

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



PROGRAMA DE ESTUDIOS DE EDUCACIÓN INICIAL

**Modelo didáctico “Pequeños artistas” y su efecto 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, 2024**

TRABAJO DE INVESTIGACIÓN: TESINA

PRESENTADA POR:

Maquera Caipa, Zarai Sunmi
Urure Jimenez, Samira Yazmin

PARA OPTAR EL GRADO DE:

Bachiller en Educación

ASESOR (A):

Espinoza Vásquez, Claudia Guisela
<https://orcid.org/0009-0009-7953-4112>

TACNA- PERÚ

2025

PÁGINA DE JURADO

Modelo didáctico “Pequeños artistas” y su efecto 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, 2024.

Tesina sustentada el día: 11/12/2025 siendo jurado de sustentación los siguientes docentes formadores:



PRESIDENTE



VOCAL



SECRETARIO

INFORME N° 1-2025-AT-EESPP/JJB

De : **Lic. Espinoza Vásquez, Claudia Guisela**
Docente de la EESSPP José Jiménez Borja

A : **Mg. José Luis Alcalá**
Jefe de la unidad de investigación e Innovación

ASUNTO : **Informe de similitud**

Tengo el agrado de dirigirme Ud. para comunicarle que fui designado como asesor (a) de la tesina titulada:

Modelo didáctico “Pequeños artistas” y su efecto 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, 2024; presentada por Zarai Sunmi Maquera Caipa y Samira Yazmín Urure Jimenez. Al respecto dejo constancia de lo siguiente:

- La tesina tiene un reporte de similitud de 04% según reporte emitido por el software del día 21 de Septiembre del año 2025.
- Se ha verificado que las citas a otros autores cumplen con todas las exigencias formales según el Manual APA 7ma Edición.
- Luego de la revisión exhaustiva de la tesis se concluye que no existe indicios de plagio

Tacna, 21 de septiembre del 2025


Claudia Guisela Espinoza Vásquez
DNI: 42811559

DEDICATORIA

Dedico la presente investigación a mis padres, Deysi Caipa y Valentín Maquera, junto a mi hermano, Amilcar Maquera, por acompañarme y apoyarme incondicionalmente; a mis abuelos, Eugenia Soto y Guillermo Caipa, junto a mi tío, Benigno Caipa, cuyo aliento constante y ejemplo positivo guiaron decisivamente mi formación docente.

Zarai

A Dios por ser mi guía y ponerme en este camino para cumplir mis metas, a toda mi familia y en especial a mis padres Carlos y Nora por su apoyo quienes me acompañaron en este el proceso de mis estudios, fueron mi gran apoyo

Samira

AGRADECIMIENTO

Agradecemos a Dios por ser nuestra guía y fortaleza al permitirnos cumplir este sueño tan anhelado, asimismo a todas aquellas personas que nos han brindado su colaboración, sus conocimientos y su apoyo incondicional, como nuestros padres y amigos durante la realización de esta investigación.

Gracias a la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública José Jiménez Borja, por darnos una educación de calidad con valores y ética, formándonos con de servicio, a nuestro docente Ángel Mamani quien nos brindó su soporte absoluto durante nuestra formación profesional para poder lograr culminar la tesis. Agradecemos a los integrantes de la Institución Educativa Inicial cuna Jardín Clarita Gambeta por la gran oportunidad de abrimos sus puertas y compartir sus experiencias.

ÍNDICE

PÁGINA DE JURADO	ii
INFORME N° 1-2025-AT-EESPP/JJB	iii
DEDICATORIA	iv
AGRADECIMIENTO	v
ÍNDICE	vi
ÍNDICE DE TABLAS	x
ÍNDICE DE FIGURAS	xii
RESUMEN	xiii
ABSTRACT	xiv
INTRODUCCIÓN	15

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. Descripción del Problema	17
1.2. Formulación del Problema	20
1.2.1. Problema principal.	20
1.2.2. Problemas secundarios.	20
1.3. Justificación de la investigación	21
1.4. Objetivos de la investigación	22
1.4.1. Objetivo general.	22
1.4.2. Objetivos específicos.	23
1.5. Formulación de hipótesis	23
1.5.1. Hipótesis general.	23
1.5.2. Hipótesis específicas.	23
1.6. Variables e Indicadores	24

1.6.1. Variable Independiente.	24
1.6.2. Variable dependiente	24
1.6.3. Variables intervinientes	24
1.6.4. Operacionalización de las variables.....	25

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes	27
2.1.1. Internacional.	27
2.1.2. Nacional.	28
2.1.3. Local.	30
2.2. Bases Teóricas	32
2.2.1. Competencia crea proyectos desde los lenguajes artísticos.....	32
2.2.2. Creación.	45
2.2.3. Imaginación.....	46
2.2.4. Creatividad.....	47
2.2.5. Proyectos.....	49
2.2.6. Arte.	52
2.2.7. Lenguajes artísticos.....	54
2.2.8. Modelo didáctico	56
2.2.9. Modelo didáctico “Pequeños artistas”	58
2.3. Definición de términos.....	64

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA

3.1. Tipo de investigación.....	66
3.2. Diseño de la investigación	67

3.3	Población, muestra y muestreo	68
3.3.1	Población.....	68
3.3.2	Muestra.	68
3.3.3	Muestreo.	69
3.4	Técnicas e instrumentos de recolección de datos	70
3.4.1	Técnica.....	70
3.4.2	Instrumentos.....	70
3.5	Técnica de procesamiento y análisis de datos.....	71
3.5.1	Procesamiento de datos, hoja de cálculo de Excel y el programa SPSS v. 26....	71
3.6	Validez y confiabilidad	72
3.6.1	Validez.	72
3.6.2	Confiabilidad.....	73

CAPÍTULO IV

RESULTADOS

4.1.	Descripción del Trabajo de Campo.....	74
4.1.1	Planificación.	74
4.1.2	Ejecución.....	75
4.1.3	Evaluación.....	77
4.2	Análisis estadístico descriptivo e inferencial	78
4.2.1	Análisis estadístico descriptivo antes de la aplicación del modelo didáctico “Pequeños artistas”	78
4.2.2	Análisis estadístico inferencial antes de las aplicaciones del modelo didáctico “Pequeños artistas”	86
4.2.3	Análisis descriptivo después de la aplicación del modelo didáctico “Pequeños artistas”	89

4.2.4	Análisis estadístico inferencial después de la aplicación del modelo didáctico “Pequeños artistas”	97
4.2.5	Análisis estadístico descriptivo antes y después de la aplicación del modelo didáctico “Pequeños artistas”	100
4.2.6	Análisis estadístico inferencial antes y después de la aplicación del modelo didáctico “Pequeños artistas”	104
4.3	Verificación de hipótesis.....	107
4.3.1	Verificación de la primea hipótesis especifica.....	107
4.3.2	Verificación de la segunda hipótesis especifica.....	108
4.3.3	Verificación de la hipótesis general.	109
CONCLUSIONES		110
RECOMENDACIONES.....		111
REFERENCIAS		112
ANEXOS		120

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1	Distribución de la población en la Cuna jardín “Clarita Gambetta” de la ciudad de Tacna.....	68
Tabla 2	Distribución de la muestra en la Cuna jardín “Clarita Gambetta” de la ciudad de Tacna.....	69
Tabla 3	Resultados de la validez de expertos.....	73
Tabla 4	Resultados de confiabilidad.....	73
Tabla 5	Nivel de desarrollo de la competencia crea proyectos desde los lenguajes artísticos.....	78
Tabla 6	Medidas estadísticas del nivel de desarrollo de la competencia crea proyectos desde los lenguajes artísticos.....	80
Tabla 7	Nivel de la competencia crea proyectos desde los lenguajes artísticos por dimensiones.....	82
Tabla 8	Medidas estadísticas de la competencia crea proyectos desde los lenguajes artísticos por dimensiones.....	84
Tabla 9	Nivel de desarrollo de la competencia crea proyectos desde los lenguajes artísticos.....	89
Tabla 10	Medidas estadísticas del nivel de desarrollo de la competencia crea proyectos desde los lenguajes artísticos.....	91
Tabla 11	Nivel de la competencia crea proyectos desde los lenguajes artísticos por dimensiones.....	93
Tabla 12	Medidas estadísticas del nivel de desarrollo de la competencia crea proyectos desde los lenguajes artísticos por dimensiones.....	95

Tabla 13	Comparación del nivel de desarrollo de la competencia crea proyectos desde los lenguajes artísticos en los estudiantes en la prueba de entrada y salida.....	100
Tabla 14	Medidas estadísticas del nivel de desarrollo de la competencia crea proyectos desde los lenguajes artísticos en los estudiantes en la prueba de entrada y salida.....	102

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1	Procesos del modelo didáctico “Pequeños artistas”	62
Figura 2	Nivel de desarrollo de la competencia crea proyectos desde los lenguajes artísticos.....	78
Figura 3	Medidas estadísticas del nivel de desarrollo de la competencia crea proyectos desde los lenguajes artísticos.....	80
Figura 4	Nivel de la competencia crea proyectos desde los lenguajes artísticos por dimensiones.....	82
Figura 5	Medidas estadísticas de la competencia crea proyectos desde los lenguajes artísticos por dimensiones.....	84
Figura 6	Nivel de desarrollo de la competencia crea proyectos desde los lenguajes artísticos.....	89
Figura 7	Medidas estadísticas del nivel de desarrollo de la competencia crea proyectos desde los lenguajes artísticos.....	91
Figura 8	Nivel de la competencia crea proyectos desde los lenguajes artísticos por dimensiones.....	93
Figura 9	Medidas estadísticas del nivel de desarrollo de la competencia crea proyectos desde los lenguajes artísticos por dimensiones.....	95
Figura 10	Comparación del nivel de desarrollo de la competencia crea proyectos desde los lenguajes artísticos en los estudiantes en la prueba de entrada y salida.....	100
Figura 11	Medidas estadísticas del nivel de desarrollo de la competencia crea proyectos desde los lenguajes artísticos en los estudiantes en la prueba de entrada y salida.....	102

RESUMEN

El presente trabajo de investigación tiene como objetivo desarrollar la competencia crea proyectos desde los lenguajes artísticos a través del modelo didáctico “Pequeños artistas” en el área de comunicación en los estudiantes de 4 años de una Institución Educativa Inicial de Tacna, 2024, donde se empleó un diseño pre-experimental. La población de la I.E.I. Clarita Gambetta, se encuentra constituida por un total de 54 estudiantes de 4 años y la muestra por 15 estudiantes de 4 años, para su evaluación, se ha empleado la observación y como instrumento se utilizó una rubrica de evaluación, asimismo, para el procesamiento de datos se ha empleado la estadística descriptiva e inferencial, obteniendo como resultado que los estudiantes se encontraban en el nivel de inicio (87%) antes de la aplicación del modelo didáctico “Pequeños artistas”. Después de su aplicación se alcanzó que el 73% de estudiantes se encontraran en el nivel de logro esperado. Se concluye que la aplicación del Modelo didáctico “Pequeños artistas” fue eficaz, porque alcanzó el nivel de logro esperado en la competencia crea proyectos desde los lenguajes artísticos, el cual comprende las capacidades: Explora y experimenta los lenguajes del arte, aplica procesos creativos y socializa sus procesos y proyectos.

Palabras claves: desarrollo, lenguaje, artístico, creatividad, imaginación.

ABSTRACT

The objective of this research work is to develop the competence to create projects from artistic languages through the didactic model of Little Artists in the area of communication in 4-year-old students of an Initial Educational Institution in Tacna, 2024, where a design was used. pre-experimental. The population of the I.E.I. Clarita Gambetta, is made up of a total of 54 students and the sample is made up of 15 children. For its evaluation, observation has been used and as an evaluation rubric instrument, likewise, descriptive and inferential statistics have been used for data processing, resulting in the students being at the beginning level (87%) before the application of the “Little Artists” didactic model. After its application, 73% of students were at the expected level of achievement. It is concluded that the application of the “Little Artists” didactic model was effective, because it reached the level of achievement in the competition: create projects from artistic languages, which includes the capabilities: Explore and experience the languages of art, apply creative processes and socialize. their processes and projects.

Keywords: development, language, artistic, creativity, imagination.

INTRODUCCIÓN

Es innegable la presencia de manifestaciones artísticas en la vida de los niños y niñas, como seres naturalmente artistas, emplean desde lo menos pensado para realizar sus creaciones, ya que el mundo les brinda todo un sinfín de materiales que pueden emplear, entonces, los niños y niñas se encuentran en constantes estímulos que, si no son atendidos de la manera adecuada, con lo que necesitan, en consecuencia, se pueden generar niños con miedo a explorar, poco creativos e incapaces de socializar sus representaciones. Por ello, surge, el modelo didáctico “Pequeños Artistas”, que, a través de estrategias y materiales innovadores, se ha logrado promover que los niños y niñas de 4 años desarrollen sus conocimientos para crear de manera espontánea y original, empleando diversos materiales para que los usen según su creatividad.

El presente trabajo de investigación está estructurado y distribuido en cuatro capítulos:

Capítulo I: Plantea la descripción del problema, así también se refiere a la formulación del problema, la justificación e importancia de la investigación, así mismo se redacta los objetivos, hipótesis y las variables del estudio.

Capítulo II: Se refiere al marco teórico del problema, en el cual están incluidas las bases teóricas científicas de las dos variables de estudio.

Capítulo III: Contiene la metodología, donde se especifica el tipo de investigación, el diseño de la investigación, la población y el tamaño de muestra, además de las técnicas e instrumentos de recolección de datos, técnicas de procesamiento y análisis de la información.

Capítulo IV: Se realiza la descripción del trabajo de campo, comprobación de hipótesis y las conclusiones a las que el investigador ha llegado después de todo el proceso de investigación

Finalmente se muestra las conclusiones y recomendaciones del trabajo de investigación, así como la bibliografía y los anexos que evidencian de la aplicación del taller “Pequeños Artistas” para dar solución al problema.

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. Descripción del Problema

Los estudiantes del nivel inicial, continuamente buscan expresar sus vivencias, ideas y necesidades, usualmente de manera oral, sin embargo, también está presente el arte, una forma de expresión en el que interviene la creatividad, con el fin de comunicar un sentimiento o una idea. En tal sentido, el arte cobra relevancia en el nivel inicial y se manifiesta mediante diversos lenguajes artísticos, el Ministerio de Educación (MINEDU, 2013) los define como formas de expresión, y presenta, el lenguaje dramático, lenguaje musical, lenguaje de la danza, y el lenguaje gráfico plástico.

Cada estudiante es único, ante ello, los lenguajes artísticos se convierten en un abanico de múltiples posibilidades para expresar; y están presentes en el Programa Curricular de Educación Inicial, en la competencia Crea proyectos desde los lenguajes artísticos, el MINEDU (2016) menciona que, esta competencia permite a los estudiantes emplear varias formas de expresión para comunicarse con los demás, y al mismo tiempo se efectúa la creatividad, imaginación, experimentación, planificación y reflexión. Siendo necesario el

desarrollo de dicha competencia para un aprendizaje integral en los estudiantes a favor del logro del perfil de egreso de la educación básica regular (EBR).

Enfatizando en Chile, la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO, 2022) en base al diagnóstico Voces de la Educación artística en Chile, advierte acerca de:

Enfatizando en Chile, ante la existencia de falta de equidad para el desarrollo de la educación artística en Chile, se señala cuatro puntos: el acceso desigual a la educación artística; el sesgo centralista de la toma de decisiones que afecta a las regiones; la desigual valoración de los lenguajes artísticos; y las limitaciones en la estructura del sistema educativo en Chile, siendo relevante la educación artística para el desarrollo integral de los estudiantes.

Enfatizando en el Perú, existe el insuficiente desarrollo de la creación de proyectos mediante los lenguajes artísticos en el ámbito educativo inicial en Lima, frente a esta problemática, el Fondo Nacional de Desarrollo de la Educación Peruana (FONDEP, 2022) ha identificado y respaldado iniciativas para superar esta brecha, y en su portal web oficial se registra lo siguiente:

La aprobación del proyecto innovador “Un lugar mágico para aprender”, mismo que tiene como objetivo central, implementar un espacio orientado para que los estudiantes del segundo ciclo de educación inicial, puedan manipular recursos y materiales estructurados y no estructurados, posibilitando la expresión y creación de proyectos mediante los lenguajes artísticos, promoviendo el desarrollo de aprendizajes significativos a favor del logro de las competencias y poder alcanzar un aprendizaje integral.

Enfatizando en Tacna, luego de la culminación de la práctica pedagógica durante la formación docente y tras haber efectuado un pre test, se identificó que los estudiantes de 4 años del aula “Respetuosos” de la Cuna Jardín “Clarita Gambetta”, evidencian un insuficiente desarrollo de la competencia “Crea proyectos desde los lenguajes artísticos”, revelando dificultades para explorar de manera autónoma diversos materiales de acuerdo a sus necesidades e intereses, denotando inseguridad en la toma de decisiones, lo que provoca que los estudiantes busquen la validación de un adulto que le brinde la seguridad que no cometerá un error; muestran dificultad para representar sus ideas mediante proyectos grafico plásticos; y reflejan dificultad para comentar y mostrar de forma espontánea el proyecto que realizaron.

Por otro lado, se identificaron 3 factores causales para el insuficiente desarrollo de la competencia crea proyectos desde los lenguajes artísticos; entre ellos, la escasa motivación y predisposición por parte de los padres o cuidadores; también, los estudiantes evidencian timidez e inseguridad para tomar decisiones de manera autónoma durante la creación de proyectos grafico plásticos; y por último, la causa principal es la metodología utilizada por el docente, ya que predomina el uso de indicaciones precisas, provocando que todos los estudiantes recreen una manualidad propuesta por la docente, dejando de lado la creación de proyectos en base a los intereses de los estudiantes.

Se propone como alternativa de solución al problema expuesto, la implementación del modelo didáctico “Pequeños artistas”, que cuenta con 4 procesos; exploración del material, propuesta de ideas, aplicación de ideas, y socialización de los proyectos; con el objetivo de mejorar el desarrollo de la

competencia Crea proyectos desde los lenguajes artísticos; los procesos del modelo didáctico se fundamentan en la teoría pedagógica “Proceso creativo” de Graham Wallas y la teoría psicológica “Ciclo del aprendizaje experiencial” de David A. Kolb; al mismo tiempo, se prioriza los intereses de los estudiantes, la toma de decisiones y autonomía para la creación de proyectos grafico plásticos; con el fin de mejorar la competencia y fomentar un aprendizaje integral en los estudiantes.

1.2. Formulación del Problema

1.2.1. *Problema principal.*

¿Cuál es el efecto de la aplicación del modelo didáctico “Pequeños artistas” en el nivel de logro de la competencia crea proyectos desde los lenguajes artísticos, en los estudiantes de 4 años de una Institución Educativa Inicial de Tacna en el año 2024?

1.2.2. *Problemas secundarios.*

- a. ¿Cuál es el nivel de desarrollo de la competencia crea proyectos desde los lenguajes artísticos, antes de la aplicación del modelo didáctico “Pequeños artistas” en los estudiantes de 4 años de una Institución Educativa Inicial de Tacna en el año 2024?
- b. ¿Cuál es el nivel de desarrollo de la competencia crea proyectos desde los lenguajes artistas, después de la aplicación del modelo didáctico “Pequeños artistas” en los estudiantes de 4 años de una Institución Educativa Inicial de Tacna en el año 2024?

1.3. Justificación de la investigación

Justificación práctica

Se enfatiza en el aspecto práctico, el presente trabajo de investigación permite brindar aporte en la solución de un problema, frente al insuficiente desarrollo de la competencia crea proyectos desde los lenguajes artísticos en estudiantes del nivel inicial, a fin de que potencializar la creación de proyectos grafico plásticos, a su vez, será posible evidenciar una mejora significativa en la toma de decisiones, seguridad, confianza, autonomía e interacción con los demás, permitiendo en los estudiantes un aprendizaje integral y a futuro puedan afrontar diferentes situaciones de la vida cotidiana en distintos contextos, así como lograr sus metas tanto académicos como personales.

Justificación metodológica

Desde la justificación metodológica, se puede afirmar que la elaboración del instrumento de la rúbrica de evaluación, debidamente validada por jueces expertos y con la confiabilidad correspondiente, éste puede ser aplicado en diferentes contextos para la recolección de datos, ya que, posibilitara conocer el nivel de la competencia crea proyectos desde los lenguajes artísticos en estudiantes del nivel inicial. Por otro lado, las actividades de aprendizaje han sido planificadas considerando los procesos propios del modelo didáctico “Pequeños artistas”, estos procesos hacen posible el desarrollo de actividades didácticas e innovadoras previamente elaboradas, con el propósito de lograr en los estudiantes la competencia crea proyectos desde los lenguajes artísticos. Así mismo, proporciona a los profesionales de la educación, una herramienta debidamente validada para su aplicación en otros contextos.

Justificación teórica

La presente investigación se lleva a cabo con el fin de aportar al conocimiento sobre el lenguaje artístico grafico plástico, en el área de Comunicación para poder desarrollar la competencia crea proyectos desde los lenguajes artísticos y demostrar resultados que se podrán sistematizar en una propuesta para ser incorporado como conocimiento a la educación, ya que se estaría demostrando que el uso del modelo didáctico “Pequeños artistas” permite mejorar el desarrollo de las capacidades del estudiante, en el lenguaje artístico grafico plástico.

La importancia del presente estudio se basa en potencializar la creación de proyectos grafico plásticos en los estudiante de cuatro años, fomentando la capacidad creativa, la imaginación, motricidad, pensamiento crítico para así fortalecer su seguridad, contribuyendo a desenvolverse en la sociedad de forma óptima y sobre todo positiva que ayude a enfrentar los problemas propios de un contexto determinado, permitiéndole la exploración de su potencial a través de los diversos lenguajes grafico plástico, mismo que brindara herramientas para facilitar la expresión de ideas con los demás.

1.4. Objetivos de la investigación

1.4.1. *Objetivo general.*

Determinar el efecto del modelo didáctico “Pequeños artistas” en el nivel de logro de la competencia crea proyectos desde los lenguajes artísticos, en los estudiantes de 4 años de una Institución Educativa Inicial de Tacna en el año 2024.

1.4.2. *Objetivos específicos.*

- a. Identificar el nivel de desarrollo de la competencia crea proyectos desde los lenguajes artísticos, antes de la aplicación del modelo didáctico “Pequeños artistas” en los estudiantes de 4 años de una Institución Educativa Inicial de Tacna.
- b. Evaluar el nivel de desarrollo de la competencia crea proyectos desde los lenguajes artísticos, después de la aplicación del modelo didáctico “Pequeños artistas” en los estudiantes de 4 años de una Institución Educativa Inicial de Tacna.

1.5. Formulación de hipótesis

1.5.1. *Hipótesis general.*

La aplicación del modelo didáctico “Pequeños artistas” eleva el nivel de inicio a logro esperado de la competencia crea proyectos desde los lenguajes artísticos en los estudiantes de 4 años de una Institución Educativa Inicial de Tacna en el año 2024.

1.5.2. *Hipótesis específicas.*

- a. El nivel de la competencia crea proyectos desde los lenguajes artísticos se encuentra en el nivel de inicio, antes de la aplicación del modelo didáctico “Pequeños artistas” en los estudiantes de 4 años de una institución educativa inicial de Tacna.
- b. El nivel de la competencia crea proyectos desde los lenguajes artísticos se encuentra en el nivel de logro esperado, después de la aplicación del modelo

didáctico “Pequeños artistas” en los estudiantes de 4 años de una institución educativa inicial de Tacna.

1.6. Variables e Indicadores

1.6.1. Variable Independiente.

Modelo didáctico “Pequeños artistas”

Indicadores

- Explora los materiales.
- Toma decisiones acerca de lo que pueda hacer con el material proporcionado, como lo puede hacer, donde lo realizara y para que lo realizara.
- Moviliza aquellos recursos que necesita para desarrollar su plan de acción.
- Comparte el procedimiento que realizó y aquellos hallazgos que descubrió.

1.6.2. Variable dependiente

Competencia: Crea proyectos desde los lenguajes artísticos

Indicadores

- Explora con su cuerpo de manera autónoma distintos materiales según su interés y propone que puede hacer con ellos.
- Representa sus ideas de manera autónoma en la creación de su proyecto mediante el lenguaje grafico plástico.
- Comparte con los demás de manera autónoma la creación de su proyecto.

1.6.3. Variables intervinientes

Variable interviniente. Tardanza, Inasistencia, cultura y nivel Social.

1.6.4. Operacionalización de las variables

Variable	Definición Conceptual	Definición Operacional	Dimensiones	Indicadores
Variable Independiente Modelo didáctico “Pequeños Artistas”	Es un conjunto de procesos, mismos que son utilizados por educadores, estos nacen de una reflexión anticipada acerca de la práctica educativa, sirviendo como soporte para forma el vínculo necesario entre el análisis teórico y la intervención práctica. (Fernández y Madrid, 2010).	El modelo didáctico “Pequeños artistas” se concibe como un conjunto de procesos cíclicos y organizados, mismos que comprenden cuatro procesos y estos son, exploración del material; propuesta de ideas; aplicación de ideas; y socialización de los proyectos; estos tienen sustento la teoría pedagógica “Proceso creativo” de Graham Wallas y la teoría psicológica “Ciclo del aprendizaje experiencial” de David A. Kolb; además toman en cuenta los procesos pedagógicos de la propia competencia. El presente modelo didáctico se enfoca en el lenguaje grafico plástico a fin de buscar el desarrollo de la competencia crea proyectos desde los lenguajes artísticos, mediante el dibujo, pintura y modelado; estos se desarrollarán teniendo presente los principios que orientan la educación inicial, a fin de que el niño sea el protagonista de su aprendizaje. El presente modelo didáctico en su ejecución plantea utilizar principalmente recursos conformado por materiales no estructurados y naturales; además, tiene como objetivo desarrollar la competencia crea proyectos artísticos desde los lenguajes artísticos en los estudiantes de 4 años de edad de la I.E., “Cuna Jardín Clarita Gambetta” J.V. Para Grande de Tacna, 2024.	Exploración del material	Explora los materiales utilizando su cuerpo y sentidos.
			Propuesta de ideas	Toma decisiones acerca de lo que pueda hacer con el material proporcionado, como lo puede hacer, donde lo realizara y para que lo realizara.
			Aplicación de ideas	Moviliza aquellos recursos que necesita para desarrollar su plan de acción.
			Socialización de los proyectos	Comparte el procedimiento que realizó y aquellos hallazgos que descubrió.

Variable	Definición Conceptual	Definición Operacional	Dimensiones	Indicadores	Escala de Evaluación
Variable dependiente	Son los diversos lenguajes artísticos que el estudiante pone en práctica, sean, música, danza, teatro, artes entre otros, para poder transmitir a través de estos lenguajes sus ideas, pensamientos y emociones. Pone en marcha habilidades creativas para desarrollar nuevas ideas, organízalas y evaluarlas de manera constante. Hace uso de recursos y conocimientos que ya tiene con los nuevos para interactuar con los demás. (MINEDU, 2016)	Esta competencia será medida por medio de una rubrica de evaluación, misma que está conformada por tres dimensiones, estas son, explora y experimenta; aplica procesos creativos; y socializa sus procesos y proyectos; al mismo tiempo, se dividen en indicadores que son precisados en un total de diez ítems. Este instrumento de evaluación será aplicado en los estudiantes de 4 años de la I.E. “Cuna Jardín Clarita Gambetta” J.V. Para Grande en Tacna, de manera que posibilitará medir el desarrollo de la competencia crea proyectos desde los diferentes lenguajes artísticos tras la aplicación del modelo didáctico “Pequeños artistas”.	Explora y experimenta	Explora con su cuerpo de manera autónoma distintos materiales según su interés y propone que puede hacer con ellos.	Inicio 0 - 10 Proceso 11 - 13 Logro Esperado 14 – 17 Logro Destacado 18 - 20
			Aplica procesos creativos	Representa sus ideas de manera autónoma en la creación de su proyecto mediante el lenguaje grafico plástico.	
			Sociabiliza sus procesos y proyectos	Comparte con los demás de manera autónoma la creación de su proyecto.	

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes

2.1.1. Internacional.

Guzmán y Barba (2020) en Ecuador, realizaron el estudio “La creatividad y su desarrollo a través de las artes plásticas en la educación infantil”. Dicho estudio presenta un enfoque cuantitativo con un diseño pre experimental; la población consta de 137 estudiantes y la muestra fue de 37 estudiantes del segundo ciclo de educación inicial, dicha muestra fue evaluada con una escala de creatividad. Los resultados reflejan que en la prueba de entrada una puntuación promedio de 18 puntos y en la prueba de salida, la puntuación promedio es de 32 puntos de un total de 40 puntos, por lo tanto, se concluye la existencia de una mejora significativa en la creatividad después de aplicar las artes plásticas en los estudiantes del segundo ciclo de educación inicial.

Cedeño y Mereci (2021) en Ecuador, realizan el estudio “Estrategias de Educación Artística como potenciadora del desarrollo del pensamiento creativo en los estudiantes de básica elemental”. Dicho estudio presenta un enfoque

cuantitativo experimental; la población consta de 86 estudiantes y la muestra fue de 24 estudiantes del segundo ciclo de educación inicial, dicha muestra fue evaluada con una prueba. Los resultados reflejan que en la prueba de entrada se encuentra en un bajo nivel y en la prueba de salida, supera el bajo nivel llegando al nivel medio, por ello, se concluye la existencia de una mejora significativa en la creatividad después de aplicar estrategias mediante el arte en estudiantes del segundo ciclo de educación inicial.

Astudillo (2021) en Ecuador, realiza la investigación denominada “Estrategias innovadoras basadas en técnicas gráficos plásticas para estimular la creatividad en niños de 4 a 5 años en la unidad educativa particular San Francisco Sales, en el año lectivo 2019 – 2020”. Dicho estudio presenta un enfoque cuantitativo con un diseño pre experimental; la población y la muestra fue de 22 estudiantes del segundo ciclo de educación inicial, dicha muestra fue evaluada con una ficha de observación. Los resultados reflejan que en la prueba de entrada se encuentra en un nivel de inicio y en la prueba de salida, los estudiantes se encuentran en el nivel de logro, por lo tanto, se concluye la existencia de una mejora notable en la creatividad después de aplicar estrategias bajo en método Montessori en los estudiantes del segundo ciclo de educación inicial.

2.1.2. Nacional.

Chunga y Fernández (2024) en Piura, ejecutan el estudio “Técnicas grafo plásticas y su efecto en la competencia Crea proyectos desde los lenguajes artísticos en una institución educativa Piura 2022”. Dicho estudio corresponde al enfoque cuantitativo, de tipo experimental y diseño pre experimental; la población refiere a 77 estudiantes y la muestra responde a 29 de estudiantes de cuatro años,

quienes fueron evaluados mediante la técnica de la observación y como instrumento se utilizó un cuestionario. Los resultados evidencian que en la prueba de entrada se registró el 86% de estudiantes en el nivel de inicio y en la prueba de salida, el 59% de estudiantes se registraron en el nivel de proceso, por lo tanto, se concluye que las técnicas gráfico plásticas provocaron el incremento del desarrollo de la competencia crea proyectos desde los lenguajes artísticos.

Espinoza y Fabian (2023) en Huánuco, ejecutan el estudio de nombre “Taller de dramatización para mejorar la competencia crea proyectos artísticos en niños de la Institución Educativa N°392 Cushipampa - San Pablo de Piñillo, Huánuco- 2021”. Dicho estudio es de enfoque cuantitativo y refiere a un diseño pre-experimental; su población está conformada por 52 estudiantes y la muestra corresponde a 15 estudiantes de 4 años, dicha muestra fue medida con la técnica de la observación y aplicación de una ficha de observación como instrumento de recolección de datos, que hizo posible medir la mejora de la competencia crea proyectos artísticos. En relación a los resultados se evidencia que en la prueba de entrada se obtuvo que el 13% de estudiantes se encuentra en el nivel de inicio y el 86,7% se encuentra en el nivel de proceso; por otro lado, en la prueba de salida se registró que el 60% de estudiantes se ubican en el nivel de logro esperado y el 40% se ubica en el nivel de proceso, por ello, se concluye que el taller de dramatización mejora la competencia crea proyectos artísticos; siendo efectiva en los estudiantes de 4 años para el desarrollo de la competencia crea proyectos artísticos.

Aparicio y Balladares (2021) en Piura, realizan la investigación denominada “Técnica gráfico - plástica para mejorar la creatividad en estudiantes

de instituciones unidocentes”. Dicha investigación corresponde al enfoque cuantitativo, con un diseño pre experimental; la población y la muestra de estudio refiere a 28 estudiantes del nivel inicial de segundo ciclo, a dicha muestra mediante la técnica de observación se aplicó una lista de cotejo como instrumento de recolección de datos. Los resultados obtenidos evidencian que antes de la aplicación de la técnica grafico plástico, el 100% de los estudiantes se ubicaba en nivel medio y tras la aplicación de técnica grafico plástico, el 100% de los estudiantes se posicionan en nivel alto, concluyendo que la técnica grafico plástico mejora la creatividad en estudiantes del nivel inicial del segundo ciclo.

2.1.3. Local.

Choque y Pino (2023) efectuaron la investigación de nombre “Desarrollo de la competencia crea proyectos desde los lenguajes artísticos a través del modelo didáctico “Manitos creativas” en estudiantes de 5 años de una institución educativa inicial de Tacna, 2022”. Este estudio corresponde al enfoque cuantitativo, de tipo experimental y diseño pre experimental, la población fue de 71 estudiantes y la muestra responde a 11 estudiantes, a dicha muestra, mediante la observación y una lista de cotejo se hizo una evaluación. Los resultados obtenidos demuestran que en la prueba de entrada el 82% se encontraba en el nivel de inicio y en la prueba de salida, el 100% se ubicó en el nivel de logro esperado, ante ello se concluye que el modelo didáctico “Manitos creativas” es efectivo, ya que evidencio una mejora en el desarrollo de la competencia crea proyectos desde los lenguajes artísticos.

Quenta y Soto (2023) efectúan el estudio “El desarrollo de la competencia crea proyectos artísticos a través del modelo didáctico “Crearti” en estudiantes de

5 años de una institución educativa inicial de Tacna, 2022”. Dicho estudio corresponde al enfoque cuantitativo, de tipo experimental y diseño pre experimental, la población fue de 46 estudiantes y la muestra constó de 18 estudiantes, cuya evaluación se realizó mediante una lista de cotejo y la técnica de la observación. Los resultados obtenidos reflejan que en la prueba de entrada el 72% de estudiantes se encuentran en nivel de inicio, y la prueba de salida refleja que el 89% de estudiantes se ubican en el nivel de logro esperado, por lo tanto, se concluye que el modelo didáctico “Crearti” demuestra efectividad para el desarrollo de la competencia crea proyectos desde los lenguajes artísticos

Cabrera y Peraza (2024), efectúan la investigación “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”. Dicha investigación corresponde al enfoque cuantitativo, de tipo experimental y diseño pre experimental; la población fue de 61 estudiantes y la muestra fue de 18 estudiantes, a quienes se les aplicó una lista de cotejo y se utilizó la técnica de la observación. Los resultados obtenidos precisan que en la prueba de entrada la totalidad de los estudiantes de encuentran en el nivel de inicio de la competencia, y en la prueba de salida, el 80% de los estudiantes se encuentra en el nivel de logro de la competencia; concluyendo la efectividad del modelo didáctico “Aprendo creando y jugando” para el desarrollo de la competencia crea proyectos desde los lenguajes del arte.

Estos antecedentes forman parte del marco histórico de la investigación, debido a que pertenecen a investigadores, que se preocuparon por el mismo problema, pero en otro tiempos y contextos de tal forma que constituyen un gran respaldo para el contraste del estudio.

2.2. Bases Teóricas

2.2.1. *Competencia crea proyectos desde los lenguajes artísticos.*

2.2.1.1. Propósito del área de Comunicación

Comunicar a los demás ideas, sentimientos y necesidades es esencial en las interacciones con los demás, esto se evidencia desde temprana edad, en un principio con balbuceos, transformándose luego en palabras y oraciones más complejas, resaltando la comunicación oral, pero, también está presente la comunicación no verbal, aquella que se hace presente mediante gestos y movimientos corporales.

En el ámbito educativo, el área de comunicación coloca énfasis en la comunicación verbal y no verbal, teniendo presente la visión que plantea el Ministerio de Educación (MINEDU) a fin de formar niños competentes para su desenvolvimiento óptimo en sociedad, enfatizando en el nivel Inicial, el MINEDU (2016) revela que el área de Comunicación tiene como propósito favorecer el desarrollo de competencias orientadas a la comunicación verbal, lectura de distintos textos, escritura de distintos textos y el crear proyectos mediante los diferentes lenguajes artísticos, con el propósito de favorecer la expresión de los niños; comunicar ideas, necesidades, sentimientos y además puedan plasmarlos gráficamente.

En la comunicación verbal son indispensables las palabras que se transmiten de manera oral, mientras que en la comunicación no verbal es posible transmitir ideas sin necesidad de emplear palabras de manera oral, ya que la vía de comunicación será nuestro rostro y cuerpo, con los que a través de movimientos

y/o gesticulación de rostro, podremos transmitir distintos mensajes a los demás, ambas formas de comunicación nos permiten transmitir mensajes (Gualoto, 2023).

Por lo antes mencionado, el propósito del área de Comunicación se enfoca en desarrollar las competencias comunicativas necesarias para comprender y expresar textos orales y escritos, promoviendo el uso del lenguaje como medio de interacción y expresión, para que los estudiantes participen activamente con los demás, manifestando pensamiento crítico, creatividad y respeto, en tal sentido, el estudiante no solo tendrá el rol de receptor, también será emisor y protagonista de su aprendizaje.

2.2.1.2. Enfoque del área de Comunicación

El área de Comunicación busca desarrollar competencias comunicativas en el estudiante a través del empleo de las prácticas sociables del lenguaje presentes en distintos contextos socioculturales donde el estudiante se pueda desenvolver.

El MINEDU (2016) sostiene que el enfoque comunicativo es una guía que orienta el desarrollo de las competencias comunicativas en el ámbito sociable del lenguaje dentro del enfoque sociocultural, las cuales se ponen en práctica cuando el individuo intervine de manera constante en la vida social y cultural de su contexto. Por otro lado, Elena (2015) afirma que el enfoque comunicativo inicia desde la competencia comunicativa el cual lo determina como el conocimiento que tiene una persona sobre el uso adecuado que hace sobre el lenguaje en situaciones donde se desenvuelve cotidianamente.

De esta forma podemos concluir que el enfoque comunicativo del área de comunicación orienta el desarrollo de las competencias comunicativas la cuales busca que el individuo tenga una participación constante en su vida personal y social.

2.2.1.3. Competencias del área de Comunicación

El logro del perfil de egreso en los estudiantes de Educación Básica Regular contribuye a fortalecer el desarrollo de las competencias para la vida, ya que estas permitirán al estudiante insertarse a la sociedad y poder desenvolverse óptimamente. El Ministerio de Educación (2016) afirma que una competencia, es la facultad que tienen una persona para combinar un conjunto de capacidades, estos son los conocimientos, actitudes y habilidades que va a lograr desarrollar mediante un proceso de aprendizaje. Por otro lado, Charles (2016) menciona que una competencia es el conjunto de estrategias que van integradas entre sí. Ser una persona competente va implicar valerse de varios recursos de forma consiente y organizada para poder resolver un desafío que se nos presente.

De esta manera se puede concluir que una competencia es la facultad que tienen las personas para combinar e integrar un conjunto de capacidades para actuar ante una determinada situación.

El área de comunicación fomenta y posibilita que los estudiantes puedan desarrollar y vincular diversas competencias del CNEBR, cuatro principalmente que toman protagonismo en dicha área. En tal sentido, el MINEDU (2016) sostiene que el nivel de educación inicial toma en cuenta las competencias que están vinculadas con el área de comunicación, la comprensión y la producción de textos orales que van acorde con el nivel de desarrollo de los estudiantes,

considerando el contexto donde se desenvuelve a diario. Así mismo, con el afán de incentivar la lectura y la escritura mediante los textos escritos, además de la creación de proyectos mediante los lenguajes del arte.

EL MINEDU (2016) menciona que en el área de Comunicación están presentes cuatro competencias:

- a) Se comunica oralmente en su lengua materna. Esta competencia pretende que los estudiantes del nivel inicial puedan comunicarse oralmente de manera efectivamente, de acuerdo a sus intereses y necesidades.
- b) Lee diversos tipos de textos escritos en su lengua materna. Esta competencia pretende que los estudiantes del nivel inicial puedan vivenciar experiencias de lectura, a fin de que lograr obtener información de textos, realicen inferencias, relacionen la información del texto con sus saberes previos y reflexionen sobre el texto, además, se tiene presente que la lectura que realizan es no convencional.
- c) Escribe diversos tipos de textos en su lengua materna. Esta competencia pretende que el estudiante utilice sus saberes previos y recursos de su experiencia con el lenguaje escrito, utiliza el sistema alfabético y un conjunto de herramientas de la escritura y así como poner en práctica diversos tipos de estrategias.
- d) Crea proyectos desde los lenguajes artísticos. Esta competencia promueve que el estudiante ponga en práctica los lenguajes artísticos para poder transmitir a través de ellos, sus ideas, pensamientos y emociones. Pone en marcha habilidades creativas para desarrollar nuevas ideas, organízalas y evaluarlas de manera constante. Hace uso de recursos y conocimientos que ya tiene con los nuevos para interactuar con los demás.

Cabe señalar que todas las competencias que se desarrollan en el área de comunicación son de suma importancia para el buen desempeño del estudiante a lo largo de su vida. Sin embargo, el problema observado en los estudiantes de 4 años se manifiesta específicamente en la competencia “crea proyectos desde los lenguajes artísticos”.

Dicha competencia es fundamental, ya que promueve en el estudiante desarrollar su creatividad y su libre pensamiento por medio de la exploración, experimentación y creación, estimula las habilidades cognitivas permitiendo que la comunicación con los demás sea mejor. Por ello es indispensable en la formación del estudiante porque le permite desplegar su imaginación, creatividad y la reflexión para idear, planificar, ejecutar y evaluar sus propios proyectos artísticos, experimentando con diferentes materiales y combinaciones. Además, favorece la reflexión sobre sus creaciones y las de otros.

2.2.1.4. Capacidades de la competencia Crea proyectos desde los lenguajes artísticos

Para el desarrollo de la competencia Crea proyectos mediante los diferentes lenguajes artísticos es necesario movilizar de manera cíclica un conjunto de capacidades. Por tal motivo, el MINEDU (2016) señala que la competencia Crea proyectos mediante los diferentes lenguajes artísticos, comprende tres capacidades, el primero de ellos se refiere; al uso de habilidades para la experimentación de materiales y pasos a seguir de manera autónoma; la segunda capacidad, proponer ideas para desarrollar un plan de acción; y finalmente la tercera capacidad pretende, compartir hallazgos y a partir de ello hacer una reflexión.

El MINEDU (2016) afirma que las capacidades, son aquellos recursos necesarios para actuar de manera competente, tales recursos se refieren a conocimientos, habilidades y actitudes. Por otro lado, en relación al concepto de capacidades, Castillo (2020) afirma que, son aquellos recursos que se utilizan para actuar de forma competente, además, Ahuanari, Hidalgo y Inuma (2020) señalan que las capacidades son herramientas que los niños emplean con el objetivo de lograr diversos talentos.

Es posible concluir que las capacidades son recursos, donde se combinan los conocimientos, habilidades y actitudes, dando como resultado un desenvolvimiento competente ante una situación o problemática real en el contexto.

El MINEDU (2016) indica que la competencia Crea proyectos mediante los diferentes lenguajes artísticos moviliza las siguientes capacidades:

- a. Explora y experimenta los lenguajes del arte. Esta capacidad se refiere a la experimentación espontánea, donde utilizan distintas habilidades durante la exploración de materiales y estrategias a usar.
- b. Aplica procesos creativos. Esta capacidad se refiere a la toma de decisiones para desarrollar un plan de acción.
- c. Evalúa y socializa sus procesos y proyectos. Esta capacidad se evidencia cuando se comparte los hallazgos obtenidos y se realiza una reflexión al respecto.

Luego de conocer las capacidades presentes para el desarrollo de la competencia Crea proyectos mediante los diferentes lenguajes artísticos, se puede destacar la participación de manera cíclica de todas las capacidades mencionadas,

mismas que serán esenciales para el desarrollo del modelo didáctico “Pequeños artistas” en el área de Comunicación, a fin de mejorar el nivel de la competencia “Crea proyectos mediante los diferentes lenguajes artísticos”.

2.2.1.5. Desempeños de la competencia Crea proyectos desde los lenguajes artísticos

El MINEDU en la educación básica regular, plantea una visión, en la que cobra protagonismo el perfil de egreso, este busca el logro de las competencias de las diferentes áreas a favor del estudiante, para que tenga un desenvolvimiento óptimo en sociedad, cabe destacar que, no existe desarrollo de competencias sin la movilización de capacidades y no existe movilización de capacidades sin el desarrollo de los desempeños. Al mismo tiempo, no es suficiente con revisar los desempeños para validar el desarrollo de la competencia, el conocer que son los desempeños, será la base de la investigación, siendo necesaria la teoría para gestionar el desarrollo de la competencia.

El órgano rector de las políticas educativas nacionales MINEDU (2016) adjudica la concepción de los desempeños, como descripciones específicas, misma que guarda relación del actuar del estudiante en una edad específica. Por otra parte, Castillo (2020) menciona que los desempeños son acciones observables que realizan de manera contextualizada.

Por lo afirmado en líneas anteriores, se atribuye la definición a los desempeños, como descripciones observables, este varía de acuerdo a la edad y, además, ayuda a evidenciar el desarrollo de la competencia.

El MINEDU (2016) presenta el desarrollo de la competencia “Crea proyectos mediante los diferentes lenguajes artísticos” en estudiantes de cuatro años a través de los siguientes desempeños:

- a) Se evidencia, cuando los niños exploran distintos materiales de manera autónoma a partir de sus intereses y necesidades.
- b) Se observa, cuando el niño expresa sus vivencias haciendo uso de distintos lenguajes artísticos.
- c) Es visible, cuando el niño muestra y comparte espontáneamente de manera verbal las creaciones que realizó.

Por lo antes mencionado, se puede concluir que el desarrollo de la competencia se evidencia en las acciones que describen los desempeños, por lo tanto, para validar el desarrollo de la competencia crea proyectos mediante los diferentes lenguajes artísticos, será necesario hacer una revisión de los desempeños de cuatro años, para gestionar su desarrollo óptimo, posibilitando dejar en evidencia observable la efectividad del modelo didáctico “Pequeños artistas” en el área de Comunicación, en los estudiantes de 4 años de la Cuna jardín “Clarita Gambetta”.

2.2.1.6. Principios que orientan la Educación Inicial

El MINEDU (2016) establece en el programa curricular de educación inicial, los siguientes principios que orientan la educación inicial:

- a) Principio de respeto. Se refiere al respeto de los procesos y necesidades de las niñas y niños, así mismo el respeto por sus derechos, cultura, ritmo y características que lo hacen único.

- b) Principio de seguridad. Se refiere a los lazos afectivos que permiten que el niño sienta seguridad y pueda desenvolverse de manera libre a fin de ser el protagonista.
- c) Principio de un buen estado de salud. Se refiere al bienestar físico, emocional y social del niño a fin de que este pueda continuar participando de manera activa a nivel individual y con sus pares.
- d) Principio de autonomía. Se refiere a la iniciativa propia del niño, ya que mediante su participación podrá descubrir y aprender por sí mismo, podrá del autónomo en diversas actividades.
- e) Principio de movimiento. Se refiere al movimiento libre como vía para que el niño pueda conocer y explorar el mundo que lo rodea de acuerdo a sus posibilidades.
- f) Principio de comunicación. Se refiere a la comunicación como una necesidad en la vida del niño, por ello es esencial que el niño tenga oportunidad de comunicar y expresar.
- g) Principio de juego libre. Se refiere al juego como una actividad innata en el niño, como una actividad de disfrute, mismo que lo expone a situaciones en las que debe tomar decisiones, negocie, gestione soluciones ante problemáticas; de manera que el juego libre potencializa diversas habilidades en los niños.

Los siete principios que orientan la educación inicial, deben estar presentes de forma permanente, a fin de garantizar el desarrollo integral de los niños menores de seis años, ya que ellos son los protagonistas de su propio aprendizaje, siendo el centro de la educación.

2.2.1.7. Teorías incidentes en las características de los infantes

Los infantes en cada etapa de crecimiento y desarrollo, tienen características propias que los distinguen en relación a su edad, el niño a la edad de cuatro años tiene ciertas características que lo destacan y que son muy importantes de conocer para poder entender su desarrollo evolutivo y favorecer su aprendizaje con mayor eficiencia.

Maldonado y Mendoza (2019) mencionan cinco teorías esenciales para comprender el desarrollo y el aprendizaje de los estudiantes en la infancia, cada una de las teorías se describen en las siguientes líneas:

- a) Teoría del desarrollo psicosocial de Erikson (1963). dicha teoría pretende explicar la autocomprensión y conocimiento propio como un ser social. Comprende ocho etapas, cuatro conciernen a la infancia y estas son:
 - Etapa de la confianza frente a la desconfianza. Abarca desde el nacimiento hasta el primer año y medio, se caracteriza por satisfacer necesidades físicas básicas y establecer lazos afectivos con los cuidadores.
 - Etapa de autonomía frente a vergüenza y duda. Abarca desde el año y medio hasta los 3 años, se caracteriza por la exploración autónoma
 - Etapa de iniciativa frente a culpa. Abarca desde los 3 a los 6 años, esta etapa se caracteriza por evidenciar deseo de actuar con autonomía, pero con temor a las consecuencias.
 - Etapa de laboriosidad frente a inferioridad. Abarca desde los 6 hasta los 12 años, esta etapa se caracteriza por la competencia en diversos ámbitos.

La muestra del presente estudio, comprende estudiantes de 4 años de edad, quienes se encuentran en la etapa de iniciativa frente a culpa, de la teoría del desarrollo psicosocial, por ende, el adulto cumple el rol de brindar seguridad y ser guía a fin de fomentar la autonomía en la toma de decisiones y el actuar del niño.

- b) Teoría sociocultural de Vygotsky (1926). Dicha teoría defiende que el desarrollo cognitivo y el aprendizaje se construyen a través de la interacción social y la cultura, comprendiendo tres zonas de desarrollo.
- Zona de desarrollo real. Esta zona representa las habilidades y conocimientos que posee el infante.
 - Zona de desarrollo potencial. Esta zona presenta el nivel que se desea alcanzar, donde el infante no es capaz de llegar por sí mismo y necesita de una guía u orientación.
 - Zona de desarrollo próximo. Esta zona es el puente entre la zona real y zona potencial; ya que pretende ser el área en que se da el aprendizaje significativo, donde el adulto es guía y orientador, mientras que el estudiante es protagonista.

La teoría descrita, resalta el rol del docente como guía y orientador, siendo el estudiante el protagonista de su aprendizaje, por ello, para mejorar el nivel de desarrollo de la competencia crea proyectos desde los lenguajes artísticos, es esencial promover que el estudiante sea el personaje principal y quien sea autor de su aprendizaje de manera significativa.

- c) Teoría del desarrollo cognitivo de Piaget (1970). Esta teoría explica el desarrollo cognitivo en 4 estadios, cada uno de ellos con características propias,
- Estadio Sensorio Motriz. Abarca desde el nacimiento hasta los 2 años, se caracteriza por la presencia de habilidades motrices para comprender el mundo que los rodea y nula capacidad de representación simbólica.
 - Estadio Pre Operacional. Abarca desde los 2 a 7 años, se caracteriza por la presencia del lenguaje, pensamiento simbólico/creativo.
 - Estadio Operaciones Concretas. Abarca de los 7 a los 12 años, se caracteriza por el pensamiento lógico y operaciones mentales.
 - Estadio Operaciones Formales. Abarca desde los 12 en adelante, se caracteriza por la presencia de pensamiento abstracto, hipotético y deductivo.

La muestra de la presente investigación se encuentra en el estadio pre operacional, por ello, es esencial realizar actividades concretas para estimular la creatividad y autonomía, al mismo tiempo el juego se convierte en un aliado, para mejorar el nivel de la competencia crea proyectos desde los lenguajes artísticos.

- d) Teoría del aprendizaje significativo de David Ausubel (1977). Esta teoría comprende tres fases, busca que el estudiante conecte lo nuevo con lo ya aprendido para una comprensión profunda.
- Fase inicial: preparación y activación. En esta fase se activan los conocimientos previos que posee el estudiante.

- Fase intermedia: integración y asimilación. Esta fase permite el encuentro de la nueva información con la ya existente, a fin de modificar el conocimiento previo.
 - Fase final, consolidación. En esta fase se fusiona el conocimiento, siendo estable, sólido y completo, convirtiéndose en un aprendizaje significativo.
- e) Teoría del enfoque Reggio Emilia de Loris Malaguzzi (1960). Este enfoque se basa en la visión del niño como protagonista de su aprendizaje, con "cien lenguajes" para expresarse. Siendo un enfoque que guarda estrecha relación con favorecer la expresión desde diversos lenguajes artísticos; en dicho enfoque se destacan los siguientes principios:
- El rol del docente es ser guía y acompañante.
 - El estudiante es el protagonista de su aprendizaje.
 - Promueve el uso de proyectos en base a los intereses del niño.
 - Documentar el desempeño de los niños de manera escrita y en fotos.
 - Promover el trabajo colaborativo y democrático.
 - Promover espacios para que los niños se expresen en diversos lenguajes.

Conocer teorías acerca de las características en el desarrollo de los niños, posibilitan un mejor entendimiento de la muestra de estudio de la investigación, misma que se refiere a infantes de cuatro años, ya que facilitara la aplicación del modelo didáctico “Pequeños artistas” para mejorar la competencia crea proyectos desde los lenguajes artísticos con énfasis en el lenguaje grafico plástico.

2.2.2. Creación.

2.2.2.1. Concepto de creación

La creación en el aspecto del arte, se refiere a efectuar ideas y darles forma física mediante un lenguaje artístico; para tal efecto, se involucran la inspiración, las ideas, las emociones, pensamientos; y para su transformación concreta, intervienen los materiales y ejecución, para hacer posible comunicar a los demás.

En relación al termino creación, Rosario (2019) menciona que es el medio del ser humano para vivir en sociedad, este está creando continuamente, a través de la creación expresa su creatividad y descubre sus potencialidades. Por otra parte, Caeiro (2017) concibe a la creación como el proceso que combina, el saber y la práctica del artista.

Por lo escrito en anteriores líneas, se puede concluir que la creación es producir algo concreto, mismo que sirve de medio para comunicar alguna necesidad, una carencia, ideas, emociones, un deseo, innovar o para expresar y transmitir, a los demás.

2.2.2.2. Importancia de la creación.

El proceso de creación en el ámbito artístico, permite al autor comunicar, quien, a través de recursos y creatividad puede compartir con los demás, las múltiples creaciones que realice. En relación a la creación, Cruz (2019) refiere su importancia a su continuo protagonismo en el desarrollo de los lenguajes artísticos, influyendo en la movilización de recursos y conocimientos a fin de crear. Al mismo tiempo, Rosario (2019) centra la importancia de la creación en

que facilita el descubrimiento de habilidades en los estudiantes, siendo una oportunidad de descubrimiento y exploración.

Por lo antes mencionado, es factible decir que la importancia de la creación yace en servir de oportunidad para que los estudiantes sean protagonistas y tengan oportunidad de crear de manera libre y a su vez descubrirán y explorarán sus habilidades.

2.2.3. *Imaginación.*

2.2.3.1 Concepto de imaginación

El punto de partida de nuevas ideas, se le atribuye a la imaginación, está en un principio no evidencia su existencia de forma concreta o física, hace referencia a una imagen mental enriquecida de vivencias, fantasía, desafiando las probabilidades; siendo ideas efímeras y de existencia fugaz en un inicio ya que desafían la realidad existente, sin embargo, basta de la toma de decisión para que la imaginación pase de manifestaciones internas a la existencia en el medio físico.

Arnheim (1996) menciona que la imaginación es la capacidad de crear representaciones mentales, siendo una transformación de la realidad que se percibe. Por otro lado, Eisner (2004) señala que la imaginación es la facultad de reconstruir y recrear a partir de la experiencia y vivencias obtenidas, además la considera el punto de inicio de la creatividad.

Por lo mencionado, se define a la imaginación como la capacidad de interpretar en representaciones mentales a partir de las vivencias, para dar origen a nuevas ideas; siendo esencial la experiencia y vivencias que servirán como recursos para enriquecer la imaginación.

2.2.3.2 Importancia de la imaginación

Los estudiantes de educación inicial son exploradores innatos, para descubrir el mundo que los rodea mediante sus sentidos, de tal manera, se van enriqueciendo de múltiples experiencias y vivencias, en el jardín, en el hogar y en otros contextos en los que se desenvuelvan, cada experiencia obtenida fortalece el aprendizaje de los estudiantes y su imaginación se va enriqueciendo.

Eisner (2004) afirma que la imaginación es importante porque es la base de toda creación artística, ya que permite explorar ideas nuevas y transforma la experiencia vivenciada por el individuo. Así mismo, Vygotsky (2004) sostiene que la imaginación yace su importancia en la función que desempeña al desarrolla a partir de la experiencia para combinar diversas vivencias y transformarla en una nueva propuesta.

Por lo escrito, la imaginación denota su importancia en las representaciones mentales pueden generar nuevas ideas y transformar sus experiencias vividas, para reflejarlo luego mediante los lenguajes artísticos, en el presente estudio, específicamente mediante el lenguaje grafico plástico mediante el modelo didáctico “Pequeños artistas”.

2.2.4. Creatividad.

2.2.4.1 Concepto de creatividad

La creatividad es una habilidad innata que permite pensar, descubrir y expresar ideas de forma espontánea y única. Durante los primeros años de vida, los niños demuestran su creatividad a través de distintas formas al experimentar con distintos objetos y materiales.

Valqui (2009) la creatividad consiste en la habilidad de ver las cosas desde otra perspectiva, cuestionar lo tradicional, romper barreras y conectar ideas de forma novedosa, atreviéndose a experimentar nuevas alternativas ante los desafíos. Dicha habilidad permite generar propuestas, soluciones y experiencias, ampliando la forma en que se comprende y actúa con el entorno.

Por otra parte, Vygotsky (1990) plantea que la creatividad está vinculada a una función del cerebro que permite recordar y aprovechar experiencias anteriores para generar ideas nuevas. Es decir, consiste en tomar lo aprendido previamente y transformarlo en nuevas formas de pensar o resolver situaciones.

Por ende, se puede decir que la creatividad es una habilidad activa del pensamiento, en el que se integran imaginación, reflexión y aprendizajes anteriores para generar nuevas ideas o soluciones. La creatividad no solo refleja originalidad, sino que también funciona como una herramienta para aprender, adaptarse y favorecer el crecimiento personal y social.

2.2.4.2 Importancia de la creatividad

El desarrollo de la creatividad en los niños de Educación Inicial es fundamental porque permite que exploren, imaginen y expresen sus ideas de manera libre y original desde sus primeros años. Fomentar la creatividad ayuda a desarrollar habilidades cognitivas, emocionales y sociales, como la resolución de problemas, la confianza en sí mismos y la capacidad de trabajar con otros.

Piaget (1978) menciona que es esencial brindar a los niños un ambiente de confianza y apoyo donde puedan desarrollar libremente su creatividad. Un docente creativo inspira a los estudiantes a explorar, experimentar y descubrir por

sí mismos, utilizando estrategias que fomenten su imaginación, iniciativa y desarrollo creativo de manera natural.

Por otro lado, Gonzales, (1993) la creatividad es clave en el crecimiento integral del estudiante. Al poner en práctica su creatividad, los niños desarrollan ideas originales y nuevos modos de pensar que fortalecen su capacidad de comunicarse y relacionarse con los demás. Este proceso se favorece a través del juego, las actividades y los espacios ofrecidos por el docente, donde además se promueven valores como el respeto, la responsabilidad, la empatía y la solidaridad. Así, los estudiantes aprenden a enfrentar retos, resolver problemas y tomar decisiones de manera adecuada a lo largo de su vida.

Por todo lo antes mencionado, se concluye que la creatividad es fundamental para el desarrollo integral de los niños, brindarles un entorno seguro y estimulante es fundamental, así como la labor del docente para fomentar la exploración y la imaginación de manera natural.

2.2.5. *Proyectos.*

2.2.5.1. Concepto de proyecto

Los estudiantes de educación inicial continuamente mediante el juego de sectores, crean proyectos utilizando diversos materiales de su interés, ya sea a nivel individual o en equipo; ante ello, un proyecto para los estudiantes del nivel inicial puede ser entendido como una acción intencionada y estructurada que articula la creatividad, y la producción para concretar idea y propósito inicial.

En referencia al término proyecto, Rosario (2019) menciona que los proyectos son hechos que buscan resolver un problema o lograr un objetivo y este

nace a causa de un deseo o necesidad. Por otra parte, Morales (2011) conceptualiza a un proyecto como una acción estructurada que se realiza para transformar o crear algo nuevo que generen un cambio beneficioso a base de un conjunto de recursos de nuestro medio.

Por lo antes mencionado se define a los proyectos como una acción organizada y planificada que surge en base de una necesidad del individuo en el cual se establecen objetivos a lograr o solucionar un problema y se vale de recursos de su medio para su elaboración concreta a nivel individual y grupal.

2.2.5.2. Importancia de proyecto

Crear proyectos, ayudará al estudiante en la resolución de problemas y toma de decisiones, ya que mediante la creatividad podrá plantear nuevas soluciones. Según, Siso (2002) considera que la creación de proyectos promueve una preparación para desenvolverse en sociedad, ya que este promueve constantemente la reflexión y la búsqueda de conocimientos.

Por otra parte, Sedano (2020) afirma que la creación de un proyecto es de suma importancia ya que se hace un estudio anticipado de lo que se quiere realizar ya se con un método o un plan. No solo consta de pensar si no de saber cómo estructurarlo y llevarlo a cabo de manera organizada.

Por ende, se puede decir que la creación y planificación de los proyectos tienen mucha relevancia en la sociedad ya que enfocados en el ámbito educativo y desarrollados adecuadamente va a permitir llevar al individuo a la reflexión y la búsqueda de nuevos conocimientos.

2.2.5.3. Fases del proyecto

Para elaborar un proyecto se necesitan seguir algunos pasos para su elaboración y planeación para desarrollarlo de manera adecuada, esto ayudara a tener un mejor visión de lo que se quiere lograr.

Según, Magre (2017) afirma que para elaborar un proyecto estos presentan algunas fases para su desarrollo y fundamento los cuales son que previamente se plantear la denominación que tendrá el proyecto, seguidamente elegir que nombre tendrá, el objetivo que se pretende alcanzar, la propuesta de hipótesis, el plan de acción que se desarrollará y por último la reflexión tras culminar el proyecto.

Por otra parte, Farran (2004) plantea que para llevar a cabo un proyecto este se rige de las siguientes fases para su elaboración que se estructuran primero la existencia del problema y objetivo, luego, la planificación, ejecución, y por último la evaluación y reflexión final.

Como se ha visto la elaboración de un proyecto se compone de fases para su elaboración, la cuales son de suma importancia para llevar con éxito un proyecto, estas fases pueden variar en algunos aspectos, pero podemos concluir que se componen primero, la denominación que tendrá el proyecto, luego el objeto del proyecto, la propuesta de hipótesis, el plan de acción que se desarrollará y por último la reflexión; en el contexto inicial, estas fases se evidencian de manera simplificada, la durabilidad de los proyectos pueden ser a corto o largo plazo esto será definido por el interés de los estudiantes del nivel inicial.

2.2.6. Arte.

2.2.6.1. Concepto de arte

El arte es una expresión creativa que permite al ser humano expresarse de distintas formas y manifestar las emociones y sentimientos a través de los diversos lenguajes del arte.

Según Tolstoi (2013) dice que el arte es todo aquello que nos rodea como la arquitectura, la escultura la pintura, la música, la poesía expresada en sus diversas formas y que la belleza que despliegan tales manifestaciones artísticas suele ser subjetivas ante la mirada de las personas. El arte va a permitir expresar nuestras más profundas emociones y no solo es accesible para un número pequeño de personas si no que todos podemos ser artistas.

Por otro lado, Pérez (2010) afirma que el arte es una faculta mediante el cual es ser humano se puede expresar y crear a través de su imaginación haciendo uso de los materiales de su alrededor, el sonido, inspirándose de una imagen, la expresión corporal, etc. El arte es una expresión que innata que tiene el ser humano la cual muestra la percepción personal de cada individuo sobre lo existente o imaginado.

Por lo cual, se concluye que el arte es una forma de expresión la cual permite que ser humano pueda expresar sus emociones, sentimientos e ideas mediante los diversos lenguajes artísticos como la música, la danza, la poesía, etc. Esto a su vez le permitirá potenciar su creatividad e imaginación haciendo uso de diversas herramientas que encuentre a su alrededor sacando a flote todo su

potencial creativo, por ende, todos pueden ser artistas y crear un sin fin de cosas nuevas.

2.2.6.2. Importancia del arte

Los estudiantes de educación inicial se ven fortalecidos mediante el arte, ya que este facilita un espacio para la imaginación, creatividad, exploración, resolución de problemas, expresión de ideas, reflexión y pensamiento crítico; a favor de su inserción en la sociedad tras egresar de la educación básica regular.

Según, Sánchez y Morales (2017) plantea que el arte favorece en gran medida al desarrollo de las habilidades creativas y a su vez proporciona el hecho de constituir experiencias de vida que se vivencian en los centros educativos como en otros entornos en los que el niño se desenvuelve. De esta forma las experiencias artísticas se transforman en algo vital y favorecen a mostrar a través de las diferentes maneras de comunicación.

Por otro lado, Ruiz (2022) Manifiesta que el arte no solo ayuda a los estudiantes en su aprendizaje si no que sumado a eso ayuda a potenciar su imaginación, además el arte en la educación debe ser una herramienta que ayude a efectuar una buena comunicación.

Por lo que se concluye que el arte juega un rol muy importante en la sociedad y la educación ya que contribuye no solo con el aprendizaje de los estudiantes, sino que además permite potencia su creatividad e imaginación en diferentes ámbitos de su entorno.

2.2.7. *Lenguajes artísticos*

2.2.7.1. Concepto de lenguajes artísticos

A lo largo del tiempo se puede evidenciar que la comunicación mediante el lenguaje oral no es el único existente, en gran parte de nuestra historia, son visibles las expresiones desde los distintos lenguajes artísticos, entre ellos resaltan las edificaciones de templos, pinturas, películas, danzas, canciones, poemas, artesanía y entre otros, sin lugar a duda, la expresión no tiene límites, sin embargo, una hoja de papel no siempre es suficiente para expresar todo aquello que el ser humano desea transmitir y compartir con el mundo.

En relación a los lenguajes artístico, el MINEDU (2013) los define como el uso de diferentes medios a fin de expresar y comunicar ideas a los demás, por otra parte, López (2013) los conceptualiza como manifestaciones que transmiten algo, mismos que mantienen relación constante con la cultura del contexto, por otro lado, Owens (2003) citado por Hernández (2022) señala que los lenguajes artísticos son una forma habitual utilizada para representar y transmitir, esta tiene variaciones dependiendo del entorno social.

Por lo mencionado anteriormente, se define a los lenguajes artísticos son una forma que posibilitan manifestar, expresar y comunicar aquello que deseemos a los demás, estos, varían en relación a la cultura y contexto.

2.2.7.2. Importancia de lenguajes artísticos

En todo el mundo las personas expresan y comparten con el mundo aquello que desean, utilizando los diferentes lenguajes artísticos como una de las armas que hacen posible la comunicación.

El MINEDU (2013) enfatiza que la importancia de los lenguajes artísticos radica en fomentar las inteligencias múltiples, desde el descubrimiento y el acto reflexivo en base a la confianza que se brinde a los estudiantes, haciendo desplegar y manifestar de manera libre.

Por otro Sifuentes (2019) comenta que la importancia de los lenguajes artísticos radica en su utilidad, ya que el estudiante contara con una gran variedad de maneras para poder expresarse y comunicar aquello que desee a los demás, al mismo tiempo, es una vía para el desarrollo de la creatividad e imaginación de forma reflexiva.

Por lo antes mencionado, se afirma que los lenguajes artísticos son necesarios como vía de comunicación, centrando su importancia en brindar oportunidad de ir más allá del método convencional de expresión escrita, de manera que permite equipar a los estudiantes con una variedad en relación a la manera de expresar y comunicar con su entorno, dando espacio a las inteligencias múltiples ya que no todos aprenden y desean expresarse de la misma manera, en la primera infancia la exploración y descubriendo son pieza clave para adquirir experiencias y generar aprendizajes siendo el estudiante el protagonista.

2.2.7.3. Tipos de lenguajes artísticos

Se comenta de los lenguajes artísticos, su protagonismo e importancia en sociedad y en el entorno educativo, ya que permite a los estudiantes de educación inicial tener un abanico con diversas maneras de comunicarse con los demás.

Con enfoque en el entorno educativo en el nivel Inicial, continua presente el MINEDU (2013) quien señala los siguientes lenguajes artísticos:

- a) Lenguaje Dramático. El protagonista en la expresión de este lenguaje son las acciones corporales e interpretaciones del mismo, estos son acompañados de gestos, movimientos y palabras a fin de representar algo.
- b) Lenguaje de la Danza. El protagonista en la expresión de este lenguaje radica en los movimientos corporales, pero, estos van de la mano con la emoción y sentimiento en cada movimiento, usualmente es acompañado de música.
- c) Lenguaje Musical. Los protagonistas en la expresión de este lenguaje son los sonidos que se generen con instrumentos musicales, con material no estructurado o con nuestro cuerpo.
- d) Lenguaje Grafico-Plástico. Los protagonistas en la expresión de este lenguaje son aquellos materiales transformables, con la condición que permitan dejar evidencia observable, siendo así nuestro cuerpo la principal herramienta.

En conclusión, se afirma que todos los lenguajes artísticos mencionados en las líneas anteriores, tienen gran relevancia e importancia, sin embargo, el presente estudio pretende elevar el nivel de desarrollo de la competencia crea proyectos desde los lenguajes artísticos, con énfasis en lenguaje grafico plástico, ya que en dicho lenguaje artístico se evidencio una problemática existente y predominante en los estudiantes de 4 años de la institución educativa inician Cuna Jardín Clarita Gambetta de Tacna.

2.2.8. Modelo didáctico

2.2.8.1. Concepto de modelo didáctico

En la actualidad, el desempeño docente no se basa en impartir conocimientos a los estudiantes, el rol del mismo yace en ser guía y facilitador en el aprendizaje y formación integral de los estudiantes, ya que cada estudiante es el protagonista de su aprendizaje, a su vez, cabe señalar que los docentes realizan

constantes reflexiones acerca de la práctica pedagógica a fin de gestionar solución a problemáticas existentes a través de estrategias didácticas o implementación de modelos didácticos.

Fernández y Madrid (2010) menciona que los modelos didácticos son un conjunto de procesos, mismos que son utilizados por educadores, estos nacen de una reflexión anticipada acerca de la práctica educativa, sirviendo como soporte para formar el vínculo necesario entre el análisis teórico y la intervención práctica.

Por otro lado, Garcia (2000) afirma que los modelos didácticos con un conjunto de procesos que buscan mejorar la practica educativa.

Por cual, se puede concluir que un modelo didáctico son un conjunto de procesos fundamentados en teorías, permitiendo establecer vínculos entre el análisis teórico y la práctica docente a fin de modificar la realidad.

2.2.8.2. Importancia de modelo didáctico

Tras conocer la concepción de modelo didáctico, en las siguientes líneas se justifica su importancia, García (2015) centra la importancia del modelo didáctico en su utilidad, haciendo mención de que este proveerá de un conocimiento estratégico, siendo de gran ayuda para comprender mejor a la escuela y las problemáticas en relación a los aprendizajes de los estudiantes.

Por otro lado, Canales (2013) hace mención de la importancia, refiriéndose a la estrecha relación que mantiene el modelo didáctico con el proceso enseñanza aprendizaje.

En base a lo escrito anteriormente, es pertinente mencionar que la importancia del modelo didáctico radica en su utilidad, ya que busca generar un cambio en el proceso enseñanza aprendizaje, a consecuencia de su estrecha relación, a favor de mejorar el nivel de logro de la competencia crea proyectos desde los lenguajes artísticos en estudiantes de cuatro años.

2.2.9. *Modelo didáctico “Pequeños artistas”*

2.2.9.1. Definición del modelo didáctico “Pequeños artistas”

El modelo didáctico “Pequeños artistas” se concibe como un conjunto de procesos cíclicos y organizados, mismos que comprenden cuatro procesos y estos son, exploración del material; propuesta de ideas; aplicación de ideas; y socialización de los proyectos; estos tienen sustento la teoría pedagógica “Proceso creativo” de Graham Wallas y la teoría psicológica “Ciclo del aprendizaje experiencial” de David A. Kolb; además toman en cuenta los procesos pedagógicos de la propia competencia. El presente modelo didáctico se enfoca en el lenguaje gráfico plástico a fin de buscar el desarrollo de la competencia crea proyectos desde los lenguajes artísticos, mediante el dibujo, pintura y modelado; estos se desarrollarán teniendo presente los principios que orientan la educación inicial, a fin de que el niño sea el protagonista de su aprendizaje.

2.2.9.2. Importancia del modelo didáctico “Pequeños artistas”

Un objetivo en común en el entorno educativo, es la visión que plantea el MINEDU, misma que se refiere al perfil de egreso; ante este objetivo en común, las y los docentes de los diferentes niveles trabajan de manera articulada a fin de alcanzar el mismo propósito al finalizar la EB, además, en los dos primeros ciclos

de la EB, se tiene presente los siete principios que orientan a la educación inicial, a fin de buscar el desarrollo óptimo de los estudiantes y desarrollo de competencias.

Ante tal objetivo en común, el desarrollo del modelo didáctico “Pequeños artistas” busca dar solución a las falencias halladas en relación al desarrollo eficaz de la competencia crea proyectos desde los lenguajes artísticos, refiriendo su importancia al desarrollo de dicha competencia, además de servir a largo plazo como una excelente opción en el desarrollo de la cuarta competencia en el área de Comunicación, ya que actualmente tiene como meta dar solución a una problemática presente en los estudiantes de 4 años de la sección “Respetuosos” de la Cuna jardín “Clarita Gambetta” de la ciudad de Tacna, donde tiene la intención de generar un cambio que se reflejara antes y después de ser aplicado el modelo didáctico “Pequeños artistas”; a favor del aprendizaje de los estudiantes donde estos sean los protagonistas.

2.2.9.3. Características del modelo didáctico “Pequeños artistas”

A raíz de la problemática hallada en los estudiantes de cuatro años de la sección “Respetuosos” de la Cuna jardín “Clarita Gambetta” en la ciudad de Tacna; misma que concierne al desarrollo de la competencia crea proyectos desde los lenguajes artísticos; se propone el modelo didáctico “Pequeños artistas” para buscar resolver dicha problemática.

El modelo didáctico “Pequeños artistas” presenta características propias; donde resalta que para desarrollar la competencia crea proyectos desde los lenguajes artísticos, se realizara mediante el lenguaje artístico grafico plástico a

través del dibujo, pintura y modelado, además, otras características propias señalan:

- Promover la creatividad del niño sin buscar la perfección del adulto.
- Tener presente al estudiante como protagonista.
- El trabajo a nivel personal y colaborativo.
- Priorizar la toma de decisiones de manera autónoma en los niños.
- Escucha activa y constante ante propuestas que realicen los estudiantes.
- Tener presente en todo momento los principios que orientan la educación inicial.
- Enfatizar en el juego, ya que es una actividad innata y espontánea en la primera infancia.

Estas características estarán presentes en el modelo didáctico “Pequeños artistas” que contribuirán en el desarrollo de la competencia crea proyectos desde los lenguajes artísticos, a fin de dar solución a la problemática identificada en estudiantes de cuatro años en la ciudad de Tacna.

2.2.9.4. Procesos del modelo didáctico “Pequeños artistas”

El modelo didáctico “Pequeños artistas” de desarrolla teniendo como cimiento la teoría pedagógica “Proceso creativo” de Graham Wallas y la teoría psicológica “Ciclo del aprendizaje experiencial” de David A. Kolb; dicho modelo sigue cuatro procesos de manera organizada y cíclica, estos son:

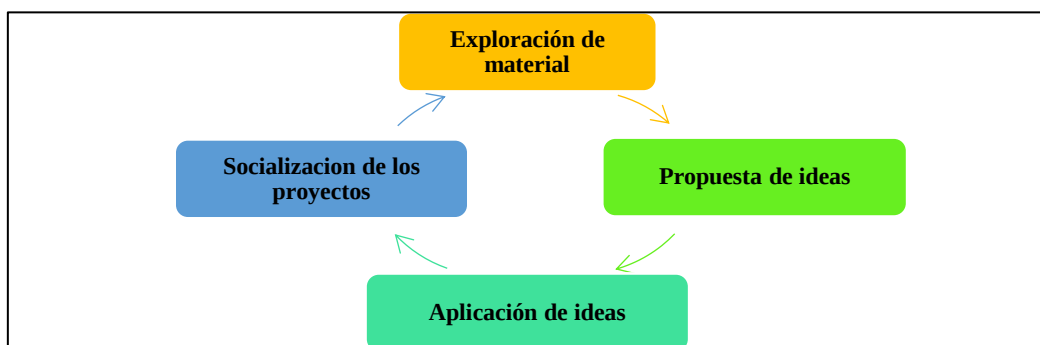
- a) **Exploración del material.** El primer proceso se refiere a la exposición del estudiante ante una situación determinada y atractiva, misma que lo invita a explorar con su cuerpo los diversos materiales que se le presenten y se

manera autónoma pueda proponer combinaciones con y que puede hacer ellos.

- b) **Propuesta de ideas.** El segundo proceso busca tomar decisiones tras el anterior proceso; de manera que el estudiante pueda hacer algo propio tras la exploración, a fin de generar propuestas conscientes y propias de lo que desea realizar con los materiales, el cómo y dónde.
- c) **Aplicación de ideas.** El tercer proceso se enfoca en que el estudiante tras haber tomado una decisión de lo que desea hacer, llevando al estudiante a concretizar sus propias ideas y propuestas, a fin de que pueda realizar la creación de su proyecto.
- d) **Socialización de los proyectos.** El cuarto proceso se centra en el después de culminar la creación del proyecto, ya que una vez la idea inicial sea concretizada, el estudiante puede compartir el procedimiento que realizó y aquellos hallazgos que descubrió, permitiendo que su creación pueda ir más allá y pueda ser compartido, además de la autovaloración.

Figura 1

Procesos del modelo didáctico “Pequeños artistas”



Nota: Procesos del modelo didáctico “Pequeños artistas”

2.2.9.5. Teorías del modelo didáctico “Pequeños artistas”

El modelo didáctico “Pequeños artistas” se basa en la teoría pedagógica “Proceso creativo” de Graham Wallas y la teoría psicológica “Ciclo del aprendizaje experiencial” de David A Kolb; mismas que se describen en las siguientes líneas.

La teoría pedagógica “Proceso creativo” de Graham Wallas, mismo que señala al proceso creativo con un conjunto de fases desarrolladas a fin de dar paso a la creatividad como herramienta para dar solución a una problemática o realizar un proyecto. Dicha teoría presenta cuatro fases:

- a) Preparación. Busca identificar un problema en un contexto determinado e incluye la recopilación de buena parte de la información ya disponible.
- b) Incubación. Es esencial para que puedan surgir ideas que nos ayudarán a resolver el problema y buscar soluciones.
- c) Iluminación. Corresponde al momento en el que surgen las alternativas para el problema inicial, buscando concretizar.
- d) Verificación. Se revisa si la nueva idea es realmente novedosa y cumple o no con el objetivo para el cual fue concebida.

La teoría psicológica “Ciclo del aprendizaje experiencial” de David A Kolb, este propone que el aprendizaje es un proceso continuo que se basa en la reflexión y a su vez, es modificado constantemente a causa de nuevas experiencias, comprende las siguientes fases:

- a) Experiencia concreta. Brinda oportunidad a experimentar y vivenciar una realidad específica; promoviendo nuevos escenarios que permita explorar lo desconocido y salir de la zona de confort.
- b) Observación reflexiva. Se motiva a la reflexión en base a la experiencia concreta vivida a fin de buscar interiorizar lo ya vivido.
- c) Conceptualización abstracta. Busca la formulación de ideas en base a lo experimentado.
- d) Experimentación activa. Se centra en la aplicación de los conocimientos obtenidos en diferentes para aprender de nuevas experiencias.

2.2.9.6. Recursos del modelo didáctico “Pequeños artistas”

Los recursos presentes en la aplicación del modelo didáctico “Pequeños artistas” en los estudiantes de cuatro años son los siguientes.

- Materiales concretos. Son objetos manipulables que permiten al niño aprender mediante la acción y la experimentación directa, facilitando la construcción del conocimiento a partir de la interacción con su entorno (Piaget, 1952).
- Materiales reciclados. Son aquellos residuos que, tras un proceso de transformación, pueden volver a utilizarse como materia prima para la elaboración de nuevos productos, reduciendo el impacto ambiental y promoviendo el uso responsable de los recursos (Kaufman, 2009).
- Adivinanzas. Son composiciones breves en verso o prosa que presentan, mediante el uso de metáforas y enigmas, una descripción

oculta de un objeto, ser o situación, invitando al oyente a descubrir su respuesta (Bravo, 1979).

- Actividades fuera del aula. Son aquellas experiencias educativas planificadas que se desarrollan en contextos distintos al aula escolar, con el propósito de enriquecer el aprendizaje, vincular la teoría con la práctica y fomentar la observación directa del entorno (Antúnez, 1999).

2.3. Definición de términos

- Arte.** Es una forma de expresión la cual permite que ser humano puedo expresar sus emociones, sentimientos e ideas mediante los diversos lenguajes artísticos como la música, la danza, la poesía y entre otras.
- Creación.** Es una forma de producir algo, mismo que sirve de medio para solucionar alguna necesidad, una carencia, un deseo, innovar o para expresar y transmitir, desde la creatividad.
- Creatividad.** Es una habilidad activa del pensamiento, en el que se integran imaginación, reflexión y aprendizajes anteriores para generar nuevas ideas o soluciones.
- Imaginación.** Es la capacidad de interpretar en representaciones mentales a partir de las vivencias, para dar origen a nuevas ideas; siendo esencial la experiencia y vivencias que servirán como recursos para enriquecer la imaginación.

- e. **Lenguajes artísticos.** Es una forma que posibilitan manifestar, expresar y comunicar aquello que deseamos a los demás, estos, varían en relación a la cultura y contexto.
- f. **Modelo didáctico.** Es un conjunto de procesos fundamentados en teorías, permitiendo establecer vínculos entre el análisis teórico y la práctica docente a fin de modificar la realidad.
- g. **Modelo didáctico “Pequeños artistas”.** Es un conjunto de procesos cíclicos y organizados, mismos que comprenden cuatro procesos y estos son, exploración del material; propuesta de ideas; aplicación de ideas; y socialización de los proyectos; y tiene sustento en la teoría pedagógica “Proceso creativo” de Graham Wallas y la teoría psicológica “Ciclo del aprendizaje experiencial” de David A. Kolb. Al mismo tiempo, se enfoca en el lenguaje grafico plástico a fin de buscar el desarrollo de la competencia crea proyectos desde los lenguajes artísticos, teniendo presente los principios que orientan la educación inicial, a fin de que el niño sea el protagonista de su aprendizaje.
- h. **Proyectos.** Es una acción organizada y planificada que surge en base de una necesidad del individuo en el cual se establecen objetivos a lograr o solucionar un problema y se vale de recursos de su medio para su elaboración concreta a nivel individual y grupal.

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA

3.1. Tipo de investigación

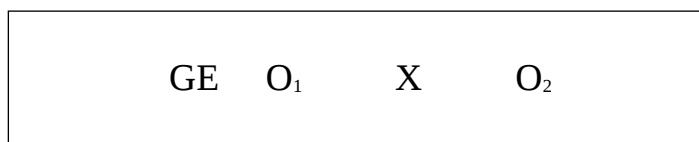
La presente investigación corresponde al enfoque cuantitativo, en ese sentido, Hernández et al., (2014) menciona que una investigación con un enfoque cuantitativo, utiliza el recojo de datos para comprobar hipótesis, además, tiene como base el análisis estadístico; por ello, en la aplicación del modelo didáctico “Pequeños artistas” se procesaran los datos recogidos acerca de los resultados obtenidos en tablas y gráficos estadísticos, para permitir comprobar la hipótesis inicial, misma que busca la mejora en el desarrollo de la competencia crea diversos proyectos desde los lenguajes artísticos en los niños de cuatro años en la Cuna jardín “Clarita Gambetta” de la ciudad de Tacna.

Esta investigación responde al tipo experimental, Carrasco (2005) señala que una investigación de tipo experimental se desarrolla tras identificar un problema y las causas que lo originan, para luego brindar un tratamiento metodológico a fin de dar solución al problema inicial; por ello, el modelo didáctico “Pequeños artistas” será aplicado con el objetivo de mejorar el desarrollo de la competencia crea diversos proyectos desde los lenguajes

artísticos; yace esta problemática en la Cuna jardín “Clarita Gambetta” de la ciudad de Tacna.

3.2. Diseño de la investigación

La presente investigación corresponde a un diseño preexperimental, Campbell y Stanley (1963) la conceptualiza como aquella investigación realizada en un único grupo, mismo que se mide, aplica un tratamiento experimental y se descubre la posible relación causal existente entre el factor que se manipula (variable dependiente) y el fenómeno conductual que se estudia (variable independiente). Al mismo tiempo, responde a un corte longitudinal, Rodríguez y Mendivelso, (2018) mencionan que, implica observar y recopilar datos del mismo grupo de individuos o sujetos repetidamente a lo largo de un período prolongado para estudiar cambios.



Donde:

GE = Grupo de Experimental

X = Variable independiente (modelo didáctico)

O₁ = Prueba de entrada (pre test)

O₂ = Prueba de salida (Post test)

3.3 Población, muestra y muestreo

3.3.1 Población.

López y Fachelli (2015) conceptualiza al termino población, como a aquella que se refiere al conjunto total de elementos que constituyen el interés de análisis o investigación; en la presente investigación, la población de la Cuna jardín “Clarita Gambetta” de la ciudad de Tacna, cuenta con tres aulas de 4 años de edad, albergando a las secciones “Talentosos” con un total de 20 niños; “Amistosos” con un total de 19 niños; y “Respetuosos” con un total de 15 niños; por lo ya mencionado, la población de estudio son 54 niños.

Tabla 1

Distribución de la población en la Cuna jardín “Clarita Gambetta” de la ciudad de Tacna

Años	Sección	Cantidad
4 años	Talentosos	20
4 años	Amistosos	19
4 años	Respetuosos	15
Total		54

Nota: La tabla 1 evidencia que la población de la Cuna jardín “Clarita Gambetta” de la ciudad de Tacna, misma que corresponde a un total de 54 niños.

3.3.2 Muestra.

Para Hernandez y Mendoza (2018) la muestra, es una parte de población sobre la cual se recolecta información y que debería ser ilustrativa, Por lo tanto, la muestra de la investigación está conformada por 15 estudiantes de 4 años de la sección “Respetuosos” de la Cuna jardín “Clarita Gambetta” de la ciudad de Tacna.

Tabla 2

Distribución de la muestra en la Cuna jardín “Clarita Gambetta” de la ciudad de Tacna.

Respetuosos	Estudiantes
4 años	15
Total	15

Nota: en la tabla se evidencia que son 15 niños en total de la muestra que se utilizara en el modelo didáctico “Pequeños artistas”

3.3.3 Muestreo.

La actual investigación selecciona la muestra de estudio mediante el muestreo de tipo no probabilístico, por conveniencia; Asimismo, Ávila (2006) menciona que el tipo de muestreo no probabilístico carece de un conocimiento previo en relación a la unidad muestral a estudiar; al mismo tiempo, señala que el procedimiento por conveniencia, consiente delimitar la muestra a casos específicos de la población en beneficio de la investigación.

De esta manera, el modelo didáctico “Pequeños artistas” será aplicado en una muestra correspondiente al aula “Respetuosos” de cuatro años, con un total de 15 estudiantes, dicha selección de muestra, corresponde a un muestreo no probabilístico ya que, el grupo de estudio no se eligió de manera aleatoria, por el contrario, fue seleccionado por conveniencia, ya que se identificó casos específicos en el contexto en el aula, además de las condiciones necesarias y favorables para la ejecución del estudio.

3.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos

3.4.1 Técnica.

La técnica empleada en la investigación, corresponde a la observación, en ese sentido, Peña (2015) afirma que los maestros y la investigación están relacionados en un alto nivel, ya que la docencia se beneficia de la práctica y mediante ella se evidencian logros, fallencias o problemáticas; por tanto, la observación viene a ser la herramienta esencial que permite evidenciar de manera permanente el avance o retroceso de un problema; por ello se emplea la observación, a fin de observar el impacto de la aplicación del modelo didáctico “Pequeños artistas”, con el objetivo de lograr el desarrollo de la competencia crea diversos proyectos desde los lenguajes artísticos; yace esta problemática en la Cuna jardín “Clarita Gambetta” de la ciudad de Tacna.

3.4.2 Instrumentos.

El instrumento utilizado en la presente investigación corresponde a una rúbrica de evaluación, Cano (2015) señala que dicho instrumento, es un registro evaluativo, mismo que contiene criterios o dimensiones a evaluar y estos se presentan de manera gradual; por lo escrito en anteriores líneas, se afirma que, antes y después de la aplicación del modelo didáctico “Pequeños artistas” se utilizó una rúbrica de evaluación, a fin de medir el nivel de desarrollo de la competencia crea proyectos desde los lenguajes artísticos, teniendo como dimensiones a las capacidades de dicha competencia y describiendo acciones observables a evaluar mediante una escala valorativa gradual. Durante la aplicación del modelo didáctico “Pequeños artistas” (aplicado en siete ocasiones), se utilizó un registro de observación, Arias (2020) menciona que, es una

herramienta sistemática para capturar datos detallados sobre fenómenos, comportamientos o eventos, descrito. Dicho instrumento de evaluación, permitió medir el desempeño de los estudiantes en relación a la competencia crea proyectos desde los lenguajes artísticos.

3.5 Técnica de procesamiento y análisis de datos

3.5.1 *Procesamiento de datos, hoja de cálculo de Excel y el programa SPSS v. 26.*

En la actual investigación, el procesamiento de datos se realizará mediante la hoja de cálculo Excel y el programa de análisis SPSS v. 26, en relación a ello, Hernán et al., (2014) menciona que el SPSS es el paquete estadístico para las ciencias sociales, este programa se desarrolló en la Universidad de Chicago, siendo uno de los más conocidos, actualmente pertenece a IBM; siendo esta la independiente que responde al modelo didáctico “Pequeños artistas” y la dependiente que refiere al desarrollo de la competencia crea proyectos desde los distintos lenguajes artísticos en niños de 4 años de la Cuna jardín Clarita Gambetta; mismos que serán procesados en el programa estadístico PSPP, haciendo posible una distribución de frecuencias, a fin de tener una vista amplia de los resultados obtenidos que facilite la descripción de la misma.

3.5.2 *Análisis descriptivo*

En la presente investigación, se realiza la interpretación de resultados mediante el análisis descriptivo, según Hernández et al., (2014), esta dará respuesta a las hipótesis planteadas en un inicio por el investigador; por ello, luego de procesar los resultados obtenidos de la aplicación del modelo didáctico “Pequeños artistas” y el desarrollo de la competencia crea proyectos desde los

lenguajes artísticos, en niños de 4 años de la sección “Respetuosos” la Cuna jardín “Clarita Gambetta” de la ciudad de Tacna, será posible conocer el logro del desarrollo de la competencia antes mencionada y dejar en evidencia la efectividad del modelo didáctico aplicado.

3.5.3 *Análisis inferencial.*

En la presente investigación, se realizará la interpretación de resultados mediante el análisis inferencial, Hernández et al., (2014) menciona que en este análisis interviene la variabilidad en base a la relación de resultados para realizar afirmaciones; a fin del desarrollo de la competencia crea proyectos desde los lenguajes artísticos en niños de 4 años de la sección “Respetuosos” de la Cuna jardín “Clarita Gambetta” de la ciudad de Tacna; de manera que puede ser posible alcanzar aquellos resultados obtenidos en otros niños a fin de dar solución a la misma problemática pero con diferente muestra y población, en base a los resultados obtenidos y procesados.

3.6 Validez y confiabilidad

3.6.1 *Validez.*

Según Hernández et al., (2014) se refiere a validez al grado con el cual un instrumento mide la variable que se busca medir. A su vez, señala que la validez es un concepto el cual puede tener diferentes tipos de evidencia para recolectar.

Por ello, en el presente estudio, para el uso del instrumento de evaluación, se realizó la validación por un juicio de expertos en el área a favor dar validez a la rúbrica de evaluación que medirá el nivel de logro de la competencia crea

proyectos desde los leguajes artísticos en estudiantes de cuatro años de una institución educativa inicial de Tacna.

Tabla 3

Resultados de la validez de expertos

Nombres y Apellidos de expertos	Perfil profesional	Valoración	Porcentaje
Blanca Sadith, Flores Orosco	Profesora de Inicial	Aprobado	100%
Teresa Victoria, Vargas Giles	Profesora de Inicial	Aprobado	100%
Margarita Lucia, Huaje Zegarra	Profesora de Inicial	Aprobado	94%
Total			98%

Nota: Los resultados de la validez de expertos.

3.6.2 *Confiabilidad.*

Según Hernandez y Mendoza (2018) menciona que la confiabilidad es el grado en que un instrumento de medición produce resultados consistentes y coherentes. Esto provoca que, si se aplica el mismo instrumento en distintas ocasiones, debería arrojar resultados similares o iguales, minimizando el error aleatorio y sistemático inherente a la medición; la presente investigación utiliza el Alfa de Cronbach se utiliza para medir la confiabilidad.

Tabla 4

Resultados de la estadística de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
,799	10

Nota: En la tabla 4 muestra los resultados de fiabilidad del instrumento de evaluación.

CAPÍTULO IV

RESULTADOS

4.1. Descripción del Trabajo de Campo

El presente trabajo de investigación se ejecutó en la Institución educativa inicial Cuna Jardín Clarita Gambetta que está ubicada en la ciudad de Tacna; dicha institución educativa cuenta con tres aulas de 4 años; “Amistosos”, “Creativos” y “Respetuosos”; ante ello, la población responde a un total de 54 estudiantes.

El modelo didáctico “Pequeños artistas” se aplicó a 15 estudiantes del aula “Respetuosos” de 4 años, dicha ejecución se realizó específicamente los días jueves durante el mes de Mayo y Julio (30 de mayo y 11 de julio); ejecutándose el modelo siete veces; además, dos días adiciones se realizara el pre test (antes de siete aplicaciones) y post test (después de siete aplicaciones) a fin de medir el desarrollo de la competencia crea proyectos desde los lenguajes artísticos; con el objetivo de evidenciar una mejora significativa de dicha competencia.

4.1.1 Planificación.

El presente trabajo de investigación pretende plantear una solución ante una problemática; esta última se refiere al desarrollo de la competencia crea

proyectos desde los lenguajes artísticos; y la solución se refiere a la implementación del modelo didáctico “Pequeños artistas”; mismo que se ejecutara durante las practicas pre profesionales correspondientes al VII ciclo de educación inicial (sección B) en la institución educativa Cuna jardín Clarita Gambetta en el aula “Respetuosos” de 4 años de edad.

Una vez culminado el proyecto de investigación, se realizó la entrega del mismo hacia la jefatura de unidad de investigación, a cargo del docente José Luis Alcalá Blanco, quien posteriormente realizó una exhaustiva revisión y posterior a ello, aprobó el proyecto de investigación.

Se organizaron siete actividades innovadoras y creativas, mismas que se encuentran plasmadas en un cronograma, en el que se indica las fechas de aplicación, en el aula “Respetuosos” de 4 años, siendo este el grupo experimental.

Así mismo, la Escuela de Educación Superior Pedagógica pública José Jiménez Borja, realizó un convenio con la institución educativa inicial Cuna jardín Clarita Gambetta, a fin de articular las prácticas pre profesionales con la investigación.

4.1.2 Ejecución.

El modelo didáctico “Pequeños artistas” inicia su ejecución en el mes de junio del año 2024, con 15 niños de 4 años del aula “Respetuosos” en la institución educativa Cuna jardín Clarita Gambetta de la ciudad de Tana; sin embargo, antes de la aplicación del modelo didáctico se efectuó un pre test (prueba de entrada) durante el mes de mayo (correspondiente específicamente al día jueves 30 de mayo), siendo esta la primera fase, que dejo en evidencia que los estudiantes se

encontraban en el nivel de inicio en relación al desarrollo de la competencia crea proyectos desde los lenguajes artísticos.

Tras los resultados del pre test (prueba de entrada), inicia la segunda fase, referente a la aplicación del modelo didáctico “Pequeños artistas” (durante el mes de junio y julio), en específico los días jueves de cada semana, en el horario de 11:30 horas a 12:15 horas; a fin de que los estudiantes puedan realizar proyectos grafico plásticos, siendo los protagonistas de su aprendizaje.

Luego de finalizar las siete aplicaciones del modelo didáctico “Pequeños artistas”; en la tercera fase se realiza el post test (prueba de salida) durante el mes de julio a fin de evaluar el desarrollo de la competencia crea proyectos desde los lenguajes artísticos después de haber aplicado el modelo didáctico “Pequeños artistas”.

Para la aplicación del modelo didáctico se estructura las actividades de la siguiente manera:

PRUEBA DE PRE TEST	FECHA
Aplicación de la prueba pre test	30/05/2024
ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	FECHA
Nº 1 Todos juntos creamos	06/06/2024
Nº 2 Me divierto dibujando	10/06/2024
Nº 3 Me divierto creando mi propio personaje	13/06/2024
Nº 4 Me divierto creando una maseta	17/06/2024
Nº 5 Creo a mi poncho	20/06/2024
Nº 6 Me divierto creando con plastilina	27/06/2024
Nº 7 ¿Cómo he creado mi proyecto?	04/07/2024
PRUEBA DE POST TEST	FECHA
Aplicación de la prueba post test	11/07/2024

4.1.3 Evaluación.

A fin de verificar el nivel del desarrollo de la competencia crea proyectos desde los lenguajes artísticos en los estudiantes de la sección “Respetuosos” de 4 años (15 estudiantes) de una institución educativa inicial de Tacna en el año 2023; antes de aplicar el modelo didáctico “Pequeño artistas”, se realizó un pre test (prueba de entrada) y para verificar el resultado tras la aplicación del modelo didáctico “Pequeños artistas” se realiza un post test (prueba de salida). En ambas situaciones se utiliza como instrumento de evaluación, una rúbrica de evaluación que se compone de tres dimensiones (Explora y experimenta; Aplica procesos creativos; y Socializa sus procesos y proyectos) y comprende un total de 10 ítems. Cabe mencionar que, durante las aplicaciones del modelo didáctico “Pequeños artistas”, se utilizó un registro de observación a fin de evidenciar el desarrollo de la competencia crea proyectos desde los lenguajes artísticos.

4.2 Análisis estadístico descriptivo e inferencial

4.2.1 Análisis estadístico descriptivo antes de la aplicación del modelo didáctico

“Pequeños artistas”

Tabla 5

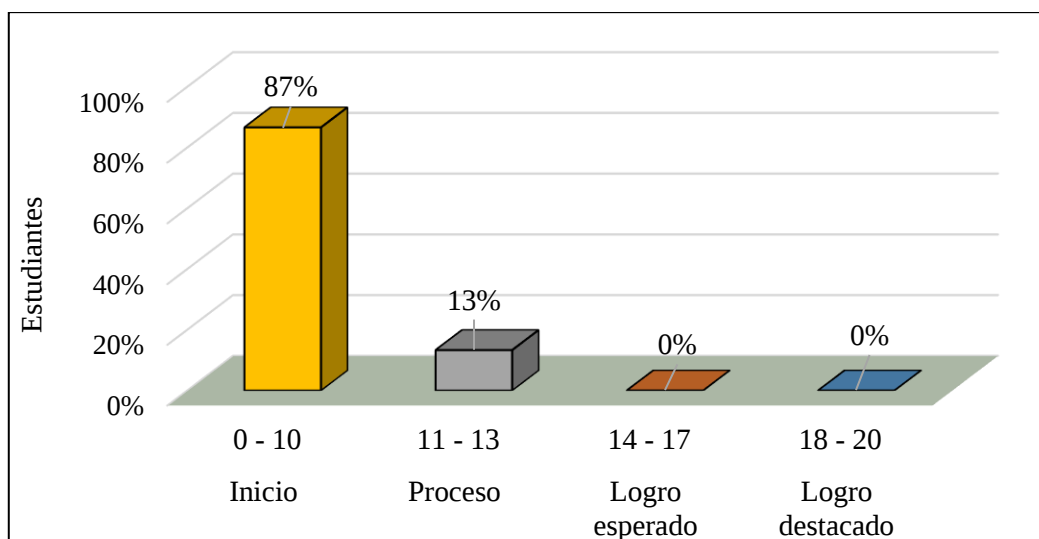
Nivel de desarrollo de la competencia crea proyectos desde los lenguajes artísticos

Niveles	Intervalo	F	%
Logro destacado	18 - 20	0	0%
Logro esperado	14 - 17	0	0%
Proceso	11 - 13	2	13%
Inicio	0 - 10	13	87%
Total		15	100%

Nota: Nivel de desarrollo de la competencia en la prueba de entrada.

Figura 2

Nivel de desarrollo de la competencia crea proyectos desde los lenguajes artísticos



Nota: Nivel de desarrollo de la competencia en la prueba de entrada.

Interpretación

En la tabla 5 y figura 2 se observa, que el 87% de estudiantes de 4 años de la sección “Respetuosos” se encuentran en el nivel de inicio con calificaciones entre 0 a 10 puntos, mientras que el 13 % se encuentra en el nivel proceso con calificaciones entre 11 a 13 puntos. Cabe resaltar que ningún estudiante se ubica en los niveles de logro esperado y logro destacado.

En conclusión, la mayoría de estudiantes de cuatro años de la sección “Respetuosos” de la Cuna jardín Clarita Gambetta se encuentran en el nivel de inicio por lo que aún muestran deficiencia en el desarrollo de la competencia crea proyectos desde los lenguajes artísticos a través de sus dimensiones o capacidades de explora y experimenta; aplica procesos creativos; y socializa sus procesos y proyectos antes de aplicar el modelo didáctico “Pequeños artistas”.

Tabla 6

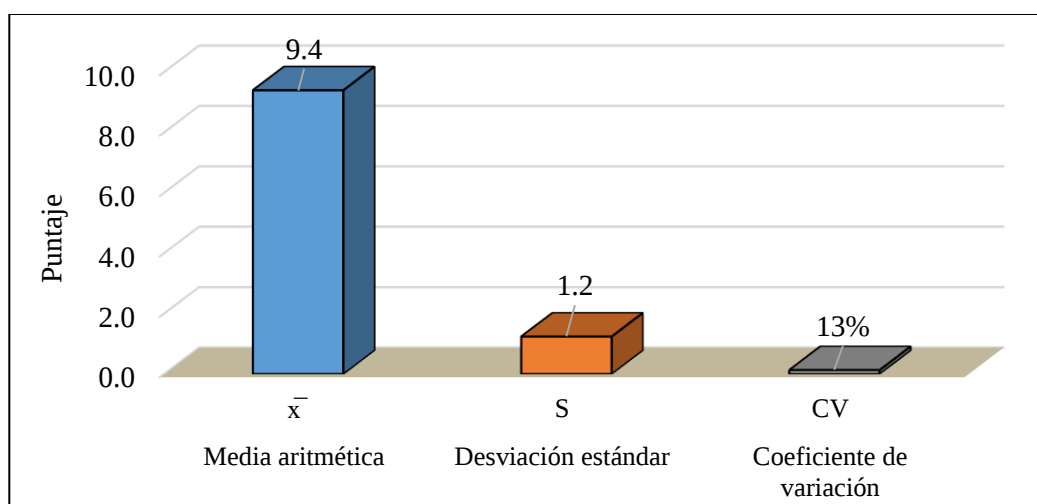
Medidas estadísticas del nivel de desarrollo de la competencia crea proyectos desde los lenguajes artísticos

Medidas estadísticas	Estadístico	Grupo experimental
Media aritmética	$\bar{x}$	9,4
Desviación estándar	S	1,2
Coeficiente de variación	CV	13%
Tamaño de muestra	N	15

Nota: Medidas estadísticas de los puntajes de la prueba de entrada.

Figura 3

Medidas estadísticas del nivel de desarrollo de la competencia crea proyectos desde los lenguajes artísticos



Nota: Medidas estadísticas de los puntajes de la prueba de entrada.

Interpretación

La tabla 6 y figura 3 se observa, el promedio de los puntajes de los estudiantes de cuatro años obtenidos, fue de 9,4, situándose en el nivel de inicio (0-10), mientras que la desviación estándar fue de 1,2 y el coeficiente de variación fue de 13%, lo cual indica que el grupo es homogéneo.

En conclusión, se puede afirmar de cuatro años de la sección “Respetuosos” de la Cuna Jardín Clarita Gambetta no han desarrollado eficientemente la competencia crea proyectos desde los lenguajes artísticos antes de la aplicación del modelo didáctico “Pequeños artistas” por lo que se requiere intervenir pedagógicamente para mejorar dicha competencia con la finalidad de alcanzar el nivel esperado en las estudiantes.

Tabla 7

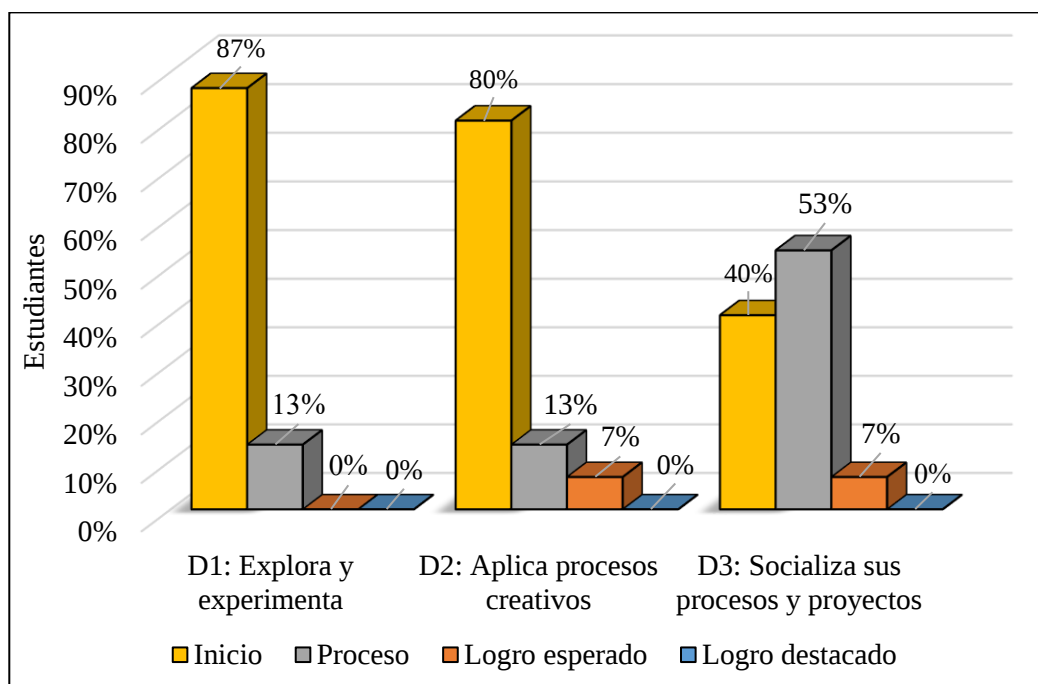
Nivel de la competencia crea proyectos desde los lenguajes artísticos por dimensiones

Niveles	D1: Explora y experimenta		D2: Aplica procesos creativos		D3: Socializa sus procesos y proyectos	
	f	%	F	%	f	%
Logro destacado	0	0%	0	0%	0	0%
Logro esperado	0	0%	1	7%	1	7%
Proceso	2	13%	2	13%	8	53%
Inicio	13	87%	12	80%	6	40%
Total	15	100%	15	100%	15	100%

Nota: Resultados obtenidos de la prueba d entrada en la dimensión explora y experimenta (Dim 1), aplica procesos creativos (Dim 2) y Socializa sus procesos y proyectos (Dim 3).

Figura 4

Nivel de la competencia crea proyectos desde los lenguajes artísticos por dimensiones



Nota: Resultados obtenidos de la prueba d entrada en la dimensión explora y experimenta (Dim 1), aplica procesos creativos (Dim 2) y Socializa sus procesos y proyectos (Dim 3).

Interpretación

En la tabla 7 y figura 4 se observa, que la dimensión explora y experimenta, se obtuvo que un 87% de los estudiantes se encuentran en un nivel de inicio con puntajes entre 0 a 10 puntos, en tanto que el 13% se ubica en el nivel de proceso con puntajes en un intervalo de 11 a 13 puntos. Cabe resaltar que ningún estudiante se ubica en los niveles de proceso esperado y logro destacado.

En la dimensión aplica procesos creativos, se obtiene que del 80% de los estudiantes alcanza el nivel de inicio con puntajes que se ubican en un intervalo de 0 a 10, mientras que el 13% llega al nivel de proceso con puntajes que van de 11 a 13 puntos; y el 7% se ubica en el nivel de logro esperado con puntajes de 14 a 17. Cabe indicar que ningún estudiante se ubica en e nivel de logro destacado.

En la dimensión, socializa sus procesos y proyectos, se obtiene que el 40% se encuentra en nivel de inicio, cuyo calificativo se encuentra en un intervalo de 0 a 10 puntos; mientras que el 53% está en un nivel de proceso con puntuaciones de 11 a 13 puntos; además, el 7% se encuentra en el nivel de logro esperado con puntajes de 14 a 17 puntos; y se afirma que en el nivel de logro destacado no se registró ningún estudiante.

Se concluye que los estudiantes de cuatro años de la sección “Respetuosos” de la Cuna jardín Clarita Gambetta, se encuentran en el nivel de inicio la dimensión explora y experimenta con 87% y la dimensión aplica procesos creativos con 80%; al mismo tiempo, la dimensión socializa sus procesos y proyectos se encuentra en nivel de proceso con un 53% y en el nivel de inicio presenta un 40%, lo cual evidencia que la competencia crea proyectos desde los lenguajes artísticos del área de Comunicación presenta ineficacia en su desarrollo.

Tabla 8

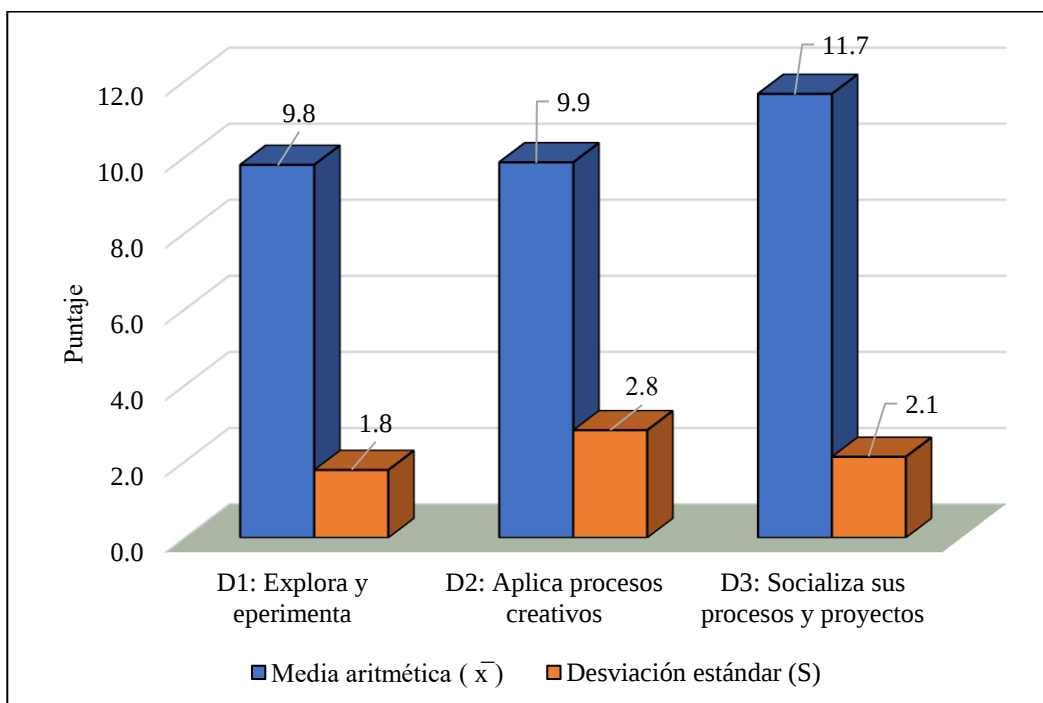
Medidas estadísticas de la competencia crea proyectos desde los lenguajes artísticos por dimensiones.

Dimensiones	Media aritmética ($\bar{x}$)	Desviación estándar (S)
D1: Explora y experimenta	9,8	1,8
D2: Aplica procesos creativos	9,9	2,8
D3: Socializa sus procesos y proyectos	11,7	2,1

Nota: Datos estadísticos obtenidos de los puntajes de la prueba de entrada.

Figura 5

Medidas estadísticas de la competencia crea proyectos desde los lenguajes artísticos por dimensiones



Nota: Datos estadísticos obtenidos de los puntajes de la prueba de entrada.

Interpretación

La tabla 8 y figura 5 se observa, el promedio de las calificaciones de los estudiantes de cuatro años de la sección “Respetuosos” obtenidos de la prueba de entrada; la dimensión explora y experimenta evidencio 9,8 puntos en el promedio y se sitúa en el nivel de inicio (0-10), mientras que la desviación estándar fue de 1,8 por lo que el grupo es homogéneo; en la dimensión aplica procesos creativos la media aritmética fue de 9,9 puntos, situándose en el nivel de inicio (0- 10), mientras que la desviación estándar fue de 2,8 siendo un grupo homogéneo; y en la dimensión socializa sus procesos y proyectos se aprecia un puntaje de 11,7 ubicándose en el nivel de proceso (11-13), mientras que la desviación estándar fue de 2,1 siendo un grupo es homogéneo.

En conclusión, se puede afirmar que los estudiantes de cuatro años de la sección “Respetuosos” no desarrollaron de manera eficaz las dimensiones de la competencia crea proyectos desde los lenguajes artísticos antes de la aplicación del modelo didáctico “Pequeños artistas” por lo que se requiere intervenir pedagógicamente para mejorar dicha competencia.

4.2.2 *Análisis estadístico inferencial antes de las aplicaciones del modelo didáctico* ***“Pequeños artistas”***

Prueba de la primera hipótesis específica

El nivel de la competencia crea proyectos desde los lenguajes artísticos se encuentra en el nivel de inicio antes de la aplicación del modelo didáctico “Pequeños artistas” en los estudiantes de 4 años de una institución educativa inicial de Tacna.

Paso 1: Formulación de las hipótesis estadísticas

H_0 : El nivel de la competencia crea proyectos desde los lenguajes artísticos no se encuentra en el nivel de inicio antes de la aplicación del modelo didáctico “Pequeños artistas” en los estudiantes de 4 años de una institución educativa inicial de Tacna.

H_1 : El nivel de la competencia crea proyectos desde los lenguajes artísticos se encuentra en el nivel de inicio antes de la aplicación del modelo didáctico “Pequeños artistas” en los estudiantes de 4 años de una institución educativa inicial de Tacna.

Paso 2: Esquema de contraste de hipótesis

$H_0: \bar{x} > 10$

$H_1: \bar{x} < 10$

Paso 3: Determinación del tipo de prueba

Teniendo en cuenta la dirección de la hipótesis alternativa, el tipo de contraste es cola a la izquierda.

Paso 4: Nivel de significancia

Es el nivel error máximo tolerable. Se asume el nivel de significancia del (5%).

Alfa $\alpha = 0,05$ (5%)

Paso 5: Distribución de prueba

Por el tamaño de la muestra $n=15 < 30$ y teniendo en cuenta que las puntuaciones se distribuyen normalmente, el tipo de prueba estadística es t de Student para una muestra.

Paso 6: Grados de libertad

$$Gl = n - 1$$

$$Gl = (15-1)$$

$$Gl = 14$$

Paso 7: “t” de Student en tabla

Al nivel de significancia del 5% (0,05) para la prueba de una cola, se encuentra en la tabla el valor de t crítico o t de tablas $t_c = -1,76$

Paso 8: Test de prueba

Considerando que los puntajes de la variable se distribuyen normalmente, se elige el estadístico t de Student para una muestra, cuya ecuación es:

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

Donde:

$\bar{x}$ = Media o promedio

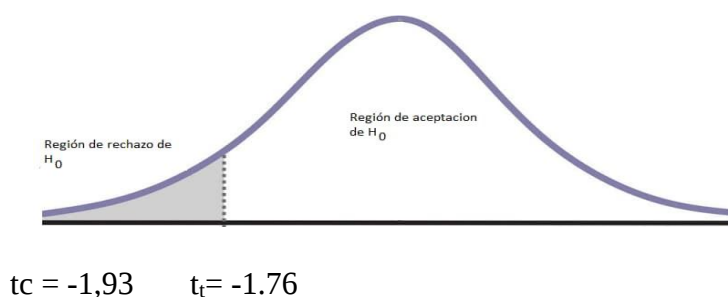
s = Desviación estándar

n = Tamaño de la muestra

μ = Parámetro de prueba

t_c = t de Student calculado

Paso 9: Esquema de prueba



Paso 10: Cálculo del estadístico de prueba

Estadísticos	Prueba de entrada
Media aritmética	$\bar{x} = 9,4$
Desviación estándar	$s = 1,2$
Tamaño de muestra	$n = 15$

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

$$t_c = \frac{(9,4 - 10)}{\frac{1,2}{\sqrt{15}}}$$

$$t_c = -1,93$$

Paso 11: Decisión y justificación

Si $t_c > t_t$ Se acepta la hipótesis nula (H_0)

Si $t_c < t_t$ Se rechaza la hipótesis nula (H_0)

Como el valor de " t_c " calculado (-1,93) es menor que " t_t " obteniendo de la tabla (-1,76), se decide rechazar la hipótesis nula (H_0) y por consiguiente se acepta la hipótesis alternativa (H_1).

Paso 12: Conclusión

En síntesis, se puede afirmar que con un nivel de confianza del 95% el nivel de desarrollo de la competencia crea proyectos desde los lenguajes artísticos es menor a 10 puntos antes de aplicar el modelo didáctico "Pequeños artistas" en los estudiantes de 4 años de la Institución Educativa Inicial de Tacna del año 2024, por lo que se puede afirmar, que se encuentran en el nivel de inicio.

4.2.3 *Análisis descriptivo después de la aplicación del modelo didáctico “Pequeños artistas”*

Tabla 9

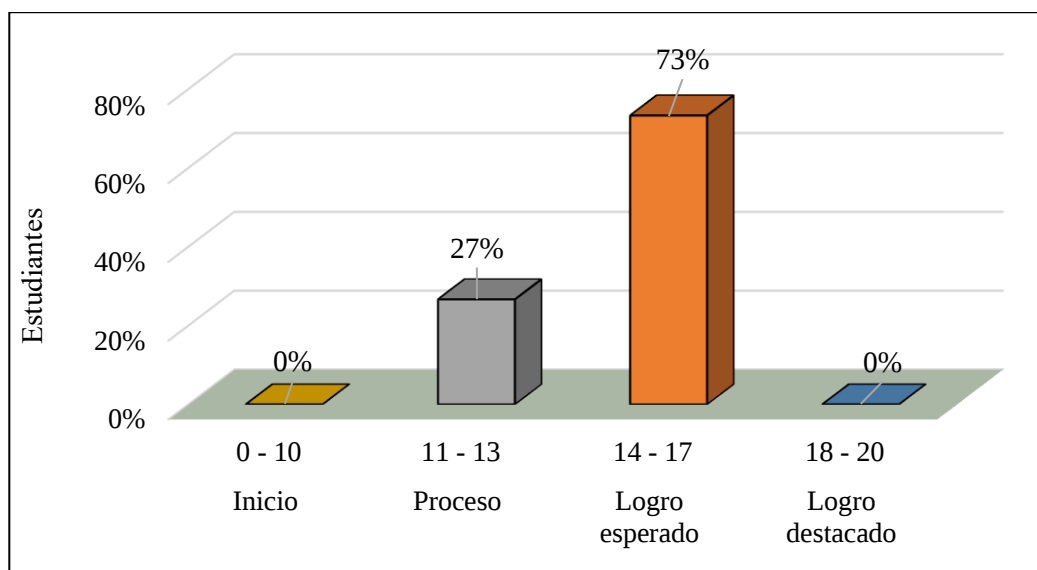
Nivel de desarrollo de la competencia crea proyectos desde los lenguajes artísticos

Niveles	Intervalo	F	%
Logro destacado	18 – 20	0	0%
Logro esperado	14 – 17	11	73%
Proceso	11 – 13	4	27%
Inicio	0 – 10	0	0%
Total		15	100,0%

Nota: Nivel de desarrollo de la competencia en la prueba de salida.

Figura 6

Nivel de desarrollo de la competencia crea proyectos desde los lenguajes artísticos



Nota: Nivel de desarrollo de la competencia en la prueba de salida.

Interpretación

En la tabla 9 y figura 6 se dan a conocer los resultados de la prueba de salida referente a la competencia crea proyectos desde los lenguajes artísticos antes de la aplicación del modelo didáctico “Pequeños artistas” en los estudiantes de 4 años del aula “Respetuosos” de la Institución Educativa Cuna jardín “Clarita Gambetta”. Se observa en la tabla, que el 27% de estudiantes de 4 años del aula “Respetuosos” se encuentran en el nivel de proceso con calificaciones entre (11 - 13), mientras que el 73 % se encuentra en el nivel de logro esperado con calificaciones entre (14 - 17). Cabe resaltar que ningún estudiante se ubica en los niveles de inicio y logro destacado.

En conclusión, la mayoría de estudiantes de 4 años del aula “Respetuosos” de la Institución Educativa Cuna jardín “Clarita Gambetta” se encuentran en el nivel de logro esperado por lo que demuestra la mejora significativa de la competencia crea proyectos desde los lenguajes artísticos a través de sus dimensiones o capacidades. explora y experimenta los lenguajes del arte; aplica procesos creativos; socializa sus procesos y proyectos, después de aplicar el modelo didáctico “Pequeños artistas”.

Tabla 10

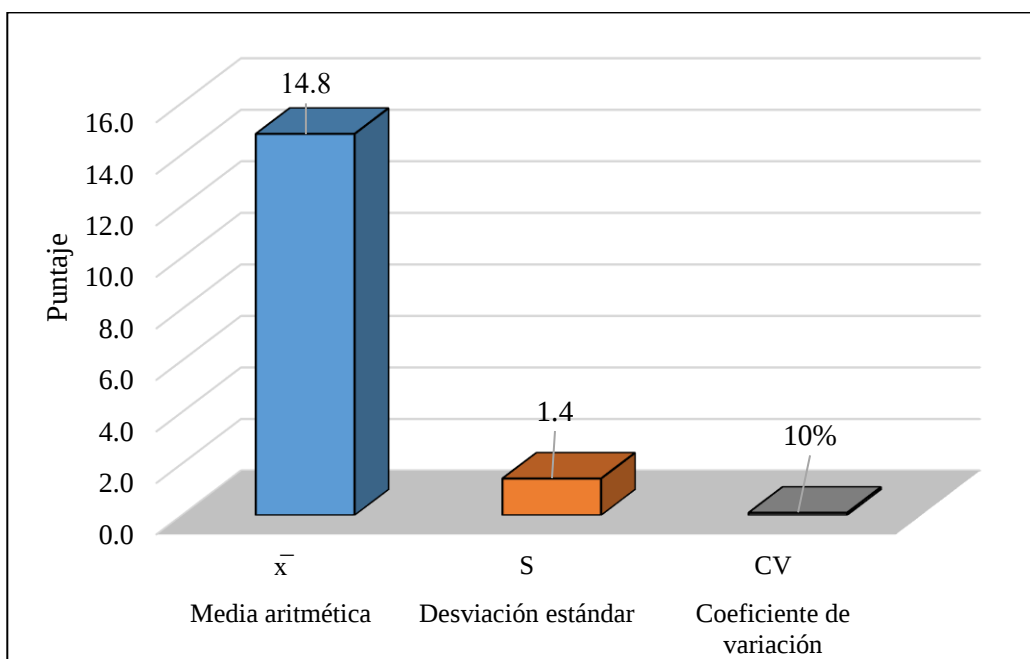
Medidas estadísticas del nivel de desarrollo de la competencia crea proyectos desde los lenguajes artísticos

Medidas estadísticas	Estadístico	Grupo experimental
Media aritmética	$\bar{x}$	14,8
Desviación estándar	S	1,4
Coefficiente de variación	CV	10%
Tamaño de muestra	N	15

Nota: Datos estadísticos obtenidos de las notas de la prueba de salida aplicado a los estudiantes de cuatro años del segundo ciclo de educación inicial.

Figura 7

Medidas estadísticas del nivel de desarrollo de la competencia crea proyectos desde los lenguajes artísticos



Nota: Datos obtenidos de la prueba de salida aplicada a los estudiantes de cuatro años del segundo ciclo de educación inicial.

Interpretación

En la tabla 10 y figura 7, se observa que el promedio de los puntajes de las estudiantes de 4 años obtenidos en la prueba de salida fue de 14,8 situándose en el nivel de logro esperado, dicho nivel comprende 14 puntos a 17 puntos; mientras que la desviación estándar fue de 1,4 y el coeficiente de variación fue de 10%, lo cual indica que el grupo es homogéneo.

En conclusión, se puede afirmar que los estudiantes de 4 años de la sección “Respetuosos” evidencian una mejora en la competencia crea proyectos desde los lenguajes artísticos después de la aplicación del modelo didáctico “Pequeños artistas”.

Tabla 11

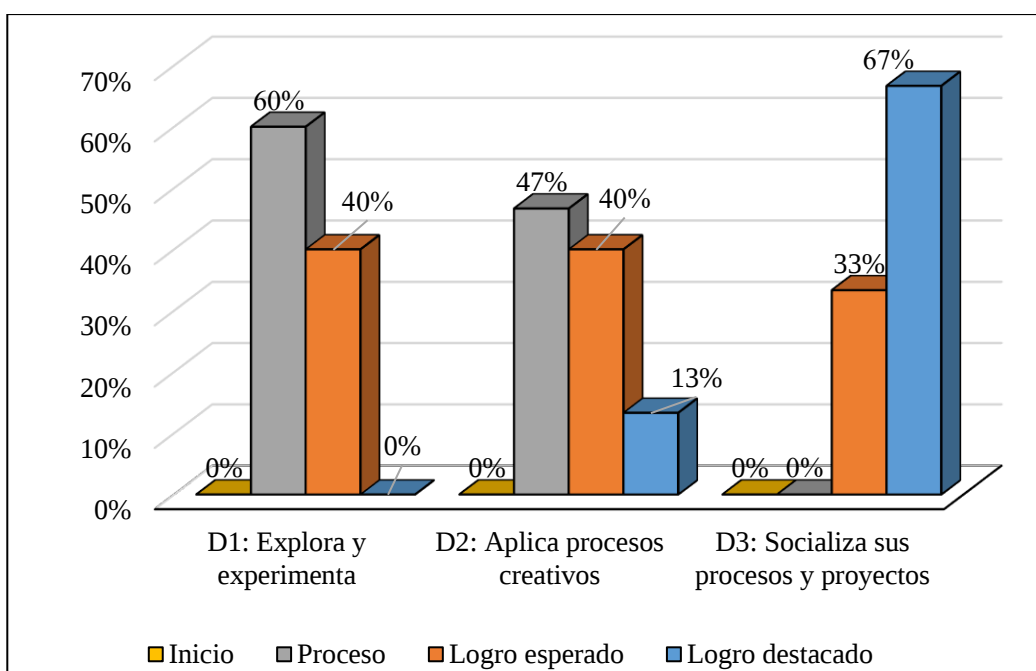
Nivel de la competencia crea proyectos desde los lenguajes artísticos por dimensiones

Niveles	D1: Explora y experimenta		D2: Aplica procesos creativos		D3: Socializa sus procesos y proyectos	
	F	%	f	%	f	%
Logro destacado	0	0%	2	7%	10	67%
Logro esperado	6	40%	6	40%	5	33%
Proceso	9	60%	7	47%	0	0%
Inicio	0	0%	0	0%	0	0%
Total	15	100%	15	100%	15	100%

Nota: Resultados de la prueba de salida en la dimensión explora y experimenta (Dim1), aplica procesos creativos (Dim 2) y socializa sus procesos y proyectos (Dim3).

Figura 8

Nivel de la competencia crea proyectos desde los lenguajes artísticos por dimensiones



Nota: Resultados de la prueba de salida en la dimensión explora y experimenta (Dim 1), aplica procesos creativos (Dim2) y socializa sus procesos y proyectos (Dim3).

Interpretación

La tabla 11 y figura 8 evidencia, en la dimensión, explora y experimenta, se obtiene que el 40% de los estudiantes se encuentran en un nivel de logro esperado con un puntaje de 14 a 17 y el 60% de estudiantes se ubican en un nivel de proceso con un puntaje de 11 a 13. Además, se resalta que ningún estudiante se ubica los niveles de inicio y logro destacado.

En la dimensión, aplica procesos creativos, se obtiene que el 13% de estudiantes se ubica en un nivel de logro destacado con un puntaje de 18 a 20; al mismo tiempo, el 40% de estudiantes se ubica en un nivel de logro esperado con un puntaje de 14 a 17; y el 47% de estudiantes se ubica en el nivel de proceso. También se señala que ningún estudiante se ubica en el nivel de inicio.

En la dimensión, socializa sus procesos y proyectos, se obtiene que el 67% de estudiantes se ubica en el nivel de logro destacado con un puntaje de 18 a 20; también el 33 % de estudiantes se ubica en el nivel de logro esperado con un puntaje de 14 a 17; y se señala que ningún estudiante se ubica en el nivel de inicio y proceso.

Se concluye que los estudiantes de 4 años del aula “Respetuosos de una Institución Educativa Inicial de Tacna, en la dimensión explora y experimenta evidencian un mayor porcentaje (60%) en el nivel de proceso; en la dimensión aplica procesos creativos presenta un mayor porcentaje (47%) en el nivel de proceso, al mismo tiempo evidencia el 40% en el nivel de logro esperado; y la dimensión socializa sus procesos y proyectos, presenta un mayor porcentaje (67%) en el nivel de logro destacado. Esto evidencia la mejora de la competencia.

Tabla 12

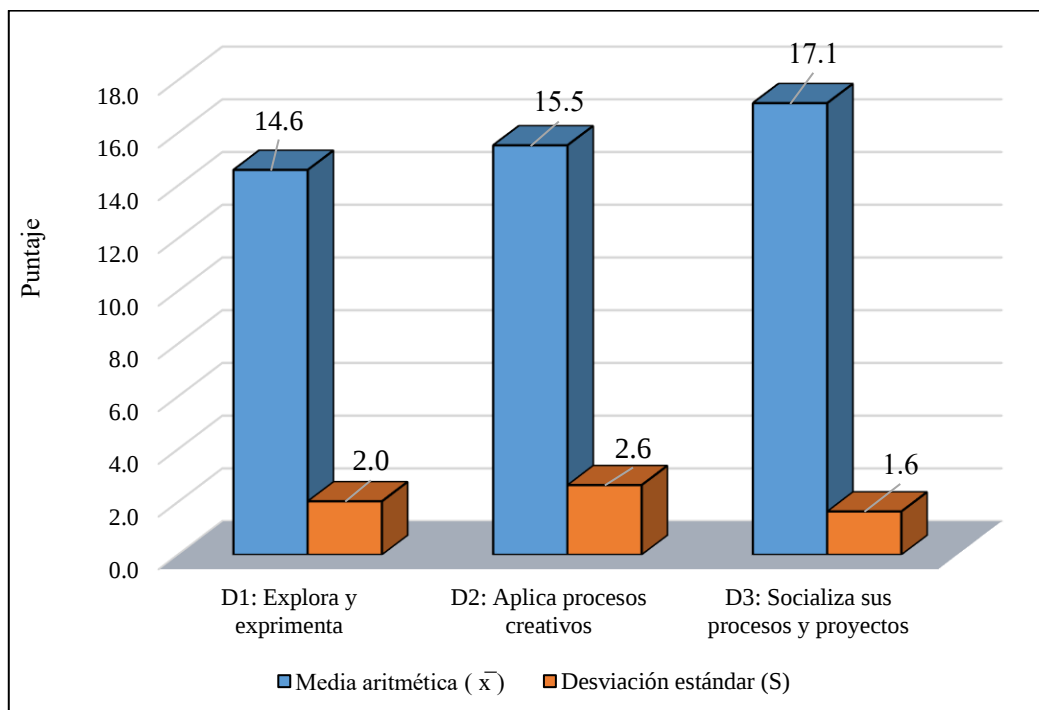
Medidas estadísticas del nivel de desarrollo de la competencia crea proyectos desde los lenguajes artísticos por dimensiones

Dimensiones	Media aritmética ($\bar{x}$)	Desviación estándar (S)
D1: Explora y experimenta	14,6	2,0
D2: Aplica procesos creativos	15,5	2,6
D3: Socializa sus procesos y proyectos	17,1	1,6

Nota: Datos estadísticos de los puntajes de la prueba de salida.

Figura 9

Medidas estadísticas del nivel de desarrollo de la competencia crea proyectos desde los lenguajes artísticos por dimensiones



Nota: Datos estadísticos obtenidos de los puntajes de la prueba de entrada.

Interpretación

En la tabla 12 y figura 9, se observa que el promedio de las evaluaciones de los estudiantes de 4 años del aula “Respetuosos” obtenidos en la prueba de entrada, referentes a la dimensión explora y experimenta fue de 14,6 y se sitúa en el nivel de logro esperado (14-17), mientras que la desviación estándar fue de 2,0 por lo que el grupo es homogéneo; en la dimensión aplica procesos creativos la media aritmética fue de 15,5 situándose en el nivel de logro esperado (14-17), mientras que la desviación estándar fue de 2,6 siendo un grupo homogéneo; y en la dimensión socializa sus procesos y proyectos se aprecia un puntaje de 17,1 ubicándose en el nivel de logro esperado (14-17), mientras que la desviación estándar fue de 1,6 siendo un grupo homogéneo.

En conclusión, se puede afirmar que los estudiantes de 4 años el aula “Respetuosos” de la institución educativa “Clarita Gambetta” han mejorado en la competencia crea proyectos desde los lenguajes artísticos después de la aplicación del modelo didáctico “Pequeños artistas” ya que su mayoría se encuentra en el nivel de logro esperado.

4.2.4 *Análisis estadístico inferencial después de la aplicación del modelo didáctico “Pequeños artistas”*

Prueba de la segunda hipótesis específica

El nivel de la competencia crea proyectos desde los lenguajes artísticos se encuentra en el nivel de logro esperado, después de la aplicación del modelo didáctico “Pequeños artistas” en los estudiantes de 4 años de una institución educativa inicial de Tacna.

Paso 1: Formulación de las hipótesis estadísticas

H_0 : El nivel de la competencia crea proyectos desde los lenguajes artísticos no se encuentra en el nivel de logro esperado, después de la aplicación del modelo didáctico “Pequeños artistas” en los estudiantes de 4 años de una institución educativa inicial de Tacna.

H_1 : El nivel de la competencia crea proyectos desde los lenguajes artísticos se encuentra en el nivel de logro esperado, después de la aplicación del modelo didáctico “Pequeños artistas” en los estudiantes de 4 años de una institución educativa inicial de Tacna.

Paso 2: Esquema de contraste de hipótesis

H_0 : $\bar{x} < 14$ menor que 14

H_1 : $\bar{x} > 14$ mayor que 14

Paso 3: Determinación del tipo de prueba

Teniendo en cuenta la dirección de la hipótesis alternativa, el tipo de contraste es cola a la derecha.

Paso 4: Nivel de significancia

Es el nivel error máximo tolerable. Se asume el nivel de significación del (5%).

Alfa $\alpha = 0,05$ (5%)

Paso 5: Distribución de prueba

Por el tamaño de la muestra $n=15 < 30$ y teniendo en cuenta que las puntuaciones se distribuyen normalmente, el tipo de prueba estadística es t de Student para una muestra.

Paso 6: Grados de libertad

$$Gl = n - 1$$

$$Gl = (15-1)$$

$$Gl = 14$$

Paso 7: “t” de Student en tabla

Al nivel de significación del 5% (0,05) para la prueba de una cola, se encuentra en la tabla el valor de t crítico o t de tablas $t_c = 1,76$

Paso 8: Test de prueba

Considerando que los puntajes de la variable se distribuyen normalmente, se elige el estadístico t de Student para una muestra, cuya ecuación es:

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

Donde:

$\bar{x}$ = Media o promedio

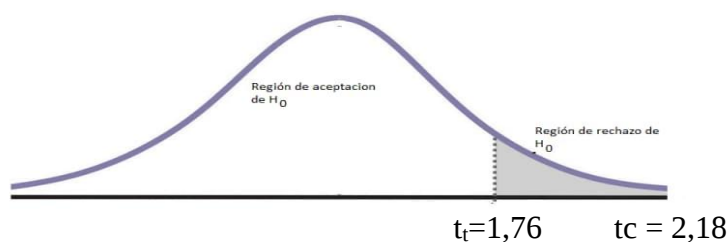
s = Desviación estándar

n = Tamaño de la muestra

μ = Parámetro de prueba

t_c = t de Student calculado

Paso 9: Esquema de prueba



Paso 10: Cálculo del estadístico de prueba

Estadísticos	Prueba de salida
Media aritmética	$\bar{x} = 14,8$
Desviación estándar	$s = 1,4$
Tamaño de muestra	$n = 15$

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

$$t_c = \frac{(14,8 - 14)}{\frac{1,4}{\sqrt{15}}}$$

$$t_c = 2,18$$

Paso 11: Decisión y justificación

Si $t_c < t_i$ Se acepta la hipótesis nula (H_0)

Si $t_c > t_i$ Se rechaza la hipótesis nula (H_0)

Como el valor de " t_c " calculado (2,18) es mayor que " t_i " obteniendo de la tabla (1,76), se decide rechazar la hipótesis nula (H_0) y por consiguiente se acepta la hipótesis alternativa (H_1).

Paso 12: Conclusión

En síntesis, se puede afirmar que con un nivel de confianza del 95% el nivel de desarrollo de la competencia crea proyectos desde los lenguajes artísticos es mayor a 14 puntos después de aplicar el modelo didáctico "Pequeños artistas" en los estudiantes de artísticos en los estudiantes de 4 años de la Institución Educativa Inicial de Tacna del año 2024, por lo que se puede afirmar, que se encuentran en el nivel de logro esperado.

4.2.5 Análisis estadístico descriptivo antes y después de la aplicación del modelo didáctico “Pequeños artistas”

Tabla 13

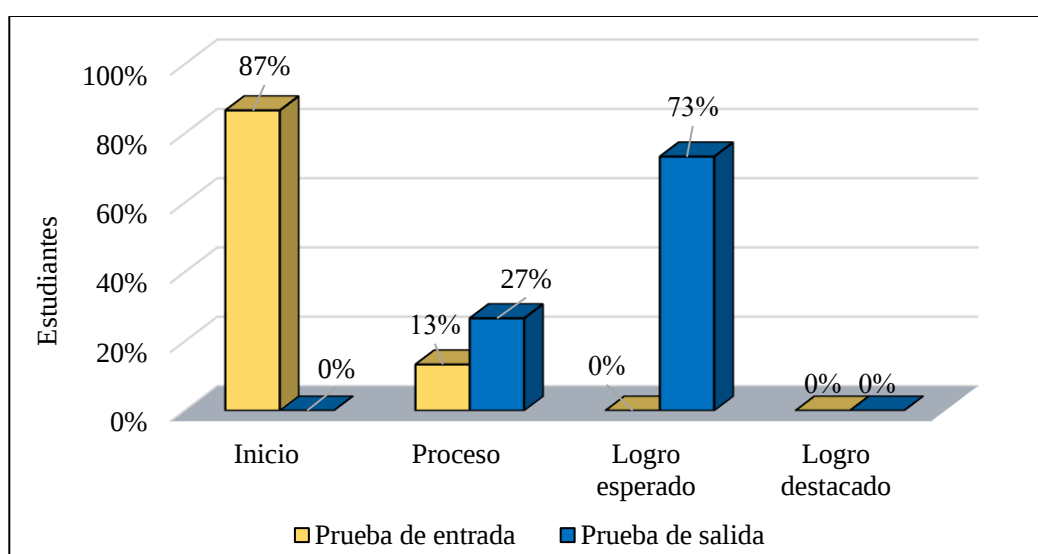
Comparación del nivel de desarrollo de la competencia crea proyectos desde los lenguajes artísticos en los estudiantes en la prueba de entrada y salida

Niveles	Intervalo	Prueba de entrada		Prueba de salida	
		F	%	F	%
Logro destacado	18 – 20	0	0%	0	0%
Logro esperado	14 – 17	0	0%	11	73%
Proceso	11 – 13	2	13%	4	27%
Inicio	0 – 10	13	87%	0	0%
Total		15	100,0%	15	100,0%

Nota: Niveles de logro de los estudiantes en la prueba de entrada y salida.

Figura 10

Comparación del nivel de desarrollo de la competencia crea proyectos desde los lenguajes artísticos en los estudiantes en la prueba de entrada y salida



Nota: Niveles de logro de los estudiantes en la prueba de entrada y salida.

Interpretación

En la tabla 13 y figura 10, se evidencia que en la prueba de entrada el 87% de estudiantes de 4 años de la sección “Respetuosos” se encontraba en el nivel de inicio (0-10) y el 13% de estudiantes se encontraba en el nivel de proceso (11-13); por otro lado, en la prueba de salida el 27% de estudiantes se encuentra en el nivel de proceso (11-13); y el 73 % de estudiantes se encuentra en el nivel de logro esperado (14-17).

En conclusión, se puede afirmar que los estudiantes del aula “Respetuosos” de la institución educativa Cuna jardín “Clarita gambeta” en la ciudad de Tacna, en la prueba de entrada con un 87% de estudiantes en el nivel de inicio; evidenciando insuficiente desarrollo de la competencia crea proyectos desde los lenguajes artísticos; pero luego de aplicarse la prueba de salida los estudiantes han alcanzado una mejora significativa, mostrando 73% de estudiantes en el nivel de logro esperado en relación a la competencia crea proyectos desde los lenguajes artísticos, lo cual evidencia que la aplicación del modelo didáctico “Pequeños artistas” ha repercutido favorablemente para la mejora de la competencia.

Tabla 14

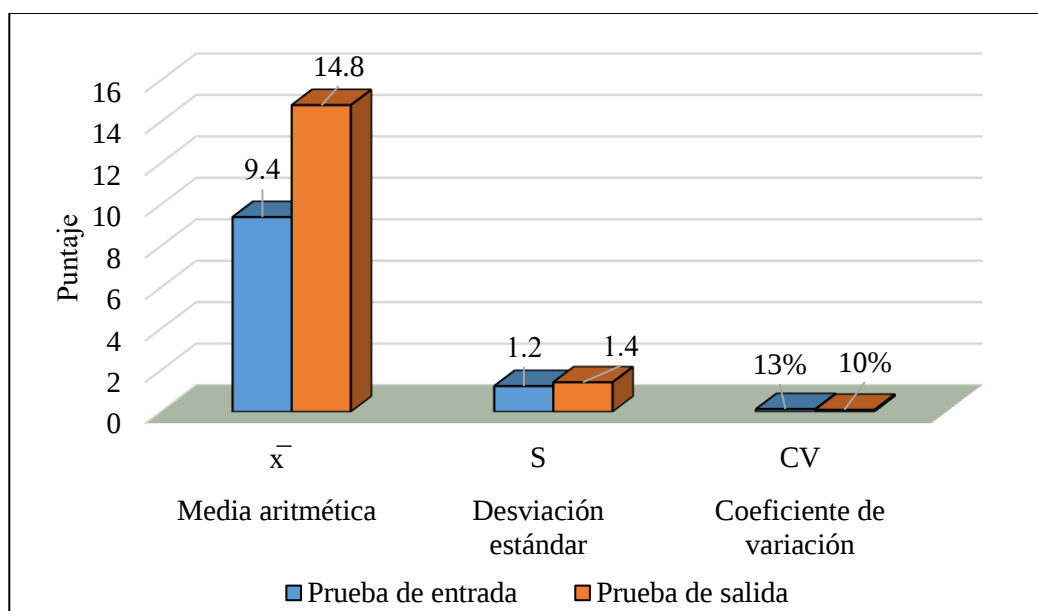
Medidas estadísticas del nivel de desarrollo de la competencia crea proyectos desde los lenguajes artísticos en los estudiantes en la prueba de entrada y salida

Medidas estadísticas	Estadístico	Prueba de entrada	Prueba de salida
Media aritmética	$\bar{x}$	9,4	14,8
Desviación estándar	S	1,2	1,4
Coeficiente de variación	CV	13%	10%
Tamaño de muestra	N	15	15

Nota: Niveles de logro de los estudiantes en la prueba de entrada y salida.

Figura 11

Medidas estadísticas del nivel de desarrollo de la competencia crea proyectos desde los lenguajes artísticos en los estudiantes en la prueba de entrada y salida



Nota: Datos estadísticos obtenidos de las notas de la prueba de entrada y salida.

Interpretación

En la tabla 14 y figura 11, se evidencia que los estudiantes de cuatro años del aula “Respetuosos” tras la aplicación la prueba de entrada, se encontraron en el nivel de inicio, presentando un promedio de 9,4 conforme al nivel de inicio (0-10) y la desviación estándar corresponde a 1,2; sin embargo, tras la aplicación de la prueba de salida, se evidencia que los estudiantes se encuentran en el nivel de logro esperado (14-17) con un promedio de 14,8 y su desviación estándar es de 1,4; por lo mencionado, es posible dejar en evidencia un cambio favorable en la competencia crea proyectos desde los lenguajes artísticos.

Por lo tanto, se puede afirmar que los estudiantes de 4 años del aula “Respetuosos” de la Institución educativa Cuna Jardín “Clarita Gambetta” en la prueba de entrada no han desarrollado de manera adecuada la competencia crea proyectos desde los lenguajes artísticos, pero, tras aplicar la prueba de salida se evidencia que los estudiantes de 4 años de la sección “Respetuosos” evidenciaron una mejora significativa en la competencia, lo cual demuestra que la aplicación del modelo didáctico “Pequeños artistas” ha repercutido favorablemente en la mejora de la competencia.

4.2.6 *Análisis estadístico inferencial antes y después de la aplicación del modelo didáctico “Pequeños artistas”*

Prueba de la hipótesis general

La aplicación del modelo didáctico “Pequeños artistas” eleva el nivel de inicio a logro esperado de la competencia crea proyectos desde los lenguajes artísticos en los estudiantes de 4 años de la Institución Educativa Inicial de Tacna del año 2024.

Paso 1: Formulación de las hipótesis estadísticas

H_0 : La aplicación del modelo didáctico “Pequeños artistas” no eleva el nivel de inicio a logro esperado de la competencia crea proyectos desde los lenguajes artísticos en los estudiantes de 4 años de la Institución Educativa Inicial de Tacna del año 2024.

H_1 : La aplicación del modelo didáctico “Pequeños artistas” eleva el nivel de inicio a logro esperado de la competencia crea proyectos desde los lenguajes artísticos en los estudiantes de 4 años de la Institución Educativa Inicial de Tacna del año 2024.

Paso 2: Esquema de contraste de hipótesis cambiar esquema

$H_0: \bar{x} \text{ post test} < 14$

$H_1: \bar{x} \text{ post test} > 14$

Paso 3: Determinación del tipo de prueba

Teniendo en cuenta la dirección de la hipótesis alternativa, el tipo de contraste es cola a la derecha.

Paso 4: Nivel de significancia

Es el nivel error máximo tolerable. Se asume el nivel de significación del (5%).

Alfa $\alpha = 0,05$ (5%)

Paso 5: Distribución de prueba

Por el tamaño de la muestra $n=15 < 30$ y teniendo en cuenta que las puntuaciones se distribuyen normalmente, el tipo de prueba estadística es t de Student para una muestra.

Paso 6: Grados de libertad

$$Gl = n_E + n_S - 2$$

$$Gl = 15 + 15 - 2$$

$$Gl = 28$$

Paso 7: “t” de Student en tabla

Al nivel de significación del 5% (0,05) para la prueba de una cola, se encuentra en la tabla el valor de t crítico o t de tablas $t_t = 1,70$

Paso 8: Test de prueba

Considerando que los puntajes de la variable se distribuyen normalmente, se elige el estadístico t de Student para una muestra, cuya ecuación es:

$$t_c = \frac{\bar{x}_2 - \bar{x}_1}{\sqrt{\frac{s^2_2}{n_2} + \frac{s^2_1}{n_1}}}$$

Donde:

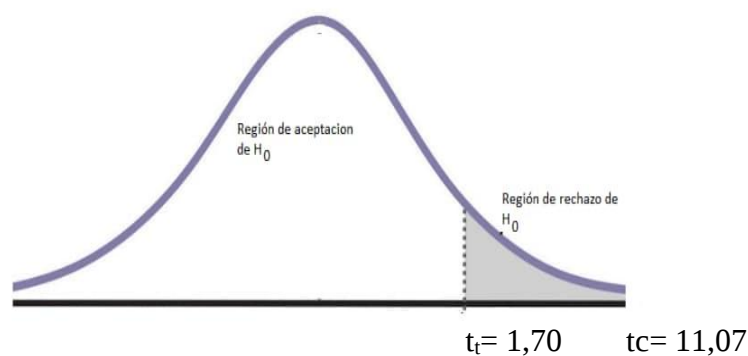
$\bar{x}_1$ = Media en la prueba de entrada

$\bar{x}_2$ = Media en la prueba de salida

s = Desviación estándar

t_c = Student calculado

Paso 9: Esquema de prueba



Paso 10: Cálculo del estadístico de prueba

Estadísticos	Prueba de salida (Post test)	Prueba de entrada (Pre test)
Media aritmética	$\bar{x} = 14,8$	$\bar{x} = 9,4$
Desviación estándar	$s = 1,4$	$s = 1,2$
Tamaño de muestra	$n = 15$	$n = 15$

$$t_c = \frac{\bar{x}_2 - \bar{x}_1}{\sqrt{\frac{s_2^2}{n_2} + \frac{s_1^2}{n_1}}}$$

$$t_c = \frac{14,8 - 9,4}{\sqrt{\frac{1,4^2}{15} + \frac{1,2^2}{15}}}$$

$$t_c = 11,07$$

Paso 11: Decisión y justificación

Como el valor de " t_c " calculado (11,07) es mayor que " t_t " obteniendo de la tabla (1,70) y se ubica en la zona de rechazo se decide rechazar la hipótesis nula (H_0) y por consiguiente se acepta la hipótesis alternativa (H_1).

Paso 12: Conclusión

En síntesis, se puede afirmar que con un nivel de confianza del 95% el nivel de desarrollo de la competencia crea proyectos desde los lenguajes artísticos es mayor a 14 puntos después de aplicar el modelo didáctico "Pequeños artistas" por lo que se puede afirmar, que se encuentran en el nivel de logro esperado.

4.3 Verificación de hipótesis

4.3.1 Verificación de la primea hipótesis específica.

El nivel de la competencia crea proyectos desde los lenguajes artísticos se encuentra en el nivel de inicio antes de la aplicación del modelo didáctico “Pequeños artistas” en los estudiantes de 4 años de una institución educativa inicial de Tacna.

Los resultados de la tabla 5 y figura 2, evidencian que el 87% de estudiantes de 4 años de la sección “Respetuosos” se encuentran en el nivel de inicio con calificaciones entre (0-10). De igual manera, en la tabla 6 y figura 3 el promedio alcanzado fue de 9,4, situándose en el nivel de inicio (0-10), mientras que la desviación estándar fue de 1,2 y el coeficiente de variación fue de 13%, lo cual indica que el grupo es homogéneo.

Por otro lado, la “t” de student calculada representa un puntaje de 11,07 que resulta mayor al “t” obtenido en la tabla de números aleatorios (1,70), por lo que se decide rechazar la hipótesis nula (H_0) y por consiguiente aceptar la hipótesis alternativa (H_1).y se concluye que con un 95% el nivel de desarrollo de la competencia crea proyectos desde los lenguajes artísticos es menor a 10 puntos antes de aplicar el modelo didáctico “Pequeños artistas” en los estudiantes de 4 años de la Institución Educativa Inicial de Tacna del año 2024, por lo que se puede afirmar, que se encuentran en el nivel de inicio. En consecuencia, queda verificada la primera hipótesis específica.

4.3.2 Verificación de la segunda hipótesis específica.

El nivel de la competencia crea proyectos desde los lenguajes artísticos se encuentra en el nivel de logro esperado, después de la aplicación del modelo didáctico “Pequeños artistas” en los estudiantes de 4 años de una institución educativa inicial de Tacna.

Los resultados de la tabla 9 y figura 6, evidencian que en la prueba de salida; el 73% de estudiantes de 4 años del aula “Respetuosos” de la Institución educativa “Clarita Gambetta” se encuentran en el nivel de logro esperado (14-17) evidenciando la mejora significativa a causa de la implementación del modelo didáctico “Pequeños artistas”. En la tabla 10 y figura 7 el promedio alcanzado es de 14,8, dicho puntaje se ubica en el nivel de logro esperado (14 -17); al mismo tiempo, tiene una desviación estándar de 1,4 y el coeficiente de variación fue de 10%, lo cual indica que el grupo es homogéneo.

Por otro lado, la “t” de student calculada representa un puntaje de 2,18 que resulta mayor al “t” obtenido en la tabla de números aleatorios (1,76), por lo que se decide rechazar la hipótesis nula (H_0) y por consiguiente aceptar la hipótesis alternativa (H_1).y se concluye con un 95% el nivel de desarrollo de la competencia crea proyectos desde los lenguajes artísticos es mayor a 14 puntos después de aplicar el modelo didáctico “Pequeños artistas” en los estudiantes de 4 años de la Institución Educativa Inicial de Tacna del año 2024. por lo que se puede afirmar, que se encuentran en el nivel de logro esperado. En consecuencia, queda verificada la segunda hipótesis específica.

4.3.3 Verificación de la hipótesis general.

La aplicación del modelo didáctico “Pequeños artistas” eleva el nivel de inicio a logro esperado de la competencia crea proyectos desde los lenguajes artísticos en los estudiantes de 4 años de la Institución Educativa Inicial de Tacna del año 2024.

Los resultados de las tablas 13 y figura 10 evidencian que el 87% de los estudiantes de 4 años del aula “Respetuosos” se ubican en el nivel de inicio en la prueba de entrada; y en la prueba de salida, los estudiantes alcanzaron el nivel de logro esperado en 73%. Al mismo tiempo, en la tabla 14 y figura 11 se comprueba el progreso de las estudiantes de 4 años del aula “Respetuosos” y desarrollo de la competencia crea proyectos desde los lenguajes artísticos al aplicar el modelo didáctico “Pequeños artistas” al iniciar con un promedio de 9,4 puntos (escala 0-10) en la prueba de entrada; frente a un promedio de 14,8 puntos (escala 14-17) en la prueba de salida, logrando así el logro esperado. Esto permite demostrar la eficacia del modelo didáctico “Pequeños artistas”.

De igual modo, al visualizar los resultados de las desviaciones estándar de las pruebas de entrada y salida (1,2 y 1,4) se demuestra que la muestra es homogénea. Finalmente, el valor de “t” obtenido en la tabla de números aleatorios (1,70), por lo que se decide rechazar la hipótesis nula (H_0) y por consiguiente aceptar la hipótesis alternativa (H_1).y se concluye que con un nivel de confianza del 95% el nivel de desarrollo de la competencia crea proyectos desde los lenguajes artísticos es mayor a 14 puntos después de aplicar el modelo didáctico “Pequeños artistas” en los estudiantes de 4 años de la Institución Educativa Inicial de Tacna del año 2024. por lo que se puede afirmar, que se encuentran en el nivel de logro esperado. En consecuencia, queda verificada la hipótesis general.

CONCLUSIONES

Primero: Con la aplicación del modelo didáctico “Pequeños artistas” con incidencia en el lenguaje gráfico-plástico se pudo elevar considerablemente el nivel de inicio a logro esperado de la competencia “Crea proyectos desde los lenguajes artísticos” en el área de Comunicación, en los estudiantes de 4 años de la Institución Educativa Inicial “Clarita Gambetta”. Estos resultados demuestran la efectividad de las dimensiones de Explora y experimenta los lenguajes del arte, Aplica procesos creativos y Socializa sus procesos y proyectos.

Segunda: El pre test evidenció que los estudiantes de 4 años de la Institución Educativa Inicial “Clarita Gambetta” presentan diversas dificultades en el desarrollo de la competencia “Crea proyectos desde los lenguajes artísticos” por lo que se encuentran en el nivel de inicio antes de aplicar el modelo didáctico “Pequeños artistas”. Dicha situación muestra que aún están en vías de desarrollo de poder aplicar los diversos procesos creativos que se tiene dentro los lenguajes artísticos.

Tercera: El post test, evidenció que los estudiantes de 4 años de la Institución Educativa Inicial “Clarita Gambetta” presentan una considerable mejora en el desarrollo de la competencia “Crea proyectos desde los lenguajes artísticos” por lo que se ubican en el nivel de logro esperado, después de aplicar del modelo didáctico “Pequeños Artistas”. En consecuencia, el estudiante evidencia una mejora significativa en sus habilidades creativas que favorecen el aprendizaje del niño.

RECOMENDACIONES

Primera: Se recomienda a los directivos de la Institución Educativa Inicial Cuna Jardín “Clarita Gambetta” que promuevan docentes el desarrollo de la competencia crea proyectos desde los lenguajes artísticos, porque este es una vía para potenciar la creatividad e imaginación a partir de la autonomía. Al mismo tiempo, se invita a que pueda hacer uso del modelo didáctico “Pequeños artistas” ya que este contiene procesos que buscan contribuir al desarrollo de la competencia crea proyectos desde los lenguajes artísticos.

Segunda: Se sugiere a las docentes de aula de la Institución Educativa Inicial Cuna Jardín “Clarita Gambetta” de 4 años del nivel Inicial poner en práctica los procesos del modelo didáctico “Pequeños artistas” en sus planificaciones para desarrollar la competencia crea proyectos desde los lenguajes artísticos; de manera que cada docente de cada aula podrá realizar acciones de planificación siguiendo los procesos de dicho modelo didáctico a favor del aprendizaje de los estudiantes.

Tercera: Se recomienda a los padres de familia de la Institución Educativa Inicial Cuna Jardín “Clarita Gambetta” de 4 años del nivel Inicial comprometerse con el despliegue de la creatividad e imaginación de los estudiantes; para ello, el compromiso e involucramiento, además de un trabajo colaborativo con las docentes de aula para con el modelo didáctico “Pequeños artistas” que demuestren, sumara para el desarrollo de la competencia crea proyectos desde los lenguajes artísticos en los estudiantes.

REFERENCIAS

- Ahuanari, R., Hidalgo, J., & Inuma, C. (2020). Propuesta didáctica para el desarrollo de las competencias comunicativas en estudiantes de cuatro años del nivel inicial en una institución educativa pública de Cahuapanas, Datem del Marañón, Loreto. Lima: Universidad Marcelino Champagnat. https://repositorio.umch.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14231/3184/247.%20Inuma%2c%20Aguanare%20y%20Agkuash_Trabajo%20de%20Suficiencia%20Profesional_Licenciatura_2020.pdf?sequence=3&isAllowed=y
- Antúnez, S. (1999). El trabajo en equipo del profesorado. Repositorio Institucional. <https://ddd.uab.cat/pub/educar/0211819Xn24/0211819Xn24p89.pdf>
- Aparicio, J., & Balladares, C. (2021). Técnica gráfico - plástica para mejorar la creatividad en estudiantes de instituciones unidocentes [Universidad César Vallejo]. Repositorio institucional. <https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/1539/2141>
- Arnheim, R. (1996). El pensamiento visual. University of California. https://books.google.com.pe/books?id=DWmtB9szhFsC&printsec=frontcover&hl=es&source=gbg_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false
- Astudillo, A. (2021). “Estrategias innovadoras basadas en técnicas gráficos plásticas para estimular la creatividad en niños de 4 a 5 años en la unidad educativa particular San Francisco Sales, en el año lectivo 2019 – 2020”. Repositorio institucional. <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/20120/4/UPS-CT009045.pdf>
- Barba, J., & Guzmán, C. (2020). La creatividad y su desarrollo a través de las artes plásticas en la educación infantil. Repositorio institucional <https://www.europeanproceedings.com/article/10.15405/epsbs.2020.05.10>

- Bassat, L. (2014). La creatividad. Barcelona: Conecta.
<https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=haHBAgAAQBAJ&oi=fnd&pg=PT3&dq=creatividad+libro&ots=dA8jISpLKc&sig=N36V5ziEWIYo40KAlFa7uIBgJs#v=onepage&q=creatividad%20libro&f=false>
- Bravo, C. (1979). Literatura infantil: Su desarrollo y su valor formativo. Miñón.
<https://produccioncientifica.ucm.es/documentos/5d1df64c29995204f76679c7>
- Cabrera, D., & Peraza, A. (2024). 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[Tesina para obtener el grado de Bachiller]. Repositorio institucional.
<https://repositorio.eesppjjbtacna.edu.pe/handle/EESPPJJB/106>
- Caeiro, M. (2017). Aprendizaje Basado en la Creación y Educación Artística: proyectos de aula entre la metacognición y la metaemoción. Arte, Individuo y Sociedad.
<https://pdfs.semanticscholar.org/a8c0/1f6296bb5d7ed28b64f715eb55f1e8e8.pdf>
- Canales, M. (2013). Modelos didácticos, enfoques de aprendizaje y rendimiento del alumnado Primaria.
<https://repositorio.unican.es/xmlui/bitstream/handle/10902/2897/CanalesGarciaMaria.pdf>
- Cano, E. (2015). Las rúbricas como instrumento de evaluación de competencias en educación superior: ¿Uso o abuso? Granada: Universidad de Granada.
<https://www.redalyc.org/pdf/567/56741181017.pdf>
- Carrasco, S. (2005). Metodología de la Investigación Científica. Lima: Printed in Peru.
- Castillo, R. (2020). Desarrollo de competencias comunicativas en niños y niñas del nivel inicial. Piura: Universidad nacional de Tumbes.
<https://repositorio.untumbes.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12874/63519/TRA>

BAJO%20ACADEMICO%20%20CASTILLO%20INGA.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Cedeño, L., & Mereci, E. (2021). Estrategias de Educación Artística como potenciadora del desarrollo del pensamiento creativo en los estudiantes de básica elemental. Repositorio institucional. <https://portal.amelica.org/ameli/journal/742/7424821004/7424821004.pdf>

Cerdas, J., Polanco, A., & Rojas, P. (2002). El niño entre 4 y 5 años, características de su desarrollo socioemocional, psicomotriz y cognitivo lingüístico . Costa Rica: Universiada de Costa Rica.

Charles, M. (2016). Desarrollo de competencias lingüísticas .

Choque, E., & Pino, V. (2023). Desarrollo de la competencia crea proyectos desde los lenguajes artísticos a través del modelo didáctico “Manitos creativas” en estudiantes de 5 años de una institución educativa inicial de Tacna, 2022. Repositorio institucional. <https://repositorio.eesppjjbtacna.edu.pe/handle/EESPPJJB/37>

Chunga, M., & Fernandez, L. (2025). Técnicas grafo plásticas y su efecto en la competencia Crea proyectos desde los lenguajes artísticos en una institución educativa Piura 2022. repositorio institucional. <https://repositorio.eespppiura.edu.pe/bitstream/handle/EESPPPIURA/121/CHUNGA%20PINGO%20%20FERNANDEZ%20FERANDEZ%20%20EESPPP%20TITULO%20FID.pdf?sequence=3&isAllowed=y>

Cruz, E. (2019). Taller de dibujo artístico a lápiz para favorecer la competencia de creación de proyectos desde los lenguajes artísticos en los estudiantes de 2° grado de educación secundaria en la institución educativa “Don Bosco” chicas región Áncash, 2019. Chacas: Universidad Católica los Ángeles Chimbote.

https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/15034/EDGAR_HECTOR_CRUZ_ALBERTO_CREACION_DE_PROYECTOS.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Eisner, E. (2004). El arte y la creación de la mente: el papel de las artes visuales en la transformación de la conciencia. Grupo Planeta.
https://books.google.com.pe/books/about/El_arte_y_la_creaci%C3%B3n_de_la_mente.html?hl=es&id=VZEAflhpnP8C&redir_esc=y

Elena, G. (2015). Vision práctica del enfoque comunicativo de la lengua. Universidad de Alicante.

Espinoza, M., & Fabian, K. (2023). Taller de dramatización para mejorar la competencia crea proyectos artísticos en niños de la Institución Educativa N°392 Cushipampa - San Pablo de Piillao, Huánuco- 2021[Tesis de licenciatura,Universidad de Hermilio Valdizán] . Repositorio Institucional.
<https://repositorio.unheval.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13080/8620/TEI00116E88.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Farran, Y. (2004). La etapas de un proyecto. Concepción: Universidad de concepción.

Fernandez, C., & Baptista, L. (2014). Metodología de la investiagción.

Fernández, J., & Madrid, D. (2010). Modelos didácticos y Estrategias de enseñanza en el Espacio Europeo de Educación Superior. Tendencias pedagógicas.

FONDEP. (2022). FONDEP.gob.pe <https://fondep.gob.pe/red2/mapa-de-innovacion/un-lugar-magico-para-aprender?>

García, F. (2015). UN MODELO DIDÁCTICO ALTERNATIVO PARA TRANSFORMAR LA EDUCACIÓN: EL MODELO DE INVESTIGACIÓN EN LA ESCUELA. Electrónica de Geografía y Ciencias Sociales.

https://idus.us.es/bitstream/handle/11441/25921/file_1.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Gualoto, S. (2023). La lectura icónica como estrategia metodológica en el desarrollo del lenguaje oral, en niños de 3 a 4 años, en la unidad educativa Mushuk Pakari del sector de Calderón San Miguel de Común. Quito: Universidad tecnológica indoamericana.<https://repositorio.uti.edu.ec/bitstream/123456789/5614/1/PILLAGO%20GUALOTO%20MYRIAM%20SYLVIA.pdf>

Hernández, R., & Mendoza, C. (2018). Metodología de la investigación: las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta.

Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, P. (2014). Metodología de la Investigación. Mexico: Printed in Mexico.

Hernandez, Y. (2022). La expresión de las emociones a través de los lenguajes artísticos en niños de 5 años de una I.E.P de Lima. Lima: PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL PERÚ.
https://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/20.500.12404/23077/HERNANDEZ_ROJAS_YOMIRA_DE_LOS_ANGELES_Lic..pdf?sequence=1&isAllowed=y

Kaufman, R. (2009). Waste management and recycling: A guide for sustainable practices. Green Earth Publishing.
https://www.researchgate.net/publication/364358890_Waste_management_practices_in_the_developing_nations_challenges_and_opportunities

López, D. (2013). Los lenguajes artísticos y el contexto cultural como mediadores pedagógicos y sociales. Infancia, escuela, familia y contexto.
<https://revistas.udistrital.edu.co/index.php/infancias/article/view/5486/9198>

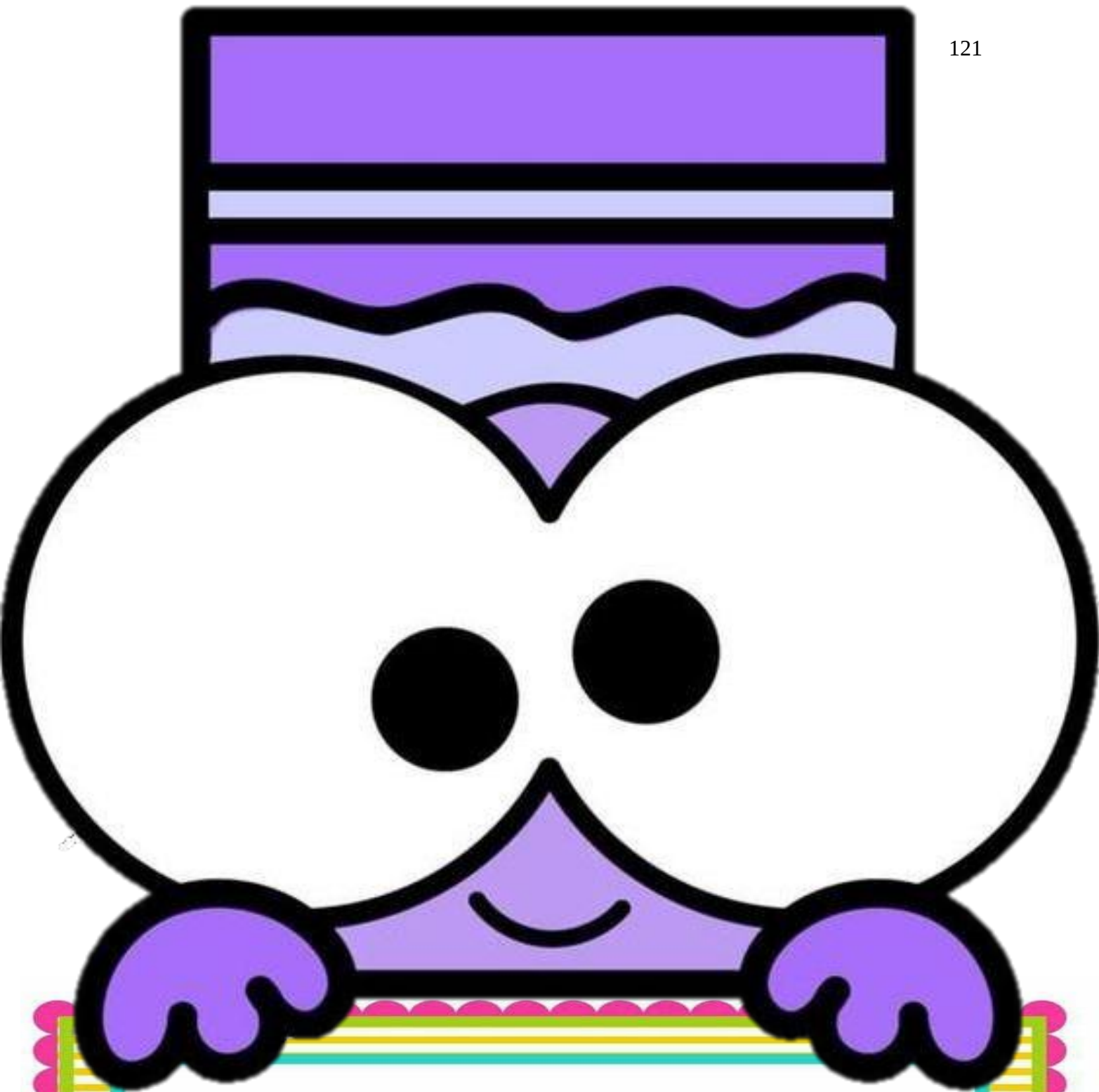
López, P., & Fachelli, S. (2015). Metodología de la Investigación Social Cuantitativa.

- Magre, A. (2017). La elaboracion del proyecto de investigación : guia para la presentación de proyectos. Uruguay chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://biblioteca.clacso.edu.ar/Uruguay/icp-unr/20170112025613/pdf_570.pdf
- MINEDU. (2013). Desarrollo de la expresión en diversos lenguajes ¿Qué y cómo aprenden nuestros niños y niñas? Fascículo 1. 3, 4 y 5 años de Educación Inicial. Lima: Printed in Peru
<https://repositorio.minedu.gob.pe/bitstream/handle/20.500.12799/5088/Desarrollo%20de%20la%20expresi%20c3%b3n%20en%20diversos%20lenguajes%20Qu%20c3%a9%20y%20c%20c3%b3mo%20aprenden%20nuestros%20ni%20c3%b1os%20y%20ni%20c3%b1as%20Fasc%20c3%adculo%201.%203%2c%204%20y%205%20>
- MINEDU. (2016). Programa curricular de Educación Inicial. Lima: Printed in Peru.
<https://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacion-inicial.pdf>
- Morales, F. (2011). Concepto de proyecto: lecciones de experiencia. Madrid: Universidad politécnica de madrid.
- Peña, B. (2015). La observación como herramienta científica. Madrid.
- Pérez Amezcu, L. A. (2010). Las diferentes definiciones del arte. Repositorio Institucional.
- Perez, J., & Taco, J. (2022). Actividades didácticas para fomentar la autonomía en el desarrollo del lenguaje en. Ecuador: Universidad nacional de educación .
- Pérez, L. (2010). Las diferntes definiciones de "Arte". Guadalajara: Universidad de Guadalajara.chromeextension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://gabygg18.files.wordpress.com/2010/10/distintos_conceptos_y_opiniones_sobre_el-arte_m-2_act1.pdf

- Piaget, J. (1952). The origins of intelligence in children. International Universities Press.
press, New York: International universities.
[https://scholar.google.com.pe/scholar?q=Piaget,+J.+\(1952\).+The+origins+of+intelligence+in+children.+International+Universities+Press.&hl=es&as_sdt=0&as_vis=1&oi=scholar](https://scholar.google.com.pe/scholar?q=Piaget,+J.+(1952).+The+origins+of+intelligence+in+children.+International+Universities+Press.&hl=es&as_sdt=0&as_vis=1&oi=scholar)
- Quenta, M., & Soto, A. (2023). El desarrollo de la competencia crea proyectos artísticos a través del modelo didáctico “Crearti” en estudiantes de 5 años de una institución educativa inicial de Tacna, 2022. Repositorio institucional.
<https://repositorio.eesppjjbtacna.edu.pe/handle/EESPPJJB/42>
- Roriguez, M., & Mendivelso, F. (2018). Diseño de investigacion de corte transversal.
- Rosario, W. (2019). Taller de pintura en óleo para favorecer la competencia de creación de proyectos desde los lenguajes artísticos en los estudiantes del 1° año de secundaria “Don Bosco”, Chacas, Asunción - 2019. Chacas: Universidad Católica los
los Ángeles Chimbote.
https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/14905/WALTER_SELFIO_ROSARIO_BEDON_TALLER_DE_PINTURA_CREACION_D_E_PROYECTOS.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Ruiz, R. (2022). El valor del arte. Querétaro: Universidad autónoma de querétaro.
- Sánchez, M., & Morales, M. (2017). Fortalecimiento de la creatividad en la educación preescolar orientado por estrategias pedagógicas basadas en el arte y la literatura infantil. Colombia: Universodad del norte.
<https://rcientificas.uninorte.edu.co/index.php/zona/article/view/8377/10213>
- Sedano, J. C. (2020). Importacia de la planificacion de los proyectos. Álamo temapache: Instituto tecnológico superior de álamo temapache.

- Sifuentes, D. (2019). Taller de modelado en bulto redondo en arcilla para favorecer la competencia de creación de proyectos desde los lenguajes artísticos en los estudiantes de 4° año de secundaria de la I.E. “maestro divino” Wecroncocha, asunción-chacas, Ancash – 2019. Chacas: Universidad Católica los ángeles Chimbote.https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/15313/DAVID_ALEJANDRO_SIFUENTES%20_CALDAS_TALLER_DE_MODELADO.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Siso, J. (2002). El proyecto factible: una modalidad de investigación. Venezuela: Universidad pedagógica experimental .
- Tolstoi, L. (2013). ¿Qué es el arte? https://www.solidaridadobrero.org/ateneo_nacho/libros/Leon%20Tolstoi%20-%20Que%20es%20el%20Arte.pdf
- UNESCO. (2022). Voces de la educación artística en Chile: análisis de un proceso participativo. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000380507>
- Valqui, R. (2009). La creatividad: conceptos. Metodos y aplicaciones. https://www.researchgate.net/publication/28291743_La_creatividad_conceptos_Metodos_y_aplicaciones
- Vygotsky, L. (1990). Imagination and creativity in childhood. Soviet Psychology. <https://2024.scihub.box/4464/a5a4092343eee22e6f335980a2d20407/vygotsky1990.pdf>
- Vygotsky, L. (2004). Imaginación y creatividad en la infancia. Editorial Akal. https://books.google.com.pe/books/about/La_imaginaci%C3%B3n_y_el_arte_en_la_infancia.html?hl=es&id=saJuKuNfuZcC&redir_esc=y

ANEXOS



Instrumento de evaluación

(utilizado en el pre test y post test)

RÚBRICA DE EVALUACIÓN

Esta rúbrica de evaluación sirve para la recolección de los datos con respecto al desarrollo de la competencia: Crea proyectos desde los lenguajes artísticos antes y después de la implementación del modelo didáctico “Pequeños artistas” en los niños de 4 años de la sección “Respetuosos” en la Cuna Jardín Clarita Gambeta de la ciudad de Tacna.

BUENO (3 PUNTOS)
REGULAR (2 PUNTOS)
DEFICIENTE (1 PUNTO)

Nombre y apellidos:

DIMENSIÓN	ITEM	ESCALA DE VALORACIÓN		
		BUENO	REGULAR	DEFICIENTE
Explora y experimenta	Explora con su cuerpo diversos materiales según su interés.	Explora con su cuerpo tres materiales según su interés.	Explora con su cuerpo dos materiales según su interés.	Explora con su cuerpo un material según su interés.
	Propone combinaciones usando los materiales proporcionados y materiales adicionales.	Propone de tres a más combinaciones usando los materiales proporcionados y materiales adicionales.	Propone dos combinaciones usando los materiales proporcionados y materiales adicionales.	Propone una combinación usando los materiales proporcionados y materiales adicionales.
	Expresa mediante el lenguaje verbal y no verbal las diversas posibilidades de lo que puede hacer con los materiales.	Expresa mediante el lenguaje verbal y no verbal las diversas posibilidades de lo que puede hacer con los materiales.	Expresa mediante el lenguaje verbal las diversas posibilidades de lo que puede hacer con los materiales.	Expresa mediante el lenguaje no verbal las diversas posibilidades de lo que puede hacer con los materiales.
Aplica procesos creativos	Define con seguridad sus ideas acerca del proyecto artístico que desea crear.	Define con seguridad sus ideas acerca del proyecto artístico que desea crear.	Define con poca seguridad sus ideas acerca del proyecto artístico que desea crear.	Define con inseguridad sus ideas acerca del proyecto artístico que desea crear.
	Selecciona materiales de su interés para crear su proyecto artístico.	Selecciona con seguridad materiales de su interés para crear su proyecto artístico.	Selecciona con inseguridad materiales de su interés para crear su proyecto artístico.	Selecciona con apoyo de la docente los materiales de su interés para crear su proyecto artístico.
	Crea su proyecto artístico con autonomía.	Crea su proyecto artístico con autonomía.	Crea su proyecto artístico con regular autonomía.	Crea su proyecto artístico con ayuda de la docente.
Socializa sus procesos y proyectos	Valora el proyecto artístico que creo utilizando palabras y gestos.	Valora el proyecto artístico que creo utilizando palabras y gestos.	Valora el proyecto artístico que creo utilizando palabras.	Con ayuda de la docente valora el proyecto artístico que creo utilizando gestos.
	Comunica utilizando palabras y gestos como se sintió durante el proceso de creación de su proyecto artístico.	Comunica utilizando palabras y gestos como se sintió durante el proceso de creación de su proyecto artístico.	Comunica utilizando palabras como se sintió durante el proceso de creación de su proyecto artístico.	Comunica utilizando gestos como se sintió durante el proceso de creación de su proyecto artístico.
	Expresa con los demás el proceso que siguió para crear su proyecto artístico.	Expresa con los demás el proceso que siguió para crear su proyecto artístico.	Expresa de forma regular con los demás el proceso que siguió para crear su proyecto artístico.	Expresar con apoyo, con los demás el proceso que siguió para crear su proyecto artístico.
	Valora usando palabras y gestos los proyectos artísticos que crean sus compañeros.	Valora usando palabras y gestos los proyectos artísticos que crean sus compañeros.	Valora los proyectos artísticos que crean sus compañeros usando palabras o gestos.	Valora con ayuda los proyectos artísticos que crean sus compañeros usando palabras y/o gestos.

10 PÁGINAS

CUADERNILLO DE ACTIVIDADES



FICHA DE APLICACIÓN

- ✓ **DIMENSIÓN 1:** Explora y experimenta
- ✓ **ITEMS 1:** Explora con su cuerpo diversos materiales según su interés.
- ✓ **DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:** El niño explora y experimenta los materiales: temperas, crayones y plastilina.
- ✓ **CONSIGNA:** Explora y experimenta los materiales proporcionados.



BUENO	REGULAR	DEFICIENTE
Explora con su cuerpo tres materiales según su interés.	Explora con su cuerpo dos materiales según su interés.	Explora con su cuerpo un material según su interés.

FICHA DE APLICACIÓN

- ✓ **DIMENSIÓN 1:** Explora y experimenta
- ✓ **ÍTEM 2:** *Propone combinaciones usando los materiales proporcionados y materiales adicionales.*
- ✓ **DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:** Los niños proponen combinaciones con los materiales que tienen (temperas, crayones y plastilina) con los nuevos que se presentan: sorbetes, pinceles, cartulina A3 y plastos de plástico.
- ✓ **CONSIGNA:** Propone combinaciones con diversos materiales.



BUENO	REGULAR	DEFICIENTE
Propone de tres a más combinaciones usando los materiales proporcionados y materiales adicionales.	Propone dos combinaciones usando los materiales proporcionados y materiales adicionales.	Propone una combinación usando los materiales proporcionados y materiales adicionales.

FICHA DE APLICACIÓN

- ✓ **DIMENSIÓN 1:** Explora y experimenta
- ✓ **ÍTEM 3:** Expresa mediante el lenguaje verbal y no verbal las diversas posibilidades de lo que puede hacer con los materiales.
- ✓ **DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:** Los niños expresan mediante el lenguaje verbal y no verbal lo que puede hacer con los materiales.
- ✓ **CONSIGNA:** Expresa que puede hacer con los materiales proporcionados.



BUENO	REGULAR	DEFICIENTE
Expresa mediante el lenguaje verbal y no verbal las diversas posibilidades de lo que puede hacer con los materiales.	Expresa mediante el lenguaje verbal las diversas posibilidades de lo que puede hacer con los materiales.	Expresa mediante el lenguaje no verbal las diversas posibilidades de lo que puede hacer con los materiales.

FICHA DE APLICACIÓN

- ✓ **DIMENSIÓN 2:** Aplica procesos creativos.
- ✓ **ÍTEM 4:** Define con seguridad sus ideas acerca del proyecto artístico que desea crear.
- ✓ **DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:** Los niños definen con seguridad sus ideas acerca del proyecto artístico que decidan crear.
- ✓ **CONSIGNA:** Define con seguridad el proyecto artístico que creara.



BUENO	REGULAR	DEFICIENTE
Define con seguridad sus ideas acerca del proyecto artístico que desea crear.	Define con poca seguridad sus ideas acerca del proyecto artístico que desea crear.	Define con inseguridad sus ideas acerca del proyecto artístico que desea crear.

FICHA DE APLICACIÓN

- ✓ **DIMENSIÓN 2:** Aplica procesos creativos
- ✓ **ÍTEM 5:** Selecciona materiales de su interés para crear su proyecto artístico.
- ✓ **DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:** Los niños seleccionan los materiales de su interés que utilizarán para crear su proyecto artístico.
- ✓ **CONSIGNA:** Selecciona los materiales que utilizará para la creación de su proyecto artístico.



BUENO	REGULAR	DEFICIENTE
Selecciona con seguridad materiales de su interés para crear su proyecto artístico.	Selecciona con inseguridad materiales de su interés para crear su proyecto artístico.	Selecciona con apoyo de la docente los materiales de su interés para crear su proyecto artístico.

FICHA DE APLICACIÓN

- ✓ **DIMENSIÓN 2:** Aplica procesos creativos
- ✓ **ÍTEM 6:** Crea su proyecto artístico con autonomía.
- ✓ **DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:** El niño de manera autónoma crean el proyecto artístico que decidieron.
- ✓ **CONSIGNA:** Crear el proyecto artístico que deseen.



BUENO	REGULAR	DEFICIENTE
Crea su proyecto artístico con autonomía.	Crea su proyecto artístico con regular autonomía.	Crea su proyecto artístico con ayuda de la docente.

FICHA DE APLICACIÓN

- ✓ **DIMENSIÓN 3:** Socializa sus procesos y proyectos.
- ✓ **ÍTEM 7:** Valora el proyecto artístico que creo utilizando palabras y gestos.
- ✓ **DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:** El niño valora la creación de su proyecto artístico que creo haciendo uso de palabras y gestos.
- ✓ **CONSIGNA:** Valora la creación de su proyecto artístico.



BUENO	REGULAR	DEFICIENTE
Valora el proyecto artístico que creo utilizando palabras y gestos.	Valora el proyecto artístico que creo utilizando palabras.	Con ayuda de la docente valora el proyecto artístico que creo utilizando gestos.

FICHA DE APLICACIÓN

- ✓ **DIMENSIÓN 3:** Aplica procesos creativos.
- ✓ **ÍTEM 8:** Comunica utilizando palabras y gestos como se sintió durante el proceso de creación de su proyecto artístico.
- ✓ **DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:** El niño comunica como se sintió durante el proceso de la creación de su proyecto artístico.
- ✓ **CONSIGNA:** Comunican como se sintió durante la creación de su proyecto artístico.



BUENO	REGULAR	DEFICIENTE
Comunica utilizando palabras y gestos como se sintió durante el proceso de creación de su proyecto artístico.	Comunica utilizando palabras como se sintió durante el proceso de creación de su proyecto artístico.	Comunica utilizando gestos como se sintió durante el proceso de creación de su proyecto artístico.

FICHA DE APLICACIÓN

- ✓ **DIMENSIÓN 3:** Socializa sus procesos y proyectos.
- ✓ **ÍTEMS 9:** Expresa con los demás el proceso que siguió para crear su proyecto artístico.
- ✓ **DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:** El niño expresa los procesos que siguió para crear su proyecto artístico.
- ✓ **CONSIGNA:** Expresa los procesos que siguió para crear su proyecto artístico.



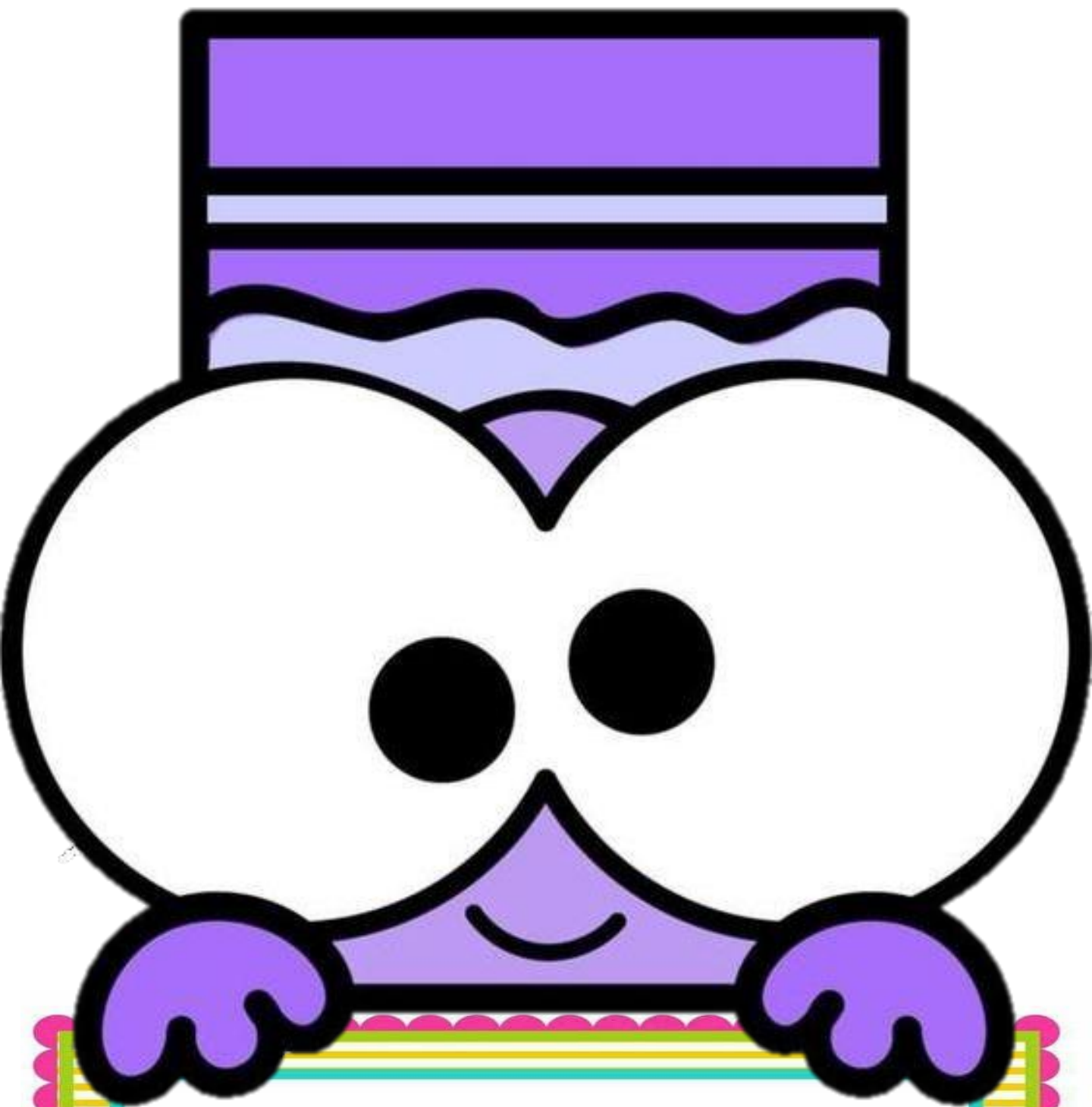
BUENO	REGULAR	DEFICIENTE
Expresa con los demás el proceso que siguió para crear su proyecto artístico.	Expresa de forma regular con los demás el proceso que siguió para crear su proyecto artístico.	Expresar con apoyo, con los demás el proceso que siguió para crear su proyecto artístico.

FICHA DE APLICACIÓN

- ✓ **DIMENSIÓN 3:** Socializa sus procesos y proyectos.
- ✓ **ITEMS 10:** Valora usando palabras y gestos los proyectos artísticos que crean sus compañeros.
- ✓ **DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:** El niño valora los proyectos artísticos que crearon sus compañeros.
- ✓ **CONSIGNA:** Valora los proyectos artísticos que crearon los compañeros.



BUENO	REGULAR	DEFICIENTE
Valora usando palabras y gestos los proyectos artísticos que crean sus compañeros.	Valora usando palabras y gestos los proyectos artísticos que crean sus compañeros.	Valora con ayuda los proyectos artísticos que crean sus compañeros usando palabras y/o gestos.



Validación
de expertos



FICHA DE VALIDACIÓN DE EXPERTOS

I. DATOS GENERALES

- 1.1. Apellidos y nombre del experto: Girón Capa Sara Ana
 1.2. Cargo e institución donde labora: IEI N° 309 "piloto" (Profesora)
 1.3. Nombre del instrumento motivo de evaluación: Rubrica de Evaluación
 1.4. Autor (es) del instrumento: Zarai Maquera Caipa - Samira Urure Jiménez
 1.5. Estudiante(s) investigador (es): Zarai Maquera Caipa - Samira Urure Jiménez

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. ANÁLISIS	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					40	
TOTAL					40	

Coeficiente de validez = Puntaje total x 100 / 50 Si el puntaje total es 39: $39 \times 100 / 50$
 $3900 / 50 = 78\%$

Calificación global:

80

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

Opinión de aplicabilidad: Si (✓) No ()

Fecha: 10 / 12 / 23

Firma del Experto

Centro de Trabajo: IEI 309 piloto

Celular: 952 951 914

Correo electrónico: Saharita.179@hotmail.com



FICHA DE VALIDACIÓN DE EXPERTOS

I. DATOS GENERALES

- 1.1. Apellidos y nombre del experto: VARGAS BILES TENESS VICTORIA
 1.2. Cargo e institución donde labora: Docente formadora
 1.3. Nombre del instrumento motivo de evaluación: Rubrica de Evaluación
 1.4. Autor (es) del instrumento: Zarai Maquera Caipa - Samira Urure Jiménez
 1.5. Estudiante(s) investigador (es): Zarai Maquera Caipa - Samira Urure Jiménez

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. ANÁLISIS	Descompone adecuadamente la (s) variables/ dimensiones/indicadores/ítems / valoración					✓
09. ESTRATEGIA	Los datos por conseguir responden a los objetivos de la investigación					✓
10. APLICACIÓN	Existencia de condiciones para aplicarse					✓
Sub total						50
TOTAL						50

Coefficiente de validez = Puntaje total x 100 / 50 Si el puntaje total es 39: $39 \times 100 / 50$
 $3900 / 50 = 78\%$

Calificación global:

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

Opinión de aplicabilidad: Si (✓) No ()

Fecha: 21/05/2024

Firma del Experto

Centro de Trabajo: EESPP JJB
 Celular: 934 373 444
 Correo electrónico: vkky.vargas@netnet.com



FICHA DE VALIDACIÓN DE EXPERTOS

I. DATOS GENERALES

- 1.1. Apellidos y nombre del experto: Huajé Zegarra Margarita Lucía
- 1.2. Cargo e institución donde labora: Directora - IEI N° 385 "Madre Teresa de Calcuta"
- 1.3. Nombre del instrumento motivo de evaluación: Rubrica de Evaluación
- 1.4. Autor (es) del instrumento: Zorai Maquera Caipa - Samira Urure Jiménez
- 1.5. Estudiante(s) investigador (es): Zorai Maquera Caipa - Samira Urure Jiménez

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					12	35
TOTAL					47	

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

Calificación global:

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

Opinión de aplicabilidad: Si (X) No ()
 Fecha: 10 / 12 / 2023

Margarita Zegarra
 Firma del Experto
 Centro de Trabajo: IEI N° 385 "Madre Teresa de Calcuta"
 Celular: 999 50 50 26
 Correo electrónico: luciazegarra2403@gmail.com

94%



FICHA DE VALIDACIÓN DE EXPERTOS

I. DATOS GENERALES

- 1.1. Apellidos y nombre del experto: Flores Orosco Blanca Salith
 1.2. Cargo e institución donde labora: Docente Formadora de la E.E.S.P.P. "J.J.B."
 1.3. Nombre del instrumento motivo de evaluación: Rubrica de Evaluación
 1.4. Autor (es) del instrumento: Zarai Maquera Caipa - Samira Urure Jiménez
 1.5. Estudiante(s) investigador (es): Zarai Maquera Caipa - Samira Urure Jiménez

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						50
TOTAL						50

Coeficiente de validez = Puntaje total x 100 / 50 Si el puntaje total es 39: $39 \times 100 / 50$
 $3900 / 50 = 78\%$

Calificación global:

100

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

Opinión de aplicabilidad: Si (X) No ()

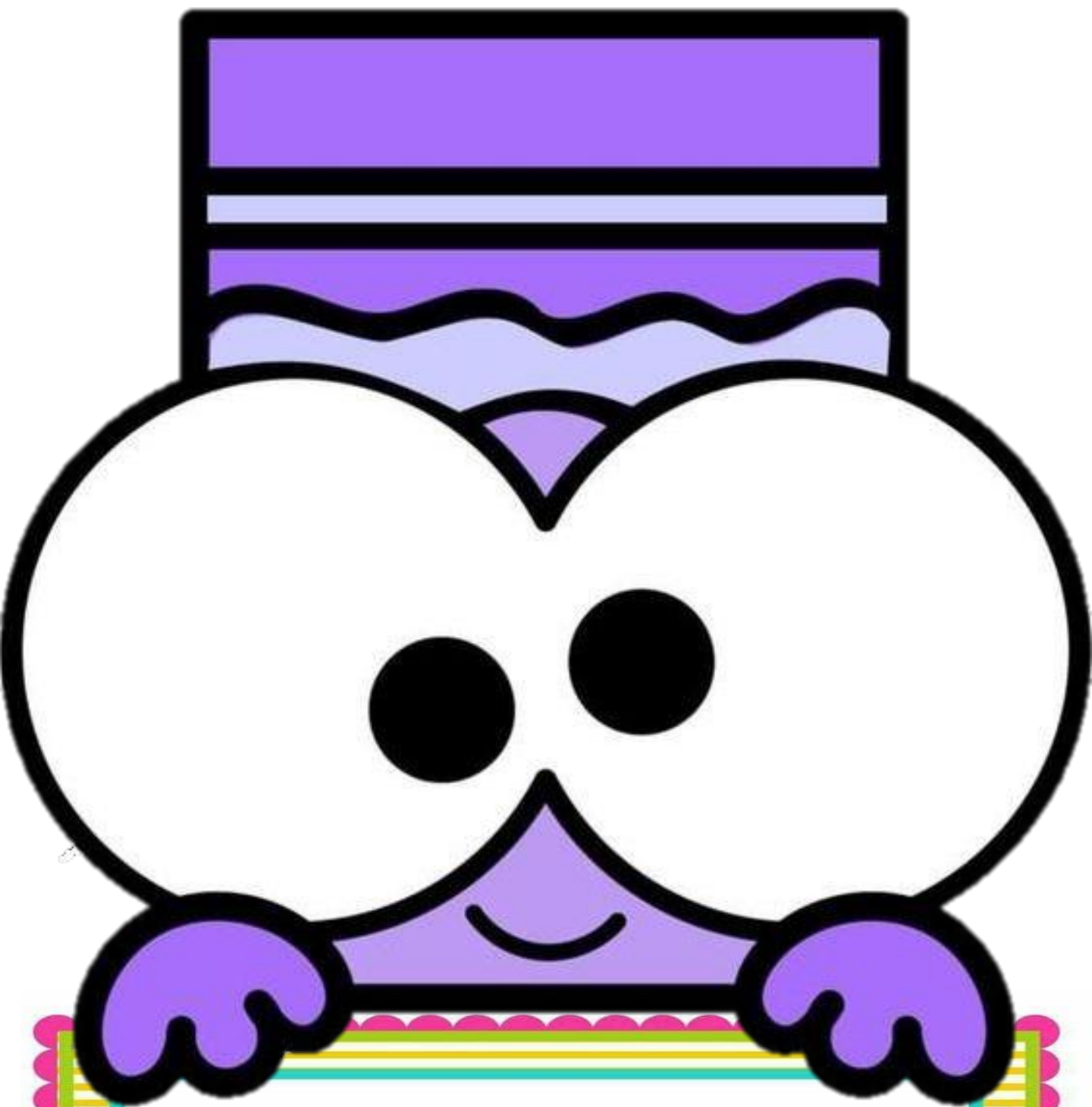
Fecha: 28/05/24

Firma del Experto

Centro de Trabajo:

Celular: 9879948483

Correo electrónico: bfloresos2017@gmail.com

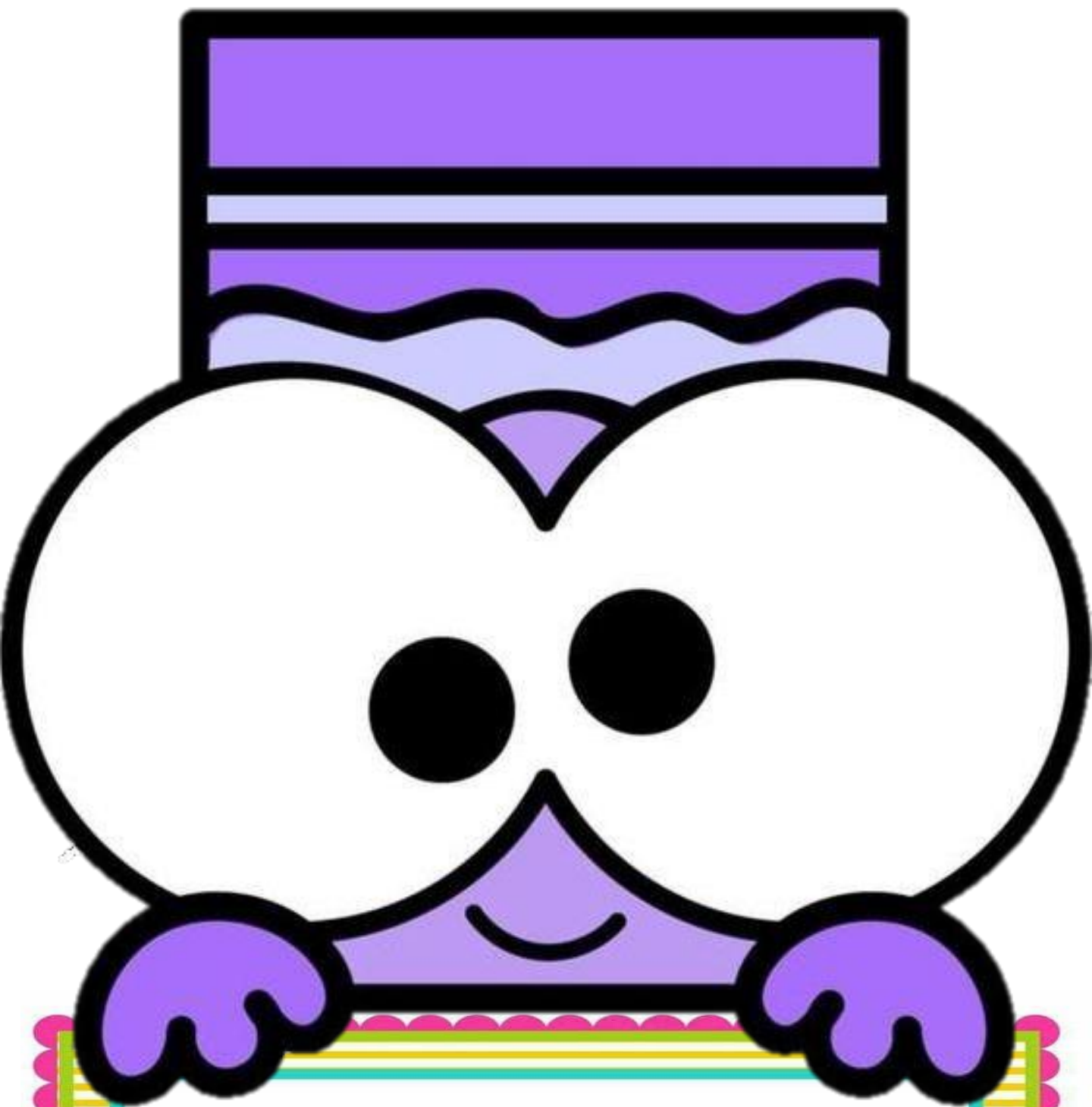


Matriz
de consistencia

MATRIZ DE CONSISTENCIA

Modelo didáctico “Pequeños artistas” y su efecto 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, 2024.

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	METODOLOGÍA	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS
<u>PROBLEMA GENERAL:</u> ¿Cuál es el efecto de la aplicación del modelo didáctico “Pequeños artistas” en el nivel de logro de la competencia crea proyectos desde los lenguajes artísticos, en los estudiantes de 4 años de una Institución Educativa Inicial de Tacna en el año 2024. <u>PROBLEMAS ESPECÍFICOS:</u> a) ¿Cuál es el nivel de desarrollo de la competencia crea proyectos desde los lenguajes artísticos, antes de la aplicación del modelo didáctico “Pequeños artistas” en los estudiantes de 4 años de una Institución Educativa Inicial de Tacna en el año 2024? b) ¿Cuál es el nivel de desarrollo de la competencia crea proyectos desde los lenguajes artísticos, después de la aplicación del modelo didáctico “Pequeños artistas” en los estudiantes de 4 años de una Institución Educativa Inicial de Tacna en el año 2024?	<u>OBJETIVO GENERAL</u> Determinar el efecto del modelo didáctico “Pequeños artistas” en el nivel de logro de la competencia crea proyectos desde los lenguajes artísticos, en los estudiantes de 4 años de una Institución Educativa Inicial de Tacna en el año 2024. <u>OBJETIVOS ESPECÍFICOS:</u> a) Identificar el nivel de desarrollo de la competencia crea proyectos desde los lenguajes artísticos, antes de la aplicación del modelo didáctico “Pequeños artistas” en los estudiantes de 4 años de una Institución Educativa Inicial de Tacna en el año 2024. b) Evaluar el nivel de desarrollo de la competencia crea proyectos desde los lenguajes artísticos, después de la aplicación del modelo didáctico “Pequeños artistas” en los estudiantes de 4 años de una Institución Educativa Inicial de Tacna en el año 2024.	<u>HIPÓTESIS GENERAL:</u> La aplicación del modelo didáctico “Pequeños artistas” eleva el nivel de inicio a logro esperado de la competencia crea proyectos desde los lenguajes artísticos en los estudiantes de 4 años de una Institución Educativa Inicial de Tacna en el año 2024. <u>HIPÓTESIS ESPECÍFICAS:</u> a) El nivel de la competencia crea proyectos desde los lenguajes artísticos se encuentra en el nivel de inicio, antes de la aplicación del modelo didáctico “Pequeños artistas” en los estudiantes de 4 años de una institución educativa inicial de Tacna en el año 2024. b) El nivel de la competencia crea proyectos desde los lenguajes artísticos se encuentra en el nivel de logro esperado, después de la aplicación del modelo didáctico “Pequeños artistas” en los estudiantes de 4 años de una institución educativa inicial de Tacna en el año 2024.	<u>VARIABLES DE ESTUDIO:</u> VARIABLE DEPENDIENTE: Competencia Crea proyectos desde los lenguajes artísticos. Dimensiones: • Explora y experimenta • Aplica procesos creativos • Sociabiliza sus procesos y proyectos Escala de evaluación: Inicio 0-10 Proceso 11-13 Logro esperado 14-17 Logro destacado 18-20 VARIABLE INDEPENDIENTE: Modelo didáctico “Pequeños artistas” Dimensiones: • Exploración del material • Propuesta de ideas • Aplicación de ideas • Socialización de los proyectos	<u>Enfoque:</u> Cuantitativo: Tipo: Explicativa, porque la formulación de hipótesis es fundamental, ya que sirven para orientar el camino a seguir en la investigación. Diseño: Pre experimental porque se trabaja con un grupo en el que se implementara el modelo didáctico “Pequeños artistas” GE O₁ X O₂ Población 54 estudiantes de la de la Institución Educativa Inicial Cuna Jardín Clarita Gambetta de la Tacna. Muestra: 15 niños del aula “Respetuosos” de 4 años de la Institución Educativa Inicial Cuna Jardín Clarita Gambetta de la Tacna. Muestreo: No probabilístico, por conveniencia o intencional porque no se tubo previo conocimiento del grupo de estudio, a su vez, se utiliza el procedimiento por conveniencia o intencional ya que se identificó casos específicos dentro de la población designada.	<u>Técnica:</u> Observación <u>Instrumentos</u> Rubrica de evaluación contiene 3 dimensiones a evaluar y un total de 10 ítems. <u>T. procesamiento</u> MS-Excel SPSS <u>T. análisis</u> Estadística descriptiva: • Frecuencias • Porcentaje • Media • Desviación. estándar Estadística inferencial • T de Student Nivel de confianza • 95%



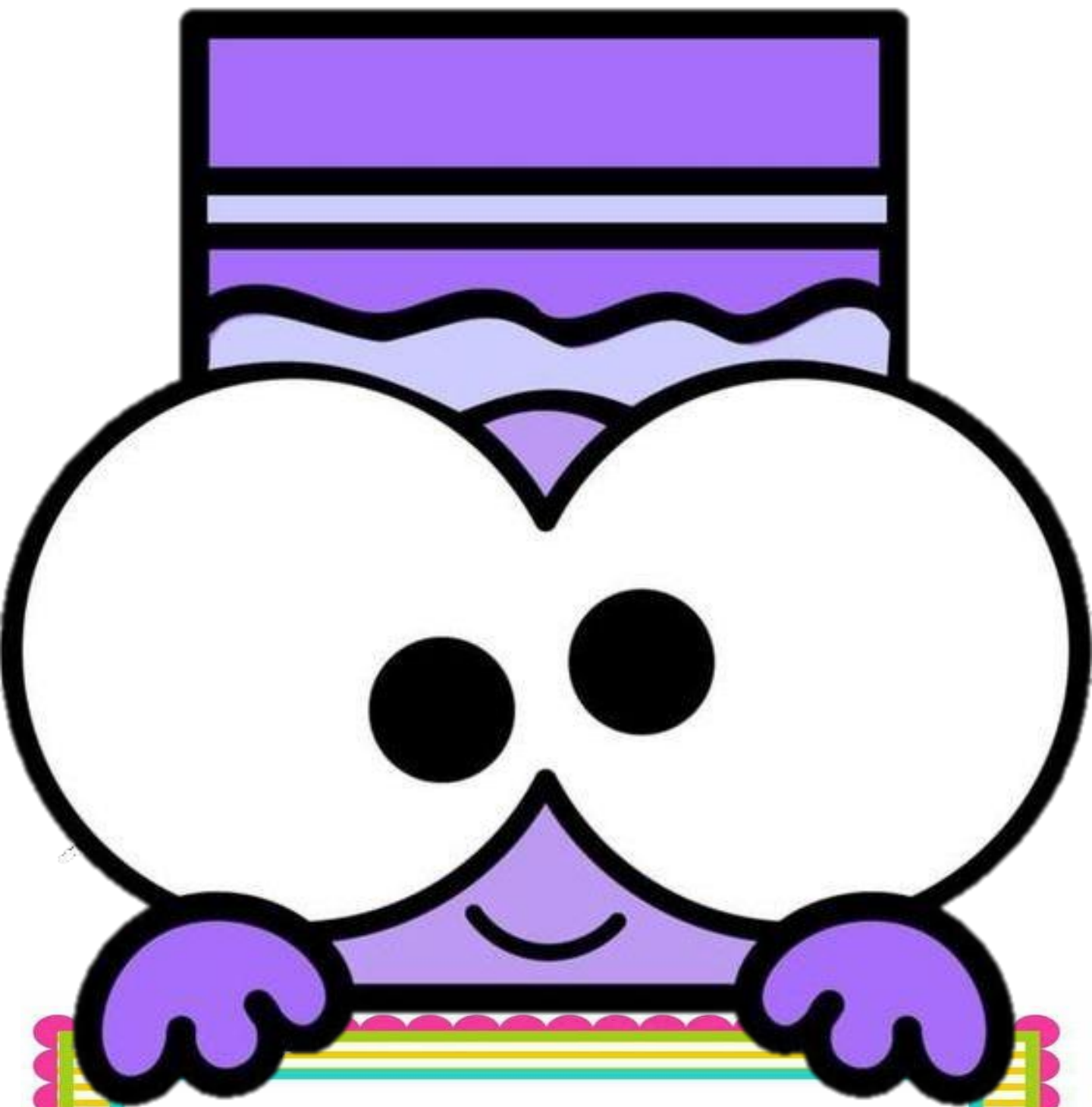
Base de datos

PRE TEST CREA PROYECTOS DESDE LOS LENGUAJES ARTISTICOS - 4 AÑOS RESPETUOSOS

Muestra	E Y E			A.P.C			S P Y P				SUMA DIRECTA				PUNTAJE VIGESIMAL				PUNTAJE CUALITATIVO			
N°	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	Dimensión 1	Dimensión 2	Dimensión 3	TOTAL	TOTAL	D1	D2	D3	TOTAL	D1	D2	D3
1	2	2	2	2	2	2	1	3	2	2	6	6	8	20	10	10	10	13	En inicio	En inicio	En inicio	En proceso
2	2	2	2	3	2	2	2	2	1	3	6	7	8	21	11	10	13	13	En proceso	En inicio	En proceso	En proceso
3	2	2	2	3	3	1	1	2	1	2	6	7	6	19	9	10	13	8	En inicio	En inicio	En proceso	En inicio
4	2	1	3	2	2	2	3	2	2	1	6	6	8	20	10	10	10	13	En inicio	En inicio	En inicio	En proceso
5	2	1	2	3	2	3	1	2	2	2	5	8	7	20	10	7	17	10	En inicio	En inicio	Logro esperado	En inicio
6	3	1	2	1	2	2	3	2	1	2	6	5	8	19	9	10	7	13	En inicio	En inicio	En inicio	En proceso
7	2	2	2	1	2	2	2	3	1	1	6	5	7	18	8	10	7	10	En inicio	En inicio	En inicio	En inicio
8	2	1	2	2	1	2	2	2	2	2	5	5	8	18	8	7	7	13	En inicio	En inicio	En inicio	En proceso
9	2	1	2	2	2	2	2	1	2	2	5	6	7	18	8	7	10	10	En inicio	En inicio	En inicio	En inicio
10	3	2	2	2	1	2	2	2	2	2	7	5	8	20	10	13	7	13	En inicio	En proceso	En inicio	En proceso
11	2	2	2	3	2	1	2	2	2	2	6	6	8	20	10	10	10	13	En inicio	En inicio	En inicio	En proceso
12	2	2	2	1	2	2	2	1	2	2	6	5	7	18	8	10	7	10	En inicio	En inicio	En inicio	En inicio
13	3	2	2	2	3	1	2	2	3	2	7	6	9	22	12	13	10	15	En proceso	En proceso	En inicio	Logro esperado
14	3	1	2	2	2	2	2	1	1	2	6	6	6	18	8	10	10	8	En inicio	En inicio	En inicio	En inicio
15	2	2	2	2	2	2	2	2	1	3	6	6	8	20	10	10	10	13	En inicio	En inicio	En inicio	En proceso

POST TEST CREA PROYECTOS DESDE LOS LENGUAJES ARTISTICOS - 4 AÑOS RESPETUOSOS

Muestra	E Y E			A.P.C			S P Y P				SUMA DIRECTA				PUNTAJE VIGESIMAL				PUNTAJE CUALITATIVO			
N°	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	Dimensión 1	Dimensión 2	Dimensión 3	TOTAL	TOTAL	D1	D2	D3	TOTAL	D1	D2	D3
1	3	2	2	2	3	3	2	3	2	3	7	8	10	25	15	13	17	18	Logro esperado	En proceso	Logro esperado	Logro destacado
2	2	3	3	3	3	2	3	2	2	3	8	8	10	26	16	17	17	18	Logro esperado	Logro esperado	Logro esperado	Logro destacado
3	3	2	2	3	3	2	2	3	2	2	7	8	9	24	14	13	17	15	Logro esperado	En proceso	Logro esperado	Logro esperado
4	3	2	3	3	2	3	3	3	2	2	8	8	10	26	16	17	17	18	Logro esperado	Logro esperado	Logro esperado	Logro destacado
5	3	2	3	3	3	3	2	3	2	3	8	9	10	27	17	17	20	18	Logro esperado	Logro esperado	Logro destacado	Logro destacado
6	3	2	2	3	3	2	3	3	2	2	7	8	10	25	15	13	17	18	Logro esperado	En proceso	Logro esperado	Logro destacado
7	2	2	3	2	3	2	3	2	2	2	7	7	9	23	13	13	13	15	En proceso	En proceso	En proceso	Logro esperado
8	3	2	2	2	2	3	3	3	2	2	7	7	10	24	14	13	13	18	Logro esperado	En proceso	En proceso	Logro destacado
9	3	2	2	3	2	2	3	2	2	2	7	7	9	23	13	13	13	15	En proceso	En proceso	En proceso	Logro esperado
10	3	3	2	3	3	2	3	2	3	2	8	8	10	26	16	17	17	18	Logro esperado	Logro esperado	Logro esperado	Logro destacado
11	3	2	3	3	2	2	3	3	2	2	8	7	10	25	15	17	13	18	Logro esperado	Logro esperado	En proceso	Logro destacado
12	3	2	2	2	3	2	3	2	2	2	7	7	9	23	13	13	13	15	En proceso	En proceso	En proceso	Logro esperado
13	3	3	2	3	3	3	3	2	3	2	8	9	10	27	17	17	20	18	Logro esperado	Logro esperado	Logro destacado	Logro destacado
14	3	2	2	2	3	2	3	2	2	2	7	7	9	23	13	13	13	15	En proceso	En proceso	En proceso	Logro esperado
15	2	2	3	2	3	2	3	3	2	3	7	7	11	25	15	13	13	20	Logro esperado	En proceso	En proceso	Logro destacado

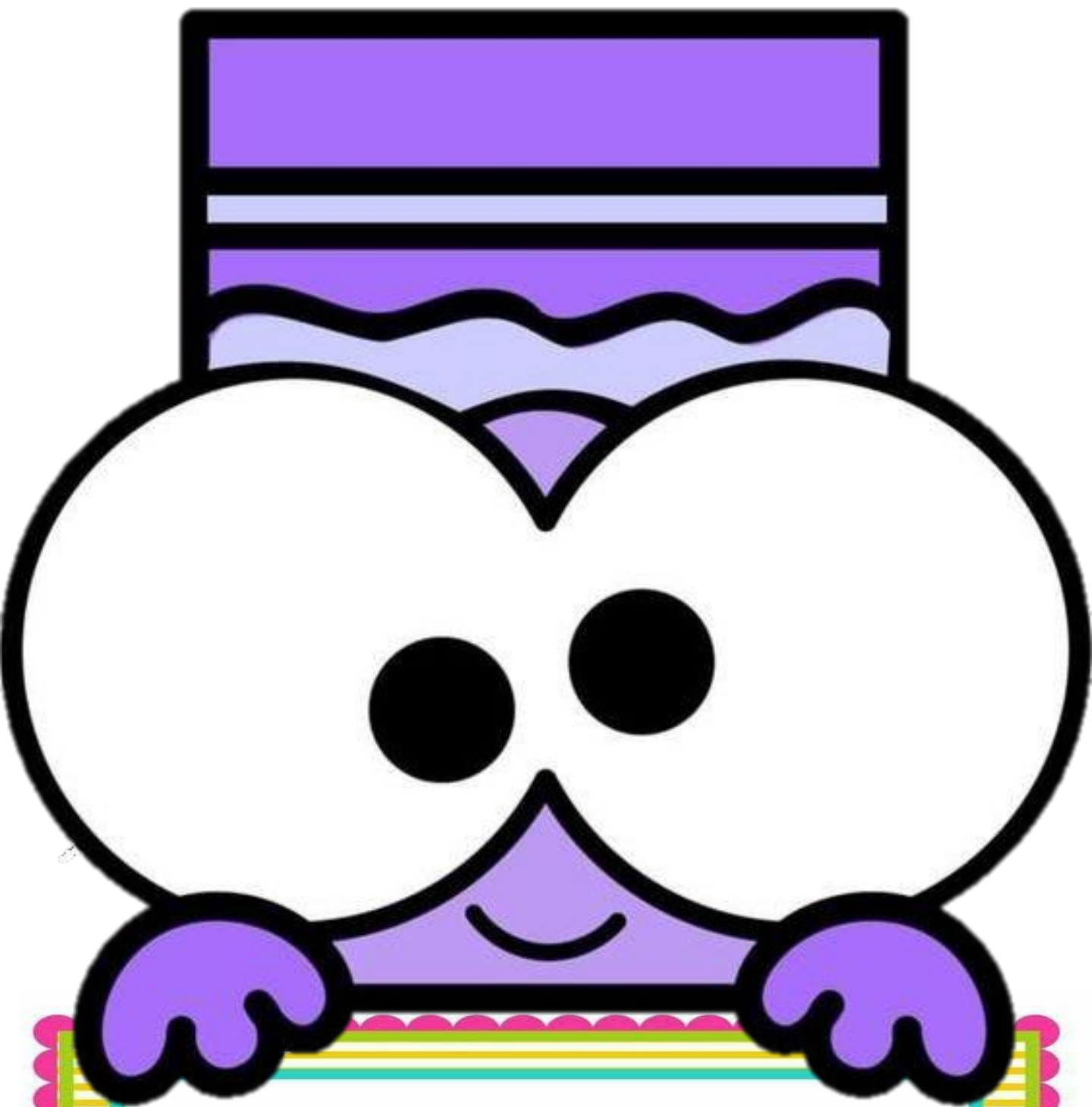


Matriz del modelo
didáctico

MATRIZ DE ORGANIZACIÓN DE MODELO “PEQUEÑOS ARTISTAS”

COMPETENCIA: Crea proyectos desde los lenguajes artísticos / Fuente: MINEDU

ENFOQUE DEL ÁREA	NIVELES DEL ENFOQUE	TEORÍAS		PROCESOS DIDÁCTICOS Gráfico plástico	CAPACIDADES DE LA COMPETENCIA	MODELO DIDÁCTICO “PEQUEÑOS ARTISTAS”
		PEDAGÓGICO	PSICOLÓGICO			
Comunicativo	-Competencia gramatical. -Competencia discursiva. -Competencia sociolingüística -Competencia estratégica.	<u>Graham Wallas</u> Teoría “Fases del proceso creativo” 1.Preparación - Identificar un problema o necesidad - recopilación de la información para entender el problema - implica Investigar, analizar, <i>experimentar</i> y probar diferentes posibilidades para resolver el problema. 2.Incubación - Interioriza el problema y se plantea posibles soluciones - <i>combinación de ideas</i> adquiridas en la fase anterior 3.Illuminación - Identificar la idea a aplicar - Proceso de las ideas para enfocarnos con la cual se va a trabajar 4.Verificación - Aplica la solución y analiza <i>Seguir estas fases te ayudará a desarrollar tu creatividad al máximo.</i>	<u>David A. Kolb</u> Teoría “Ciclo del aprendizaje experiencial” 1. (EC) <i>explora</i> Experiencia concreta (Tiene una experiencia) 2. (OR) <i>analiza</i> Observación reflexiva (reflexiona desde la experiencia) 3. (CA) <i>decide</i> Conceptualización abstracta (aprende de la experiencia) 4. (EA) <i>actúa</i> Experimentación activa (aplica lo aprendido) <i>Relaciona los estilos de aprendizaje con los procesos de actividad cognitiva desarrollada en una experiencia concreta; se crea conocimiento a través de la transformación provocada por la experiencia.</i>	-Asamblea. -Exploración libre del material. -Desarrollo de la actividad. -Verbalización de lo realizado.	-Explora y experimenta los lenguajes del arte. -Aplica procesos creativos. -Socializa sus procesos y proyectos.	<u>Paso 1: Exploración del material.</u> se refiere a la exposición del estudiante ante una situación determinada y atractiva, misma que lo invita a explorar con su cuerpo los diversos materiales que se le presenten y se manera autónoma pueda proponer combinaciones con y que puede hacer ellos. <u>Paso 2: Propuesta de ideas.</u> busca tomar decisiones tras el anterior proceso; de manera que el estudiante pueda hacer algo propio tras la exploración, a fin de generar propuestas conscientes y propias de lo que desea realizar con los materiales, el cómo y dónde. <u>Paso 3: Aplicación de ideas.</u> se enfoca en que el estudiante tras haber tomado una decisión de lo que desea hacer, llevando al estudiante a concretizar sus propias ideas y propuestas, a fin de que pueda realizar la creación de su proyecto. <u>Paso 4: Socialización de los proyectos.</u> se centra en el después de culminar la creación del proyecto, ya que una vez la idea inicial sea concretizada, el estudiante puede compartir el procedimiento que realizo y aquellos hallazgos que descubrió, permitiendo que su creación pueda ir más allá y pueda ser compartido, además de la autovaloración.



Actividades de
aprendizaje



TALLER DE APRENDIZAJE “PEQUEÑOS ARTISTAS”

I. DATOS GENERALES:

Modelo didáctico: “Pequeños artistas”

Fecha: 30 de mayo hasta 11 de julio del año 2024

Estudiantes: Zarai Sunmi Maquera Caipa

.. Samira Yazmin Urure Jiménez

Metas cuantitativas: 15 niños de 4 años de la sección “Respetuosos” de la Cuna Jardín Clarita Gambetta.

Justificación:

Durante la ejecución de la práctica pedagógica durante la formación docente y tras realizar un diagnóstico, se pudo detectar en los estudiantes de 4 años de la Cuna jardín “Clarita Gambetta” de la ciudad de Tacna, muestran un insuficiente desarrollo de la competencia crea proyectos desde los lenguajes artísticos, dejando en evidencia las dificultades que presentan los niños para explorar por iniciativa propia diversos materiales de acuerdo a sus necesidades e intereses; además, muestran dificultades para representar ideas acerca de sus vivencias personales usando diversos lenguajes artísticos; y por último, se evidencia dificultad para comentar o mostrar de forma espontánea a compañeros o adultos de su entorno lo que ha realizado, al jugar y crear proyectos a través de los lenguajes artísticos. Haciendo posible identificar algunos factores causales en el desarrollo de la competencia crea proyectos desde los lenguajes artísticos; entre ellos, se puede resaltar, la insuficiente estimulación por parte de los padres o cuidadores de los infantes, debido a la insuficiente capacitación para tal efecto; al mismo tiempo, los niños evidencian timidez e inseguridad para expresar o crear en su entorno y para con sus pares, tras haber tenido pocas oportunidades de expresarse de manera libre; por otro lado, resalta el insuficiente abastecimiento de materiales o recursos que permitan facilitar el aprendizaje autónomo y creativo del niño. Por último, la causa principal viene a ser la insuficiente metodología utilizada por el docente a fin de orientar al desarrollo de la competencia crea proyectos desde los lenguajes artísticos.

A raíz de la problemática descrita, se propone como alternativa de solución el modelo didáctico “Pequeños artistas” con el objetivo de desarrollar la competencia crea proyectos desde los lenguajes artísticos; misma que se fundamenta en la teoría pedagógica “Proceso creativo” de Graham Wallas y la teoría psicológica “Ciclo del aprendizaje experiencial” de David A. Kolb; cabe enfatizar que, dicho modelo didáctico prioriza la estimulación de la creatividad y la autonomía a través del lenguaje grafico plástico; y la aplicación de dicho modelo no quedo solo en el aula, este se convertirá en una gran herramienta para los docentes a fin de desarrollar la competencia crea proyectos desde los lenguajes artísticos.

II. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:

Enfoques	Búsqueda de la excelencia
Valor y actitudes	Superación personal: Disposición a adquirir cualidades que mejorarán el propio desempeño y aumentarán el estado de satisfacción consigo mismo y con las circunstancias.



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

INSTITUCIÓN ACREDITADA SEGÚN RESOLUCIÓN DEL CONSEJO SUPERIOR N°022-2014-

Área	Competencia	Capacidades	Desempeños	Criterios de evaluación
Comunicación	Crea proyectos desde los lenguajes artísticos	• Explora y experimenta los lenguajes del arte. • Aplica procesos Creativos. • Socializa sus procesos y proyectos.	• 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. • 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, etc.). • 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.	• Explora con su cuerpo diversos materiales según su interés. • Propone combinaciones usando los materiales proporcionados y materiales adicionales. • Expresa mediante el lenguaje verbal y no verbal las diversas posibilidades de lo que puede hacer con los materiales. • Define con seguridad sus ideas acerca del proyecto artístico que desea crear. • Selecciona materiales de su interés para crear su proyecto artístico. • Crea su proyecto artístico con autonomía. • Valora el proyecto artístico que creó utilizando palabras y gestos. • Comunica utilizando palabras y gestos cómo se sintió durante el proceso de creación de su proyecto artístico. • Expresa con los demás el proceso que siguió para crear su proyecto artístico. • Valora usando palabras y gestos los proyectos artísticos que crean sus compañeros.

III. PROYECCIÓN DE ACTIVIDADES

Pre test	Aplicación de la prueba de entrada (30 de mayo de 2024)
Aplicación de modelo didáctico “Pequeños artistas”	N° 1 “Todos juntos creamos” (06 de junio de 2024)
	N° 2 “Me divierto dibujando” (10 de junio de 2024)
	N° 3 “Me divierto creando mi propio personaje” (13 de junio de 2024)
	N° 4 “Me divierto creando una maseta” (17 de junio de 2024)
	N° 5 “Me divierto creando mi poncho” (20 de junio de 2024)
	N° 6 “Me divierto creando con plastilina” (27 de junio de 2024)
	N° 7 “¿Cómo he creado mi proyecto?” (04 de julio de 2024)
Post test	Aplicación de la prueba de salida (11 de julio de 2024)

IV. EVALUCIÓN:

El instrumento de evaluación para la aplicación del modelo didáctico “Pequeños artistas” será una rubrica de evaluación, que contiene criterios o dimensiones a evaluar y estos se presentan de manera gradual; por ello, se realizara un pre test empleando como instrumento, una rubrica de evaluación, donde medirá el desarrollo de la competencia crea proyectos desde los lenguajes artísticos, teniendo como dimensiones a las capacidades de dicha competencia; también se aplica un post test al termino de las siete aplicaciones del modelo didáctico; esto permitirá evidenciar el desarrollo de la competencia y el efecto del modelo didáctico “Pequeños artistas” en la Cuna jardín “Clarita Gambetta” de la ciudad de Tacna.



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA “JOSÉ JIMÉNEZ
BORJA” TACNA

INSTITUCIÓN ACREDITADA SEGÚN RESOLUCIÓN DEL CONSEJO SUPERIOR N°022-2014-

ACTIVIDAD N° 01 “TODOS JUNTOS CREAMOS”

I. DATOS INFORMATIVOS:

I.1. Institución Educativa:	Cuna Jardín “Clarita Gambetta”
I.2. Nombre de la Docente de Aula:	Liliana Jessica Valdivia Condori
I.3. Estudiante Practicante	Zarai Sunmi Maquera Caipa Samira Yazmin Urure Jimenez
I.4. Sección - Edad	4 años “Respetuosos”
I.5. Fecha:	06 de junio del año 2024
I.6. Programa de Estudios	Educación Inicial
I.7. Ciclo	VIII “B”

II. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:

Enfoques	Búsqueda de la excelencia
Valor y actitudes	Superación personal: Disposición a adquirir cualidades que mejorarán el propio desempeño y aumentarán el estado de satisfacción consigo mismo y con las circunstancias.

Área	Competencia	Capacidades	Desempeños	Evidencia y/o producto
Comunicación	Crea proyectos desde los lenguajes artísticos.	• Explora y experimenta los lenguajes del arte. • Aplica procesos Creativos. • Socializa sus procesos y proyectos.	• 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. • 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, etc.). • 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.	Los niños exploran lo que pueden hacer con los materiales proporcionados, y crear sus proyectos en equipos.

III. SECUENCIA DIDÁCTICA:

Momentos	Descripción de la secuencia (Estrategias)	Recursos y/o materiales
Inicio	Aplicación del modelo didáctico “Pequeños artistas” Exploración del material - Los niños reciben información mediante la siguiente canción dirigiéndose al patio ordenadamente donde descubren una alfombra mágica, seguidamente juegan en la dinámica “La pelota de la imaginación” (consiste en que los niños pasan una pelota de mano en mano y cuando la música se detenga, quien tenga la pelota debe expresar qué creación le gustaría realizar) “La abeja aventurera” Era una abeja aventurera decidió salir de casa marchando 1, 2, 3 marchando 4, 5, 6 marchando 7, 8 marchando 9 y 10	Alfombra mágica  Pelota de la imaginación 



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

INSTITUCIÓN ACREDITADA SEGÚN RESOLUCIÓN DEL CONSEJO SUPERIOR N°022-2014-

	<i>era una abeja aventurera era una abeja feliz.</i> - Los niños observan una olla y descubren que dentro guarda materiales como: 4 unidades de papel sábana, esponjas, pintura, pinceles, platos de plástico y cartón. Luego con ayuda de un “Panal de abeja” los niños sacan un distintivo (este será de diferentes colores, cuatro en total) para formar equipos. - Los niños en equipo dividen la información obtenida, explorando y manipulando las características de los distintos materiales. - Los niños relacionan los materiales encontrados, expresan y justifican que combinaciones podrían hacer con ellos. - Los niños observan y escuchan el propósito del día: “Los niños y niñas en equipos realizan creaciones”	Olla  Cartel de propósito 
Desarrollo	Propuesta de ideas - Los niños equipo receptionan información acerca de las combinaciones que pueden hacer con los materiales. - Los niños identifican la creación del proyecto que desean realizar. - Los niños establecen relación entre la creación del proyecto que desean realizar y los materiales que utilizarán. - Los niños presentan mediante palabras la creación de su proyecto que desean realizar y que necesitarán (justifican su respuesta). Aplicación de ideas - Los niños tras receptionar información acerca de la creación del proyecto que desean realizar, seleccionan aquello que utilizarán, observan el reloj que les avisara cuanto tiempo queda para realizar sus creaciones, y se dirigen a sus lugares. - Los niños identifican y secuencian el procedimiento que seguirán para realizar la creación de su proyecto. - Los niños ejecutan los procedimientos que identificaron anteriormente.	Pintura y pinceles  Esponja y Papel  Platos y distintivos  Reloj 
Cierre	Socialización de los proyectos - Los niños receptionan información tras concluir la creación de su proyecto. - Los niños observan la creación que realizaron y la de sus compañeros. - Los niños presentan con los demás la creación que hicieron y con ayuda del “Tarro de miel preguntón” argumentan la creación de su proyecto mediante algunas interrogantes: ✓ ¿Qué creación realizaron? ¿Por qué? ✓ ¿Qué materiales utilizaste para realizar tu creación? ✓ ¿Cómo te sentiste durante la creación de tu proyecto? ¿Cómo lo hiciste? ✓ ¿Cómo te sientes al compartir tu creación con los demás? ¿Qué crees que puedes hacer con tu creación? ¿Con quién podemos compartirlo? - Luego de compartir la creación de su proyecto, en conjunto dan un aplauso a cada niño y creación, posterior a ello, todos deciden donde colocar sus creaciones para compartirlas con los demás.	Tarro de miel preguntón 

IV. EVALUACIÓN:

Criterios de Evaluación	Instrumento
• Explora de manera autónoma diversos materiales según su interés • Descubre diversas posibilidades de lo que puede hacer con los materiales. • Muestra y comenta el proceso de la creación de su proyecto.	Registro de observación



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA “JOSÉ JIMÉNEZ
BORJA” TACNA

INSTITUCIÓN ACREDITADA SEGÚN RESOLUCIÓN DEL CONSEJO SUPERIOR N°022-2014-

V. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

Ministerio de Educación (2016). *Currículo Nacional*
[Archivo PDF]. <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/curriculo-nacional-de-la-educacion-basica.pdf>

Ministerio de Educación (2016). *Programa Curricular de Educación Inicial* [Archivo PDF].
<http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacion-inicial.pdf>

VIII “B” Docente de Práctica

Docente de Aula

Practicante
Zarai Sunmi Maquera Caipa

VIII “B” Docente de Investigación

Asesor

Practicante
Samira Yazmin Urure Jimenez



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA “JOSÉ JIMÉNEZ
BORJA” TACNA

INSTITUCIÓN ACREDITADA SEGÚN RESOLUCIÓN DEL CONSEJO SUPERIOR N°022-2014-

ACTIVIDAD N° 02 “ME DIVIERTO DIBUJANDO”

I. DATOS INFORMATIVOS:

I.1. Institución Educativa:	Cuna Jardín “Clarita Gambetta”
I.2. Nombre de la Docente de Aula:	Liliana Jessica Valdivia Condori
I.3. Estudiante Practicante	Zarai Sunmi Maquera Caipa Samira Yazmin Urure Jimenez
I.4. Sección - Edad	4 años “Respetuosos”
I.5. Fecha:	10 de junio del año 2024
I.6. Programa de Estudios	Educación Inicial
I.7. Ciclo	VIII “B”

II. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:

Enfoques	Búsqueda de la excelencia
Valor y actitudes	Superación personal: Disposición a adquirir cualidades que mejorarán el propio desempeño y aumentarán el estado de satisfacción consigo mismo y con las circunstancias.

Área	Competencia	Capacidades	Desempeños	Evidencia y/o producto
Comunicación	Crea proyectos desde los lenguajes artísticos.	• Explora y experimenta los lenguajes del arte. • Aplica procesos Creativos. • Socializa sus procesos y proyectos.	• 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. • 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, etc.). • 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.	Los niños eligen cuál será la creación de su proyecto y lo realizan de manera autónoma

III. SECUENCIA DIDÁCTICA:

Momentos	Descripción de la secuencia (Estrategias)	Recursos y/o materiales
Inicio	Aplicación del modelo didáctico “Pequeños artistas” Exploración del material - Los niños reciben información mediante la siguiente canción y responde algunas preguntas acerca de la canción que cantaron: “Super abeja” <i>Soy una abeja grande, grande Tengo dos antenas Tengo dos alas Tengo una super capa Tengo muchas amigas Que me quieren a mi Me gusta ayudar, si, si, si Me gusta pintar, si, si, si Me gusta dibujar, si, si, si Una super abeja soy yo</i> ✓ ¿De qué trata la canción? ✓ ¿Les gusta pintar y dibujar? ¿Por qué?	Pandereta  Cohete 



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA “JOSÉ JIMÉNEZ BORJA” TACNA

INSTITUCIÓN ACREDITADA SEGÚN RESOLUCIÓN DEL CONSEJO SUPERIOR N°022-2014-

	✓ ¿Qué les gustaría dibujar? ¿Qué les gustaría pintar ✓ ¿Qué necesitaremos? ¿Quiénes lo pueden hacer? - Los niños observan un cohete ingresar por la puerta y descubren que dicho cohete guarda materiales como: crayones, plumones y hojas, seguidamente con ayuda de la “Abeja sorteadora” participan para descubrir el contenido del cohete. - Los niños dividen la información obtenida, explorando las características de los materiales que descubrieron. - Los niños relacionan los materiales encontrados, expresan y justifican que combinaciones podrían hacer con ellos. - Los niños observan y escuchan el propósito del día: “Los niños y niñas deciden qué creación desean realizar”	Abeja sorteadora  Cartel de propósito 
Desarrollo	Propuesta de ideas - Los niños reciben información acerca de las combinaciones que pueden hacer con los materiales. - Los niños identifican la creación del proyecto que desean realizar. - Los niños establecen relación entre la creación del proyecto que desean realizar y los materiales que utilizarán. - Los niños presentan mediante palabras la creación de su proyecto que desean realizar y que necesitarán (justifican su respuesta). Aplicación de ideas - Los niños tras recibir información acerca de la creación del proyecto que desean realizar, seleccionan aquellos materiales que utilizarán, observan el reloj que les avisará cuánto tiempo queda para realizar sus creaciones, y se dirigen a sus lugares. - Los niños identifican y secuencian el procedimiento que seguirán para realizar la creación de su proyecto. - Los niños ejecutan los procedimientos que identificaron anteriormente.	Crayones  Plumones  Hojas  Reloj tic tac 
Cierre	Socialización de los proyectos - Los niños reciben información tras concluir la creación de su proyecto. - Los niños observan la creación que realizaron y la de sus compañeros. - Los niños presentan con los demás la creación que hicieron y con ayuda del “Tarro de miel preguntón” argumentan la creación de su proyecto mediante algunas interrogantes: ✓ ¿Qué creación realizaron? ¿Por qué? ✓ ¿Qué materiales utilizaste para realizar tu creación? ✓ ¿Cómo te sentiste durante la creación de tu proyecto? ¿Cómo lo hiciste? ✓ ¿Qué otros lugares te gustaría visitar para realizar otras creaciones? ¿Por qué? ✓ ¿Cómo te sientes al compartir tu creación con los demás? ¿Qué crees que puedes hacer con tu creación? ¿Con quién podemos compartirlo? - Luego de compartir la creación de su proyecto, en conjunto dan un aplauso a cada uno de ellos, posterior a ello, todos descubren un mural, donde colocan la creación de su proyecto.	Tarro de miel preguntón 

IV. EVALUACIÓN:

Criterios de Evaluación	Instrumento
• Explora de manera autónoma diversos materiales según su interés • Descubre diversas posibilidades de lo que puede hacer con los materiales. • Muestra y comenta el proceso de la creación de su proyecto.	Registro de observación



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA “JOSÉ JIMÉNEZ
BORJA” TACNA

INSTITUCIÓN ACREDITADA SEGÚN RESOLUCIÓN DEL CONSEJO SUPERIOR N°022-2014-

V. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

Ministerio de Educación (2016). *Currículo Nacional*
[Archivo PDF]. <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/curriculo-nacional-de-la-educacion-basica.pdf>

Ministerio de Educación (2016). *Programa Curricular de Educación Inicial* [Archivo PDF].
<http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacion-inicial.pdf>

VIII “B” Docente de Práctica

Docente de Aula

Practicante
Zarai Sunmi Maquera Caipa

VIII “B” Docente de Investigación

Asesor

Practicante
Samira Yazmin Urure Jimenez



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA “JOSÉ JIMÉNEZ
BORJA” TACNA

INSTITUCIÓN ACREDITADA SEGÚN RESOLUCIÓN DEL CONSEJO SUPERIOR N°022-2014-

ACTIVIDAD N° 03 “ME DIVIERTO CREANDO MI PROPIO PERSONAJE”

I. DATOS INFORMATIVOS:

I.1. Institución Educativa:	Cuna Jardín “Clarita Gambetta”
I.2. Nombre de la Docente de Aula:	Liliana Jessica Valdivia Condori
I.3. Estudiante Practicante	Zarai Sunmi Maquera Caipa Samira Yazmin Urure Jimenez
I.4. Sección - Edad	4 años “Respetuosos”
I.5. Fecha:	13 de junio del año 2024
I.6. Programa de Estudios	Educación Inicial
I.7. Ciclo	VIII “B”

II. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:

Enfoques	Búsqueda de la excelencia
Valor y actitudes	Superación personal: Disposición a adquirir cualidades que mejorarán el propio desempeño y aumentarán el estado de satisfacción consigo mismo y con las circunstancias.

Área	Competencia	Capacidades	Desempeños	Evidencia y/o producto
Comunicación	Crea proyectos desde los lenguajes artísticos.	• Explora y experimenta los lenguajes del arte. • Aplica procesos Creativos. • Socializa sus procesos y proyectos.	• 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. • 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, etc.). • 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.	Los niños crean un proyecto utilizando materiales de su interés, y comentan como lo hicieron.

III. SECUENCIA DIDÁCTICA:

Momentos	Descripción de la secuencia (Estrategias)	Recursos y/o materiales
Inicio	Aplicación del modelo didáctico “Pequeños artistas” Exploración del material - Los niños reciben información mediante la siguiente adivinanza y algunas preguntas acerca de la misma: “¿Quién soy?” Un gran héroe soy en YouTube y en la tele me pueden ver mi casa es muy genial y me gusta queso comer ¿Quién soy? (Mickey mouse) ✓ ¿De quién hablaba la adivinanza? ¿Conocen ese personaje? ✓ ¿Cuál es tu personaje favorito? ¿Por qué? ✓ ¿Crees que podamos crear un nuevo personaje? ¿Qué podemos utilizar? ✓ ¿Qué creen que debemos hacer primero? ¿Qué haremos al final? ¿Quiénes lo pueden hacer?	Cartel de propósito 



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA “JOSÉ JIMÉNEZ BORJA” TACNA

INSTITUCIÓN ACREDITADA SEGÚN RESOLUCIÓN DEL CONSEJO SUPERIOR N°022-2014-

	- Los niños observan la alfombra mágica y en equipo buscan secretos alrededor de la alfombra, luego reúnen todo lo que encontraron dentro de la alfombra y forman asamblea. - Los niños dividen la información obtenida, explorando las características de los materiales. - Los niños relacionan los materiales encontrados, expresan y justifican que combinaciones podrían hacer con ellos. - Los niños observan y escuchan el propósito del día: “Los niños crean su propio personaje”	Alfombra mágica
Desarrollo	Propuesta de ideas - Los niños reciben información acerca de las características de los materiales. - Los niños identifican la creación del proyecto que desean realizar. - Los niños establecen relación entre la creación del proyecto que desean realizar y los materiales que necesitan. - Los niños presentan mediante palabras la creación de su proyecto que desean realizar y que materiales utilizarán (justifican su respuesta). Aplicación de ideas - Los niños tras recibir información acerca de la creación del proyecto que desean realizar, seleccionan aquello que utilizarán, observan el reloj que les avisará cuánto tiempo queda para realizar sus creaciones. - Los niños identifican y secuencian el procedimiento que seguirán para realizar la creación de su proyecto. - Los niños ejecutan los procedimientos que identificaron anteriormente.	Vasos descartables Cucharas plásticas cartón Kit creativo Reloj
Cierre	Socialización de los proyectos - Los niños reciben información tras concluir la creación de su proyecto. - Los niños observan la creación que realizaron y la de sus compañeros. - Los niños presentan con los demás la creación que hicieron y con ayuda de la “Corona abeja” argumentan la creación de su proyecto mediante algunas interrogantes: ✓ ¿Qué creación realizaron? ¿Por qué? ¿Qué nombre le colocaste a la creación de tu proyecto? ✓ ¿Qué materiales utilizaste para realizar tu creación? ✓ ¿Cómo te sentiste durante la creación de tu proyecto? ¿Cómo lo hiciste? ✓ ¿Cómo te sientes al compartir tu creación con los demás? ¿Qué crees que puedes hacer con tu creación? ¿Con quién puedes compartirlo? - Luego de compartir la creación de su proyecto, en conjunto dan un aplauso a cada niño y creación, posterior a ello, los niños regresan al aula.	Corona abeja

IV. EVALUACIÓN:

Criterios de Evaluación	Instrumento
• Explora de manera autónoma diversos materiales según su interés • Descubre diversas posibilidades de lo que puede hacer con los materiales. • Muestra y comenta el proceso de la creación de su proyecto.	Registro de observación



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA “JOSÉ JIMÉNEZ
BORJA” TACNA

INSTITUCIÓN ACREDITADA SEGÚN RESOLUCIÓN DEL CONSEJO SUPERIOR N°022-2014-

V. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

Ministerio de Educación (2016). *Currículo Nacional*
[Archivo PDF]. <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/curriculo-nacional-de-la-educacion-basica.pdf>

Ministerio de Educación (2016). *Programa Curricular de Educación Inicial* [Archivo PDF].
<http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacion-inicial.pdf>

VIII “B” Docente de Práctica

Docente de Aula

Practicante
Zarai Sunmi Maquera Caipa

VIII “B” Docente de Investigación

Asesor

Practicante
Samira Yazmin Urure Jimenez



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA “JOSÉ JIMÉNEZ
BORJA” TACNA

INSTITUCIÓN ACREDITADA SEGÚN RESOLUCIÓN DEL CONSEJO SUPERIOR N°022-2014-

ACTIVIDAD N° 04 “ME DIVIERTO CREANDO UNA MASETA”

I. DATOS INFORMATIVOS:

I.1. Institución Educativa:	Cuna Jardín “Clarita Gambetta”
I.2. Nombre de la Docente de Aula:	Liliana Jessica Valdivia Condori
I.3. Estudiante Practicante	Zarai Sunmi Maquera Caipa Samira Yazmin Urure Jimenez
I.4. Sección - Edad	4 años “Respetuosos”
I.5. Fecha:	17 de junio del año 2024
I.6. Programa de Estudios	Educación Inicial
I.7. Ciclo	VIII “B”

II. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:

Enfoques	Búsqueda de la excelencia
Valor y actitudes	Superación personal: Disposición a adquirir cualidades que mejorarán el propio desempeño y aumentarán el estado de satisfacción consigo mismo y con las circunstancias.

Área	Competencia	Capacidades	Desempeños	Evidencia y/o producto
Comunicación	Crea proyectos desde los lenguajes artísticos.	• Explora y experimenta los lenguajes del arte. • Aplica procesos Creativos. • Socializa sus procesos y proyectos.	• 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. • 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, etc.). • 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.	Los niños crean un proyecto personalizando o masetas según su interés, y comentan como lo hicieron.

III. SECUENCIA DIDÁCTICA:

Momentos	Descripción de la secuencia (Estrategias)	Recursos y/o materiales
Inicio	Aplicación del modelo didáctico “Pequeños artistas” Exploración del material - Los niños reciben información mediante la siguiente adivinanza y algunas preguntas acerca de la misma: “¿Quién soy?” Tengo tallo y hojas Me encanta el agua y el sol En el campo vivo ¿Quién soy? (plantas) ✓ ¿De quién hablaba la adivinanza? ¿Dónde viven las plantas? ✓ ¿Podemos tener una planta en casa? ¿Por qué? ✓ ¿La planta está sobre una silla? ¿En qué lugar está dentro de casa? ¿Por qué? ¿Por qué necesita una masetita? ✓ ¿Qué creen podemos crear nuestras propias masetitas? ¿Qué necesitaremos? ¿Qué haremos primero?	Cartel de propósito 



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA “JOSÉ JIMÉNEZ BORJA” TACNA

INSTITUCIÓN ACREDITADA SEGÚN RESOLUCIÓN DEL CONSEJO SUPERIOR N°022-2014-

	- Los niños recuerdan que trajeron de casa botellas de plástico y van en busca de ellas, luego se sientan en sus lugares. - Los niños dividen la información obtenida, explorando las características de los materiales. - Los niños relacionan los materiales encontrados, expresan que otros materiales necesitan y que pasos deberían seguir. - Los niños observan y escuchan el propósito del día: “Los niños crean masetas”	
Desarrollo	Propuesta de ideas - Los niños reciben información acerca de las características de los materiales. - Los niños identifican la creación del proyecto que desean realizar. - Los niños establecen relación entre la creación del proyecto que desean realizar y los materiales que necesitan. - Los niños presentan mediante palabras la creación de su proyecto que desean realizar y que materiales utilizarán (justifican su respuesta). Aplicación de ideas - Los niños tras recibir información acerca de la creación del proyecto que desean realizar, seleccionan aquello que utilizarán, observan el reloj que les avisará cuánto tiempo queda para realizar sus creaciones. - Los niños identifican y secuencian el procedimiento que seguirán para realizar la creación de su proyecto. - Los niños ejecutan los procedimientos que identificaron anteriormente.	Botellas plásticas  Temperas  Kit creativo  Reloj 
Cierre	Socialización de los proyectos - Los niños reciben información tras concluir la creación de su proyecto. - Los niños observan la creación que realizaron y la de sus compañeros. - Los niños presentan con los demás la creación que hicieron y con ayuda del “Aro de la victoria” argumentan la creación de su proyecto mediante algunas interrogantes: ✓ ¿Qué creación realizaron? ¿Por qué? ¿Qué nombre le colocaste a la creación de tu proyecto? ✓ ¿Qué materiales utilizaste para realizar tu creación? ✓ ¿Cómo te sentiste durante la creación de tu proyecto? ¿Cómo lo hiciste? ✓ ¿Cómo te sientes al compartir tu creación con los demás? ¿Qué crees que puedes hacer con tu creación? ¿Con quién puedes compartirlo? - Luego de compartir la creación de su proyecto, en conjunto dan un aplauso a cada niño y creación.	Aro de la victoria 

IV. EVALUACIÓN:

Criterios de Evaluación	Instrumento
• Explora de manera autónoma diversos materiales según su interés • Descubre diversas posibilidades de lo que puede hacer con los materiales. • Muestra y comenta el proceso de la creación de su proyecto.	Registro de observación



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA “JOSÉ JIMÉNEZ
BORJA” TACNA

INSTITUCIÓN ACREDITADA SEGÚN RESOLUCIÓN DEL CONSEJO SUPERIOR N°022-2014-

V. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

Ministerio de Educación (2016). *Currículo Nacional*
[Archivo PDF]. <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/curriculo-nacional-de-la-educacion-basica.pdf>

Ministerio de Educación (2016). *Programa Curricular de Educación Inicial* [Archivo PDF].
<http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacion-inicial.pdf>

VIII “B” Docente de Práctica

Docente de Aula

Practicante
Zarai Sunmi Maquera Caipa

VIII “B” Docente de Investigación

Asesor

Practicante
Samira Yazmin Urure Jimenez



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA “JOSÉ JIMÉNEZ
BORJA” TACNA

INSTITUCIÓN ACREDITADA SEGÚN RESOLUCIÓN DEL CONSEJO SUPERIOR N°022-2014-

ACTIVIDAD N° 05 “ME DIVIERTO CREANDO MI PONCHO”

I. DATOS INFORMATIVOS:

I.1. Institución Educativa:	Cuna Jardín “Clarita Gambetta”
I.2. Nombre de la Docente de Aula:	Liliana Jessica Valdivia Condori
I.3. Estudiante Practicante	Zarai Sunmi Maquera Caipa Samira Yazmin Urure Jimenez
I.4. Sección - Edad	4 años “Respetuosos”
I.5. Fecha:	20 de junio del año 2024
I.6. Programa de Estudios	Educación Inicial
I.7. Ciclo	VIII “B”

II. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:

Enfoques	Búsqueda de la excelencia
Valor y actitudes	Superación personal: Disposición a adquirir cualidades que mejorarán el propio desempeño y aumentarán el estado de satisfacción consigo mismo y con las circunstancias.

Área	Competencia	Capacidades	Desempeños	Evidencia y/o producto
Comunicación	Crea proyectos desde los lenguajes artísticos.	• Explora y experimenta los lenguajes del arte. • Aplica procesos Creativos. • Socializa sus procesos y proyectos.	• 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. • 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, etc.). • 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.	Los niños crean su propio poncho en el patio, utilizando diversos materiales de su interés.

III. SECUENCIA DIDÁCTICA:

Momentos	Descripción de la secuencia (Estrategias)	Recursos y/o materiales
Inicio	Aplicación del modelo didáctico “Pequeños artistas” Exploración del material - Los niños reciben información mediante la siguiente canción dirigiéndose al patio ordenadamente donde descubren una alfombra mágica, seguidamente forma una asamblea sobre dicha alfombra y responde algunas preguntas acerca de la canción que cantaron: <i>“La abeja de colores”</i> <i>Era una abeja amarilla</i> <i>Tenía dos alas</i> <i>Ella no quería ser amarilla</i> <i>Se pintó de rojo, No le gusto el rojo</i> <i>Se pintó de azul, No le gusto el azul</i> <i>Ella dijo</i> <i>Me gusta el amarillo y se compró un poncho amarillo.</i> ✓ ¿De quién hablaba la canción? ¿Qué sucedió con la abeja? ✓ ¿Cuál es su color favorito? ¿Por qué? ¿Qué hizo la abeja?	Poncho  Alfombra mágica 



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA “JOSÉ JIMÉNEZ BORJA” TACNA

INSTITUCIÓN ACREDITADA SEGÚN RESOLUCIÓN DEL CONSEJO SUPERIOR N°022-2014-

	✓ ¿Qué se compró la abeja? ¿Les gustaría tener su poncho como la abeja? ✓ ¿Qué necesitaremos? ¿Quiénes lo pueden hacer? - Los niños observan la flor sorpresa que estas en el patio y descubren que dentro guarda materiales como: ponchos de papel kraft, esponjas, figuras adhesivas, pintura, platos plásticos, hojas de plantas y flores. - Los niños dividen la información obtenida, explorando las características de los materiales. - Los niños relacionan los materiales encontrados, expresan y justifican que materiales utilizaran y que podrían hacer con ellos. - Los niños observan y escuchan el propósito del día: “Los niños y niñas eligen los materiales que deseen para crear su propio poncho”	Flor sorpresa  Cartel de propósito 
Desarrollo	Propuesta de ideas - Los niños reciben información acerca de los materiales que utilizaran para la creación de su poncho. - Los niños identifican la creación del proyecto que desean realizar. - Los niños establecen relación entre la creación del proyecto que desean realizar y los materiales que utilizaran. - Los niños presentan mediante palabras la creación de su proyecto que desean realizar y que necesitaran (justifican su respuesta). Aplicación de ideas - Los niños tras recibir información acerca de la creación del proyecto que desean realizar, seleccionan aquellos materiales que utilizaran, observan el reloj que les avisara cuanto tiempo queda para realizar sus creaciones, y se dirigen a sus lugares. - Los niños identifican y secuencian el procedimiento que seguirán para realizar la creación de su proyecto. - Los niños ejecutan los procedimientos que identificaron anteriormente.	Hojas de plantas y flores  Pintura y Figuras adhesivas  Esponja y Papel kraft  Platos de plástico y Reloj 
Cierre	Socialización de los proyectos - Los niños reciben información tras concluir la creación de su proyecto. - Los niños observan la creación que realizaron y la de sus compañeros. - Los niños presentan con los demás la creación que hicieron y con ayuda del “Tarro de miel preguntón” argumentan la creación de su proyecto mediante algunas interrogantes: ✓ ¿Qué creación realizaron? ¿Por qué? ✓ ¿Qué materiales utilizaste para realizar tu creación? ✓ ¿Cómo te sentiste durante la creación de tu proyecto? ¿Cómo lo hiciste? ✓ ¿Qué otros lugares te gustaría visitar para realizar otras creaciones? ¿Por qué? ✓ ¿Cómo te sientes al compartir tu creación con los demás? ¿Qué crees que puedes hacer con tu creación? ¿Con quién podemos compartirlo? - Luego de compartir la creación de su proyecto, en conjunto dan un aplauso a cada niño y creación, posterior a ello, todos deciden donde colocar sus creaciones para compartirlas con los demás.	Tarro de miel preguntón 

IV. EVALUACIÓN:

Criterios de Evaluación	Instrumento
• Explora de manera autónoma diversos materiales según su interés • Descubre diversas posibilidades de lo que puede hacer con los materiales. • Muestra y comenta el proceso de la creación de su proyecto.	Registro de observación



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA “JOSÉ JIMÉNEZ
BORJA” TACNA

INSTITUCIÓN ACREDITADA SEGÚN RESOLUCIÓN DEL CONSEJO SUPERIOR N°022-2014-

V. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

Ministerio de Educación (2016). *Currículo Nacional*
[Archivo PDF]. <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/curriculo-nacional-de-la-educacion-basica.pdf>

Ministerio de Educación (2016). *Programa Curricular de Educación Inicial* [Archivo PDF].
<http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacion-inicial.pdf>

VIII “B” Docente de Práctica

Docente de Aula

Practicante
Zarai Sunmi Maquera Caipa

VIII “B” Docente de Investigación

Asesor

Practicante
Samira Yazmin Urure Jimenez



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA “JOSÉ JIMÉNEZ
BORJA” TACNA

INSTITUCIÓN ACREDITADA SEGÚN RESOLUCIÓN DEL CONSEJO SUPERIOR N°022-2014-

ACTIVIDAD N° 06 “ME DIVIERTO CREANDO CON PLASTILINA”

I. DATOS INFORMATIVOS:

I.1. Institución Educativa:	Cuna Jardín “Clarita Gambetta”
I.2. Nombre de la Docente de Aula:	Liliana Jessica Valdivia Condori
I.3. Estudiante Practicante	Zarai Sunmi Maquera Caipa Samira Yazmin Urure Jimenez
I.4. Sección - Edad	4 años “Respetuosos”
I.5. Fecha:	27 de junio del año 2024
I.6. Programa de Estudios	Educación Inicial
I.7. Ciclo	VIII “B”

II. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:

Enfoques	Búsqueda de la excelencia
Valor y actitudes	Superación personal: Disposición a adquirir cualidades que mejorarán el propio desempeño y aumentarán el estado de satisfacción consigo mismo y con las circunstancias.

Área	Competencia	Capacidades	Desempeños	Evidencia y/o producto
Comunicación	Crea proyectos desde los lenguajes artísticos.	• Explora y experimenta los lenguajes del arte. • Aplica procesos Creativos. • Socializa sus procesos y proyectos.	• 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. • 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, etc.). • 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.	Los niños crean su proyecto utilizando plastilina.

III. SECUENCIA DIDÁCTICA:

Momentos	Descripción de la secuencia (Estrategias)	Recursos y/o materiales
Inicio	Aplicación del modelo didáctico “Pequeños artistas” Exploración del material - Los niños reciben información mediante la siguiente adivinanza y algunas preguntas acerca de la misma: “¿Quién soy?” Soy de muchos colores los niños y niñas se divierten jugando conmigo conmigo pueden hacer muchas creaciones soy como una masita pueden jugar conmigo utilizando las manos ¿Quién soy? ✓ ¿De quién hablaba la adivinanza? ¿Cómo es la plastilina? ✓ ¿Para qué creen que servirá la plastilina? ✓ ¿Qué creen que podemos hacer con la plastilina? ✓ ¿Qué necesitaremos? ¿Quiénes lo pueden hacer?	Cartel de propósito  Cohete  Plastilina  Palitos de paleta



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA “JOSÉ JIMÉNEZ BORJA” TACNA

INSTITUCIÓN ACREDITADA SEGÚN RESOLUCIÓN DEL CONSEJO SUPERIOR N°022-2014-

	- Los niños observan un cohete ingresar al aula y descubren que dicho cohete guarda materiales como: plastilina, palitos de paleta, platos de plástico, cucharas y cuchillos de plástico. - Los niños dividen la información obtenida, explorando las características de los materiales. - Los niños relacionan los materiales encontrados, expresan y justifican que combinaciones podrían hacer con ellos. - Los niños observan y escuchan el propósito del día: “Los niños crean su proyecto utilizando plastilina”	 Platos plásticos
Desarrollo	Propuesta de ideas - Los niños reciben información acerca de las combinaciones que pueden hacer con los materiales. - Los niños identifican la creación del proyecto que desean realizar. - Los niños establecen relación entre la creación del proyecto que desean realizar y los materiales que utilizarán. - Los niños presentan mediante palabras la creación de su proyecto que desean realizar y que necesitaran (justifican su respuesta). Aplicación de ideas - Los niños tras recibir información acerca de la creación del proyecto que desean realizar, seleccionan aquello que utilizarán, observan el reloj que les avisará cuánto tiempo queda para realizar sus creaciones, y se dirigen a sus lugares. - Los niños identifican y secuencian el procedimiento que seguirán para realizar la creación de su proyecto. - Los niños ejecutan los procedimientos que identificaron anteriormente.	cucharas  cuchillos de plástico  Reloj
Cierre	Socialización de los proyectos - Los niños reciben información tras concluir la creación de su proyecto. - Los niños observan la creación que realizaron y la de sus compañeros. - Los niños presentan con los demás la creación que hicieron y con ayuda del “Aro de la victoria” argumentan la creación de su proyecto mediante algunas interrogantes: ✓ ¿Qué creación realizaron? ¿Por qué? ¿Qué nombre le colocaste a la creación de tu proyecto? ✓ ¿Qué materiales utilizaste para realizar tu creación? ✓ ¿Cómo te sentiste durante la creación de tu proyecto? ¿Cómo lo hiciste? ✓ ¿Cómo te sientes al compartir tu creación con los demás? ¿Qué crees que puedes hacer con tu creación? ¿Con quién podemos compartirlo? - Luego de compartir la creación de su proyecto, en conjunto dan un aplauso a cada niño y creación, posterior a ello, todos deciden donde colocar sus creaciones para compartirlas con los demás.	Aro de la victoria 

IV. EVALUACIÓN:

Criterios de Evaluación	Instrumento
• Explora de manera autónoma diversos materiales según su interés • Descubre diversas posibilidades de lo que puede hacer con los materiales. • Muestra y comenta el proceso de la creación de su proyecto.	Registro de observación



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA “JOSÉ JIMÉNEZ
BORJA” TACNA

INSTITUCIÓN ACREDITADA SEGÚN RESOLUCIÓN DEL CONSEJO SUPERIOR N°022-2014-

V. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

Ministerio de Educación (2016). *Currículo Nacional*
[Archivo PDF]. <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/curriculo-nacional-de-la-educacion-basica.pdf>

Ministerio de Educación (2016). *Programa Curricular de Educación Inicial* [Archivo PDF].
<http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacion-inicial.pdf>

VIII “B” Docente de Práctica

Docente de Aula

Practicante
Zarai Sunmi Maquera Caipa

VIII “B” Docente de Investigación

Asesor

Practicante
Samira Yazmin Urure Jimenez



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA “JOSÉ JIMÉNEZ
BORJA” TACNA

INSTITUCIÓN ACREDITADA SEGÚN RESOLUCIÓN DEL CONSEJO SUPERIOR N°022-2014-

ACTIVIDAD N° 07 “¿CÓMO HE CREADO MI PROYECTO?”

I. DATOS INFORMATIVOS:

I.1. Institución Educativa:	Cuna Jardín “Clarita Gambetta”
I.2. Nombre de la Docente de Aula:	Liliana Jessica Valdivia Condori
I.3. Estudiante Practicante	Zarai Sunmi Maquera Caipa Samira Yazmin Urure Jimenez
I.4. Sección - Edad	4 años “Respetuosos”
I.5. Fecha:	04 de julio del año 2024
I.6. Programa de Estudios	Educación Inicial
I.7. Ciclo	VIII “B”

II. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:

Enfoques	Búsqueda de la excelencia
Valor y actitudes	Superación personal: Disposición a adquirir cualidades que mejorarán el propio desempeño y aumentarán el estado de satisfacción consigo mismo y con las circunstancias.

Área	Competencia	Capacidades	Desempeños	Evidencia y/o producto
Comunicación	Crea proyectos desde los lenguajes artísticos.	• Explora y experimenta los lenguajes del arte. • Aplica procesos Creativos. • Socializa sus procesos y proyectos.	• 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. • 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, etc.). • 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.	Los niños crean un proyecto utilizando platos descartables y comentan como lo hicieron.

III. SECUENCIA DIDÁCTICA:

Momentos	Descripción de la secuencia (Estrategias)	Recursos y/o materiales
Inicio	Aplicación del modelo didáctico “Pequeños artistas” Exploración del material - Los niños reciben información mediante la siguiente adivinanza y algunas preguntas acerca de la misma: “¿Quién soy?” Soy hondo y a veces plano sirvo para que los niños puedan comer torta y sopa siempre de comida voy cargado en la mesa me ponen y gracias a mí todos comen ¿Quién soy? ✓ ¿De quién hablaba la adivinanza? ✓ ¿Para qué utilizan los platos? ✓ ¿Cómo son los platos de su casa? ¿Cómo son los platos que usan para comer torta? ✓ ¿Qué creen que podemos hacer con los platos? ¿Qué necesitaremos? ¿Quiénes lo pueden hacer?	Cartel de propósito  Zum zum sobre 



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

INSTITUCIÓN ACREDITADA SEGÚN RESOLUCIÓN DEL CONSEJO SUPERIOR N°022-2014-

	- Los niños observan un “Zum zum sombre” ingresar al aula y este les dice que en el patio los espera una sorpresa, los niños al ritmo de las abejas se dirigen al patio y observan una alfombra mágica; ante ello los niños forman una asamblea y descubren que dicho sobre guarda materiales como: platos descartables, tik creativo, esponja y pintura. - Los niños dividen la información obtenida, explorando las características de los materiales. - Los niños relacionan los materiales encontrados, expresan y justifican que combinaciones podrían hacer con ellos. - Los niños observan y escuchan el propósito del día: “Los niños crean su proyecto utilizando platos descartables”	Alfombra mágica 
Desarrollo	Propuesta de ideas - Los niños reciben información acerca de las características de los materiales. - Los niños identifican la creación del proyecto que desean realizar. - Los niños establecen relación entre la creación del proyecto que desean realizar y los materiales que necesitan. - Los niños presentan mediante palabras la creación de su proyecto que desean realizar y que materiales utilizarán (justifican su respuesta). Aplicación de ideas - Los niños tras recibir información acerca de la creación del proyecto que desean realizar, seleccionan aquello que utilizarán, observan el reloj que les avisará cuánto tiempo queda para realizar sus creaciones. - Los niños identifican y secuencian el procedimiento que seguirán para realizar la creación de su proyecto. - Los niños ejecutan los procedimientos que identificaron anteriormente.	Platos descartables  Pintura  Esponja  Kit creativo  Reloj 
Cierre	Socialización de los proyectos - Los niños reciben información tras concluir la creación de su proyecto. - Los niños observan la creación que realizaron y la de sus compañeros. - Los niños presentan con los demás la creación que hicieron y con ayuda del “Aro de la victoria” argumentan la creación de su proyecto mediante algunas interrogantes: ✓ ¿Qué creación realizaron? ¿Por qué? ¿Qué nombre le colocaste a la creación de tu proyecto? ✓ ¿Qué materiales utilizaste para realizar tu creación? ✓ ¿Cómo te sentiste durante la creación de tu proyecto? ¿Cómo lo hiciste? ✓ ¿Cómo te sientes al compartir tu creación con los demás? ¿Qué crees que puedes hacer con tu creación? ¿Con quién puedes compartirlo? - Luego de compartir la creación de su proyecto, en conjunto dan un aplauso a cada niño y creación, posterior a ello, los niños regresan al aula.	Aro de la victoria 

IV. EVALUACIÓN:

Criterios de Evaluación	Instrumento
- Expresa con los demás el proceso que siguió para crear su proyecto artístico. - Valora usando palabras y gestos los proyectos artísticos que crean sus compañeros.	Registro de observación



V. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

Ministerio de Educación (2016). *Currículo Nacional*
[Archivo PDF]. <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/curriculo-nacional-de-la-educacion-basica.pdf>

Ministerio de Educación (2016). *Programa Curricular de Educación Inicial* [Archivo PDF].
<http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacion-inicial.pdf>

VIII “B” Docente de Práctica

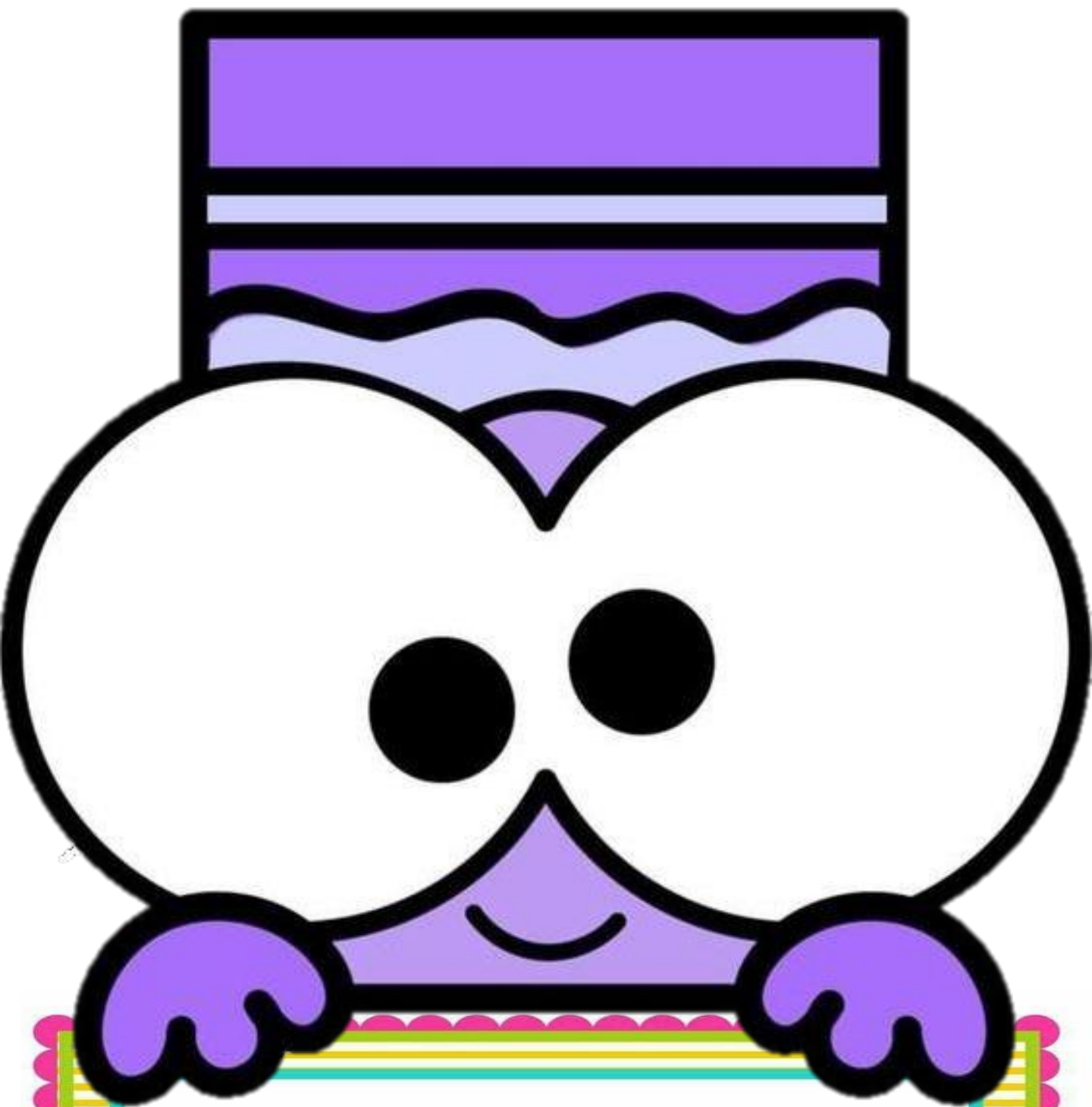
Docente de Aula

Practicante
Zarai Sunmi Maquera Caipa

VIII “B” Docente de Investigación

Asesor

Practicante
Samira Yazmin Urure Jimenez



Evidencias
fotográficas



Aplicación del modelo didáctico “Pequeños artistas” mediante la actividad denominada “Me divierto creando una maseta” a los estudiantes de 4 años del aula Respetuosos.



Aplicación del modelo didáctico “Pequeños artistas” mediante la actividad denominada “Me divierto dibujando” a los estudiantes de 4 años del aula Respetuosos.



Aplicación del modelo didáctico “Pequeños artistas” mediante la actividad denominada “Me divierto creando mi propio personaje” a los estudiantes de 4 años del aula Respetuosos.



Aplicación del modelo didáctico “Pequeños artistas” mediante la actividad denominada “Me divierto creando con plastilina” a los estudiantes de 4 años del aula Respetuosos.

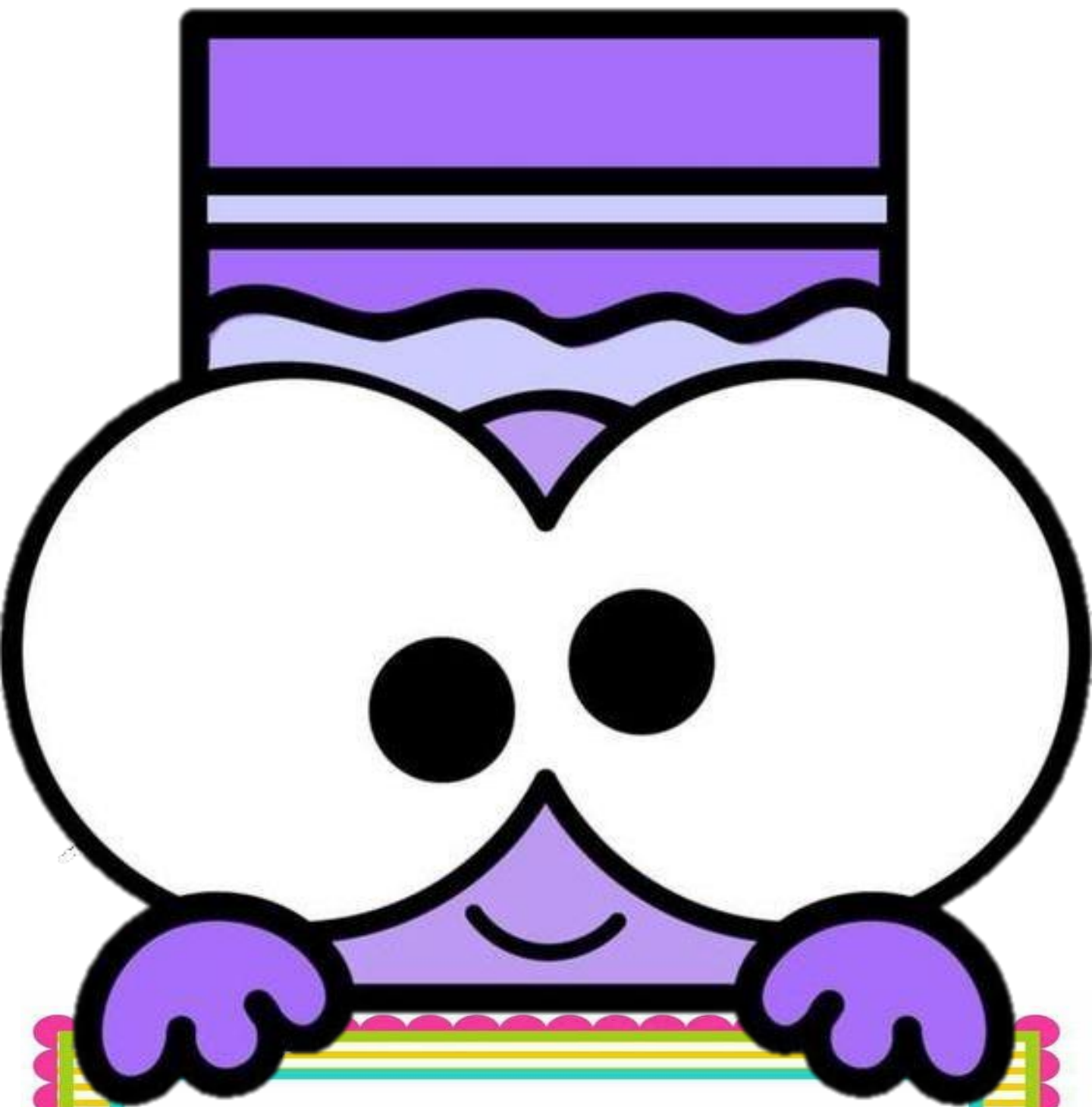


Aplicación del modelo didáctico “Pequeños artistas” mediante la actividad denominada “Todos juntos creamos” a los estudiantes de 4 años del aula Respetuosos.

Aplicación del modelo didáctico “Pequeños artistas” mediante la actividad denominada “¿Cómo he creado mi proyecto” a los estudiantes de 4 años del aula Respetuosos.



Aplicación del modelo didáctico “Pequeños artistas” mediante la actividad denominada “Me divierto creando mi poncho” a los estudiantes de 4 años del aula Respetuosos.



Reporte de turniting

Zarai Maquera

MAQUERA Y URURE_TESINA FINAL-PARA TURNITIN.docx

-  TESIS Y TESIS
-  SUSTENTACIÓN 2025 I
-  Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública José Jiménez Borja

Detalles del documento

Identificador de la entrega

trn:oid:::1:3346383629

120 páginas

Fecha de entrega

21 sep 2025, 12:16 p.m. GMT-5

9720 palabras

Fecha de descarga

21 sep 2025, 12:20 p.m. GMT-5

52.877 caracteres

Nombre del archivo

MAQUERA_Y_URURE_TESINA_FINAL-PARA_TURNITIN.docx

Tamaño del archivo

3.8 MB



4% Similitud general

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para ca...

Filtrado desde el informe

- Bibliografía
- Texto citado
- Coincidencias menores (menos de 15 palabras)

Fuentes principales

- 3%  Fuentes de Internet
- 0%  Publicaciones
- 3%  Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Marcas de integridad

N.º de alerta de integridad para revisión

-  **Texto oculto**
25 caracteres sospechosos en N.º de páginas
El texto es alterado para mezclarse con el fondo blanco del documento.

Los algoritmos de nuestro sistema analizan un documento en profundidad para buscar inconsistencias que permitirían distinguirlo de una entrega normal. Si advertimos algo extraño, lo marcamos como una alerta para que pueda revisarlo.

Una marca de alerta no es necesariamente un indicador de problemas. Sin embargo, recomendamos que preste atención y la revise.

Fuentes principales

- 3% Fuentes de Internet
- 0% Publicaciones
- 3% Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Fuentes principales

Las fuentes con el mayor número de coincidencias dentro de la entrega. Las fuentes superpuestas no se mostrarán.

1	Trabajos del estudiante	Escuela de Educacion Superior Pedagogica Publica Jose Jimenez Borja	2%
2	Internet	repositorio.eespjbtacna.edu.pe	<1%
3	Internet	repositorio.uap.edu.pe	<1%
4	Internet	renati.sunedu.gob.pe	<1%
5	Internet	alicia.concytec.gob.pe	<1%
6	Internet	es.scribd.com	<1%
7	Trabajos del estudiante	Universidad Nacional del Centro del Peru	<1%
8	Internet	repositorio.uct.edu.pe	<1%
9	Trabajos del estudiante	CORPORACIÓN UNIVERSITARIA IBEROAMERICANA	<1%
10	Internet	repositorio.ucv.edu.pe	<1%
11	Internet	repositorio.unasam.edu.pe	<1%