2 sonidos de objetos, en donde identificarán la fuente sonora que lo produce.

**CONSIGNA:** Reconoce la fuente sonora que produce los objetos e instrumentos musicales



**Sí:** Cuando el estudiante reconoce la fuente sonora de más de 2 objetos sonoros e instrumentos musicales

**No:** Cuando el estudiante reconoce 1 o 2 objetos sonoros e instrumentos musicales.

## FICHA DE APLICACIÓN

**DIMENSIÓN 1:** Explora y experimenta los lenguajes del arte

**ÍTEMS 3:** Utiliza diferentes sellos didácticos y diversos materiales para crear diferentes formas a través de su imaginación usando pinturas con colores primarios.

**DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:** Se presenta a los estudiantes una hoja A4 blanca y sellos para que puedan plasmarlo con témperas de colores primarios.

**CONSIGNA:** Plasma libremente una imagen usando diferentes sellos



**Sí:** Cuando el estudiante realiza de 4 a 5 figuras.

**No:** Cuando el estudiante realiza de 1 a 3 figuras.

## FICHA DE APLICACIÓN

**DIMENSIÓN 1:** Explora y experimenta los lenguajes del arte.

**ÍTEM 4:** Utiliza ambas manos para plegar papel y elaborar diversas formas creativas para decorar una ilustración.

**DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:** Se presenta a los estudiantes hojas de colores para formar abanicos, luego una ficha de trabajo para plegar el papel utilizando ambas manos

**CONSIGNA:** Observa con atención la mariposa que aparece en la ficha.



Nombre: \_\_\_\_\_

**Sí:** Cuando el estudiante selecciona más de 1 color para la elaboración de la mariposa.

**No:** Cuando el estudiante selecciona 1 color para la elaboración de la mariposa.

## FICHA DE APLICACIÓN

**DIMENSIÓN 2:** Aplica procesos creativos.

**ÍTEMS 1:** Se expresa a través de su cuerpo creando diferentes movimientos con coordinación y equilibrio cuando escucha la música.

**DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:** Se pone música en el Buffer para que puedan bailar y moverse libremente creando sus propios movimientos según su imaginación.

**CONSIGNA:** Baila y mueve su cuerpo al compás de la música.



**Sí:** Cuando el estudiante crea diversos movimientos con su cuerpo.

**No:** Cuando el estudiante no realiza movimientos con su cuerpo.

## FICHA DE APLICACIÓN

**DIMENSIÓN 2:** Aplica procesos creativos.

**ÍTEMS 2:** Crea diversos sonidos con los instrumentos musicales.

**DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:** Se presenta a los estudiantes instrumentos musicales (pandereta, maracas, tambor) para que puedan realizar sonidos musicales al ritmo de la música que se va a plasmar.

**CONSIGNA:** Propone ritmos musicales con diferentes instrumentos.



**Sí:** Cuando el estudiante reproduce sonidos con al menos 1 a 3 materiales.

**No:** Cuando el estudiante no reproduce sonidos musicales con

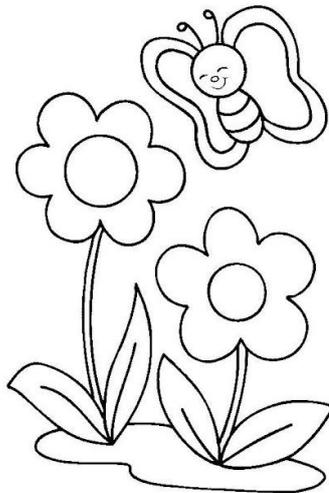
## FICHA DE APLICACIÓN

**DIMENSIÓN 2:** Aplica procesos creativos.

**ÍTEMS 3:** Usa diversos colores de pintura para colorear el dibujo que se le proponga.

**DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:** Se presenta a los estudiantes la siguiente imagen brindándoles pinturas de colores y un hisopo utilizando las pinzas de sus dedos sin salirse de la imagen.

**CONSIGNA:** Pinta con un hisopo la imagen propuesta.



**Sí:** Cuando el estudiante colorea dentro de la imagen usando diversos colores

**No:** Cuando el estudiante se sale de la imagen y usa 1 a 2 colores.

## FICHA DE APLICACIÓN

**DIMENSIÓN 2:** Aplica procesos creativos.

**ÍTEMS 4:** Crea diversos objetos con la plastilina usando diversos colores.

**DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:** Se presenta a los estudiantes un sobre con alternativas (naturaleza, hogar y animal) para poder crear objetos con la plastilina usando diversos colores.

**CONSIGNA:** Modela en plastilina lo que deseas y pégalo en la ficha.

Nombre: \_\_\_\_\_

**Sí:** Cuando el estudiante crea objetos con la plastilina por iniciativa propia

**No:** Cuando el estudiante requiere del apoyo de la docente.

**ANEXO 4: EXPERIENCIAS DE APRENDIZAJE**



## ACTIVIDAD N° 1

### “ME DIVIERTO PINTANDO CON LA TÉCNICA DEL PUNTILLISMO”

#### I. APRENDIZAJE ESPERADO

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
Crea proyectos desde los lenguajes artísticos	Aplica procesos creativos	Representa ideas acerca de sus vivencias personales usando diferentes lenguajes artísticos.

#### II. OBJETIVO

Expresan su creatividad e imaginación decorando la imagen.

#### III. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

##### INICIO:

- ❖ La docente invita a los estudiantes a formar una asamblea y realiza la siguiente dinámica “José está aquí” con la ayuda de una pandereta.
- ❖ Reunidos en asamblea, la docente interactúa con los niños y les realiza las siguientes preguntas ¿Qué les gusta hacer en sus ratos libres? ¿Cómo lo hacen? ¿Qué colores utilizan? ¡Muy bien! La docente me contó que ustedes son unos niños muy creativos y les gusta mucho pintar, así que el día de hoy aprenderemos una técnica muy divertida.
- ❖ Los niños observan que la docente saca un portacuento y escuchan atentamente el cuento “*Yo soy un artista*”
- ❖ Los niños escuchan que la docente les comenta que pronto se acerca una gran feria donde vendrán muchos artistas importantes a observar las creaciones de los niños.
- ❖ Los niños observan que la docente saca una caja mágica y responden a las preguntas ¿Qué habrá dentro de la caja misteriosa? ¿Será algo grande o pequeño?

### **DESARROLLO:**

- ❖ Los niños forman equipos y se reparten los materiales y responden a las preguntas ¿Qué dibujo crearemos para la feria artística? ¿Qué materiales usaremos? ¿Dónde debemos de pintar? ¿Cómo lo haremos?
- ❖ La docente interactúa con los estudiantes realizando las siguientes preguntas ¿Ustedes conocen esta técnica? ¿Saben cómo se llama? ¿Lo han realizado antes? ¿Qué materiales creen que se usan para desarrollar esta técnica? ¿Cómo lo hicieron? ¿Qué colores podemos usar? ¿Cómo les gustaría decorar su dibujo?
- ❖ La docente proporciona los materiales (temperas, hisopos, ficha de aplicación).
- ❖ Los niños y las niñas se ubican en sus sitios y empiezan a decorar la imagen según su creatividad

### **CIERRE:**

- ❖ Los niños se reúnen otra vez para recordar lo aprendido y responden a las preguntas con la ayuda de un micrófono parlanchín ¿Qué hicimos? ¿Cómo lo hicimos? ¿Cómo se sintieron cuando realizaron su creación? ¿Qué dificultades tuvieron?

### **IV. MATERIALES**

- ❖ Caja mágica
- ❖ Hisopos
- ❖ Portacuento
- ❖ Pandereta
- ❖ Temperas
- ❖ Hisopos
- ❖ Fichas de aplicación
- ❖ Micrófono parlanchín

## V. TIEMPO

40 minutos

## VI. EVALUACIÓN

DESEMPEÑO	LOGRO	PROCESO
Representa ideas acerca de sus vivencias personales usando diferentes lenguajes artísticos.	Decorar la imagen según su creatividad mediante la técnica del puntillismo.	Presentar poca creatividad en decorar con la técnica del puntillismo.

## ACTIVIDAD N° 2

### “ME DIVIERTO MOVIENDO MI CUERPO”

#### I. APRENDIZAJE ESPERADO

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
Crea proyectos desde los lenguajes artísticos	Aplica procesos creativos.	Representa ideas acerca de sus vivencias personales usando diferentes lenguajes artísticos

#### II. OBJETIVO

Realiza diversos movimientos usando diferentes partes de su cuerpo con la ayuda de los pañuelos

#### III. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

##### INICIO:

- ❖ Los niños cantan la canción de bienvenida “José está aquí” con la ayuda de una pandereta
- ❖ Los niños en asamblea recuerdan las normas de convivencia.
- ❖ Los niños escuchan a la docente “Muy pronto nuestro jardín estará de fiesta y para eso nuestro salón Líderes debe demostrar que somos unos grandes bailarines así que todos debemos de mover nuestro cuerpo”
- ❖ Los niños realizan ejercicios de estiramiento antes de empezar la actividad.
- ❖ Los niños responden a las preguntas ¿Qué movimientos realizamos con nuestro cuerpo? ¿Qué partes de nuestro cuerpo movemos cuando bailamos?
- ❖ Los niños realizan ejercicios de estiramiento antes de empezar a mover el cuerpo.
- ❖ Los niños realizan distintos movimientos antes de empezar a bailar, para poder conocer algunos pasos según las canciones que suenen.

### **DESARROLLO:**

- ❖ La docente muestra un sombrero loco y les pregunta ¿Qué habrá dentro del sombrero? Con la ayuda de una varita mágica los niños salen voluntariamente a sacar lo que hay adentro y observan que hay diversos pañuelos de colores y se reparten entre ellos.
- ❖ Con la ayuda de un Buffer se reproducen diversas canciones variadas (marinera, canciones infantiles, huayno, negroide, etc.)
- ❖ Los niños mueven las distintas partes de nuestro de su cuerpo libremente al sonido de la música.

### **CIERRE:**

- ❖ Los niños y las niñas realizan ejercicios de relajación.
- ❖ Los niños y las niñas expresan como se sintieron al momento de realizar con la actividad
- ❖ Los niños y las niñas socializan con la docente y responden a siguientes las preguntas ¿Qué movimientos realizamos? ¿Qué canciones bailamos? ¿Cómo lo hicieron?

## **IV. MATERIALES**

- ❖ Buffer
- ❖ Pandereta
- ❖ Pañuelos de colores
- ❖ Sombrero loco
- ❖ Varita mágica

## **V. TIEMPO**

40 minutos

## VI. EVALUACIÓN

DESEMPEÑO	LOGRO	PROCESO
Representa ideas acerca de sus vivencias personales usando diferentes lenguajes artísticos	Realizan diferentes movimientos usando diversas acciones con las distintas partes de cuerpo al sonido de la música.	Presentan pocos movimientos y acciones para poder moverse al momento de bailar.

### ACTIVIDAD N° 3

#### “ME DIVIERTO DECORANDO MIS DERECHOS”

##### I. APRENDIZAJE ESPERADO

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
Crea proyectos desde los lenguajes artísticos	Explora y experimenta los lenguajes del arte	Explora por iniciativa propia diversos materiales de acuerdo con sus necesidades e intereses. Descubre los efectos que se producen al combinar un material con otro.

##### II. OBJETIVO

Participa en actividades grupales reconociendo sus derechos a través de los sellos didácticos usando su creatividad e imaginación.

##### III. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

###### INICIO:

- ❖ Los niños sentados en asamblea recuerdan las normas de convivencia antes de iniciar la actividad.
- ❖ Los niños escuchan que el día de hoy nos viene a visitar un amigo muy especial y para hacer que venga debemos de llamarlo por su nombre “Betito”. Todos los niños llaman a Betito
- ❖ Los niños interactúan con Betito y les cuenta que el se siente muy feliz por vivir en su casa junto con sus padres y por tener un nombre muy bonito y les pregunta ¿Qué nombre tienen ustedes? ¿Con quienes viven en casa? ¿Cómo les demuestra su cariño sus papás? ¿Cuándo se enferman a donde los llevan?
- ❖ Los niños cantan y bailan junto con Betito una dinámica divertida llamada “Derechos del niño”
- ❖ Los niños socializan con la docente y responden a las preguntas ¿Qué son nuestros derechos? ¿Qué derechos conocemos? ¿Serán importantes nuestros derechos? ¿Todos tenemos los mismos derechos?

### **DESARROLLO:**

- ❖ Los niños observan que Betito saca un sobre mágico y responden a las preguntas ¿Qué habrá dentro del sobre mágico? ¿Les gustaría saber? los niños salen a adelante a observar lo que hay adentro luego lo pegan en la pizarra.
- ❖ La docente muestra una caja sorpresa para que puedan observar los materiales que se van a utilizar en la actividad (pinturas, colores, diversos sellos didácticos, carteles de los derechos) a la vez, para que observen y manipulen los materiales.
- ❖ La docente brinda a los niños pinturas de colores y los sellos didácticos para que decoren libremente sus carteles de los derechos a su creatividad.

### **CIERRE:**

- ❖ Los niños y las niñas se vuelven a reunir con la docente para recordar lo aprendido a través del micrófono parlanchín ¿Qué hicimos el día de hoy? ¿Cómo lo hicimos? ¿Qué materiales usamos? ¿Con quienes puedo compartir lo que aprendimos hoy?
- ❖ Los niños y las niñas exponen sus trabajos y aprecian los trabajos de los demás niños.

### **IV. MATERIALES**

- ❖ Buffer
- ❖ Sellos didácticos
- ❖ Teatrín
- ❖ Títere
- ❖ Carteles de los derechos
- ❖ Caja sorpresa
- ❖ Sobre mágico
- ❖ Micrófono Parlanchín

## V. TIEMPO

40 minutos

## VI. EVALUACIÓN

DESEMPEÑO	LOGRO	PROCESO
Explora por iniciativa propia diversos materiales de acuerdo con sus necesidades e intereses. Descubre los efectos que se producen al combinar un material con otro.	Usan su creatividad e imaginación para decorar a través de los sellos didácticos sus derechos usando diversos colores.	Presentan poca creatividad para poder decorar haciendo poco uso de los sellos didácticos.

## ACTIVIDAD N° 4

### “REPRODUZCO Y RECONOZCO LOS DIFERENTES SONIDOS”

#### I. APRENDIZAJE ESPERADO

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
Crea proyectos desde los lenguajes artísticos	Explora y experimenta los lenguajes del arte	Explora por iniciativa propia diversos materiales de acuerdo con sus necesidades e intereses. Descubre los efectos que se producen al combinar un material con otro.

#### II. OBJETIVO

Reconozco y reproduzco los diferentes sonidos que conozco.

#### III. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

##### INICIO:

- ❖ Los niños sentados en asamblea recuerdan las normas de convivencia
- ❖ Los niños observan que la docente les muestra una radio mágica y junto con una varita mágica lo prenden y realizan la actividad “Mi familia y yo” donde se imaginan que están realizando algunas acciones cuando están en casa o en el jardín
- ❖ Los niños y las niñas socializan con las siguientes preguntas ¿Qué movimientos hemos realizado? ¿alguna vez he realizado estas acciones?
- ❖ Los niños se ponen de pie para cantar la canción “Mis deberes”

##### DESARROLLO:

- ❖ Los niños en grupos de 5 observan que la docente saca un sobre mágico y voluntariamente salen a adelante a poder observar lo que hay adentro, luego se reparten los materiales (10 imágenes de niños cumpliendo sus deberes y niños que no lo están cumpliendo) donde deberán pegarlos en los carteles en el lugar que corresponde

- ❖ Los niños realizan una dinámica donde escuchan diferentes sonidos cotidianos (sonido de una llave, de una escoba, lavando platos, limpiando vidrios, sonido de una puerta, sonido de las gotas de lluvia, sonido de una guitarra, etc).

**CIERRE:**

- ❖ Los niños se reúnen en asamblea para recordar lo aprendido y con la ayuda de un sombrero loco responden a las preguntas ¿Qué aprendimos el día de hoy? ¿Cómo lo hicimos? ¿Qué son los deberes? ¿Qué sonidos hemos escuchado?

**IV. MATERIALES**

- ❖ Sombrero loco
- ❖ Rado mágica
- ❖ Varita mágica
- ❖ Carteles de los deberes
- ❖ Sobre mágico

**V. TIEMPO**

40 minutos

**VI. EVALUACIÓN**

DESEMPEÑO	LOGRO	PROCESO
Explora por iniciativa propia diversos materiales de acuerdo con sus necesidades e intereses. Descubre los efectos que se producen al combinar un material con otro.	Reconoce y reproduce los diferentes sonidos que realiza en su casa y en su jardín.	Presenta poco conocimiento al momento de reconocer los diversos sonidos.

## ACTIVIDAD N° 5

### “REPRODUZCO DIVERSOS SONIDOS CON LOS INSTRUMENTOS MUSICALES”

#### I. APRENDIZAJE ESPERADO

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
Crea proyectos desde los lenguajes artísticos	Aplica procesos creativos	Representa ideas acerca de sus vivencias personales usando diferentes lenguajes artísticos.

#### II. OBJETIVO

Explora y reproduce distintos sonidos usando diversos instrumentos musicales.

#### III. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

##### INICIO:

- ❖ Los niños se forman en asamblea y recuerdan las normas de convivencia antes de empezar con la actividad.
- ❖ Los niños escuchan que la docente les cuenta que cuando fue a visitar a su familia en el camino se encontró con un cofre mágico.
- ❖ Los niños salen voluntariamente a poder observar lo que hay adentro del cofre con la ayuda de una varita mágica repiten la siguiente palabra “Badivi badivi bu” los niños observan que adentro hay diversos instrumentos musicales
- ❖ Los niños exploran en quipos los instrumentos su tamaño, forma, color y sonido de cada uno de ellos.
- ❖ Los niños interactúan con la docente respondiendo las siguientes preguntas  
¿Alguna vez observaron estos instrumentos musicales? ¿Cómo son sus sonidos? ¿Qué instrumentos musicales conocen? ¿Para qué se usan? ¿Qué sonidos realiza la guitarra? ¿Qué sonidos realiza un tambor?

##### DESARROLLO:

- ❖ Los niños observan que la docente les muestra la radio mágica donde reproducirá diversos sonidos para que reconozcan e identifiquen el instrumento que tienen a su disposición.
- ❖ Los niños y las niñas reconocen los diferentes sonidos de los instrumentos musicales.
- ❖ Los niños realizan ritmos siguiendo con los instrumentos musicales que tienen.
- ❖ Los niños se expresan libremente sacando diversos sonidos de los instrumentos junto a su equipo y lo comparten para poder conocerlo mejor.

#### **CIERRE:**

- ❖ Los niños se reúnen en asamblea para recordar lo aprendido y responden a las preguntas con la ayuda de un micrófono parlanchín ¿Qué hicimos el día de hoy? ¿Cómo lo hicimos? ¿Qué instrumentos conocimos? ¿Qué sonidos hicieron?

#### **IV. MATERIALES**

- ❖ Instrumentos musicales
- ❖ Varita mágica
- ❖ Radio mágica
- ❖ Micrófono parlanchín
- ❖ Cofre
- ❖ Buffer

#### **V. TIEMPO**

40 minutos

#### **VI. EVALUACIÓN**

DESEMPEÑO	LOGRO	PROCESO
Representa ideas acerca de sus vivencias personales	Realizan diversos sonidos utilizando	Poco uso de los instrumentos

usando diferentes lenguajes artísticos.	los instrumentos musicales.	musicales al momento de realizar las actividades.
---	-----------------------------	---

### ANEXO 5: BASE DE DATOS (PRE – TEST)

	D1: Explora y experimenta los lenguajes del arte					D2: Aplica procesos creativos					SUMA TOTAL
	P1	P2	P3	P4	TOTAL	P5	P6	P7	P8	TOTAL	
1	2.5	0	2.5	0	5	0	0	2.5	0	2.5	7.5
2	2.5	0	0	0	2.5	0	0	0	0	0	2.5
3	2.5	2.5	0	0	5	2.5	0	2.5	0	5	10
4	0	0	2.5	0	2.5	0	2.5	0	2.5	5	7.5
5	0	0	2.5	2.5	5	0	2.5	0	0	2.5	7.5
6	0	2.5	0	2.5	5	0	0	2.5	0	2.5	7.5
7	2.5	0	2.5	0	5	2.5	0	0	0	2.5	7.5
8	0	0	0	0	0	2.5	0	0	0	2.5	2.5
9	0	0	0	2.5	2.5	0	2.5	2.5	0	5	7.5
10	0	0	2.5	0	2.5	0	0	2.5	2.5	5	7.5
11	2.5	0	0	0	2.5	0	2.5	0	0	2.5	5
12	0	0	0	0	0	0	2.5	0	2.5	5	5
13	0	0	0	2.5	2.5	0	2.5	0	2.5	5	7.5
14	0	0	2.5	0	2.5	2.5	0	0	0	2.5	5
15	0	0	2.5	0	2.5	0	0	0	2.5	2.5	5
16	0	0	0	2.5	2.5	0	0	0	2.5	2.5	5
17	0	0	0	2.5	2.5	0	2.5	0	2.5	5	7.5
18	0	2.5	0	2.5	5	2.5	0	0	0	2.5	7.5

### ANEXO 6: BASE DE DATOS (POST – TEST)

	D1: Explora y experimenta los lenguajes del arte					D2: Aplica procesos creativos					SUMA TOTAL
	P1	P2	P3	P4	TOTAL	P5	P6	P7	P8	TOTAL	
1	2.5	2.5	2.5	2.5	10	2.5	2.5	2.5	2.5	10	20
2	2.5	2.5	2.5	2.5	10	2.5	2.5	0	2.5	7.5	17.5
3	2.5	2.5	2.5	2.5	10	2.5	2.5	2.5	0	7.5	17.5
4	2.5	2.5	2.5	2.5	10	2.5	2.5	0	2.5	7.5	17.5
5	0	2.5	2.5	2.5	7.5	2.5	2.5	2.5	2.5	10	17.5
6	2.5	2.5	2.5	2.5	10	2.5	2.5	2.5	2.5	10	20
7	2.5	2.5	2.5	2.5	10	2.5	2.5	2.5	2.5	10	20
8	0	2.5	2.5	2.5	7.5	2.5	2.5	2.5	2.5	10	17.5
9	0	2.5	0	2.5	5	2.5	2.5	2.5	0	7.5	12.5
10	2.5	2.5	2.5	0	7.5	2.5	2.5	2.5	2.5	10	17.5
11	2.5	2.5	2.5	0	7.5	2.5	2.5	2.5	2.5	10	17.5
12	2.5	2.5	2.5	2.5	10	2.5	2.5	0	2.5	7.5	17.5
13	2.5	2.5	2.5	2.5	10	2.5	2.5	2.5	2.5	10	20
14	2.5	2.5	2.5	2.5	10	2.5	2.5	2.5	0	7.5	17.5
15	2.5	0	2.5	2.5	7.5	2.5	0	0	2.5	5	12.5
16	2.5	2.5	0	2.5	7.5	2.5	2.5	2.5	2.5	10	17.5
17	2.5	2.5	2.5	2.5	10	2.5	2.5	2.5	2.5	10	20
18	2.5	2.5	2.5	2.5	10	2.5	2.5	2.5	0	7.5	17.5

## ANEXO 7: EVIDENCIAS DE LA APLICACIÓN



Los estudiantes realizan la ficha de aplicación que se realizó en el pre – test.



El estudiante entona melodías haciendo uso de un instrumento musical durante la aplicación del modelo didáctico.



Los estudiantes decoraron un afiche sobre los derechos del niño, haciendo uso de los sellos didácticos.



Los estudiantes hacen uso de las pañoletas para mover su cuerpo al ritmo de la música.

## ANEXO 8: VALIDACIÓN POR EXPERTOS

**ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA "JOSÉ JIMÉNEZ BORJA"**

*"AÑO DEL FORTALECIMIENTO DE LA SOBERANÍA NACIONAL"*

### FICHA DE VALIDACIÓN DE EXPERTOS

**I. DATOS GENERALES**

- 1.1. Apellidos y nombre del experto: Yovana Laura Ticona
- 1.2. Cargo e institución donde labora: I.E.I. N.º 230 "Los niños de Belén"
- 1.3. Nombre del instrumento motivo de evaluación: Lista de cotejo
- 1.4. Autor (es) del instrumento: .....
- 1.5. Estudiante(s) investigador (es): Dafne Cabrera Silva - Adelaida Peraza Poma



**II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN**

Marque con una X en el casillero que crea conveniente, de acuerdo a su criterio y experiencia profesional, denotando si cumple o no cuenta con los requisitos mínimos de formulación para su posterior aplicación. Gracias. Por cada afirmación se considera la escala de 1 a 5.

1= Nulo      2= Deficiente      3= Regular      4= Bueno      5= Excelente

INDICADORES	CRITERIOS	VALORACIÓN				
		N	D	R	B	E
01. CLARIDAD	Está formulado con lenguaje apropiado y comprensible.				X	
02. OBJETIVIDAD	Permite medir hechos observables				X	
03. ACTUALIDAD	Adecuado al avance del área, en correspondencia con la finalidad de la misma.				X	
04. ORGANIZACIÓN	Presentación ordenada				X	
05. SUFICIENCIA	Comprende aspectos de las variables en cantidad y calidad suficientes.				X	
06. PERTINENCIA	Permitirá conseguir datos de acuerdo al propósito planteado.				X	
07. CONSISTENCIA	Pretende conseguir datos basados en teorías o modelos teóricos.				X	
08. ANÁLISIS	Descompone adecuadamente la (s) variables/ dimensiones/indicadores/items / valoración				X	
09. ESTRATEGIA	Los datos por conseguir responden a los objetivos de la investigación				X	
10. APLICACIÓN	Existencia de condiciones para aplicarse				X	
Sub total					40	
TOTAL					40	

**Coefficiente de validez = Puntaje total x 100 / 50** Si el puntaje total es 39:  $39 \times 100 / 50 = 78\%$

80

Calificación global:

CATEGORIA	INTERVALO	
Desaprobado	[0 - 60]	
Observado	[61 - 70]	
Aprobado	[71 - 100]	✓

Opinión de aplicabilidad: Si (X) No ( )  
 Fecha: 03/11/2022

Firma del Experto  
 Centro de Trabajo: I.E.I. 230 "Los niños de Belén"  
 Celular: 945288242  
 Correo electrónico: ylaura12@gmail.com

ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA "JOSÉ JIMÉNEZ BORJA"  
 "AÑO DEL FORTALECIMIENTO DE LA SOBERANÍA NACIONAL"

FICHA DE VALIDACIÓN DE EXPERTOS



I. DATOS GENERALES

- 1.1. Apellidos y nombre del experto: Regina María Silva Cruz  
 1.2. Cargo e institución donde labora: Cuba Guardería Particular  
 1.3. Nombre del instrumento motivo de evaluación: Lista de Cotejo  
 1.4. Autor (es) del instrumento: \_\_\_\_\_  
 1.5. Estudiante(s) investigador (es): Dafne Cabrera Silva - Adelaida Peraza Poma

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

Marque con una X en el casillero que crea conveniente, de acuerdo a su criterio y experiencia profesional, denotando si cumple o no cuenta con los requisitos mínimos de formulación para su posterior aplicación. Gracias. Por cada afirmación se considera la escala de 1 a 5.

1= Nulo      2= Deficiente      3= Regular      4= Bueno      5= Excelente

INDICADORES	CRITERIOS	VALORACIÓN				
		N	D	R	B	E
01. CLARIDAD	Está formulado con lenguaje apropiado y comprensible.					X
02. OBJETIVIDAD	Permite medir hechos observables					X
03. ACTUALIDAD	Adecuado al avance del área, en correspondencia con la finalidad de la misma					X
04. ORGANIZACIÓN	Presentación ordenada					X
05. SUFICIENCIA	Comprende aspectos de las variables en cantidad y calidad suficientes.					X
06. PERTINENCIA	Permitirá conseguir datos de acuerdo al propósito planteado.					X
07. CONSISTENCIA	Pretende conseguir datos basados en teorías o modelos teóricos.					X
08. ANÁLISIS	Descompone adecuadamente la (s) variables/ dimensiones/ indicadores/ ítems / valoración					X
09. ESTRATEGIA	Los datos por conseguir responden a los objetivos de la investigación					X
10. APLICACIÓN	Existencia de condiciones para aplicarse					X
Sub total						50
TOTAL						50

Coefficiente de validez =  $\frac{\text{Puntaje total} \times 100}{50}$  Si el puntaje total es 39:  $\frac{39 \times 100}{50}$   
 $\frac{3900}{50} = 78\%$

100

Calificación global:

CATEGORIA	INTERVALO	
Desaprobado	[0 - 60]	
Observado	[61 - 70]	
Aprobado	[71 - 100]	✓

Opinión de aplicabilidad: Si (X) No ( )  
 Fecha: 04/11/2022

Firma del Experto: [Firma]  
 Centro de Trabajo: Cuba Guardería Particular  
 Celular: 942950544  
 Correo electrónico: Revisilva21@gmail.com

ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA "JOSÉ JIMÉNEZ BORJA"

"AÑO DEL FORTALECIMIENTO DE LA SOBERANÍA NACIONAL"

FICHA DE VALIDACIÓN DE EXPERTOS

I. DATOS GENERALES

- 1.1. Apellidos y nombre del experto: Quique Jiménez ; China Pachina
- 1.2. Cargo e institución donde labora: Jefe de Bienestar y Empleabilidad - EESSP JTB
- 1.3. Nombre del instrumento motivo de evaluación: Lista de Cotejo
- 1.4. Autor (es) del instrumento: .....
- 1.5. Estudiante(s) investigador (es): Peraza Poma Adelaida Beatriz  
Cobrea Silva Dafne



II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

Marque con una X en el casillero que crea conveniente, de acuerdo a su criterio y experiencia profesional, denotando si cumple o no cuenta con los requisitos mínimos de formulación para su posterior aplicación. Gracias. Por cada afirmación se considera la escala de 1 a 5.

1= Nulo      2= Deficiente      3= Regular      4= Bueno      5= Excelente

INDICADORES	CRITERIOS	VALORACIÓN				
		N	D	R	B	E
01. CLARIDAD	Está formulado con lenguaje apropiado y comprensible.					✓
02. OBJETIVIDAD	Permite medir hechos observables					✓
03. ACTUALIDAD	Adecuado al avance del área, en correspondencia con la finalidad de la misma.					✓
04. ORGANIZACIÓN	Presentación ordenada					✓
05. SUFICIENCIA	Comprende aspectos de las variables en cantidad y calidad suficientes.					✓
06. PERTINENCIA	Permitirá conseguir datos de acuerdo al propósito planteado.					✓
07. CONSISTENCIA	Pretende conseguir datos basados en teorías o modelos teóricos.					✓
08. ANALISIS	Descompone adecuadamente la (s) variables/ dimensiones/indicadores/items / valoración					✓
09. ESTRATEGIA	Los datos por conseguir responden a los objetivos de la investigación				✓	
10. APLICACIÓN	Existencia de condiciones para aplicarse					✓
Sub total						8 40
TOTAL						48

Coefficiente de validez =  $\frac{\text{Puntaje total} \times 100}{50}$  Si el puntaje total es 39:  $\frac{39 \times 100}{50}$   
 $\frac{3900}{50} = 78\%$

96

Calificación global:

CATEGORIA	INTERVALO	
Desaprobado	[0 - 60]	
Observado	[61 - 70]	
Aprobado	[71 - 100]	✓

Opinión de aplicabilidad: Si (X) No ( )  
Fecha: 25 / 08 / 2023

*Quique Jiménez*  
Firma del Experto

Centro de Trabajo: E.E.S.P. JTB  
Celular: 952-643786  
Correo electrónico: luceimaregn@gmail.com

INFORME DE ORIGINALIDAD

26%

INDICE DE SIMILITUD

26%

FUENTES DE INTERNET

3%

PUBLICACIONES

13%

TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1 repositorio.uladech.edu.pe

Fuente de Internet

2%

2 repositorio.unsa.edu.pe

Fuente de Internet

2%

3 Submitted to Universidad Cesar Vallejo

Trabajo del estudiante

2%

4 hdl.handle.net

Fuente de Internet

2%

5 repositorio.une.edu.pe

Fuente de Internet

2%

6 Submitted to Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo

Trabajo del estudiante

1%

7 Submitted to Instituto De Educación Superior Pedagógico Público Indoamerica

Trabajo del estudiante

1%

8 repositorio.upt.edu.pe

Fuente de Internet

1%

9	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet	1 %
10	repositorio.usanpedro.edu.pe Fuente de Internet	1 %
11	1library.co Fuente de Internet	1 %
12	Submitted to Universidad Catolica Los Angeles de Chimbote Trabajo del estudiante	1 %
13	docplayer.es Fuente de Internet	1 %
14	dspace.unitru.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
15	qdoc.tips Fuente de Internet	<1 %
16	www.minedu.gob.pe Fuente de Internet	<1 %
17	repositorio.unu.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
18	tesis.ucsm.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
19	repositorio.upch.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
20	vsip.info	

Fuente de Internet

<1 %

21

[redi.unjbg.edu.pe](http://redi.unjbg.edu.pe)

Fuente de Internet

<1 %

22

[repositorio.unap.edu.pe](http://repositorio.unap.edu.pe)

Fuente de Internet

<1 %

23

Submitted to Corporación Universitaria Iberoamericana

Trabajo del estudiante

<1 %

24

[repositorio.uap.edu.pe](http://repositorio.uap.edu.pe)

Fuente de Internet

<1 %

25

[repositorio.ucss.edu.pe](http://repositorio.ucss.edu.pe)

Fuente de Internet

<1 %

26

[renati.sunedu.gob.pe](http://renati.sunedu.gob.pe)

Fuente de Internet

<1 %

27

[www.slideshare.net](http://www.slideshare.net)

Fuente de Internet

<1 %

28

Submitted to Universidad Alas Peruanas

Trabajo del estudiante

<1 %

29

[repositorio.uct.edu.pe](http://repositorio.uct.edu.pe)

Fuente de Internet

<1 %

30

[www.lasallelima.edu.pe](http://www.lasallelima.edu.pe)

Fuente de Internet

<1 %

31

Submitted to College of Alameda

Trabajo del estudiante

- 32 [apirepositorio.unh.edu.pe](http://apirepositorio.unh.edu.pe)  
Fuente de Internet <1 %
- 33 [www.siteal.iiep.unesco.org](http://www.siteal.iiep.unesco.org)  
Fuente de Internet <1 %
- 34 Submitted to Universidad de Piura  
Trabajo del estudiante <1 %
- 35 [documentop.com](http://documentop.com)  
Fuente de Internet <1 %
- 36 [prezi.com](http://prezi.com)  
Fuente de Internet <1 %
- 37 Submitted to Universidad Manuela Beltrán  
Trabajo del estudiante <1 %
- 38 [www.repositorio.upla.edu.pe](http://www.repositorio.upla.edu.pe)  
Fuente de Internet <1 %
- 39 Submitted to Universidad Peruana Cayetano Heredia  
Trabajo del estudiante <1 %
- 40 [acading.org.ve](http://acading.org.ve)  
Fuente de Internet <1 %
- 41 [es.slideshare.net](http://es.slideshare.net)  
Fuente de Internet <1 %
- 42 Submitted to Universidad Peruana Los Andes  
Trabajo del estudiante <1 %

43	Submitted to Universidad Privada de Tacna Trabajo del estudiante	<1 %
44	repositorio.umch.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
45	www.monografias.com Fuente de Internet	<1 %
46	es.scribd.com Fuente de Internet	<1 %
47	repositorio-unijjar.edu.ni Fuente de Internet	<1 %
48	repositorio.unae.edu.ec Fuente de Internet	<1 %
49	repositorio.unc.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
50	uniminuto-dspace.scimago.es Fuente de Internet	<1 %
51	Ana Pérez-Escoda, Rosa García-Ruiz, Ignacio Aguaded. "Dimensions of digital literacy based on five models of development / Dimensiones de la alfabetización digital a partir de cinco modelos de desarrollo", Cultura y Educación, 2019 Publicación	<1 %

52 Submitted to Brookdale Community College <1 %  
Trabajo del estudiante

53 Submitted to Universidad Americana <1 %  
Trabajo del estudiante

doczz.es <1 %  
Fuente de Internet

55 dokumen.pub <1 %  
Fuente de Internet

56 issuu.com <1 %  
Fuente de Internet

57 repositorio.unia.edu.pe <1 %  
Fuente de Internet

58 ecuciencia.utc.edu.ec <1 %  
Fuente de Internet

Excluir citas Activo  
Excluir bibliografía Activo

Excluir coincidencias < 15 words