

MINISTERIO DE EDUCACIÓN
ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
JOSÉ JIMENEZ BORJA



PROGRAMA DE ESTUDIOS DE EDUCACIÓN INICIAL

**Modelo didáctico “Capullito de habilidades” y su efecto en la competencia crea
proyectos desde los lenguajes artísticos, en los estudiantes de cuatro años
de una institución educativa inicial de Tacna, 2024**

TRABAJO DE INVESTIGACIÓN: TESINA

PRESENTADO POR:

Alfaro Mamani, Camila Ana Paula

Caballero Sosa, Jasmin Kadija

PARA OPTAR EL GRADO DE:

Bachiller en Educación

ASESOR

Ortiz Oviedo, Edwing David

<https://orcid.org/0000-0002-1235-0724>

TACNA – PERÚ

2025

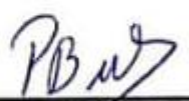
PÁGINA DEL JURADO

Modelo didáctico “Capullito de habilidades” y su efecto en la competencia crea proyectos desde los lenguajes artísticos, en los estudiantes de cuatro años de una institución educativa inicial de Tacna, 2024

Tesina sustentada el día: 29/12/2025 siendo jurados de sustentación los siguientes docentes formadores:


PRESIDENTE


SECRETARIO


VOCAL

INFORME N°1-2025-AT-EESPP/JJB

DE : Edwing David Ortiz Oviedo
Docente de la EESPP José Jiménez Borja

A : Mg. José Luis Alcalá Blanco
Jefe de la Unidad de Investigación

ASUNTO : Informe de similitud

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

Modelo didáctico “Capullito de habilidades” y su efecto en la competencia crea proyectos desde los lenguajes artísticos, en los estudiantes de cuatro años de una institución educativa inicial de Tacna, 2024, presentada por Camila Ana Paula Alfaro Mamani y Jasmin Kadija Caballero Sosa. Al respecto dejo constancia de lo siguiente:

- La tesina tiene un reporte de similitud del 13% según el reporte emitido por el software Turnitin el día 11 de diciembre de 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, 11 de diciembre de 2025



.....

David Edwing Ortiz Oviedo

DNI: 00474814

DEDICATORIA

A mi padre, José Caballero Vergara, por su trabajo incansable y su sacrificio permanente para brindarme siempre lo mejor de sí; a mi madre, María Sosa Ramos, por acompañarme en cada paso, compartir mis desvelos y ser un ejemplo de perseverancia y fortaleza; y a mis hermanos por sus valiosos consejos en especial a Claudio y José, por su apoyo oportuno y práctico, su orientación y respaldo en momentos justos y necesarios.

Jasmin

A mi madre, Gladys Alfaro Mamani quien fue padre y madre para mí y me garantizó su apoyo, comprensión, consejos y su paciencia. A mi compañera de investigación, Jasmín Caballero Sosa, por ser comprensible conmigo, por su paciencia y su afecto en el proceso de investigación. De la misma manera, a mi amiga Rocío Catacora Durand, quien me recordó que era capaz de todo.

Camila

AGRADECIMIENTO

A Dios, por guiarnos con sabiduría en cada etapa de este camino. Reconocemos que cada logro alcanzado es fruto de su gracia y favor en nuestras vidas.

A nuestra casa de estudios, nuestra alma mater, Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública “José Jiménez Borja”, a cada miembro quiénes conforman desde el personal directivo y administrativo, cuyo compromiso ha sido fundamenta para nuestra formación profesional inicial docente; y a nuestros docentes quiénes nos acompañaron a lo largo de estos años con su guía, dedicación y respaldo académico.

Así mismo, a la Institución Educativa N°42255 “Santa Teresita del Niño Jesús”, por habernos brindado la posibilidad de realizar nuestras prácticas pedagógicas al abrimos la puerta de la institución educativa, por otro lado, agradecer a la docente de cuatro años del nivel inicial, al habernos dado la oportunidad de realizar nuestras aplicaciones del modelo didáctico de la tesina. Un agradecimiento especial a cada uno de los niños, quienes fueron parte de nuestra investigación, conocerlos ha sido una gran experiencia de aprendizaje para nuestra formación profesional inicial docente.

A cada uno de nuestros familiares, nuestros padres sobre todo, su apoyo inconmesurable en todo momento ha sido nuestro soporte día a día. A cada persona quienes aportaron de manera significativa en nuestra formación profesional inicial docente.

ÍNDICE

PÁGINA DEL JURADO	ii
DEDICATORIA	iv
AGRADECIMIENTO	v
ÍNDICE	vi
ÍNDICE DE TABLAS	viii
ÍNDICE DE FIGURAS.....	x
RESUMEN.....	xi
ABSTRACT.....	xii
INTRODUCCIÓN	13

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1.	Descripción del Problema.....	15
1.2.	Formulación del Problema.....	18
1.3.	Justificación del Problema.....	19
1.4.	Objetivos de la Investigación.....	20
1.5.	Formulación de la Hipótesis.....	21
1.6.	Variables e Indicadores.....	22

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1.	Antecedentes de la Investigación.....	25
2.2.	Bases teóricas.....	29
2.3.	Definición de términos.....	53

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA

3.1.	Tipo de Investigación.....	55
3.2.	Diseño de Investigación.....	56
3.3.	Población, muestra, muestreo.....	56
3.4.	Técnicas e instrumentos de Recolección de Datos.....	59
3.5.	Técnicas de Procesamiento y Análisis de Datos.....	61
3.6.	Validez y confiabilidad.....	61

CAPÍTULO IV

RESULTADOS

4.1.	Descripción del trabajo de campo.....	65
4.2.	Análisis estadístico descriptivo e inferencial.....	70
4.3.	Verificación de hipótesis.....	101
CONCLUSIONES.....		104
RECOMENDACIONES.....		105
REFERENCIAS.....		106
ANEXOS.....		114

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1.	Distribución de la población	52
Tabla 2.	Distribución de la muestra	53
Tabla 3.	Resultados de la validez de expertos	57
Tabla 4.	Escala del coeficiente de Alfa Cronbach.....	58
Tabla 5.	Resultado de la confiabilidad del instrumento	59
Tabla 6.	Nivel de la competencia antes de la aplicación del modelo didáctico “Capullito de habilidades”	66
Tabla 7.	Medidas estadísticas de la competencia en la evaluación inicial.....	68
Tabla 8.	Nivel de la competencia por dimensiones, en la evaluación inicial.....	70
Tabla 9.	Medidas estadísticas de la competencia por dimensiones, en la evaluación inicial	73
Tabla 10.	Nivel de la competencia después de la aplicación del modelo didáctico “Capullito de habilidades”	80
Tabla 11.	Medidas estadísticas de la competencia en la evaluación final.....	82
Tabla 12.	Nivel de la competencia por dimensiones, en la evaluación final.....	84
Tabla 13.	Medidas estadísticas de la competencia por dimensiones, en la evaluación final.....	87
Tabla 14.	Comparación del nivel de la competencia en la prueba de entrada y salida.....	93

Tabla 15. Comparación de medidas estadísticas del nivel de la 95
competencia en la prueba de entrada y salida.....

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1.	Nivel de la competencia antes de la aplicación del modelo didáctico “Capullito de habilidades”	66
Figura 2.	Medidas estadísticas de la competencia antes de la aplicación del modelo didáctico “Capullito de habilidades”	68
Figura 3.	Nivel de la competencia por dimensiones en la evaluación inicial	70
Figura 4.	Medidas estadísticas de la competencia por dimensiones en la evaluación inicial	73
Figura 5.	Nivel de la competencia después de la aplicación del modelo didáctico “Capullito de habilidades”	80
Figura 6.	Medidas estadísticas de la competencia después de la aplicación del modelo didáctico “Capullito de habilidades”....	82
Figura 7.	Nivel de la competencia por dimensiones en la evaluación final	84
Figura 8.	Medidas estadísticas de la competencia por dimensiones en la evaluación final.....	87
Figura 9.	Comparación del nivel de la competencia en la prueba de entrada y salida.....	93
Figura 10.	Comparación de medidas estadísticas del nivel de la competencia en la prueba de entrada y salida.....	95

RESUMEN

El presente estudio tuvo como objetivo desarrollar la competencia Crea proyectos desde los lenguajes artísticos por medio del modelo didáctico “Capullito de habilidades” en los estudiantes de 4 años del nivel inicial de la Institución Educativa N°42255 “Santa Teresita del Niño Jesús” de Tacna, 2024.

Para dicha investigación, se empleó un diseño preexperimental, la población se encuentra conformada por 68 estudiantes siendo la muestra de 22. Para su evaluación, se empleó la observación como técnica y como instrumento de evaluación se utilizó la rúbrica; así mismo, para el tratamiento de datos se utilizó la estadística descriptiva e inferencial, dando lugar a los resultados de la investigación, en primera instancia donde los estudiantes de 4 años se encontraban con un 68% en el nivel de inicio antes de la aplicación del modelo didáctico “Capullito de habilidades”; por consiguiente, el 64% de los estudiantes que forman parte de la muestra se encontraron en un nivel de logro esperado después de la aplicación del modelo didáctico.

Se llegó a la conclusión que, la aplicación del modelo didáctico “Capullito de habilidades” fue eficiente, porque logró elevar el nivel de progreso de la competencia Crea proyectos desde los lenguajes artísticos, el cual comprende las siguientes tres capacidades: Explora y experimenta los lenguajes del arte, aplica procesos creativos y socializa sus procesos y proyectos.

Palabras claves: Creatividad, lenguajes artísticos, arte, modelo didáctico.

ABSTRACT

The objective of this study was to develop the competence of creating projects using artistic languages through the “Capullito de habilidades” teaching model in 4-year-old students in the early years at Educational Institution No. 42255 “Santa Teresita del Niño Jesús” in Tacna, 2024.

A pre-experimental design was used for this research, with a population of 68 students and a sample of 22. Observation was used as the evaluation technique, and a rubric was used as the evaluation instrument. Descriptive and inferential statistics were used for data processing, yielding the following research results: initially, 68% of the 4-year-old students were at the beginning level before the application of the “Capullito de habilidades” teaching model; Consequently, 64% of the students in the sample were at the expected achievement level after the application of the teaching model.

It was concluded that the application of the “Capullito de habilidades” teaching model was effective because it raised the level of progress in the competency “Create projects using artistic languages,” which comprises the following three skills: explore and experiment with artistic languages, apply creative processes, and socialize their processes and projects.

Keywords: Creativity, artistic languages, art, didactic model

INTRODUCCIÓN

Desde sus orígenes, el arte forma parte de la personalidad y caracterización del ser humano siendo una forma de comunicación, manifestado a través de diversas formas, ante ello, surge distintas formas de expresión del arte, como la música, las artes escénicas, la pintura, el dibujo, entre otros. Por tal motivo, consideramos importante tocar desde la primera infancia los lenguajes del arte.

Frente a ello, se propone el modelo didáctico “Capullito de habilidades”, conformada por distintos procesos, secuencias didácticas sustentando por, Spolin, Paley y De la Torre; desarrolladas mediante estrategias planteadas en talleres realizados con el propósito principal de desarrollar la competencia trabajada para este estudio, enfatizando en desarrollar el enfoque comunicativo y la colaboración colaborativa. El presente modelo busca que los niños se integren con la interacción con sus pares a través de un trabajo colaborativo y cooperativo. Bajo esta línea, este estudio consta de cuatro capítulos detallados a continuación.

En el capítulo I, se haya la formulación y el planteamiento del problema, así como también, la justificación, objetivos e hipótesis. Cuenta con la presencia de la redacción de la variable dependiente e independiente y la operacionalización de las variables de estudio.

Del mismo modo, el capítulo II, comprende los antecedentes de la investigación y las bases teóricas de las variables correspondientes, dependiente e independiente que sustentan el trabajo de investigación.

Por otro lado, bajo el capítulo III, se expone sobre el procedimiento metodológico de la investigación realizada, el tipo de investigación, el diseño trabajado correspondiente,

como también, la población, la muestra y el muestreo obtenido. De igual manera, se conoce la técnica aplicada y el instrumento utilizado para la obtención de los datos, y para finalizar, se muestra la validez y confiabilidad del instrumento elegido.

Por consiguiente, en el Capítulo IV, se adjunta la redacción del trabajo de campo, la cual contiene la planificación, ejecución y evaluación; en referencia se encuentra el análisis de los resultados de forma descriptiva e inferencial, se visualizan los resultados obtenidos en relación a la prueba inicial y final del modelo “Capullito de habilidades” plasmadas mediante tablas y figuras, el contraste entre los resultados obtenidos del antes y después; por último, la comprobación de la hipótesis general y las específicas.

En suma, se expresa las deducciones y las sugerencias finales, como también la lista de las fuentes consultadas para verificar las informaciones puestas que sustentan las citas plasmadas y los anexos en el que se muestran las evidencias del trabajo de investigación. La investigación aporta nuevos conocimientos con el objetivo de fortalecer el nivel de la competencia abordada en el estudio mediante la aplicación de “Capullito de habilidades” como modelo didáctico que está fundamentado por teorías como la de Vivian Gussin Paley, Reggio Emilia y la pedagogía de Waldorf.

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. Descripción del Problema

El arte es parte integral, documenta la conexión y evolución del hombre a lo largo de la historia. Refleja las culturas y sociedades que manifiestan creencias, valores y pensamientos de cada época a través de sus únicas formas de expresión. Nos permite conocer y comprender el pasado, así como su relación con el mundo que los rodeaba, abarcando la diversidad y promoviendo la inclusión. Actualmente, el arte, manifestado en los lenguajes artísticos, es un medio de comunicación que transmite emociones, ideas, sentimientos. En el sistema de educación, se considera como un mediador pedagógico, social y cultural. Es una herramienta que permite el desarrollo integral en las personas al promover la autonomía, trabajo colectivo, cooperativo, como también, el pensamiento crítico, analítico y reflexivo, además, contribuye al desarrollo de habilidades motrices, destrezas cognitivas y socioafectivos.

El proceso de desarrollo de la expresión de lenguajes artísticos debe surgir a partir de las propias experiencias de cada individuo, de tal forma que se

pueda potencializar su creatividad, su expresividad y las diversas habilidades que poseen cada uno.

En Chile, según describe Gonzales et al. (2019), a través de una encuesta a 23 educadoras de párvulo se identificó necesidades formativas, teniendo como resultado que el 100% no realiza experiencias artísticas, por lo que fundamentan que en los primeros años de la primera infancia, la educación del arte es visto en primera plana no sólo como parte del desarrollo para las adquisiciones de habilidades artísticas, sino que, además, es visto y considerado como parte relevante para el fortalecimiento y el impulso de habilidades socioemocionales, expresivas y comunicativas, entre otros.

En Perú, Hernández (2022), dan a conocer que existe una limitada profundización de los lenguajes del arte en 10 niños de 5 años al presentar dificultades al expresar emociones básicas, frente a ello enfatizan una forma de comunicación es a través de la expresión del arte manifestado a través de distintas maneras, propiciando que el sujeto se comuniquen con la ayuda no solo del lenguaje oral, sino también, de medios no verbales que se necesite, teniendo siempre en mente a considerar los intereses del individuo. En referencia de lo mencionado anteriormente cabe resaltar una vez más que los lenguajes artísticos son un medio de comunicación y como también representación. Mediante los lenguajes artísticos se desarrollan también habilidades motrices finas y gruesas a través de la exploración y manipulación con los diversos materiales y recursos que se encuentren en su entorno haciendo uso de sus sentidos.

En la región de Tacna, Masini (2022), afirma que la difusión de las expresiones de los lenguajes artísticos es muy importante para el desarrollo

cultural, como también para el crecimiento social de la ciudad, mediante ello se crea y se genera cambios sociales. Teniendo en cuenta lo referido, podemos ver que los lenguajes artísticos tienen un importante papel hoy en día en la sociedad como mediadores pedagógicos y socioculturales, siendo clave para el desarrollo integral de las personas a través de sus diversas manifestaciones como la danza, música, lenguaje escénico o gráfico plástico. Cabe resaltar la importancia de ambientes y espacios con infraestructuras adecuadas para la realización de dichas manifestaciones, de tal manera que, se pueda impulsar y valorar más los lenguajes artísticos en todo su esplendor comenzando desde la primera infancia con el desarrollo de las capacidades que permitan el trabajo progresivo de la competencia.

Durante nuestras prácticas pedagógicas realizadas en la I.E. N°42255 “Santa Teresita del niño Jesús”, ubicada en Tacna, en el aula de 4 años del nivel inicial, se observó que los niños presentaban limitaciones en el desarrollo en la competencia Crea proyectos desde los lenguajes artísticos del área de Comunicación, esto se evidenció en la demostración de habilidades expresivas de los niños en actividades que implicaban su desenvolvimiento y destrezas en creaciones artísticas, puesto que, presentaban dificultades en el momento de la representación de dichas habilidades y de manera consecuente al comunicar con sus pares sobre su proceso creativo.

Ante esta situación, es posible identificar algunos factores que actúan como causas del problema: la insuficiente motivación brindada a los niños para realizar sus proyectos artísticos, la escasa y limitada diversidad de estrategias y recursos, así como el uso inadecuado de los materiales brindados, y además las

dificultades para colaborar y compartir con sus pares durante el desarrollo de las actividades, junto con la falta de autonomía. Siendo sus probables consecuencias que se difieren del presente estudio la limitada expresión de la creatividad en sus proyectos artísticos, dificultades expresivas verbales y no verbales, falta de interés a futuro en actividades artísticas, dependencia de instrucciones y la falta de iniciativa en cuanto a la toma de decisiones y de esta manera que no alcancen el logro de la competencia y la expresión limitada de sus proyectos artísticos.

Frente a ello se propone el modelo didáctico “Capullito de habilidades”, que comprende de secuencias didácticas denominadas procesos con el respaldo teórico, con la asamblea con su propuesta de motivación, exploración y manipulación de Spolin (2001); creación libre respaldado por Paley (2019) y expresión, De Torre (2014). Basado en un aprendizaje experiencial y práctico que aborda un entorno colaborativo y cooperativo en las que se trabajará la autonomía a través de múltiples experiencias plasmadas en actividades que propicien su creatividad e imaginación sustentado por la investigadora en educación de la primera infancia Vivian Gussin Paley, la pedagogía de Waldorf y de Reggio Emilia.

1.2. Formulación del Problema

1.2.1 *Problema principal.*

¿Cuál es el efecto de la aplicación del modelo didáctico “Capullito de habilidades” en el nivel de logro de la competencia Crea proyectos desde los lenguajes artísticos en estudiantes de 4 años del nivel inicial de la Institución Educativa N°42255 “Santa Teresita del niño Jesús” de Tacna, 2024?

1.2.2 *Problemas secundarios.*

- a. ¿Cuál es el nivel de logro de la competencia Crea proyectos desde los lenguajes artísticos antes de la aplicación del modelo didáctico “Capullito de habilidades” en estudiantes de 4 años del nivel inicial de la Institución Educativa N°42255 “Santa Teresita del niño Jesús” de Tacna, 2024?
- b. ¿Cuál es el nivel de logro de la competencia Crea proyectos desde los lenguajes artísticos después de la aplicación del modelo didáctico “Capullito de habilidades” en estudiantes de 4 años del nivel inicial de la Institución Educativa N°42255 “Santa Teresita del niño Jesús” de Tacna, 2024?

1.3. **Justificación del Problema**

- a. **Aspecto didáctico.** Se sustenta desde el aspecto didáctico porque nuestro trabajo de investigación tiene como objetivo principal contribuir significativamente en el campo educativo, así mismo, en la enseñanza y en el aprendizaje de los niños y niñas de educación inicial; se enfoca en el trabajo colectivo y cooperativo como también en la resolución de problemas adaptándose de manera significativa en las necesidades individuales de los infantes mediante el uso de estrategias diversificadas y recursos didácticos de calidad.
- b. **Aspecto metodológico.** Desde el punto metodológico, la justificación radica en la elaboración de un instrumento de evaluación flexible con la adaptabilidad a las necesidades individuales de los estudiantes. Dicho instrumento, ha sido validado de forma rigurosa, al haber cumplido con los estándares de validez y confiabilidad. Por lo que, futuros investigadores que

requieran de la investigación podrán hacer uso de una fuente de información confiable y pertinente para el desarrollo de sus propias investigaciones.

c. Aspecto teórico-práctico. Esta investigación promoverá el progresivo desarrollo pertinente de la competencia, de tal manera que los niños y niñas desarrollen capacidades, habilidades y destrezas mediante el lenguaje escénico a través de diversos talleres creativos propuestos en el modelo didáctico “Capullitos de habilidades”.

El presente trabajo de investigación surge como respuesta frente a un panorama donde se observó ciertas deficiencias en el desarrollo del lenguaje escénico, así mismo, se propone mejorar, lograr consolidar, potenciar y estimular la competencia aplicada de manera pertinente, permitiendo que los párvulos tengan un crecimiento integral progresivo en aspectos como: lo autonomía, creatividad e innovación, como también, habilidades y destrezas con la finalidad que logren desenvolverse y expresarse de manera libre.

1.4. Objetivos de la Investigación

1.4.1 Objetivos generales.

Determinar el efecto de la aplicación del modelo didáctico “Capullito de habilidades” en el nivel de logro de la competencia Crea proyectos desde los lenguajes artísticos en estudiantes de 4 años del nivel inicial de la Institución Educativa N°42255 “Santa Teresita del niño Jesús” de Tacna, 2024.

1.4.2 *Objetivos específicos.*

- a.** Identificar el nivel de logro de la competencia Crea proyectos desde los lenguajes artísticos antes de la aplicación del modelo didáctico “Capullito de habilidades” en estudiantes de 4 años del nivel inicial de la Institución Educativa N°42255 “Santa Teresita del niño Jesús” de Tacna, 2024.
- b.** Evaluar el nivel de logro de la competencia Crea proyectos desde los lenguajes artísticos después de la aplicación del modelo didáctico “Capullito de habilidades” en estudiantes de 4 años del nivel inicial de la Institución Educativa N°42255 “Santa Teresita del niño Jesús” de Tacna, 2024.

1.5. *Formulación de la Hipótesis*

1.5.1 *Hipótesis general.*

La aplicación del modelo didáctico “Capullito de habilidades” eleva el nivel de logro de la competencia Crea proyectos desde los lenguajes artísticos en estudiantes de 4 años del nivel inicial de la Institución Educativa N°42255 “Santa Teresita del niño Jesús” de Tacna, 2024.

1.5.2 *Hipótesis específicas.*

- a.** El nivel de logro de la competencia Crea proyectos desde los lenguajes artísticos se encuentra en inicio antes de la aplicación del modelo didáctico “Capullito de habilidades” en estudiantes de 4 años del nivel inicial de la Institución Educativa N°42255 “Santa Teresita del niño Jesús” de Tacna, 2024.

- b.** El nivel de logro de la competencia Crea proyectos desde los lenguajes artísticos se encuentra en logro esperado después de la aplicación del modelo didáctico “Capullito de habilidades” en estudiantes de 4 años del nivel inicial de la Institución Educativa N°42255 “Santa Teresita del niño Jesús” de Tacna, 2024.

1.6. Variables e Indicadores

1.6.1 Variable dependiente.

“Crea proyectos desde los lenguajes artísticos”

Definición Conceptual

Competencia que permite imaginar, desarrollar y comunicar proyectos artísticos empleando diversos lenguajes del arte visual, musical, corporal, escénico mediante los procesos de exploración, experimentación, planificación, creación y socialización, expresando ideas, emociones y significados de manera original, intencional y culturalmente pertinente (MINEDU, 2016).

Definición Operacional

Es la competencia que se mide a través de una rúbrica, dividida en tres dimensiones, los mismos que se subdividen en indicadores y ocho ítems aplicados en niños de 4 años de nivel inicial de la Institución Educativa N°42255 “Santa Teresita del niño Jesús”

1.6.2 Variable independiente.

Modelo didáctico “Capullito de habilidades”

Definición Conceptual

Estructura teórica – metodológica que organiza, orienta y guía el proceso de enseñanza y aprendizaje, estableciendo las acciones, estrategias y secuencias que se implementa para favorecer la construcción del conocimiento. Actúa como referente que define la coherencia entre los objetivos, los contenidos, los métodos, los recursos y la evaluación, permitiendo planificar y desarrollar la práctica educativa de forma sistemática y con fundamento pedagógico (Díaz Barriga, 2021).

Definición Operacional

Viene a ser un conjunto de procesos didácticos que incluye como inicio, la asamblea, la exploración del material, el desarrollo de la actividad y la etapa de expresión. Estos momentos se ejecutan de manera ordenada y articulada con el propósito de elevar el nivel de la competencia y favorecer la expresión libre de los estudiantes.

1.6.3 Variable interviniente.

- Sexo
- Edad

1.6.4 Definición conceptual y operacional.

Variable	Dimensiones/ Capacidades	Indicadores/ Desempeños	Escala
Dependiente Crea proyectos desde los lenguajes artísticos	Explora y experimenta los lenguajes del arte	Explora por iniciativa propia diversos materiales. Descubre los efectos que se producen al combinar un material con otro.	Ordinal
	Aplica procesos creativos	Representa ideas acerca de sus vivencias personales.	
	Socializa sus procesos y proyectos	Muestra y comenta de forma espontánea.	
Independiente Modelo didáctico “Capullito de habilidades	Exploración y manipulación	Explora de forma autónoma mostrando interés en los materiales propuestos. Utiliza materiales de su preferencia para la creación de su proyecto. Descubre las posibilidades expresivas de los materiales.	
	Creación libre	Se expresa corporalmente a través de movimientos libres. Manifiesta sus ideas creativas para su proyecto artístico. Representa sus ideas mediante el lenguaje escénico.	
	Expresión	Comparte espontáneamente su proyecto artístico. Valora la creación de su proyecto.	

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes de la Investigación

Internacionales

Salazar y Rincón (2022), en su estudio acerca del teatro infantil como estrategia pedagógica de formación en la primera infancia en la escuela “Juan Jacobo Rousseau” en niños de 4 a 5 años de edad, estudio realizado bajo la investigación de tipo cualitativo de diseño descriptivo, la observación y entrevista como instrumento. Se concluye, el valor relevante de la influencia de dicha estrategia como es el teatro infantil como soporte en el desarrollo de habilidades cognitivas desde el juego dramático realizando aportes significativos en el crecimiento integral infantil.

Tapia y Llumiquinga (2020), en su investigación que estudia el uso de las técnicas plásticas y su influencia como herramienta para potenciar la creatividad en niños y niñas de 3 a 5 años, se empleó el enfoque cuantitativo y cualitativo con un diseño experimental. La población constituyó 116 niños y niñas, 1 coordinadora y 11 docentes, siendo la ficha de observación y como también, la lista de cotejo los instrumentos utilizados. De la investigación

realizada se llega como síntesis final, la influencia de las técnicas plásticas favorece en gran medida al desarrollo íntegro de los estudiantes, asimismo, fomenta que los niños obtengan aprendizajes significativos, de tal manera que se genera emociones y actitudes adecuados para el proceso educativo y formativo en el desarrollo de pensamiento creativo.

Así mismo, Henríquez (2023), en su trabajo de investigación, conciencia y regulación de emociones en niños de 4 a 5 años por medio de los lenguajes artísticos y lectura de cuentos que son abordados dentro de la técnica de Koeppen, realizada por medio de la observación y la rúbrica como instrumento, se destaca como resultados la relación existente entre el aspecto emocional y el proceso educativo; la relevancia de los lenguajes artísticos es visible como una herramienta valorada para desarrollar habilidades que se abordan dentro de ambas variables.

Nacionales

A lo largo de las últimas décadas, se ha producido un creciente interés en el estudio de diferentes formas de expresión artística en el Perú. Es por ello que en la actualidad es uno de los países artísticos más influyentes de toda Latinoamérica. La riqueza cultural del Perú es manifestada a través de una amplia diversificación de expresiones artísticas que a lo largo de siglos de la historia ha evolucionado y que sigue actualmente en proceso de evolución.

Troncoso Quispe (2022), en su estudio, la dramatización y la expresión oral en niños de 4 y 5 años de una institución educativa en Arequipa, de tipo cuantitativo, descriptivo bajo un diseño correlacional, siendo la población un total de 74 niños siendo la misma cantidad de muestra, bajo el tipo de muestra

censal a criterio propio con la encuesta y cuestionario como técnica e instrumento. Se tiene como conclusiones inferenciales que un total de 59,9% se encuentra al finalizar en nivel de logro previsto, por lo que se infiere que hay una existencia positiva entre ambas variables.

Así mismo, Tamariz (2021), elabora una investigación de la que se trata el impacto de los medios artísticos en los aprendizajes por medio de avances y logros en una I.E. de Lima en el Perú. El presente estudio se desarrolló bajo un enfoque cuantitativo, con un diseño cuasi experimental. Este informe, se desarrolló con una muestra de 26 estudiantes, distribuidos equitativamente, donde se estableció un grupo control y el otro experimental. La técnica empleada fue la observación y el instrumento la guía de observación. Por ende, los resultados fueron agradables y de aporte significativo en cuanto al nivel de logro de los aprendizajes en el grupo que recibió la intervención, es decir, en la escala de 0 al 2, los resultados del pre test pasaron de 0.32 y 0.28 para los grupos experimental y control respectivamente a 1.30 y 0.43 en el post test.

En tanto, Cuadros y Ludeña (2023), en su investigación, talleres de dramatización en la expresión oral en niños de 4 años de una institución en Ayacucho, tratado mediante tipo de investigación cuantitativo, de tipo aplicada, bajo un diseño pre experimental, siendo la muestra de 24 niños, así mismo la técnica e instrumento utilizado es la observación y la ficha de observación. Se tiene como resultados que los niños inicialmente se encontraron en un nivel de proceso, sin embargo, al recibir el tratamiento se tiene que avanzaron al logro destacado con un porcentaje de 45.8%, evidenciando que la dramatización como estrategia influye significativamente el desarrollo de la expresión oral.

Locales

(Turco, 2020), en su tesis donde se aborda las actividades que incluyen momentos gráfico-artísticos como ruta para estimular las habilidades motrices finas en niños de 5 años del sector XII, de PRONOEI, Tacna en el año 2019, con el objetivo de determinar si las técnicas aplicadas en la investigación favorecen el desarrollo de la psicomotricidad. El trabajo de investigación tiene un diseño pre experimental, con un corte longitudinal. La muestra está conformada por 20 niños de 5 años, quienes fueron aplicados por medio de una lista de cotejo de valorización al desempeño. Por consiguiente, se determina en vista de los resultados inicial, que los niños siendo parte del grupo como muestra presentaban un nivel bajo, lo que se desprende en limitaciones en coordinación viso, óculo manual, sin embargo, teniendo los resultados en la evaluación final, se tiene resultados considerablemente con mejoras en cuanto al problema inicial centrándose dentro de su escala en nivel de bueno teniendo una mayor eficacia y precisión realizando movimientos más exactos.

Quenta y Soto (2023), realizaron una investigación sobre la competencia Crea proyectos desde los lenguajes artísticos ya que los estudiantes mostraban deficiencias y dificultades en concebir, crear, y expresar sus ideas. La metodología que se utilizó, fue con un tipo de investigación experimental, con un diseño pre experimental, con una población que conformada por 46 estudiantes de 5 años de la I.E.I. Clarita Gambetta, y se aplicó en una muestra de 18 estudiantes de 5 años, es decir, el aula respetuosos , en el cual, para obtener resultados, se utilizó la observación como técnica de recolección de datos y como

instrumento se utilizó la lista de cotejo y la técnica de análisis e interpretación que se utilizó fue la aplicación de la estadística descriptiva. Los resultados evidencian que, antes de aplicar el modelo didáctico, el 89% no lograban desarrollar de manera suficiente las capacidades relacionadas con esta competencia, sin embargo, luego de su aplicación, el 89%, demostró una mejora significativa en su desempeño alcanzando el nivel de logro esperado.

Callacondo y Carbajal (2023), realizaron una investigación sobre el mejoramiento del nivel de la competencia Crea proyectos desde lenguajes artísticos con el modelo didáctico Pequeños actores. En cuanto a su metodología, el tipo de investigación que utilizó fue el experimental, con un diseño pre experimental, su población estuvo conformado por 64 estudiantes de 5 años de la I.E.I. Luis Alberto Sánchez y se aplicó en una muestra de 21 estudiantes, es decir, la sección Cariñosos, además, para recolectar datos se utilizó la observación como técnica y como instrumento se utilizó la lista de cotejo que tuvo el 95% de confiabilidad para ser aplicado. Los resultados demostraron que el modelo didáctico mejoró significativamente el nivel de dicha competencia ya que el 100% de los estudiantes antes de la aplicación se encontraban en el nivel de inicio y luego de la aplicación el 90.5% logró alcanzar el nivel de logro.

2.2. Bases teóricas

2.2.1 *Área de Comunicación.*

El área de Comunicación es parte del sistema educativo en el Perú dentro de las áreas curriculares presentes, según (MINEDU, 2016), dentro del nivel inicial en el área curricular de comunicación, se orienta y se enfoca en el desarrollo de competencias y habilidades comunicativas para lograr la

interacción con los demás, comprender y construir la realidad para representar su contexto de forma real o imaginaria, además, para actuar con ética y para la toma de decisiones en la vida. Asimismo, este enfoque dirige al lenguaje como expresión, comprensión y producción de mensajes dados oralmente. Las competencias dentro de esta área, se abarca la expresión en forma oral en su lengua materna, la comprensión lectora de diversos textos y producción de textos escritos promoviendo el desarrollo integral de los niños en su capacidad de expresarse, comprender y relacionarse a través del lenguaje.

Así mismo, dicha área forma parte del currículo nacional y es impartido en todos los niveles educativos, desde el nivel inicial, nivel primario y nivel secundario dicho de otra manera desde la Educación Inicial hasta la Educación Básica Regular, teniendo como finalidad que los estudiantes se comuniquen de manera eficaz, en diferentes contextos. El área de comunicación se considera como un pilar fundamental del currículo nacional peruano, que busca desarrollar competencias comunicativas en los educandos, así como prepararlos para que se desenvuelvan de manera efectiva en la sociedad.

En el nivel de Educación inicial en el Perú, se enmarca dentro de los lineamientos del currículo nacional de la educación inicial, estableciendo objetivos, contenidos y criterios de evaluación, por medio de estos lineamientos, se reconoce la importancia de estimular el lenguaje oral, corporal, comprensión de textos, apreciación estética y otras habilidades comunicativas, teniendo como propósito desarrollar las diversas competencias comunicativas, cabe destacar, se enfoca en el impulso de capacidades con la finalidad de comprender y producir

diversos tipos de textos, así como la interacción con su entorno, buscando que los estudiantes descubran mundos imaginarios.

2.2.1.1 Importancia del área de Comunicación.

Por medio del área, se busca desarrollar las distintas competencias comunicativas que se comprende en los estudiantes de tal manera que se propicia la práctica significativa de la lectura, escritura y la oralidad.

Como también, fomenta a los estudiantes enriquecer y aprovechar los procesos de aprendizaje al interactuar y relacionarse con su entorno y su contexto. Según (Ortíz, 2020), menciona que el niño se desarrolla en los factores de biológicos, psicológicos y sociales cuando se conecta con su entorno al desarrollar el lenguaje y las habilidades comunicativas.

Actualmente, ejerce un rol crucial en el progreso integral de la primera infancia desde sus primeras etapas de vida, sentando en las bases de destrezas comunicativas que permitirán en su futuro interactuar efectivamente con tu entorno y su participación activa en la sociedad expresando sus pensamientos, emociones y necesidades, entre otros.

Por lo tanto, se propone que, los estudiantes de 4 años ingresen en el mundo lúdico, relacionándose con los materiales y recursos didácticos con el objetivo de ampliar sus conocimientos, capacidades, actitudes, además, con el fin de que fortalezcan de manera eficaz sus capacidades de comunicación, incrementando su fluidez y expresión oral con actividades pertinentes que se puedan desarrollar dentro y fuera del plantel educativo, ello conlleva que la educadora debe de estar preparado actualizándose y capacitándose para distintos

escenarios y contextos en los que enseñará , cabe resaltar de que también se considera las características y de los niños y niñas del aula para que el docente pueda partir de lo que requieren y los motive generar aprendizajes significativos dirigido a la realidad y contexto de los estudiantes.

2.2.1.2 Enfoque del área de Comunicación.

Se comprende el enfoque comunicativo, la cual se centra en la orientación de enseñanza y aprendizaje con el objetivo de lograr el avance de las competencias que se suma. Tal como indica el Ministerio de Educación (MINEDU, 2016), se espera que los niños y niñas sean competentes, en el marco del enfoque, al interactuar y comunicarse de manera satisfactoria y exitosa en situaciones reales y significativas.

Los estudiantes usan el lenguaje para recepcionar información, comprenderla para que después lo puedan ejecutar a través de textos, ya sean orales o escritos, por lo que, esto lo hace de carácter comunicativo. Además, todas estas acciones comunicativas se llevan a cabo de manera colectiva en donde cada estudiante se expresa utilizando diferentes habilidades lingüísticas desarrollando sus habilidades sociales y culturales, según el MINEDU (2016).

En tal sentido, el enfoque comunicativo integra los diversos lenguajes, de las cuales se comprende el oral, corporal, gestual, visual, artístico, entre otros. De tal forma que, promueva el desarrollo de la autonomía, convivencia y participación activa en su entorno. Tal como sostiene Hymes (1971), implica hacer uso del lenguaje de manera adecuada al contexto real y significativo.

Por otro lado, la competencia abordada también se direcciona bajo 2 enfoques presentados por el (MINEDU, 2016):

- **Enfoque multicultural:** Identifica y valora la diversidad de las culturas y experiencias de los estudiantes, busca promover una comprensión intercultural, fomentar el respeto por las diferencias y brindar oportunidades para que los estudiantes puedan expresarse y ser comprendidos de tal manera que se pueda brindar oportunidades en un entorno inclusivo. En palabras de (Muñoz, 2019), se centran en la importancia de reconocer y respetar la diversidad cultural y en la necesidad de crear condiciones para la integración cultural pluralista.

Por otro lado, (Jimenez & Montecinos, 2019), trabajaron en la perspectiva de la educación intercultural como fuente de fortaleza, enfatizando la transformación de las condiciones actuales y reales de las instituciones educativas, por ello, su enfoque se basa en la justicia social y en las inclusiones de las voces y perspectivas tradicionalmente silenciadas.

- **Enfoque interdisciplinario:** Busca integrar diversas disciplinas que abordan diferentes formas de expresión y perspectivas para enriquecer una experiencia única.

(Tauginiené et al, 2020), afirman que la interdisciplinariedad implica procesos, donde se aborda desafíos globales, y la resolución de problemas desde distintas perspectivas múltiples, con el propósito de generar nuevos conocimientos y procedimientos.

Por otro lado, (Carmona, Nuñez, & Pascual, 2022), dan a conocer que la interdisciplina en el campo educativo es como un trabajo mancomunado entre dos o más disciplinas integradas que permite abordar problemas complejos de manera integral.

Asimismo, los estudiantes se expresan naturalmente con sus habilidades sociales intrapersonales e interpersonales, como actitudes para convivir con sus pares, familiares y con su contexto, entre otros. Según (Medina, 2019) , el lenguaje oral se presenta como en la etapa infantil, cuando el niño comprende e interpreta la información es donde está utilizando sus habilidades expresivas, expresan sus emociones y establecen relaciones interpersonales con su entorno. Además, la expresión oral, es el instrumento y base esencial para que logren transmitir y comunicar sus emociones, sentimientos y conocimientos.

2.2.1.3 Competencias del área de Comunicación.

(MINEDU, 2016), las competencias son definidas como facultades que tiene una persona en el cual tiene capacidades que actúa con los conocimientos, actitudes y habilidades para llegar a un objetivo en determinadas situaciones. Asimismo, establece conocer y utilizar los niveles de desempeños y de competencias que están organizados de acuerdo a la edad para planificar y evaluar de una manera más ordenada y pedagógica.

Según Perrenoud (2004), una competencia implica movilizar conocimientos, habilidades, actitudes y valores ya que ello permite actuar eficazmente en contextos reales. Del mismo modo, Tobón (2006), la define desde una perspectiva integral y contextualizada, al considerar que forma parte de los procesos de saber conocer, saber hacer y saber ser.

Por su parte, Kobinger 1996, afirma que las competencias propician el logro pertinente del desarrollo de algún rol, responsabilidad, operación o misión en el que abarca un total de actitudes y habilidades cognoscitivas referidas al tratamiento de la información siendo fundamentales para el aprendizaje y el desarrollo, así mismo como habilidades socioafectivas con la importancia del desarrollo integral y así mismo en el impacto en el entorno educativo.

De modo que el (MINEDU, 2016), menciona las siguientes competencias del área de Comunicación:

- a. Se comunica oralmente en su lengua materna.** Desde el inicio de vida, el ser humano, está en constante comunicación con su entorno y pares, desde su nacimiento el niño desarrolla una forma de comunicación no verbal por medio de llantos, risas, pequeños gestos, entre otros, y progresivamente desarrollando la comunicación verbal con sus primeras palabras donde se comunica y se expresa libremente. Consideramos que el desarrollo de la comunicación es paulatinamente progresivo en relación a su entorno descubriendo por sí mismo nuevas expresiones y palabras.
- b. Lee diversos tipos de textos escritos en su lengua materna.** A lo largo de la primera infancia, se observa a los pequeños por sí mismo son capaces de comprender por medio de imágenes dentro de cuentos, revistas, libros, entre otros; llegando a comprender y leer en base a su propio criterio y despertando en ellos cierto interés llegando a descubrir sus gustos y preferencias propias.
- c. Escribe diversos tipos de textos en su lengua materna.** La escritura se da mucho antes de que los niños ingresen al nivel inicial, puesto que a través de sus dibujos y gráficos hechos por sí solos ya expresan mucho, dando la

oportunidad que poco a poco los niños se abran y entren en el camino de la escritura.

d. Crea proyectos desde los lenguajes artísticos. Desde sus primeras interacciones con su entorno, los infantes buscan diversas maneras de como poder representar sus ideas, pensamientos, es por ello que los niños se encuentran en constante exploración y experimentación con su entorno y los diferentes recursos que se encuentran entre ellos, permitiendo que los niños descubran por sí mismo dando paso a sus primeras creaciones y proyectos artísticos mediante el uso de los distintos lenguajes artísticos, dentro de ello, la danza, música, dramatización y gráfico plástico que implican el uso de sus sentidos como al vista y el tacto.

A través de la competencia Crea proyectos desde los lenguajes artísticos, se busca la estimulación y adquisición de habilidades y destrezas en donde los niños logren expresarse tanto oral, escrita, así como también, capacidades de generar que los infantes piensen de forma analítica y crítica. Según se indica en Save de Children (2014, citado en Isabel, 2022), expresa que la imaginación, la creatividad y la capacidad de adaptación son competencias que se desarrollan con la expresión artística y de la misma forma son necesarias como la habilidad científica y tecnológicas.

Así mismo, MINEDU (2016), afirma que, la expresividad de los niños tiene como pilar esencial la aceptación y producción de manifestaciones artísticas.

Por lo tanto, se concluye que, todas las competencias del área se integran con un fin, aportar al desarrollo integral del niño en el ámbito comunicativo, sin

embargo, para efectos de la presente investigación, se estará abordando la competencia Crea proyectos desde los lenguajes artísticos, a fin de que los niños y niñas del nivel de educación inicial logren desarrollar libertad expresiva al combinar utilizar diversas formas de expresión artística.

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

La competencia Crea proyectos desde los lenguajes artísticos implica el desarrollo progresivo de un conjunto de capacidades que permiten a los estudiantes avanzar hacia su logro. Las capacidades se entienden como la integración de conocimientos, habilidades y actitudes necesarias para alcanzar un objetivo y que pueden manifestarse en los ámbitos cognitivo, procedimental, actitudinal e interactivo (MINEDU, 2013, pág. 32).

Es importante destacar que, durante la etapa infantil, los niños y niñas cuentan con las capacidades fundamentales para comprender, desarrollarse y aprender con autonomía e iniciativa propia.

A continuación, se presentan las capacidades que conforman la competencia:

- a. Explora y experimenta los lenguajes del arte.** Donde los niños partiendo desde su iniciativa propia exploran, manipulan y descubren los recursos y/o materiales proporcionados de acuerdo a sus necesidades e intereses de cada uno de los infantes
- b. Aplica procesos creativos.** En esta sección el niño podrá expresar su creatividad e imaginación libre y espontánea por medio de las creaciones de

sus proyectos artísticos a través de un trabajo individual o colectivo y/o cooperativo.

c. Socializa sus procesos y proyectos. Apartado en la cual se da espacio de expresión libre y autónoma de la exploración y experiencia vivida de las producciones y creaciones de ellos mismos.

En conclusión, las capacidades mencionadas se articulan entre sí y comparten un mismo propósito: favorecer el logro progresivo de la competencia. Es importante considerar que cada niño posee estilos de aprendizaje distintos; por ello, resulta indispensable aplicar y ejecutar todas las capacidades mediante estrategias, métodos y técnicas innovadoras y flexibles que se adapten a la diversidad de contextos. Asimismo, las capacidades de la competencia Crea proyectos desde los lenguajes artísticos se reconocen como dimensiones que permiten comprender y evaluar su desarrollo integral.

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

En referencia a la competencia, los niños y niñas del nivel inicial, requieren de un conjunto de desempeños, según el MINEDU (2016), nos dice que, son descripciones específicas observables en los niños en distintas situaciones o contextos en el desarrollo de la competencia.

Los desempeños vienen a ser actividades, acciones específicas que realizan los estudiantes para desarrollar las capacidades y alcanzar el logro de la competencia, según el Ministerio de Educación (2016) los desempeños para niños de 4 años son los siguientes:

- ✓ Explora por cuenta propia distintos materiales según sus intereses y necesidades.
- ✓ Experimenta con la mezcla de materiales y observa los resultados que se genera.
- ✓ Expresa sus experiencias personales a través de diferentes representaciones.
- ✓ Comparte de manera natural sus creaciones e ideas con su entorno, sus pares.

Dichos desempeños mencionados anteriormente, siendo descripciones y acciones llevados a cabo por los estudiantes, para el presente modelo didáctico están en calidad de ítems del instrumento de evaluación para el desarrollo de actividades mediante los procesos desarrollados del modelo didáctico propuesto.

2.2.2 Crea proyectos artísticos.

2.2.2.1 Concepto de crear.

La definición de crear se relaciona con el proceso de generar algo innovador, original, partiendo de la combinación de ideas, conceptos y materiales. En el ámbito educativo, implica que se haga uso de la imaginación. Según López (2008, citado en MINEDUC, 2020), nos comenta que las personas que producen nuevos conceptos o trabajos son auténticos e innovadores, por lo que, ello resulta ser el concepto de creatividad e imaginar, además, nos indica que la exploración, la espontaneidad, la curiosidad y la libertad son

característicos de un infante en sus primeros años de vida y es donde el niño o niña logra desenvolverse y así comprende su alrededor. (MINEDUC, 2020).

Desde la concepción, se destaca el rol activo de los niños como protagonistas de su propio aprendizaje en. La creación es parte fundamental en el nivel inicial, es por ello que sus creaciones propias transmiten sus emociones, pensamientos que propicia abordar problemas, logrando que los niños de desenvuelvan potenciando sus habilidades y destrezas artísticas.

2.2.2.2 Concepto de Proyectos.

La definición de proyectos, hace referencia a la acción de planificación y ejecución de un conjunto de actividades que se elaboran de manera coordinada y coherente caminando con el logro de objetivos específicos.

En palabras de, (MINEDUC, 2013, pág. 33), los proyectos son estrategias que buscan favorecer el contexto en el que se encuentra que conlleven a los niños la búsqueda de soluciones a sus necesidades en esos momentos, es importante tener en cuenta que para ello se requiere de docentes formadores que tengan un papel activo como creadores del proceso educativo.

Como plantea, (MINEDUC, 2010, pág. 30), para la elaboración de proyectos es necesario elegir y ordenar los conocimientos significativos y pedagógicos ya que son medios para el desarrollo de las capacidades que han sido propuestas, mas no, por su valor.

La relevancia de proyectos educativos en el proceso educativo nos presenta una visión integral del aprendizaje según las Rutas del Aprendizaje (Nieto & Natividad, 2016).

2.2.2.3 Concepto de Proyectos Artísticos.

Los proyectos artísticos varían según el contexto teniendo la cuenta que el arte es un campo amplio y subjetivo. Por otro lado (MINEDUC, 2020), nos dice que, es esencial que consideremos las ideas, propuestas, necesidades y los intereses de los infantes para generar nuevas experiencias por medio de proyectos que conlleven estrategias innovadoras.

La creación de proyectos artísticos implica que el niño en el proceso desarrolle su imaginación, creatividad e innovación acerca de sus vivencias personales o el de su entorno, asimismo el desarrollo de ciertas habilidades sociales como la solidaridad, respeto, empatía, entre otras que son transmitidas a través de sus creaciones artísticas.

2.2.3 *Lenguajes artísticos.*

2.2.3.1 Concepto de lenguajes artísticos.

Los lenguajes artísticos son estrategias y herramientas que ayudan a los infantes a poder expresarse y manifestarse de manera libre favoreciendo, enriqueciendo y favoreciendo su imaginación (Montenegro, Fierro, Tardón, & Gangas, 2020).

Según (MINEDUC, 2013, pág. 15), la expresión artística en las instituciones educativas favorece la interacción amena de distintos conocimientos favoreciendo y enfatizando la expresión y desarrollo de la personalidad, ya que no se separa el desarrollo socioafectivo, cognitivo y psicomotriz en un estudiante, ello conlleva a que exista la interrelación entre las áreas como matemática, ciencias naturales y sociales. Asimismo, nos resaltan

que los lenguajes artísticos nos ofrecen cualidades que podemos aprovechar en las áreas cognitivas, emocionales y conductuales desde la primera infancia, además, las relaciones afectivas, la motivación, el entorno y la naturaleza son puertas que nos abren hacia distintas posibilidades de expresarse con libertad con el objetivo de emitir la propia visión del mundo.

2.2.3.2 Importancia de los lenguajes artísticos.

Los lenguajes artísticos viene ser una parte esencial para los niños y niñas ya que está presente en cada área curricular, ello conlleva a que los infantes incrementen su expresión oral y su comprensión progresiva del significado de las palabras para facilitar su interacción con los demás, asimismo, comunican y expresan sus ideas, vivencias, necesidades y emociones al manifestarse a través de un lenguaje de acuerdo a su preferencia potenciando su creatividad e imaginación , por lo que, los lenguajes artísticos son importantes para enriquecer sus saberes previos y así puedan complementarlos con los nuevos con el objetivo de que sus conocimientos sean más complejos.

Los lenguajes artísticos son un conjunto de expresiones corporales, visuales, auditivas, entre otros que parte desde la exploración, de los movimientos y emociones que experimenta el infante el cual les permite expresarse y manifestarse de manera natural y autónoma desarrollando su expresión artística, imaginación y la interacción con los demás.

Finalmente, se entiende que una forma de expresión del ser humano es el arte, porque toma un papel importante en la comunicación social y cultural incluyendo habilidades, conocimientos y actitudes.

2.2.3.3 Tipos de lenguajes artísticos.

Los lenguajes artísticos en la Educación están comprendidos por distintos medios de expresión en donde podemos encontrar la expresión visual, musical, plástico – visual, corporal que favorecen la expresión de la creatividad, imaginación en la primera infancia ya que es donde los niños y niñas se comunican, representan y se manifiestan de distintas formas, medios y lenguajes, por lo tanto, son fuentes esenciales del conocimiento.

Por lo que, es importante conocer los siguientes tipos del lenguaje artístico:

a. Lenguaje Gráfico plástico. Implica al desarrollo de capacidades comunicativas y expresivas ya que por este medio los infantes pueden expresar sus ideas y pensamientos a través de sus creaciones visuales, además, permiten que las niñas y los niños exploren, descubran y representen experiencias vividas.

b. Lenguaje Musical. Los niños y niñas siempre están en constante curiosidad con los distintos sonidos ya sea del entorno, de la naturaleza, de la música y es donde este lenguaje artístico toma un papel importante e influye para su desarrollo integral en los cuales abarca los aspectos cognitivos, socioemocionales y motoras, por lo que, está considerado como una herramienta importante que estimula la creatividad, imaginación y habilidades como el ritmo y el compás, entre otros.

c. Lenguaje Dramático. Lenguaje artístico en el cual los niños y niñas se pueden expresar, comunicar y representar sus ideas de acuerdo a sus vivencia

y contexto, es por ello que este lenguaje nos proporciona un papel esencial para su desarrollo cognitivo, afectivo y socioemocional.

d. Lenguaje de la danza. Con este tipo de lenguaje artístico, los niños y niñas pueden transmitir sus emociones, experiencias vividas mediante sus movimientos corporales y expresiones, además, aparte de que la danza contribuya la expresión libre del niño es un lenguaje artístico en donde el niño crea un vínculo con las demás personas que lo rodean y aprende a conocer su cuerpo a través de los movimientos que va realizando.

Para efectos de nuestro trabajo de investigación estaremos haciendo uso del lenguaje de dramatización siendo parte del lenguaje escénico.

2.2.3.4 La creatividad en los niños.

Guilford (1983), plantea que la creatividad está relacionada con el pensamiento divergente en personas en donde se divide en cuatro partes: en fluidez para establecer ideas; flexibilidad para solucionar los problemas; originalidad para establecer soluciones auténticas y elaboración, relacionada a la habilidad de diferenciar y establecer nuevas ideas únicas y divergentes

Asimismo, Josefina Albornoz (2019), la creatividad en los niños se ha sido considerada como característica personal, producto y proceso de su pensamiento. De la misma manera, Whetten (2014), indica que el pensamiento creativo se presenta cuando en el cerebro existe un equilibrio entre los hemisferios del aspecto lógico del creativo, es decir, que el pensamiento creativo se utiliza cuando resolvemos un problema en el cual podemos utilizar diferentes estrategias u opciones para resolverlo.

De tal manera, fomentar la creatividad tiene significancia en la vida cotidiana en la que se permite la evaluación de distintos aspectos, características y etapas del pensamiento creativo. Además, las etapas del proceso creativo son las capacidades para crear idear algo nuevo, relacionar los saberes previos con un conocimiento para generar un producto nuevo de forma innovadora o apartarse de esquemas de pensamiento o conducta habituales.

2.2.4 *Modelo didáctico.*

Para definir que es un modelo didáctico es necesario precisar el término “modelo”, según Acosta (2019), un modelo es una representación parcial de la realidad que permite conocer o comprender algún aspecto de ella. Por su parte, Patricia Kuerten Rocha y Marta Lenise do Prado (2008), señalan que el modelo constituye un conjunto de disposiciones abstractas conformado por ideas generales que facilitan la comprensión de un tema central mediante conceptos, definiciones y elementos interrelacionados. En otras palabras, un modelo incorpora enfoques y perspectivas amplias que se articulan entre sí, permitiendo explicar de manera más clara y estructurada el fenómeno que se busca abordar.

Con relación al término “didáctico”, según Díaz (1998), expresa que la didáctica es una disciplina esencial para poder entender, comprender y analizar el trabajo estratégico en el salón de clases expuesto por el docente, además, es una técnica y estrategia. De igual manera, Abreu et al, recalcan que la didáctica es un arte de enseñar en el cual está conformada por estrategias que nos propone procesos, disciplina y métodos para el logro de los aprendizajes, por lo que viene a ser una rama de la Pedagogía (2017).

Por lo expuesto, el modelo didáctico, es un conjunto organizado de principios, estrategias y técnicas pedagógicas que guiarán el proceso de enseñanza y aprendizaje ya que nos proporcionará un marco estructurado para diseñar y llevar a cabo actividades educativas considerando las características individuales y promoviendo la participación activa e incorporando tanto la dimensión teórica como la práctica. Además, estos modelos suelen incorporar métodos de evaluación que permiten medir el progreso y ajustar la enseñanza según las necesidades específicas de los estudiantes, contribuyendo así a un proceso educativo integral y efectivo

Los modelos didácticos deben ser evaluados las veces necesarias al compararlos con la realidad para que sea de utilidad para futuras investigaciones, en donde los docentes reflexionen, analicen, comprendan y establezcan sus sesiones de aprendizaje y/o estrategias para alcanzar el objetivo propuesto en los estudiantes.

Por otro lado, la estrategia didáctica de cada docente va a depender del objetivo que quiera alcanzar en los estudiantes, por lo tanto, los modelos didácticos solo son un mecanismo de prototipo de reflexión para el docente.

2.2.4.1 Elementos del Modelo Didáctico.

Para poder lograr una situación donde los estudiantes interactúen y aprendan Zambrano (2005), propone tres elementos:

- a.** La transcendencia de reconocer el significado y el valor que tiene el docente, como un ser orientador en el proceso de la construcción del conocimiento del estudiante.

- b. Alineamiento de las estrategias con las acciones organizadas e interiorizadas que los estudiantes formulan, por lo que, se ha planteado la hipótesis de que es indispensable una estrategia didáctica para que los estudiantes logren realizar sus actividades de aprendizaje con éxito.
- c. El docente tiene un papel importante en el aprendizaje de sus estudiantes ya que debe de seleccionar e identificar la estrategia de aprendizaje más adecuada para llegar a un aprendizaje significativo contando con las costumbres, tradiciones, contexto y características de sus estudiantes.

2.2.5 *Modelo didáctico “Capullito de habilidades”.*

2.2.5.1 **Definición del Modelo Didáctico “Capullito de habilidades”.**

Desde la percepción etimológica la palabra “capullo” es la etapa de una flor o insecto que se desarrollará con el tiempo, el diminutivo “capullito” hace referencia a la etapa temprana en la que se inicia, motivo por el cual se encuentra en la denominación del presente modelo didáctico como “Capullito de habilidades”, asimismo, en relación con el contexto educativo la competencia trabajada, se refiere a la estimulación, el descubrimiento y desarrollo de habilidades creativas, actitudes en los niños y niñas que se encontrarán en nivel inicial o en proceso ya que son como capullos que comienzan una etapa de exploración y expresividad a través de los lenguajes artísticos de esta manera mejorar caminar en un enfoque en la formación de habilidades.

El modelo didáctico “Capullito de habilidades”, surge como respuesta a las necesidades que se observaron durante las prácticas pedagógicas realizadas. Aborda el desarrollo y posteriormente el logro de las distintas capacidades a

partir de la diversidad de los lenguajes artísticos mediante los procesos propuestos.

Por otro aspecto, está sustentando por teorías que proporciona de manera solida una base para el fundamento del modelo didáctico, en primer lugar, tenemos las teorías de Vivian Paley (2019), donde aborda sobre el impacto en la educación infantil a través del uso del juego dramático como potencia significativa en el aprendizaje y la creatividad de la primera infancia, así mismo, se toma en consideración el estudio de, De la Torre, con su propuesta de ambientes en condiciones óptimas que propicien la estimulación de la curiosidad, creatividad; Viola Spolin (2001), con su aporte acerca del lenguaje dramático para el proceso de aprendizaje y desarrollo personal como herramienta con potencia para la primera infancia; desde otra perspectiva se toma en valor el enfoque de Reggio Emilia , acerca de la importancia del lenguaje dramático como fomentador de la expresión personal y la exploración en el proceso de enseñanza y en el aprendizaje; y por último, la pedagogía de Waldorf enfocado en principios de una educación holística, contribuyendo en la adquisición de perspectivas únicas y enriquecedoras.

Las actividades propuestas para el desarrollo del modelo didáctico, se abarcan desde el panorama para enriquecer y fortalecer la creatividad, habilidades socioemocionales, cognitivas e integrales mediante el empleo de técnicas teatrales básicas para la edad trabajada, juegos dramáticos, roles con la creación colectiva y cooperativa de los mismos niños, siendo sus aportes principales para las actividades propuestas siendo ellos mismos tomando el papel de ser los propios autores de sus aprendizajes.

2.2.5.2 Importancia del Modelo Didáctico “Capullito de habilidades”.

La importancia del modelo didáctico “Capullito de habilidades”, radica porque se considera que está fundamenta por varios motivos: tiene como enfoque basado en un aprendizaje experiencial y práctico. Aborda dentro de estos aspectos un entorno con aprendizajes colaborativos y la resolución de problemas, se hace énfasis en el desarrollo de la autonomía del infante por medio de estrategias y actividades que fomenten la exploración, imaginación, creatividad.

2.2.5.3 Teorías que sustentan “Capullito de habilidades”.

- a. **Vivian Gussin Paley (2019).** En sus estudios aborda temas como la inclusión, colaboración y la resolución de conflictos en diferentes contextos. Enfatiza la relevancia de propiciar entornos adecuados para la participación colaborativa, así mismo, aboga el uso del juego dramático considerado como herramienta con gran potencial para el desarrollo del lenguaje del niño.
- b. **Viola Spolin (2001).** En su campo de investigación, se enfoca en las técnicas teatrales como su propuesta del enfoque dramático con el teatro en el aula o llamado juego teatral, que son adaptadas en el proceso de enseñanza y la expresión corporal, enfatiza la importancia del flote de la creatividad mediante la espontaneidad de los niños y la estimulación de la imaginación, pensamiento crítico analítico, la cooperación, a través de la experimentación de distintos roles, emociones en contextos diversos; en cuanto al ambiente que propone debe ser positivo que ayude en el desarrollo en primera plana de habilidades sociales y la estimulación del pensamiento creativo.

- c. **De la Torre** (2014). Expresa del impacto de la educación en la potencialidad creativa de los estudiantes, que desde el punto de su panorama es como una capacidad integral que a partir de la interacción del individuo y su entorno se refleja en las múltiples dimensiones de la expresión creativa. Frente al ambiente en el que desarrolla el individuo, afirma que debe ser flexible, abierto y ricos en recursos, por ello, aboga de una enseñanza basada en proyectos, sugiriendo que la evaluación debe ser flexible y adaptado, siendo en fin una evaluación formativa.
- d. **Reggio Emilia**. Considera al niño como principal autor de su conocimiento, se enfoca a partir del interés del niño y sus necesidades, por otro lado, se fomenta la colaboración entre niños y agentes educativos y considera los lenguajes del arte como formas de expresión y exploración.
- e. **Pedagogía de Waldorf**. Emplea el enfoque holístico, integrado y multidisciplinario, centrándose no sólo en conocimientos académicos, sino en el desarrollo emocional, social y espiritual de los niños. Hace énfasis en las artes y en los juegos como instrumentos educativos.

En la presente investigación, se aborda el enfoque de Paley desde la perspectiva que promueve que los niños del nivel inicial se desenvuelvan y trabajen de manera cooperativa con sus pares. A través del juego dramático, las narraciones y la creación colectiva, los niños exploran sus posibilidades y habilidades corporales, favoreciendo un entorno que estimula la participación creativa.

De igual manera, se toma en consideración el aporte de Spolin, quien destaca el uso del lenguaje dramático como herramienta significativa en el

ámbito educativo, especialmente en el trabajo parvulario y en el desarrollo de la expresión emocional. Por su parte, De la Torre, resalta el juego como medio interactivo y significativo que favorece la participación activa, el crecimiento emocional y la cooperación entre los niños.

Asimismo, el enfoque de Reggio Emilia sustenta el modelo didáctico, ya que plantea estrategias que surgen a partir de los intereses y necesidades del niño, priorizando la colaboración, la cooperación y la construcción colectiva del aprendizaje. La pedagogía de Waldorf también aporta al sustento de la investigación, al enfatizar un enfoque holístico del desarrollo infantil. Desde esta perspectiva, los diversos lenguajes del arte y el juego son considerados instrumentos educativos que contribuyen al desarrollo integral del niño.

En conclusión, las teorías abordadas sustentan y respaldan el modelo didáctico “Capullito de habilidades”, proporcionando una visión integradora que fortalece los aspectos fundamentales del desarrollo infantil. Estas teorías coinciden en reconocer el juego, el arte y la colaboración como ejes esenciales para promover un aprendizaje significativo, creativo y integral en los niños del nivel inicial.

2.2.5.4 Procesos del modelo didáctico “Capullito de habilidades”.

a. Asamblea. Es un espacio que propicia el diálogo al iniciar el desarrollo de las actividades, dentro de ello, se realiza la retroalimentación de los acuerdos de convivencia y el alcance de las indicaciones necesarias para la actividad a ser desarrollada.

b. Exploración y Manipulación. En este intervalo del tiempo, se da pase a que el niño descubra libremente los materiales que se propuso a su alcance, que

previamente son preparadas en relación al interés del niño para que puedan realizar su proyecto creativo.

c. Creación Libre. Dentro de este tiempo, se da pase a las creaciones artísticas de los niños según los materiales escogidos por ellos mismos, mediante sus posibilidades expresivas corporales, poniendo en acción la manifestación de sus ideas creativas.

d. Expresión. En este lapso, se propia la participación de los niños compartiendo lo que realizaron, sus proyectos creativos, los materiales que eligieron, cómo lo hicieron, qué otras creaciones podrían realizar, cómo se sienten al realizar y presentar su creación y el de sus compañeros.

En suma, los procesos didácticos mencionados del modelo didáctico “Capullito de habilidades”, impulsan a los niños en la expresión libre descubriendo las posibilidades expresivas de cuerpo y de los materiales elegidos por ellos mismos, logrando así, el despertar de su interés, creatividad e imaginación.

2.2.5.5 Características del Modelo Didáctico “Capullito de habilidades”.

a. Innovador. Porque es sustentada sobre teorías didácticas, garantizando que el proceso de enseñanza y aprendizaje sea relevante, efectiva y significativa. Se promueve un aprendizaje experiencial y práctico.

b. Flexible. Se puede adaptar a diversos contextos, entornos culturales, sociales, estilos y ritmos de aprendizajes.

c. Práctica. Está constituida por estrategias, actividades lúdicas, innovadoras y dinámicas propiciando la autonomía y libertad expresiva.

2.2.5.6 Recursos del Modelo Didáctico “Capullito de habilidades”.

- **Juego de roles:** Es un medio para la interacción, donde los niños adoptan distintos personajes, situaciones o roles, poniendo en práctica las interacciones sociales propuesto por Jean Piaget (1936).
- **Juego dramático.** Conocido también como “Juego simbólico”, da camino a la exploración y la expresión de sus emociones, sentimientos y pensamientos adoptando un papel crucial para el desarrollo cognitivo (Vygotsky, 1933).
- **Creación colectiva.** Fomenta la colaboración colectiva – cooperativa entre los niños y de esta manera obtener un resultado común, un proyecto visualizado por los niños, este recurso, permite la participación activa manifestado por medio de distintas maneras de expresión Paley (1990).

2.3. Definición de términos

- **Lenguajes Artísticos.** Los lenguajes artísticos son sistemas de comunicación que utilizan diversos códigos, técnicas y materiales para expresar ideas, sentimientos y visiones del mundo de manera creativa
- **Creatividad.** Se manifiesta a través de diversas formas de expresión en donde los infantes obtienen diversas perspectivas de u entorno a través de la exploración.
- **Dramatización.** Representación de una situación o hecho para comunicar ideas, sentimientos y emociones. Implica la actuación de personajes, el uso del cuerpo y la voz, y la creación de una estructura dramática.

- **Enfoque comunicativo.** Centrado en el uso de diversas formas de expresión que promuevan la comunicación por medio de la exploración y de esta manera la expresión desarrollando habilidades de comunicación y creatividad.
- **Lenguaje escénico.** El lenguaje escénico es el conjunto de elementos visuales, sonoros y corporales que se utilizan en una representación teatral para comunicar ideas, emociones y significados.
- **Modelo didáctico.** Incorpora principios educativos, saberes académicos y experiencia práctica para definir objetivos, seleccionar contenidos, planificar actividades y evaluar resultados.

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA

3.1. Tipo de Investigación

La presente investigación es de tipo experimental porque consiste en aplicar una intervención o tratamiento para observar los cambios generados a una variable determinada, permitiendo analizar de manera ordenada cómo una acción influye en otra en los resultados obtenidos de forma sistemática. Tal como menciona, Ramos Galarza (2021), sostiene que la investigación experimental se caracteriza por la manipulación de manera intencional de una variable independiente, con la finalidad de analizar su efecto sobre la otra variable dependiente. Así mismo, da a conocer que la investigación de este tipo permite establecer relaciones de causa y efecto, es así, que se constituye como estrategia válida y accesible para la comprobación de intervenciones en distintos contextos.

De acuerdo con Hernández, Fernández y Baptista (2014), esta investigación de tipo experimental resulta fundamental cuando se trata de evaluar la eficacia de programas o estrategias educativas, ya que se posibilita el control de las variables y el análisis de los datos obtenidos.

3.2. Diseño de Investigación

El diseño de investigación se define como aquello que intenta dar claridad a las respuestas planteadas en estudios de investigación. Se establece que el diseño de investigación es parte de la guía práctica para una buena investigación (Suárez, Sáenz, & Mero, 2016).

La construcción del diseño de investigación es adecuada cuando todos los elementos que lo constituyen están articulados adecuadamente. Es por ello que el presente trabajo es de diseño pre experimental. En este diseño la variable cuenta con un solo nivel, la cual recibe la intervención del investigador que aplique (Ramos, Diseños de investigación experimental, 2021).

Siendo el esquema siguiente que corresponde:

G	O ₁	X	O ₂
---	----------------	---	----------------

Donde:

GE = Grupo experimental

O₁ y O₂ = Pre y post test

X = Variable experimental

3.3. Población, muestra, muestreo

3.3.1 Población.

Está constituida por personas u objetos de los que se desea conocer en la investigación, llamado también universo. (López P. , 2004). Por otro lado, se entiende como elementos accesibles que tienen características que se relacionan al despliegue del estudio (Ojeda, 2020).

La población dentro de la investigación presente, está constituida por 23 infantes de 3 años, 22 infantes de 4 años y 23 infantes de 5 años, conformando un total de 68 estudiantes del nivel inicial de la I.E. N°42255 “Santa Teresita del Niño Jesús”, de Tacna.

Tabla 1

Población de estudiantes del nivel inicial de la Institución Educativa “Santa Teresita del Niño Jesús”

Aula	Números de estudiantes
3 años	23
4 años	22
5 años	23
Total	68

Nota. Total de estudiantes del nivel inicial de la I.E. Santa Teresita del niño Jesús”

3.3.2 Muestra.

La muestra se concibe como un conjunto de elementos seleccionados de la población con el propósito de obtener información que represente sus características principales. Según Tamayo (s.f), una muestra adecuada permite estudiar una realidad de manera más práctica, se debe de garantizar que esta muestra sea representativa.

Así mismo, desde la perspectiva de López y Fachelli (2015), la muestra se entiende como una parte de seleccionada de la población que permite estudiar los fenómenos sociales sin necesidad de analizar a todos sus elementos, hace énfasis en la investigación cuantitativa, su diseño es fundamental, ya que de una adecuada selección depende la calidad de los datos y la posibilidad de obtener resultados válidos para el conjunto de la población.

La muestra está constituida por 22 niños de la edad de 4 años del nivel inicial de la I.E. N°42255 “Santa Teresita del Niño Jesús” ubicado en la ciudad de Tacna.

Tabla 2

Muestra de estudiantes

Aula	Números de estudiantes
4 años	22
Total	22

Nota. Muestras de estudiantes del nivel inicial

3.3.3 Muestreo.

El muestreo viene a ser un proceso donde se puede seleccionar a los sujetos de estudio partiendo de la muestra calculada. Por otro lado, es considerado una herramienta siendo parte de la investigación que tiene como fin seleccionar el objeto de estudio.

En el trabajo de investigación es crucial la elección del tipo de muestreo pertinente para afirmar que los resultados obtenidos sean válidos, Los tipos de muestreos se dividen en 2 categorías principales: Probabilístico y no probabilístico según Porras, en la revista “Diplomado y Análisis de Información Geoespacial” (2014).

Muestreo probabilístico. Cada integrante, miembro que conforma parte de la población, permitiendo hacer inferencias más precisas sobre la población. Los subtipos del muestreo probabilístico con las siguientes: Aleatorio simple, estratificado, por conglomeraciones y sistemático.

Muestreo no probabilístico. En este tipo de muestreo, los miembros, integrantes que son parte de la población tienen mismas oportunidades de ser parte de la selección, dando pase a sesgos. Los subtipos de dicho tipo de muestreo son los siguientes: Por conveniencia, deliberado o por juicio, por cuotas y accidental.

La presente investigación se realizó bajo un muestreo **no probabilístico y por conveniencia**, en donde el investigador tiene completa libertad de elegir a los sujetos de estudio de forma conveniente, con el propósito de poder controlar el grupo conforme a criterios que considera adecuados.

3.4. Técnicas e instrumentos de Recolección de Datos

3.4.1 Técnica.

Se sostiene que son pasos y actividades que propician al autor de la investigación adquirir información indispensable y necesaria para responder preguntas, probar la hipótesis y también para evaluar los resultados realizados en la investigación (Sánchez D. , 2022).

Tal como afirma Tamayo y Tamayo (2003), que las técnicas de investigación no actúan de manera aislada, sino que forma parte del proceso metodológico, ya que orientan la recolección, el registro y el análisis de los datos necesarios para responder al problema de investigación, Asimismo, señala que la elección correcta de las técnicas permite garantizar orden, sistematicidad y rigor en el trabajo investigativo, pues son los medios prácticos mediante los cuales el investigador aplica el método científico a la realidad estudiada.

En la presente investigación se utilizó la técnica de observación, de acuerdo, que según Sabino (2014), es una técnica mediante la cual el investigador percibe y registra fenómenos de manera directa, permitiendo obtener información tal como se presenta la realidad, especialmente útil cuando se estudian comportamientos y procesos sociales.

3.4.2 *Instrumento.*

El instrumento que se utilizó en esta investigación es la rúbrica de evaluación. El uso de la rúbrica como herramienta de una evaluación formativa, ayuda a evaluar los aprendizajes del alumnado y en ocasiones también para la clasificación que permite evaluar de forma detallada cada una de las competencias trabajadas (Arévalo, Castro, & Leguía, 2020).

FICHA TÉCNICA	
Nombre del instrumento	Rúbrica
Autores	Alfaro Mamani, Camila Ana Paula Caballero Sosa, Jasmin Kadija
Administración	Colectiva
Aplicación	Estudiantes de 4 años del nivel de educación inicial
Procedencia	I.E N°42255 “Santa Teresita del niño Jesús”
Propósito	Desarrollo de la competencia “Crea proyectos desde los lenguajes artísticos”
N° de ítems	08 ítems
Dimensiones	Explora y experimenta los lenguajes del arte Aplica procesos creativos Socializa sus procesos y proyectos
Escala de valoración	Deficiente: 1 punto Regular: 2 puntos Bueno: 3 puntos
Categoría	En Inicio: 0-10 En Proceso: 11-13 Logro esperado: 14-17 Logro destacado: 18-20
Duración	40 minutos

3.5. Técnicas de Procesamiento y Análisis de Datos

Para esta etapa, se realizó el manejo del programa Excel y SPSS para el procesamiento los datos por medio de la estadística descriptiva, como técnica de la observación cuantitativa de los resultados, por otro lado, se aplicó la estadística de sistema inferencial para la verificación de las hipótesis planteadas en la investigación.

Estadística descriptiva. Es parte de la estadística que permite la sintetización de los resultados mediante el plasmado de cuadros, tablas, figuras o gráficos de los resultados obtenidos de la investigación (Réndon, Villasís, & Miranda, 2016).

Estadística inferencial. En palabras de Chamorro, es de crucial importancia para la validez de los resultados y la verificación de las hipótesis planteadas (Chamorro, 2017).

3.6. Validez y confiabilidad

3.6.1 Validez del instrumento.

El instrumento de evaluación mide las variables que se pretenden estudiar, según el libro “Construcción de instrumentos de investigación: valides y confiabilidad” (s.f), menciona que son utilizados para la recopilación de los valores, deben de cumplir con estándares de validez y confiabilidad, puede ser mediante criterios que evalúan dicha credibilidad. En palabras de Hernández et al., (2014), propone que el investigador debe relacionar la medición con su criterio. Por otro lado, la validez es definida como la manera en la que el instrumento de medida mide el grado de sobre aquello que realmente precisa medir según Arribas (2015).

Un instrumento de recolección de datos debidamente validado, nos puede afirmar que las mediciones realizadas deben de reflejar lo que se investiga, como también, permite que se compare con estudios similares los resultados obtenidos; contribuye a reducir riesgos de sesgos en la recolección de datos.

Para Cabero y Llorente (2015), el juicio de expertos, es como una estrategia en el que se puede obtener distintas ventajas, de tal manera que se pueda ver una amplia de información sobre dicho objeto de estudio, como también, las respuestas de calidad por parte de los jueces.

Para ello se presenta la siguiente tabla.

Tabla 3

Resultados de la validez de expertos

Nombres y Apellidos	Perfil profesional	Valoración	Puntaje
Teresa Vargas	Licenciado en Educación Inicial	Aprobado	92
Blanca Flores	Licenciado en Educación Inicial	Aprobado	98
David Ortiz	Formador Docente de la EESPP JJB	Aprobado	100
TOTAL		96,7%	

Nota. Resultados de la validación de expertos.

En la tabla 3 se exhibe los resultados obtenidos de las fichas de validación de juicios de expertos, donde se observa una valoración de 96.7%, manifestando que el instrumento de evaluación fue aprobado por los 3 expertos, frente a ello, se puede afirmar que la rúbrica de evaluación está validada y apta para la aplicación.

3.6.2 *Confiabilidad del instrumento.*

La confiabilidad se basa en el grado de la aplicación al sujeto de investigación y los resultados obtenidos. Según Corral (2022), la confiabilidad del instrumento es de vital importancia para la constitución de estándares indispensables de crucial rigor científico, además, considera garantizar la validez, como también la confiabilidad, mismos que se fundamenta en aspectos de régimen técnico, al cumplirse de manera cabal la construcción de los mismos. En estudios de investigación cuantitativo, se relaciona con la información proveniente de los resultados.

En opinión de (Oviedo & Campo, 2002), el coeficiente en mención, aplicado para la obtención de las medidas de confiabilidad del tipo de consistencia de la escala, en otras palabras, para la evaluación de la correlación de los ítems, siendo el promedio entre los ítems aplicados y la correlación de ellos mismos.

Tabla 4

Escala del coeficiente

Escala	Interpretación
-1 a 0	No es confiable
0,01 a 0,49	Baja confiabilidad
0,50 a 0,69	Moderada confiabilidad
0,70 a 0,89	Fuerte confiabilidad
0,90 a 1,00	Alta confiabilidad

Nota. Escala del Alfa de Cronbach

Tabla 5*Resultados del Alfa de Cronbach*

Alfa de Cronbach	N° de elementos
0.830	08

Nota. Confiabilidad de la guía de observación

Se puede evidenciar la muestra del resultado de la confiabilidad del instrumento presentándose que el Alfa de Cronbach se encuentra en 0.830, afirmando que el instrumento es de fuerte confiabilidad y es apto para ser aplicado sin interferencias.

CAPÍTULO IV

RESULTADOS

4.1. Descripción del trabajo de campo

El estudio de investigación presente se sitúa en la I.E. N°42255 “Santa Teresita del Niño Jesús”, ubicado en la provincia de Tacna, en el distrito Gregorio Albarracín.

La institución educativa está conformada por las siguientes aulas; en 3 años, con la sección “Triunfadores”, en 4 años con la sección “Respetuosos” y en 5 años con la sección “Ingeniosos”, siendo un total de 3 salones, con una población de 68 niños.

La aplicación del trabajo de investigación se desarrolló en estudiantes de 4 años – Respetuosos del nivel de inicial durante el mes de junio y Julio. Durante el desarrollo de la aplicación de la tesina se realizaron distintas estrategias de aprendizaje mediante el modelo didáctico “Capullito de habilidades”

A. Planificación

La elaboración del proyecto inició en el VI ciclo, en el mes de setiembre del año 2023. Para la elección del problema a investigar, se presentaron distintas

circunstancias y a partir de lo observado se evidenció el problema. Con guía del docente de investigación del VI ciclo, se logró formalizar el proyecto.

En primera instancia, el proyecto fue derivado al área de Jefatura de Investigación para su posterior análisis y revisión correspondiente y como consiguiente la aprobación de dicho trabajo investigativo para continuar con la etapa que sigue en la investigación. Consecuentemente se planificó la línea de actividades como parte del modelo didáctico “Capullito de habilidades”, considerando las capacidades, desempeños y el nivel esperado de la competencia Crea proyectos desde los lenguajes artísticos del área de Comunicación para ser ejecutado en el aula de 4 años de la sección “Respetuosos”.

Así mismo, la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública “José Jiménez Borja”, gracias a los convenios vigentes con los que cuenta, brindó la oportunidad de ejecutar las prácticas correspondientes al ciclo cursado, así como desarrollar el presente trabajo de investigación en coordinación con la docente Cecilia Meza coordinadora del nivel de inicial en la Institución Educativa N°42255 “Santa Teresita del Niños Jesús”.

B. Ejecución

La aplicación de la tesina se llevó a cabo desde el mes de junio hasta julio del año 2024, interactuando con un grupo de 22 estudiantes de cuatro años pertenecientes a la única sección del jardín. Se realizó una evaluación inicial de la competencia seleccionada con el propósito de identificar el nivel en el que se encontraban los niños respecto a dicha competencia.

El modelo didáctico “Capullito de habilidades”, se desarrolló de acuerdo al cronograma de actividades, logrando ejecutarse los días lunes en el horario de 09:30 a.m. a 10:30 a.m., fue en ese horario que los niños lograron participar de acuerdo a las necesidades e intereses identificados.

Se tuvo la oportunidad de contar con las facilidades brindadas por la docente, así como el espacio destinado para la ejecución de los talleres; sin embargo, no se contó con un espacio óptimo para la adecuada ambientación y preparación del aula de manera pertinente, para las aplicaciones de los talleres del modelo didáctico, debido a que el ambiente del salón era muy pequeño por la cantidad de inmobiliario existente dentro de y la disposición del mismo.

Para la aplicación del modelo didáctico se utilizó materiales innovadores no estructurados en su mayoría, propiciando un resultado positivo de interacción al despertar la curiosidad e interés mediante la exploración, experimentación y de esa manera elevar el nivel de logro de la competencia Crea proyectos desde los lenguajes artísticos.

Así mismo, el entorno en donde los niños se desplazaban era de uso exclusivo para el nivel de educación inicial, puesto que el colegio contaba con los 3 niveles; nivel secundario, nivel primario y nivel inicial, sin embargo, las prácticas pedagógicas se realizaron los lunes, la entrada de los niños se veía un retrasada al priorizarse la entrada de los niveles secundario y primario, para el inicio de las clases matutinas, por lo que el horario de los niños del nivel inicial se recortaban, siendo una dificultad para cumplir con las actividades programadas del día.

Los recursos utilizados, en su mayoría fueron materiales de tipo no estructurado, así mismo, se enfatiza el trabajo colectivo de los niños con sus pares mediante los juegos dramáticos, de roles, siendo parte de los juegos simbólicos de los niños.

Las actividades de aprendizaje se planificaron como se observa en el siguiente cronograma:

N°	Dimensiones	Actividades de Aprendizaje	Estrategias	Fecha
	Todas las dimensiones	Pre Test		03/06/24
1,2	Explora y experimenta los lenguajes del arte	Sentidos en Acción	Juego dramático	10/06/24
		Emociones en Acción	Juego dramático	17/06/24
3,4	Aplica procesos creativos	Nos expresamos	Juego de roles	24/06/24
		Listos, Cámara y acción	Juego de roles y dramático	01/06/24
5	Comparte y socializa sus procesos y proyectos	En proceso	Creación colectiva	01/06/24
	Todas las dimensiones	Post Test		

C. Evaluación

Como parte de esta sección, se dio comienzo con la aplicación de la evaluación de diagnóstico siendo la prueba de entrada, la misma que nos brindó como resultado que el grupo como muestra se encontraban en un nivel de inicio dentro de la escala aplicada antes de la ejecución del modelo didáctico, siendo

la misma evaluación aplicada en la salida de tal modo que, se pueda comprobar los cambios después de la aplicación del modelo didáctico.

Así mismo, en el proceso de funcionamiento del modelo didáctico “Capullito de habilidades”, fue necesario aplicar el instrumento de la rúbrica de evaluación para poder tomar en cuenta los niveles graduales de droga que se debían obtener.

Se aplicó una prueba de salida a través de la estrategia para confirmar la eficacia del modelo didáctico “Capullito de habilidades”.

4.2. Análisis estadístico descriptivo e inferencial

4.2.1 Análisis estadístico descriptivo antes de la aplicación del modelo didáctico.

Tabla 6

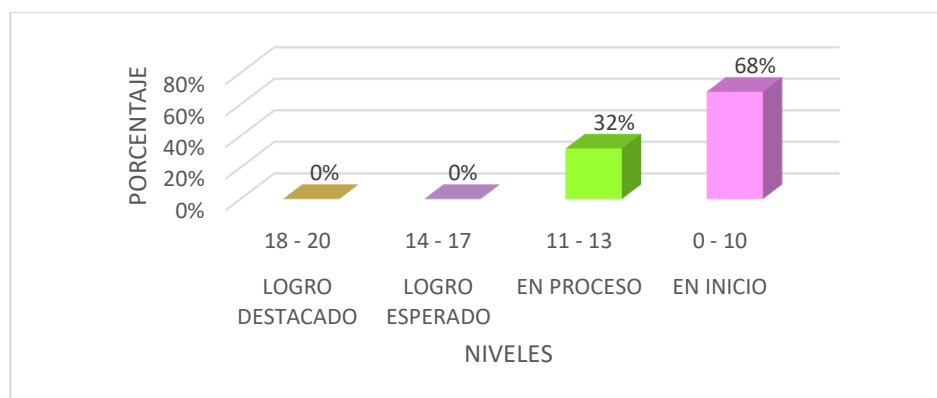
Nivel inicial de la competencia crea proyectos desde los lenguajes artísticos

Categoría	I	Frecuencia	%
Logro destacado	18 - 20	0	0%
Logro esperado	14 - 17	0	0%
En proceso	11 - 13	7	32%
En inicio	0 - 10	15	68%
TOTAL		22	100%

Nota. Datos obtenidos en la aplicación de la prueba inicial

Figura 1

Nivel inicial de la competencia crea proyectos desde los lenguajes artísticos



Nota. Datos obtenidos en la aplicación de la prueba inicial

Interpretación

En la tabla 6 y figura 1 se estiman los datos de la prueba inicial con referencia a la competencia Crea proyecto desde lenguajes artísticos del área de comunicación antes de la aplicación del modelo didáctico “Capullitos de habilidades” en estudiantes de 4 años del nivel inicial de la Institución Educativa N°42255 “Santa Teresita del Niño Jesús”.

En la tabla se aprecia, que el 68% de los niños, se ubican en inicio dentro de la escala (0-10), por otro lado, el 32% se encuentra en proceso con puntajes entre (11-13). Asimismo, resaltamos que los niveles de logro destacado y logro esperado cuentan con el 0 %, es decir que nadie se ubica en los dos niveles anteriormente mencionados.

En suma, los estudiantes del grupo de cuatro años del nivel inicial de la I.E. N°42255 “Santa Teresita del Niño Jesús”, se ubican en inicio según se afirma por medio de los resultados quedando como evidencia el nivel en el que ubican los niños en cuanto a la competencia antes de la aplicación del modelo didáctico propuesto “Capullito de habilidades”.

Tabla 7

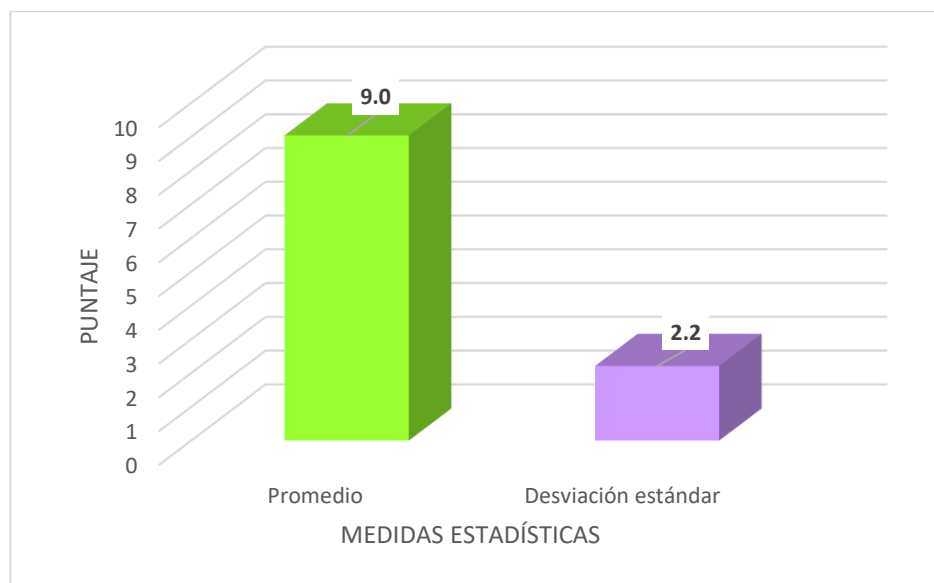
Medidas estadísticas del nivel de la competencia Crea proyectos desde los lenguajes artísticos.

Medidas estadísticas	Estadístico	Grupo experimental
Promedio	$\bar{X}$	9.0
Desviación estándar	S	2.2
Muestra	n	22

Nota. Datos obtenidos en la aplicación de la prueba de entrada – Pre test

Figura 2

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



Nota. Datos obtenidos en la aplicación del pre test

Interpretación

En la tabla 7 y figura 2 se aprecia los datos de las medidas estadísticas en los resultados de la prueba de entrada en referencia a la competencia crea proyectos desde lenguajes artísticos en los estudiantes de 4 años del nivel inicial de la I.E. N°42255 “Santa Teresita del Niño Jesús”.

Se menciona que el promedio de los puntajes de los estudiantes de fue de 9 en la prueba de entrada ubicándose en el nivel de inicio, por otro lado, la desviación estándar fue de 2,2 por lo que, nos resulta que es un grupo homogéneo.

En suma, se puede deducir en base a los resultados de las medidas que los estudiantes se encuentran en un nivel de inicio y no han desarrollado de manera efectiva la competencia crea proyectos antes de “Capullitos de habilidades”, por el cual necesitan intervención pedagógica para poder desarrollar, fortalecer y mejorar la competencia anteriormente mencionada.

Tabla 8

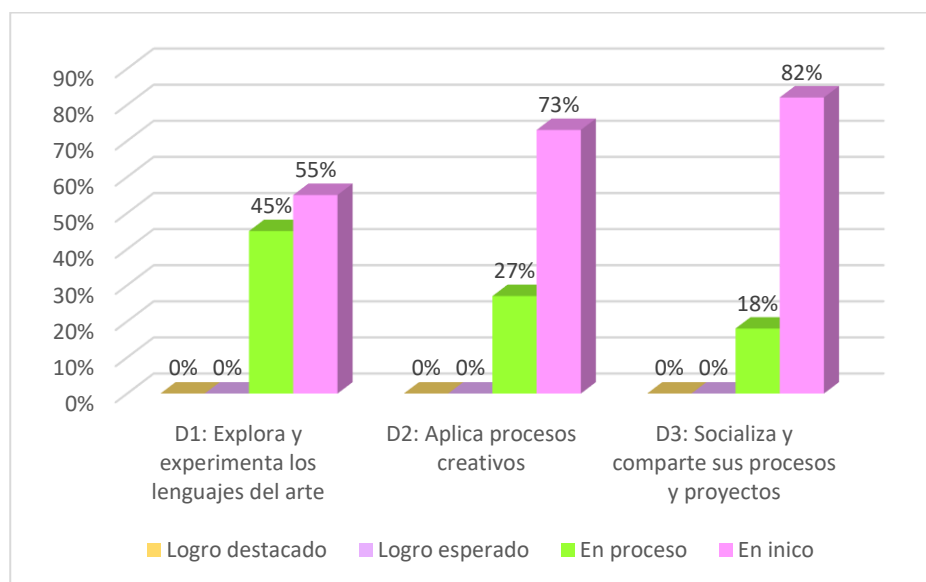
Nivel de la competencia Crea proyectos desde los lenguajes artísticos por dimensiones

Niveles	Dim. 1		Dim. 2		Dim. 3	
	f	%	f	%	f	%
Logro destacado	0	0	0	0	0	0
Logro esperado	0	0	0	0	0	0
En proceso	10	45	6	27	4	18
En inicio	12	55	16	73	18	82
TOTAL	17	100%	17	100%	17	100%

Nota. Datos obtenidos por dimensiones

Figura 3

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



Nota. Datos obtenidos en la aplicación de la prueba inicial.

Interpretación

En la presente tabla 8 y figura 3 se visualiza el producto de evaluación antes de la aplicación de “Capullitos de habilidades”, en estudiantes de 4 años del nivel inicial de la I.E. N°42255 “Santa Teresita del Niño Jesús” de Tacna, según cada dimensión en relación a los niveles de la competencia Crea proyectos desde los lenguajes artísticos del área de Comunicación.

En la primera dimensión, explora y experimenta los lenguajes del arte, los resultados fueron los siguientes, con un 55% del total se encuentran los estudiantes en el nivel de inicio, con un 45%, se evidencia a los estudiantes en proceso, en el nivel de logro esperado como también, el nivel de logro destacado cuenta con el 0%, es decir que ningún estudiante se ubica en las dimensiones anteriormente mencionados.

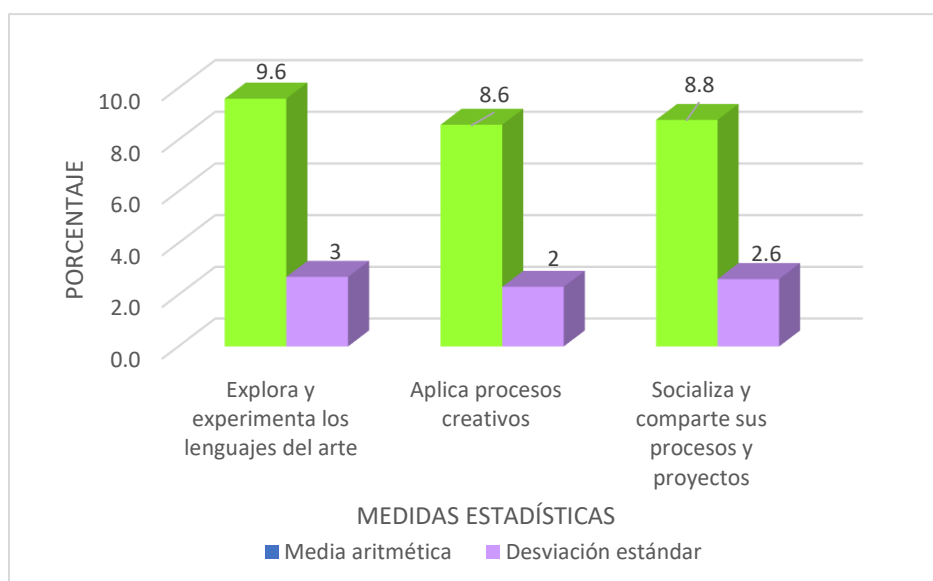
En la segunda dimensión del modelo didáctico “Capullitos de habilidades”, aplica procesos creativos, gran parte del grupo con un porcentaje de 73% del total se centra en inicio, mientras que en el nivel de logro esperado se cuenta con un 23% del total de estudiantes; sin embargo, en los dos siguientes niveles; logro esperado y logro destacado cuentan con un 0%.

En la tercera dimensión del modelo didáctico “Capullitos de habilidades”, socializa y comparte sus procesos y proyectos, los resultados fueron los siguientes de acuerdo a los datos estadísticos, en donde el 82% del total de estudiantes están en el nivel de inicio, el 18% se encuentra en proceso mientras que en logro esperado y destacado no se ubica ningún estudiante contando con el 0 % en los datos estadísticos.

Por ende, los estudiantes de 4 años del nivel inicial de la Institución Educativa N°42255 “Santa Teresita del Niño Jesús” de Tacna, según cada dimensión en relación a los niveles de la competencia se ubican en el nivel de inicio, por lo que, la competencia necesita ser desarrollado eficazmente.

Tabla 9*Medidas estadísticas por dimensiones*

Dimensiones	Media aritmética	Desviación estándar
Explora y experimenta los lenguajes del arte	9.6	3
Aplica procesos creativos	8.6	2
Socializa y comparte sus procesos y proyectos	8.8	2.6

Nota. Medidas estadísticas por dimensiones**Figura 4***Medidas estadísticas por dimensiones**Nota.* Datos obtenidos de las medidas estadísticas por dimensiones

Interpretación

En la tabla 9 y figura 4, se visualiza las medidas estadísticas, es decir, de los resultados de la prueba antes de la aplicación del modelo didáctico “Capullitos de habilidades” referente a la competencia Crea proyectos desde lenguaje artísticos, aplicada en los estudiantes de 4 años del nivel inicial de la Institución Educativa N°42255 “Santa Teresita del Niño Jesús” de Tacna.

Se aprecia que, inicialmente, el promedio de los estudiantes de 4 años respecto a la primera dimensión es de 9.6 como puntaje, el cual se ubica en de inicio y su desviación estándar es de 3, dándose a conocer que es heterogéneo.

Por otro lado, la segunda dimensión del modelo didáctico “Capullitos de habilidades”, aplica procesos creativos, tiene como promedio 8.6 el cual se encuentra en el nivel de inicio y su desviación estándar es de 2, por lo que, se evidencia que es homogéneo.

Asimismo, la tercera dimensión del modelo didáctico “Capullitos de habilidades”, socializa y comparte sus procesos y proyectos, tiene como promedio 8.8, centrándose en inicio, además, su desviación estándar se demuestra que es homogéneo por ser de 2.6.

Por ende, se evidencia que los estudiantes de 4 años de la Institución Educativa N°42255 “Santa Teresita del Niño Jesús” de Tacna, no han desarrollado efectivamente las dimensiones de la competencia antes de la aplicación de “Capullitos de habilidades” del área de Comunicación, deduciendo que si se necesita una intervención pedagógica.

4.2.2 *Análisis estadístico inferencial antes de la aplicación del modelo didáctico “Capullito de habilidades”.*

Primera Hipótesis específica:

El nivel de logro de la competencia Crea proyectos desde los lenguajes artísticos se encuentra en inicio antes de la aplicación del modelo didáctico “Capullito de habilidades” en estudiantes de 4 años del nivel inicial de la Institución Educativa N°42255 “Santa Teresita del niño Jesús” de Tacna, 2024.

Paso 1: Formulación de la hipótesis estadística

Ho: El nivel de logro de la competencia Crea proyectos desde los lenguajes artísticos es mayor a 10 puntos, antes de la aplicación del modelo didáctico “Capullito de habilidades”.

H1: El nivel de logro de la competencia Crea proyectos desde los lenguajes artísticos es menor a 10 puntos, antes de la aplicación del modelo didáctico “Capullito de habilidades”.

Paso 2: Esquema de contraste de la hipótesis

H0: $\bar{x} > 10$

H1: $\bar{x} \leq 10$

Paso 3: Determinación del tipo de prueba

Tomando en nota la dirección de la hipótesis alternativa, el tipo de contraste es cola a la izquierda.

Paso 4: Nivel de la significancia

Se asume el nivel de significancia del (5%). Alfa $\alpha = 0.05$

Paso 5: Distribución de la prueba

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

Paso 6: Grados de libertad

$$Gl = n - 1 \quad Gl = (22 - 1) \quad Gl = 21$$

Paso 7: “t” de Student en tablas

El 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 $t_t = -1,72$

Paso 8: Test de prueba

La distribución de acuerdo a los puntajes de la variable, se elige el estadístico t de Student para una muestra, siendo la siguiente ecuación.

$$t = \frac{(\bar{x} - 10)}{S} * \sqrt{n}$$

Paso 9: Esquema de prueba

Paso 10: Cálculo estadístico de la prueba

Estadísticos	Evaluación De Entrada
Promedio	$(\bar{X}) = 9$
Desviación Estándar	$S = 2.2$
Tamaño de muestra	$n = 22$

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

$$t_c = \frac{(9 - 10)}{2.2} * \sqrt{22}$$

$$t_c = -2.11$$

Paso 11: Decisión y justificación

Se contempla que la “tc” calculado es de (-2.11) es menor que la “t_t”, identificado en la tabla (-1.72), por consiguiente, el estadístico calculado se sitúa en la región de rechazo, por lo tanto, se rechaza la hipótesis nula (H₀) y se acepta la hipótesis alternativa (H₁).

Paso 12: Conclusión

En síntesis, se puede deducir que, con un nivel de confianza del 95%, el nivel de la competencia Crea proyectos desde los lenguajes artísticos, es menor a 10 puntos, antes de aplicar el modelo didáctico “Capullito de habilidades”; es por ello, se afirma que el nivel de la competencia se encuentra en un nivel de inicio.

4.2.3 *Análisis estadístico descriptivo después de la aplicación del modelo didáctico “Capullito de habilidades”.*

Tabla 10

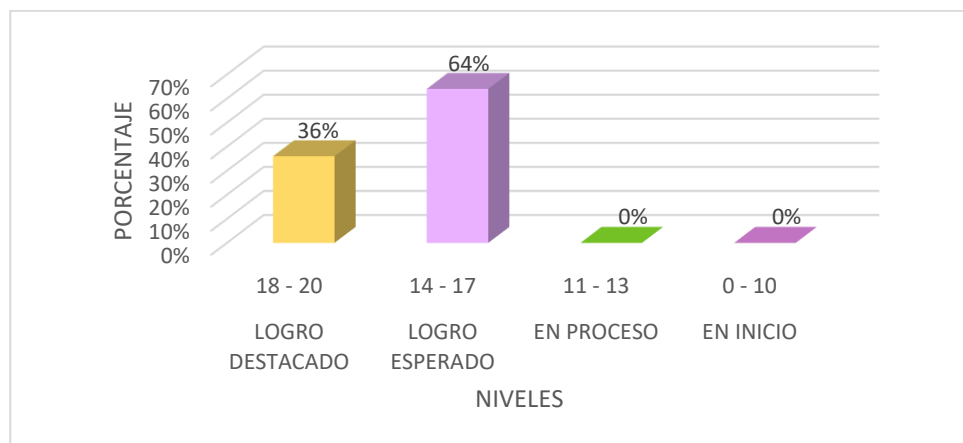
Nivel de la competencia después del modelo didáctico

Niveles de logro	I	Frecuencia	%
Logro Destacado	18 - 20	8	36%
Logro Esperado	14 - 17	14	64%
En Proceso	11 - 13	0	0%
En Inicio	0 - 10	0	0%
TOTAL		22	100%

Nota. Datos obtenidos en la evaluación final

Figura 5

Nivel de la competencia después del modelo didáctico



Nota. Datos obtenidos en la aplicación de la evaluación final

Interpretación

En la tabla 10 y figura 5 se dan a conocer los resultados de la prueba de salida de la competencia Crea proyecto desde lenguajes artísticos, después de la aplicación del modelo didáctico “Capullitos de habilidades” en estudiantes de 4 años del nivel inicial de la Institución Educativa N°42255 “Santa Teresita del Niño Jesús”.

En la tabla se resalta, que el 64 % de los estudiantes de 4 años de educación inicial de la Institución Educativa N°42255 “Santa Teresita del Niño Jesús” se encuentran en logro esperado, presentando calificaciones entre 14 y 17, por otro lado, el 36 % se encuentra en logro destacado con puntajes entre 18 y 20.

En conclusión, la mayoría de los estudiantes de 4 años de educación inicial de la Institución Educativa N°42255 “Santa Teresita del Niño Jesús”, se ubican en el nivel de logro esperado, por lo que, nos muestra que los estudiantes mejoraron en la competencia Crea proyectos desde lenguajes artísticos a través de sus capacidades de explora y experimenta los lenguajes del arte , aplica procesos creativos y socializa y comparte sus procesos y proyectos después de aplicar el modelo didáctico “ Capullito de habilidades”.

Tabla 11

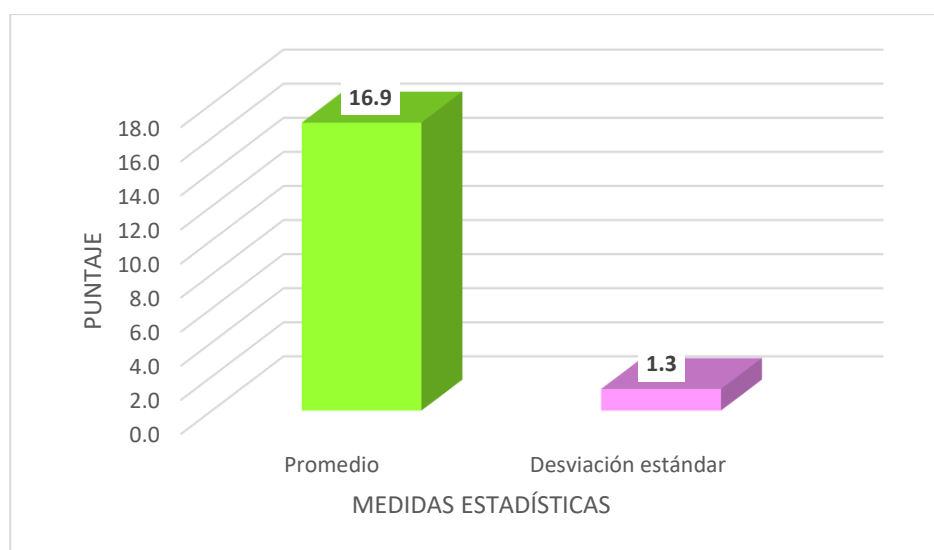
Medidas estadísticas del nivel de la competencia

Medidas estadísticas	Estadístico	Grupo experimental
Promedio	$\bar{X}$	16.9
Desviación estándar	S	1.3
Muestra	n	22

Nota. Datos obtenidos en la aplicación de post test

Figura 6

Medidas estadísticas del nivel de la competencia



Nota. Datos obtenidos en la aplicación de la prueba post test

Interpretación

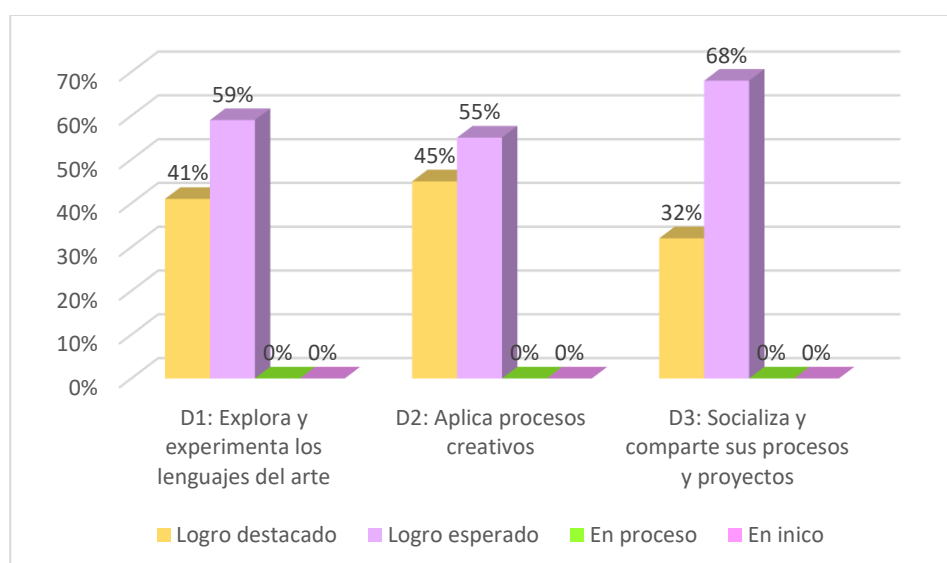
En la tabla 11 y figura 6 se aprecia las medidas de tendencia central, en los resultados de la prueba de salida en referencia a la competencia Crea proyectos desde lenguajes artísticos puestos en prácticas en los estudiantes de 4 años de educación inicial de la Institución Educativa N°42255 “Santa Teresita del Niño Jesús”.

Se aprecia que el promedio de los puntajes de los estudiantes, es de 16.9 ubicándose en el nivel de logro destacado después de la aplicación del modelo didáctico “Capullitos de habilidades”, por otro lado, la desviación estándar es 1.3, por lo que, homogéneo viene a ser el grupo.

Por lo tanto, se puede informar que los estudiantes de 4 años de nivel inicial después de la aplicación del modelo didáctico, se encuentran en un nivel de logro destacado, es decir, que los niños de 4 años desarrollaron eficazmente sus habilidades, conocimientos y actitudes.

Tabla 12*Nivel de la competencia por dimensiones*

Niveles	Dim. 1		Dim. 2		Dim. 3	
	f	%	f	%	f	%
Logro destacado	9	41	10	45	7	32
Logro esperado	13	59	12	55	15	68
En proceso	0	0	0	0	0	0
En inicio	0	0	0	0	0	0
TOTAL	22	100%	22	100%	22	100%

Nota. Obtenido del post test**Figura 7***Nivel de la competencia por dimensiones**Nota.* Obtenido del post test

Interpretación

En la presente tabla 12 y figura 7 se nota el producto de evaluación después de la aplicación del modelo didáctico “Capullitos de habilidades”, en estudiantes de 4 años del nivel inicial de la Institución Educativa N°42255 “Santa Teresita del Niño Jesús” de Tacna, según cada dimensión en relación a los niveles de la competencia Crea proyectos desde los lenguajes artísticos del área de Comunicación.

En la primera dimensión, los resultados fueron los siguientes, con un 59% del total de estudiantes se encuentran los estudiantes en logro esperado, con un 41%, se evidencia a los estudiantes en el nivel de logro destacado, en el nivel de proceso como también, el nivel de inicio cuenta con el 0%, es decir que ningún estudiante se ubica en las dimensiones anteriormente mencionados.

En la segunda dimensión del modelo didáctico “Capullitos de habilidades”, aplica procesos creativos, la mayoría de los estudiantes se encuentran en logro esperado con un 55% del total, mientras que en logro destacado se cuenta con un 45% del total de estudiantes; sin embargo, en los dos siguientes niveles; proceso e inicio cuentan con un 0%.

En la tercera dimensión del modelo didáctico “Capullitos de habilidades”, socializa y comparte sus procesos y proyectos, los resultados fueron los siguientes de acuerdo a los datos estadísticos, en donde el 68% del total están en logro esperado, el 32% se encuentra en el nivel de logro destacado mientras que en proceso e inicio no se ubica ningún estudiante contando con el 0 % en los datos estadísticos.

Por ende, los estudiantes de 4 años del nivel inicial, en concordancia a cada dimensión abordada dentro de la competencia se ubican en el nivel de logro esperado, por lo que se evidencia la eficacia del modelo didáctico.

Tabla 13*Medidas estadísticas de la competencia por dimensiones*

Dimensiones	Media aritmética	Desviación estándar
Explora y experimenta los lenguajes del arte	17.0	1.3
Aplica procesos creativos	16.9	1.0
Socializa y comparte sus procesos y proyectos	18.0	1.4

Nota. Obtenido del post test**Figura 8***Medidas estadísticas de la competencia por dimensiones**Nota.* Obtenido del post test

Interpretación

En la tabla 13 y figura 8, se visualiza los datos de medidas por dimensiones estadístico, los resultados de la prueba después de la aplicación del modelo didáctico “Capullitos de habilidades”, aplicada en los estudiantes de 4 años.

Se aprecia que, en la prueba de entrada, el promedio de los estudiantes de 4 años respecto a la primera dimensión, es de 17.0 como puntaje, el cual se ubica en el nivel de logro esperado y su desviación estándar es de 1.3, dándose a conocer que es homogéneo.

Por otro lado, la segunda dimensión, aplica procesos creativos, tiene como promedio 16.9 el cual se encuentra en logro esperado y su cómo sub siguiente la desviación estándar es de 1.0, por lo que, se evidencia que es homogéneo. Asimismo, la tercera dimensión del modelo didáctico, socializa y comparte sus procesos y proyectos, tiene como promedio 18, por lo que se encuentra en el nivel de logro destacado, además, su desviación estándar se demuestra que es homogéneo por ser de 1.4.

En suma, se evidencia que los estudiantes de 4 años del nivel inicial, han desarrollado efectivamente las dimensiones de la competencia, deduciendo que el modelo didáctico es eficaz.

4.2.4 *Análisis estadístico inferencial después de la aplicación del modelo didáctico “Capullito de habilidades”.*

Segunda hipótesis específica:

El nivel de logro de la competencia Crea proyectos desde los lenguajes artísticos se encuentra en logro esperado después de la aplicación del modelo didáctico “Capullito de habilidades” en estudiantes de 4 años del nivel inicial de la Institución Educativa N°42255 “Santa Teresita del niño Jesús” de Tacna, 2024.

Paso 1: Formulación de la hipótesis estadística

Ho: El nivel de logro de la competencia crea proyectos desde los lenguajes artísticos es menor a 14 puntos, después de la aplicación del modelo didáctico “Capullito de habilidades”.

H1: El nivel de logro de la competencia crea proyectos desde los lenguajes artísticos es mayor e igual a 14 puntos, después de la aplicación del modelo didáctico “Capullito de habilidades”.

Paso 2: Esquema de contraste de la hipótesis

H0: $\bar{x} < 14$

H1: $\bar{x} \geq 14$

Paso 3: Determinación del tipo de prueba

Tomando en nota la dirección de la hipótesis alternativa, el tipo de contraste es cola a la derecha.

Paso 4: Nivel de la significancia

Se asume el nivel de significancia del (5%). Alfa $\alpha = 0.05$

Paso 5: Distribución de la prueba

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

Paso 6: Grados de libertad

$$Gl = n - 1 \quad Gl = (22 - 1) \quad Gl = 21$$

Paso 7: “t” de student en tablas

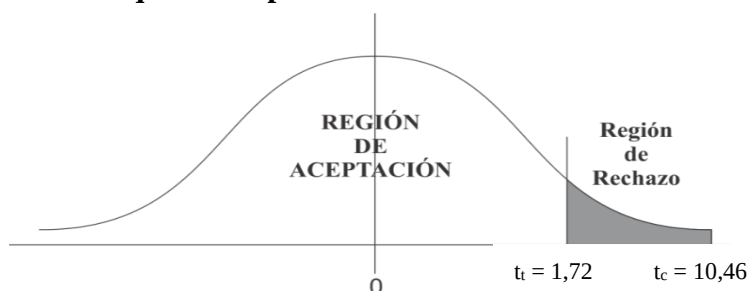
El nivel de significancia del 5% (0.05) para la prueba de una cola, se encuentra en la tabla el valor de t crítico o t de tablas $t_t = 1,72$

Paso 8: Test de prueba

La distribución de acuerdo a los puntajes de la variable, se elige el estadístico t de Student para una muestra, siendo la siguiente ecuación.

$$t = \frac{(\bar{x} - 14)}{s} * \sqrt{n}$$

Paso 9: Esquema de prueba



Paso 10: Cálculo estadístico de la prueba

Estadísticos	Evaluación De Salida
Media aritmética	$(\bar{X}) = 16.9$
Desviación Estándar	$S = 1.3$
Tamaño de muestra	$n = 22$

$$t_c = \frac{(\bar{x} - 14)}{S} * \sqrt{n}$$

$$t_c = \frac{(16.9 - 14)}{1.3} * \sqrt{22}$$

$$t_c = 10.46$$

Paso 11: Decisión y justificación

Se contempla que la “ t_c ” calculado es de (10.46) es mayor que la “ t_t ”, identificado en la tabla (1.72), por consiguiente, el estadístico calculado se sitúa en la región de rechazo, por lo tanto, se rechaza la hipótesis nula (H_0) y se acepta la hipótesis alternativa (H_1).

Paso 12: Conclusión

En síntesis, se puede deducir que, con un nivel de confianza del 95%, el nivel de la competencia Crea proyectos desde los lenguajes artísticos, es mayor a 14 puntos, antes de aplicar el modelo didáctico “Capullito de habilidades”; es por ello, se afirma que el nivel de la competencia se encuentra en el nivel de logro esperado.

4.2.5 *Análisis estadístico descriptivo antes y después de la aplicación del modelo didáctico “Capullito de habilidades”.*

Tabla 14

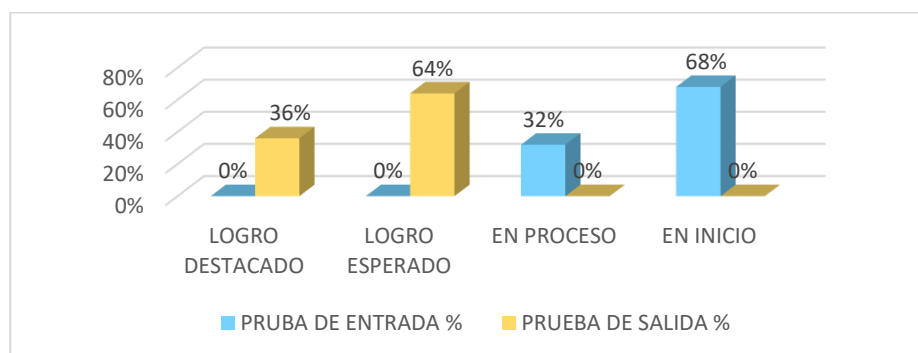
Nivel de la competencia en la prueba de entrada y salida

Niveles de logro	I	Prueba de Entrada		Prueba de Salida	
		f	%	f	%
Logro Destacado	18 - 20	0	0%	8	36%
Logro Esperado	14 - 17	0	0%	14	64%
En Proceso	11 - 13	7	32%	0	0%
En Inicio	0 - 10	15	68%	0	0%
TOTAL		22	100%	22	100%

Nota. Obtenido del pre y post test

Figura 9

Nivel de la competencia en la prueba de entrada y salida



Nota. Obtenido del pre y post test

Interpretación

En la tabla 14 y figura 9 se aprecia los puntajes de la prueba inicial y final con referencia al desarrollo del nivel de la competencia Crea proyectos desde lenguajes artísticos antes y después de la aplicación del modelo didáctico “Capullito de habilidades” en los estudiantes de 4 años del nivel inicial de la Institución Educativa N°42255 “Santa Teresita del Niño Jesús”.

Con el puntaje de 68% se encuentra en el nivel de inicio según los datos obtenidos de la prueba del pre test y el 32% de los estudiantes se centra en proceso según los datos ubicados en la escala; se puede visualizar que en la prueba de salida el 64% se ubican logro esperado, mientras que, el 36% se encuentra en logro destacado.

En síntesis, se afirma que en la evaluación inicial antes de, los niños de inicial de 4 años han presentado dificultades durante el desarrollo de la competencia, pero posterior al empleo del modelo didáctico, los estudiantes han alcanzado un desarrollo óptimo con niveles de logro esperado lo cual muestra que la aplicación del modelo didáctico “Capullito de habilidades” se ha visto el impacto eficiente en el desarrollo de dicha competencia mencionada anteriormente.

Tabla 15

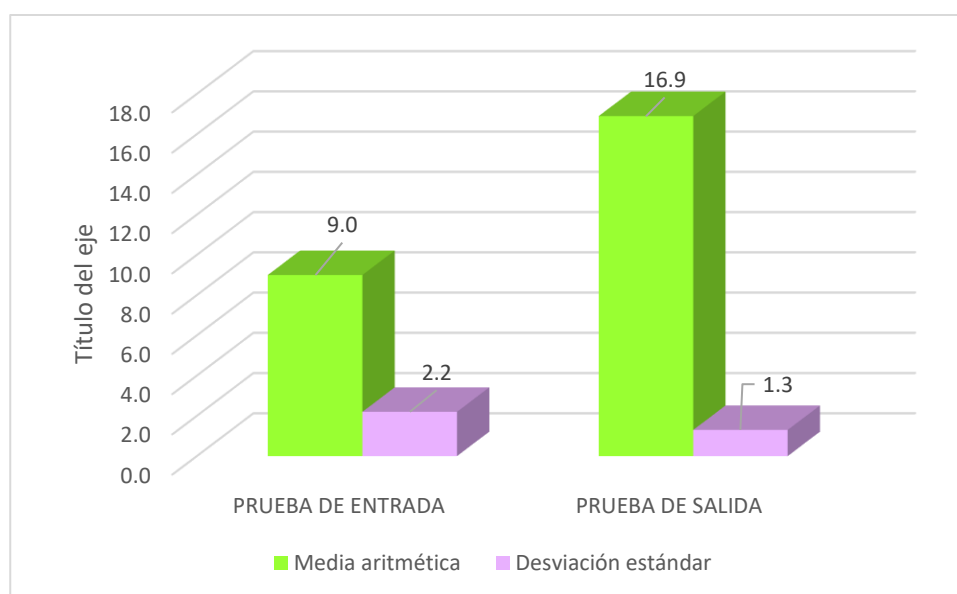
Medidas estadísticas del nivel de la competencia en la prueba de entrada y salida

Medidas estadísticas	Estadístico	Prueba de Entrada	Prueba de Salida
Promedio	$\bar{X}$	9.0	16.9
Desviación estándar	S	2.2	1.3
Muestra	n	22	22

Nota: Obtenido del pre y post test

Figura 10

Medidas estadísticas del nivel de la competencia en la prueba de entrada y salida



Nota. Obtenido del pre y post test

Interpretación

En la tabla 15 y figura 10 se puede observar las medias descriptivas del nivel de desarrollo de la competencia Crea proyectos desde los lenguajes artísticos, es decir, el antes y el después de la aplicación del modelo didáctico “Capullito de habilidades” en los estudiantes de 4 años del nivel inicial de la Institución Educativa N°42255 “Santa Teresita del Niño Jesús”.

Se puede apreciar, que los estudiantes luego de la aplicación de la prueba de entrada se encuentran en un nivel de inicio presentando un promedio de 9.0 conforme a la escala de (0 – 10) con una desviación estándar de 2.2; así mismo, luego de la aplicación de la prueba de salida, se observa que los estudiantes se encuentra en un nivel de logro esperado presentando un promedio de 16.9 en base a la escala de (14 – 17) con su respectiva desviación estándar de 1.3, todo ello permite la evidencia de un cambio favorable de su aprendizaje en referencia a la competencia. Es por ello, se puede afirmar que los estudiantes de 4 años del nivel inicial en la prueba de entrada no han desarrollado de manera pertinente la competencia Crea proyectos desde los lenguajes artísticos, pero luego de la aplicación de la prueba de salida se evidencia de manera clara que los estudiantes lograron alcanzar un desarrollo óptimo de la competencia, lo cual manifiesta que, la aplicación del modelo didáctico “Capullito de habilidades” ha repercutido favorablemente en el desarrollo de la competencia.

4.2.6 *Análisis estadístico inferencial antes y después de la aplicación del modelo didáctico “Capullito de habilidades”.*

Prueba de la hipótesis general:

La aplicación del modelo didáctico “Capullito de habilidades” eleva el nivel de logro de la competencia Crea proyectos desde los lenguajes artísticos en estudiantes de 4 años del nivel inicial de la Institución Educativa N°42255 “Santa Teresita del niño Jesús” de Tacna, 2024.

Paso 1: Formulación de la hipótesis estadística

Ho: La aplicación del modelo didáctico “Capullito de habilidades”, no eleva el nivel de logro de la competencia Crea proyectos desde los lenguajes artísticos.

H1: La aplicación del modelo didáctico “Capullito de habilidades”, eleva el nivel de logro de la competencia Crea proyectos desde los lenguajes artísticos.

Paso 2: Esquema de contraste de la hipótesis

H0: $\bar{x}$ post test < 14

H1: $\bar{x}$ post test $\geq$ 14

Paso 3: Determinación del tipo de prueba

Tomando en nota la dirección de la hipótesis alternativa, el tipo de contraste es cola a la derecha.

Paso 4: Nivel de la significancia

Se asume el nivel de significancia del (5%). Alfa $\alpha = 0.05$

Paso 5: Distribución de la prueba

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

Paso 6: Grados de libertad

$$Gl = n_E + n_S - 2 \quad Gl = 22 + 22 - 2 \quad Gl = 42$$

Paso 7: “t” de student en tablas

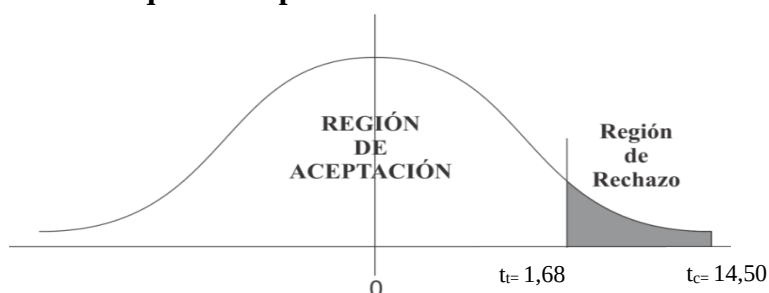
El nivel de significancia del 5% (0.05) para la prueba de una cola, se encuentra en la tabla el valor de t crítico o t de tablas $t_t = 1,68$

Paso 8: Test de prueba

La distribución de acuerdo a los puntajes de la variable, se elige el estadístico t de Student para una muestra, siendo la siguiente ecuación.

$$t = \frac{\bar{x}_{pos\ test} - \bar{x}_{pre\ test}}{\sqrt{\frac{S^2_{pos\ test}}{n} + \frac{S^2_{pre\ test}}{n}}}$$

Paso 9: Esquema de prueba



Paso 10: Cálculo estadístico de la prueba

Estadísticos	Evaluación De Entrada Post Test	Evaluación De Salida Pre Test
Promedio	$(\bar{X}) = 16.9$	$(\bar{X}) = 9.0$
Desviación Estándar	$S = 1.3$	$S = 2.2$
Tamaño de muestra	$n = 22$	$n = 22$

$$t = \frac{\bar{x}_{pos\ test} - \bar{x}_{pre\ test}}{\sqrt{\frac{S^2_{pos\ test}}{n} + \frac{S^2_{pre\ test}}{n}}} \quad t = \frac{16.9 - 9}{\sqrt{\frac{1.3^2}{22} + \frac{2.2^2}{22}}} = 14.50$$

Paso 11: Decisión y justificación

Se contempla que la “ t_c ” calculado es de (14,50) es mayor que la “ t_i ”, identificado en la tabla (1,68), por consiguiente, el estadístico calculado se sitúa en la región de rechazo, por lo tanto, se rechaza la hipótesis nula (H_0) y se acepta la hipótesis alternativa (H_1).

Paso 12: Conclusión

En síntesis, se puede deducir que, con un nivel de confianza del 95%, la aplicación del modelo didáctico “Capullito de habilidades” eleva el nivel de logro de la competencia Crea proyectos desde los lenguajes artísticos, en los estudiantes de 4 años del nivel inicial de la Institución Educativa N°42255 “Santa Teresita del Niño Jesús”.

4.3. Verificación de hipótesis

4.3.1 Verificación de la primera hipótesis específica.

El nivel de logro de la competencia Crea proyectos desde los lenguajes artísticos se encuentra en inicio antes de la aplicación del modelo didáctico “Capullito de habilidades” en estudiantes de 4 años del nivel inicial de la Institución Educativa N°42255 “Santa Teresita del niño Jesús” de Tacna.

Los resultados de la tabla 6 y figura 1, evidencian que los resultados de la prueba de entrada, el 68% de estudiantes, se encuentra en el nivel de inicio. Por otro lado, en la tabla 7 y figura 2 el promedio alcanzado es de 9 que es menor a 10 y presenta una desviación estándar de 2.2, demostrando ser un grupo homogéneo.

Sin embargo, la “t” de Student calculada presenta un puntaje de -2.11 que resulta menor al “t” de tabla, por lo que se decide rechazar la hipótesis nula (H_0) y por consiguiente acepta la hipótesis alternativa (H_1) concluye con un 95% de confianza que el nivel de logro de la competencia Crea proyectos desde los lenguajes artísticos antes de la aplicación del modelo didáctico “Capullito de habilidades” se encuentra en inicio del aprendizaje. Por lo tanto, se verifica la primera hipótesis específica.

4.3.2 Verificación de la segunda hipótesis específica.

El nivel de logro de la competencia Crea proyectos desde los lenguajes artísticos se encuentra en logro esperado después de la aplicación del modelo didáctico “Capullito de habilidades” en estudiantes de 4 años del nivel inicial de la Institución Educativa N°42255 “Santa Teresita del niño Jesús” de Tacna.

Los datos diferidos de la tabla 10 y figura 5, evidencian que en la prueba de salida; el 64% de estudiantes de 4 años del nivel inicial se encuentran en el nivel de logro esperado. De igual modo, en la tabla 11 y figura 6 el promedio alcanzado es de 16.9 presentando una desviación estándar de 1.3, dando el alcance que es homogéneo.

Por otro lado, la “t” de student calculada presenta un puntaje de 10.46 que resulta mayor a la “t” de tabla, por tanto, se decide rechazar la hipótesis nula (H_0) y se decide aceptar la hipótesis alternativa (H_1), con un 95% de confianza que el nivel de logro de la competencia Crea proyectos desde los lenguajes artísticos después de la aplicación del modelo didáctico “Capullito de habilidades”, se encuentra en el nivel de logro esperado. Por lo tanto, se verifica la segunda hipótesis específica.

4.3.3 Verificación de la hipótesis general.

La aplicación del modelo didáctico “Capullito de habilidades” eleva el nivel de logro de la competencia Crea proyectos desde los lenguajes artísticos en estudiantes de 4 años del nivel inicial de la Institución Educativa N°42255 “Santa Teresita del niño Jesús” de Tacna.

Los resultados de la tabla 6 y 9 presentan que el 68% de los estudiantes, se centran en el nivel de inicio en la prueba de entrada y en la prueba de salida se alcanzó el nivel de logro esperado en un 64%. Así mismo, en la figura 1 y 5 se comprueba el progreso de los estudiantes en el nivel de logro de la competencia Crea proyectos desde los lenguajes artísticos al aplicar el modelo didáctico “Capullito de habilidades” al iniciar con un promedio de 9 al realizarse la prueba de entrada, frente a un promedio de 16.9 en la prueba de salida, logrando de esa manera llegar al logro esperado. Esto permite demostrar la eficacia y asertividad del modelo didáctico “Capullito de habilidades”. Por otro lado, al observar la desviación estándar, los resultados de la prueba de entrada y salida es de 2.2 y 1.3 donde se demuestra que en la evaluación final el grupo se mostró más homogéneo acercándose al promedio de la clase.

Finalmente, el valor de la “t” de Student calculado 14.50 es mayor, acercándose en la zona de rechazo, por lo que se decide rechazar la hipótesis nula, en consecuencia, se acepta la hipótesis alternativa, con lo que queda verificado la hipótesis general.

CONCLUSIONES

Primera. Los resultados de la prueba de entrada – Pre test, antes de la aplicación del modelo didáctico evidencian que los niños de 4 años del nivel inicial presentaban ciertas dificultades en las capacidades o dimensiones: explora y experimenta los lenguajes del arte, aplica procesos creativos y socializa sus procesos y proyectos, encontrándose en el nivel de inicio en relación a la competencia Crea proyectos desde los lenguajes artísticos del área de Comunicación.

Segunda. La prueba de salida – Post Test, evidenció que los estudiantes de 4 años del nivel inicial presentaron una mejora significativa en la competencia Crea proyectos desde los lenguajes artísticos del área de Comunicación. En ese sentido, la mayoría de los estudiantes se centró en el nivel de logro esperado, y un grupo significativo logró ubicarse en el nivel de logro destacado.

Tercera. Se puede evidenciar que en la evaluación final siendo el post test de la aplicación del modelo didáctico “Capullito de habilidades”, se logró elevar el nivel de desarrollo, en donde en primera instancia, los estudiantes se encontraban en inicio logrando llegar al nivel de logro esperado en la competencia Crea proyectos desde los lenguajes artísticos, además, los resultados, afirman la efectividad de la propuesta al verificar los niveles de logro en las capacidades y dimensiones.

RECOMENDACIONES

Primero. En primer lugar, se recomienda a los directivos de la Institución Educativa N°42255 “Santa Teresita del Niño Jesús” en la programación de actividades que fomenten los lenguajes del arte y demás aspectos que surgen a partir de las necesidades e intereses de los niños, tomando como ejemplo el modelo didáctico “Capullito de habilidades” con la finalidad de contribuir significativamente al proceso de enseñanza y aprendizaje de cada niño como sujeto de acción de su propio aprendizaje.

Segundo. En segundo lugar, a los docentes del nivel inicial de la Institución Educativa N°42255 “Santa Teresita del Niño Jesús”, crear ambientes, entornos adecuados en donde se propicie que los niños puedan desenvolverse y expresarse de manera autónoma, mediante los lenguajes artísticos y demás aspectos para que los niños puedan desarrollar la competencia Crea proyectos desde los lenguajes artísticos.

Tercero. En tercer lugar, a los padres de familia de la Institución Educativa N°42255 “Santa Teresita del Niño Jesús”, ser parte del proceso de aprendizaje y enseñanza involucrándose más en el desarrollo integral de los niños, como también apoyar el trabajo de la docente de aula y de esta manera lograr el desarrollo de la competencia Crea proyectos desde los lenguajes artísticos.

REFERENCIAS

- Abreu, O., Gallegos, M., Jácome, J., & Martínez, R. (2017). *La Didáctica: Epistemología y Definición en la Facultad de Ciencias Administrativas y*. Chile: Formación Universitaria. <https://www.redalyc.org/pdf/3735/373551306009.pdf>
- Acosta, J. (2019). *Análisis del modelo pedagógico de la unidad educativa*. Quito - Ecuador: Universidad Pelitécnica Salesiana Sede Quito. <https://dspace.upse.edu.ec/bitstream/123456789/16930/1/UPS-QT13768.pdf>
- Albornoz, Z. (2019). *El juego y el desarrollo de la creatividad de los niños/as del nivel inicial de la escuela Benjamín Carrión*. Ecuador: Universidad Metropolitana. http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S199086442019000100209&script=sci_arttext
- Arévalo, J., Castro, W., & Leguía, Z. (2020). *La rúbrica como instrumento de evaluación y el desempeño docente con enfoque multicultural en instituciones educativas de primaria en Perú*. Perú: Universidad Nacional José María Arguedas. Perú. <http://scielo.sld.cu/pdf/rc/v16n73/1990-8644-rc-16-73-14.pdf>
- Baena, G. (2014). *Metodología de la investigación* (1° edición ed.). México: Grupo editorial Patria. <https://www.editorialpatria.com.mx/pdf/files/9786074384093.pdf>
- Boal, A. (1992). *"Juego y Teatro para la Transformación Social"*.
- Cabero, M. L. (2015). *La validación por juicio de expertos: dos investigaciones cualitativas en*. Revista de Nebrija de lingüística a la enseñanza de las lenguas. https://www.nebrija.com/revista-linguistica/files/articulosPDF/articulo_55002aca89c37.pdf
- Callacondo, Y. y. (2023). *Desarrollo de la competencia crea proyectos desde los lenguajes artísticos a través del modelo didáctico "Pequeños actores" en estudiantes de 5 años de una institución educativa inicial de Tacna, 2022*. Tacna: <https://repositorio.eesppjbtacna.edu.pe/handle/EESPPJJB/10>.
- Cardenas, E. (2018). *La música como estrategia para fortalecer la expresión oral en los estudiantes de 3 años de una Institución Educativa de Tacna*. Tacna: Universidad Privada de Tacna.

<http://161.132.207.135/bitstream/handle/20.500.12969/3093/Cardenas-Miranda-Erim.pdf?sequence=1&isAllowed=y>.

Carmona, R., Nuñez, A., & Pascual, Y. (2022). *Enfoque interdisciplinario: desafío de la preparación del profesor de la educación*. Opuntia Brava.

Chamorro, S. (2017). *Estadística Inferencial*. Huancayo.

https://repositorio.continental.edu.pe/bitstream/20.500.12394/4264/1/DO_FCE_EE_MAI_UC0307_2018.pdf

Congreso de la República. (s.f). *Construcción de instrumentos de investigación: Validez y confiabilidad*".

https://www2.congreso.gob.pe/sicr/biblioteca/Biblio_con.nsf/999a45849237d86c052577920082c0c3/96B415B0E5B5C0AA052584AF006B7372/%24FILE/001.4-O64.PDF

Corral, Y. (2022). *Validez y confiabilidad en instrumentos de investigación: una mirada teórica*. Valencia: Revista Ciencias de la Educación.

<http://servicio.bc.uc.edu.ve/educacion/revista/60/art06.pdf>

Cuadros, R., & Ludeña, H. (2023). *Talleres de dramatización en la expresión oral en niños de 4 años de la Institución Educativa N° 353/Mx-P "Señor de Arequipa" Ayacucho, 2023*. Ayacucho - Perú: Repositorio.

<https://repositorio.unsch.edu.pe/items/c21b0b33-8e77-4da4-a515-ecef9df55f79>

De Torre, P. (2014). *"Creatividad y educación"*.

Díaz Barriga, Á. (2021). *Relaciones entre currículo y didáctica: conceptualizaciones, desafíos y conflictos*. Buenos Aires: Dialnet.

<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/8103157.pdf>

González, C. M., Navarro, N. F., & Gangas, N. T. (2019). Arte en primera infancia: aproximación a los procesos de enseñanza - aprendizaje ne la región metropolitana de Chile. *Artseduca*, 14.

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7924248>

Henríquez Herrera, S. (2023). *Influencia del desarrollo emocional en el aprendizaje de los niños y las niñas*. Santiago . Chile

<https://repositoriobiblioteca.udp.cl/TD000552.pdf>

- Hernández, R. F. (2014). *Metodología de la investigación*. México.
- Hernández, S., Fernández, C., & Baptista, L. (2014). *Metodología de la investigación* (6 edición ed.).<https://www.mheducation.com.mx/metodologia-de-la-investigacion-6a-edicion-hernandez-sampieri.html>
- Hernández, 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: Universidad Pontificia Católica.
<https://tesis.pucp.edu.pe/items/e6b5d6ec-f861-4522-b406-00dbb1692268>
- Hymes, D. (1971). *Competence and performance in linguistic theory*. Linguistic Society of America.
- Jeronimo, N. (2019). *Nivel de desarrollo de los lenguajes artísticos en estudiantes de la Institución Educativa N°140-Satipo*. Universidad Católica de los Ángeles.
https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/19938/LENGUAJE_ARTISTICO_ESTUDIANTES_EDUCACION_INICIAL_JERONIMO_ROQUE_NADIA_CAROL.pdf?sequence=1&isAllowed=y.
- Jimenez, F., & Montecinos, C. (2019). *Polifonía en educación*. Chile: Revista Dialnet.
- Johnstone, K. (2015). *"Improvisation and the Theatre"*.
- Kuerten, P., & Prado, M. (2008). Modelo de Cuidado ¿Qué es y como elaborarlo? *SciELO*.
https://scielo.isciii.es/scielo.php?pid=S113212962008000200011&script=sci_arttext&tlng=en
- Leyton, J. (2015). *El teatro como herramienta educativa: Estrategias y prácticas en el nivel inicial*.
- Licla, E. (2017). *Aplicación de los lenguajes artísticos para mejorar las habilidades sociales en los niños de 3 años de la Institución Educativa Inicial 386 VRHT*. Lima: Universidad César Vallejo, Escuela de posgrado.
https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/7076/Licla_AES.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- López, P. (2004). *Población, muestra y muestreo*. Cochabamba: Punto cero.
- López, P. (2004). *Población, muestra y muestreo*. Bolivia: Punto cero.

- López, R., & Fachelli, S. (2015). *Metodología de la investigación social cuantitativa*. Universidad Autónoma de Barcelona.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=857471>
- Masini, D., & Andrés, J. (2022). *Evaluación del espacio arquitectónico actual en la difusión de actividades artístico cultural en la ciudad de Tacna, año 2022*. Tacna: Universidad privada de Tacna
<https://repositorio.upt.edu.pe/handle/20.500.12969/3132>
- Medina, D. y. (2019). *Estrategia de comunicación para el desarrollo del lenguaje de los niños del subnivel II de Inicial*.
- Mejía, E., & Tuárez, L. (2021). *Estrategias de Educación Artística como potenciadora del desarrollo del pensamiento creativo en los estudiantes de básica elemental*. Ecuador.file:///C:/Users/USUARIO/Downloads/Dialnet-EstrategiasDeEducacionArtisticaComoPotenciadoraDel-8383783.pdf.
- MINEDU. (2010). *Orientaciones para el trabajo pedagógico*. Lima.
- MINEDU. (2013). *Desarrollo de la expresión en diversos lenguajes*. Lima.
- MINEDU. (2016). *Curriculo Nacional de la Educación Básica Regular*.
- MINEDU. (2016). *Programa Curricular de Educación Basica Regular*. Lima: Ministerio de Educación.
- MINEDUC. (2013). *Orientaciones Pedagógicas Para Implementar Lenguajes Artísticos En La Escuela*. Chile.
- MINEDUC. (2020). *Lenguajes Artísticos*. Chile.
- MINEDUC. (2020). *LENGUAJES ARTÍSTICOS Orientaciones Técnico-Pedagógicas Para El Nivel De Educación Parvularia*. Chile, Chile, chile.
<https://bibliotecadigital.mineduc.cl/bitstream/handle/20.500.12365/15199/Lenguajes-art%3%adsticos.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- MINISTERIO DE EDUCACIÓN. (2016). *Curriculo Nacional de la Educación Básica Regular*. Lima.
- Moncada, J., & Romero, N. (2007). *Modelo didáctico para la enseñanza*. Venezuela: Revista de Pedagogía. <https://ve.scielo.org/pdf/p/v28n83/art05.pdf>

- Montenegro, G., Fierro, N., Tardón, & Gangas. (2020). *Arte en primera infancia; Aproximación de los procesos de enseñanza y aprendizaje*. Chile: Artseduca.
- Muñoz, A. (2019). *Enfoques Y Modelos De Educación*. Madrid: Universidad Complutense de Madrid.
<https://www.educacion.navarra.es/documents/57308/57732/sedano.pdf/38be9010-993f-433a-bc15-11727c9ef257>
- Narváez, O., & Villegas, L. (2019). *Introducción a la investigación - Guía interactiva*. Mexico: Biblioteca digital de humanidades de la Universidad Veracruzana.
<https://www.uv.mx/apps/bdh/investigacion/index.html>
- Nieto, L., & Natividad, N. (2016). *Proyectos de Aprendizaje Desarrollados*. Lima: Páginas S.A.C.
- Ojeda, P. (2020). *Universo, población y muestra*. Academia.
<https://www.aacademica.org/cporfirio/18.pdf>
- Oñate, A. (2020). *Lúdica como factor potenciador de la creatividad en los niños de Educación Preescolar*. Colombia: Revista Interdisciplinaria de Humanidades, Educación, Ciencia y Tecnología.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7390783>
- Ortíz, D. C. (2020). *Lenguaje y comunicación, componentes importantes para el desarrollo del bienestar infantil*.
- Oviedo, H., & Campo, A. (2002). *Metodología y lectura crítica de estudios*. Colombia: Revista Colombiana de Psiquiatría.
<http://www.scielo.org.co/pdf/rcp/v34n4/v34n4a09.pdf>
- Paley, V. (1990). *El niño que quería ser un helicóptero: Los usos de la narración en el aula*.
- Paley, V. (2019). *You Can't Say You Can't Play*. Harvard University Press.
- Perrenoud, P. (2004). *Diez nuevas competencias para enseñar*. Graó.
- Piaget, J. (1936). *El nacimiento de la inteligencia del niño*.
- Porras, A. (2014). *Diplomado en análisis de información Geoespacial*. Mexico: Centro de Investigación en Geografía y Geomática.

<https://centrogeo.repositorioinstitucional.mx/jspui/bitstream/1012/163/1/19Tipos%20de%20Muestreo%20%20%20Diplomado%20en%20An%C3%A1lisis%20de%20Informaci%C3%B3n%20Geoespacial.pdf>

Quenta, M. D. (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*. Tacna.

<https://repositorio.eesppjjbtacna.edu.pe/handle/EESPPJJB/42>.

Ramos, C. (2021). *Diseños de investigación experimental*. Ecuador: Diseños de investigación experimental.

<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/7890336.pdf>

Ramos, C. (2021). *Diseños de Investigación Experimental*. Ecuador: Dialnet.

<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/7890336.pdf>

Réndon, M., Villasís, M., & Miranda, M. (2016). *Metodología de la Investigación*. México: Revista Alergia.

<https://revistaalergia.mx/ojs/index.php/ram/article/view/230>

Robles, P. R. (2015). *La validación por juicio de expertos: Dos investigaciones cualitativas en lingüística aplicada*. Universidad de Nebrija.

https://www.nebrija.com/revistalinguistica/files/articulosPDF/articulo_55002aca89c37.pdf

Roque, N. (2019). *Nivel de desarrollo de los lenguajes artísticos en estudiantes de la Institución educativa N° 140 - Satipo, 2019*. Satipo.: Satipo - Perú: Repositorio ULADECH.

https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/19938/LENGUAJE_ARTISTICO_ESTUDIANTES_EDUCACION_INICIAL_JERONIMO_ROQUE_NADIA_CAROL.pdf?sequence=1&isAllowed=y.

Sabino, C. (2014). *El proceso de la investigación*. Bogotá - Colombia: Lumen. Obtenido de https://paginas.ufm.edu/sabino/ingles/book/proceso_investigacion.pdf

Salazar, E., & Rincó, S. (2022). *Teatro infantil. Una estrategia pedagógica de formación en la primera infancia*. Horizontes. Revista De Investigación En Ciencias De La Educación.

<https://revistahorizontes.org/index.php/revistahorizontes/article/view/553>

- Sánchez, D. (2022). *Técnicas e instrumentos de recolección de datos en investigación*. TEPEXI Boletín Científico de la Escuela Superior Tepeji del Río. <https://repository.uaeh.edu.mx/revistas/index.php/tepexi/issue/archive>
- Sánchez, D. (2022). *Técnicas e instrumentos de recolección de datos en investigación*. TEPEXI Boletín Científico de la Escuela Superior Tepeji del Río. <https://repository.uaeh.edu.mx/revistas/index.php/tepexi/article/view/7928/8457>
- Sánchez, S. (2021). *Modelo de orientación didáctica para promover la evaluación*. Piura: Universidad César Vallejo. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/54808/Sanchez_VS-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Serrano, A. (2019). *Uso de máscaras como estrategia didáctica*. Perú: Universidad Católica los Ángeles de Chimbote. https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/16277/ESTRATEGIA_DIDACTICA_MASCARAS_Y_EXPRESION_ORAL_SERRANO_RIVERA_AURORA_SUSANA.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Spolin, V. (1963). *"Improvisation for the Theater" (Improvisación para el teatro)*.
- Spolin, V. (2001). *"Improvisation for the Theater"*.
- Suárez, N., Sáenz, J., & Mero, J. (2016). *Elementos esenciales del diseño de la investigación. Sus características*. Ecuador: Revista Dialnet.
- Tamariz, D. (2021). *Lenguajes artísticos en los logros de aprendizaje con sesiones*. Lima: Uniersidad César Vallejo. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/61254/Tamariz_JDJ-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Tamayo, G. (s.f). *Diseños muestrales en la investigación*. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/5262273.pdf>
- Tamayo, M. (2003). *El proceso de la investigación científica*. México: Limus Noriega Editorial. <https://sf4b82729bdc99ec0.jimcontent.com/download/version/1519911872/module/13872381678/name/La%20investigaci%C3%B3n%20cient%C3%ADfica%20Tamayo%20y%20Tamayo.pdf>

- Tapia, A., & Llumiquinga, J. (2020). *Las técnicas plásticas y el desarrollo creativo de los niños y niñas de 3 a 5 años*. Ecuador: Universidad Central de Ecuador.
<https://www.dspace.uce.edu.ec/entities/publication/c3b274d8-7c83-4d43-9819-3583c6c4616d>
- Torres, N. (2011). *El Núcleo De Los Lenguajes Artísticos Y Su Influencia En El Desarrollo Creativo De Los Niños Y Niñas: Percepciones Desde La Visión De Las Educadoras De Párvulos*. Satiago.
<https://Bibliotecadigital.Academia.Cl/Xmlui/Bitstream/Handle/123456789/2510/tparv27.pdf?sequence=1&isAllowed=y>.
- Troncoso, D. (2022). *La dramatización y la expresión oral en niños de 4 y 5 años de una institución educativa, Arequipa, 2021*. Arequipa - Perú.
<https://repositorio.ujcm.edu.pe/handle/20.500.12819/1748>
- Turco, Z. &. (2020). *Aplicación de técnicas gráfico plásticas para el desarrollo de la psicomotricidad fina en los niños de 5 años del PRONOEI sector XII del Distrito Gregorio Albarracín Lanchipa de Tacna-2019*.
- Valqui, R. (2009). *La creatividad: Conceptos y métodos y aplicaciones*.
https://www.researchgate.net/publication/28291743_La_creatividad_concept%20os_Metodos_y_aplicaciones.
- Vygotsky, L. (1933). *El juego y su papel en el desarrollo mental del niño*.
- Whetten, D. (2014). *Desarrollo de habilidades Directivas*. Pearson Educación
https://books.google.co.ve/books?id=PtcDj2ONvl8C&printsec=frontcover&hl=es&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false
- Zambrano, A. (2005). *Un modelo de formación de docentes en la obra y pensamiento pedagógico de Philippe Meirieu*. Chile: La Revista Venezolana de Educación (Educere).
http://www.scielo.org.ve/scielo.php?pid=S131649102005000200002&script=sci_arttext



The illustration features five cartoon children of diverse backgrounds and styles. In the top left, a girl with brown hair in pigtails, wearing a purple shirt and blue pants, holds the top left corner of the banner. In the top right, a boy with dark skin and curly hair, wearing a blue shirt, holds the top right corner. In the bottom left, a boy with a purple baseball cap and an orange shirt holds the bottom left corner. In the bottom center, a girl with blonde hair in pigtails, wearing a pink tutu, holds the bottom center of the banner. In the bottom right, a boy with curly blonde hair, wearing a green shirt, holds the bottom right corner. The banner is a large, light blue rectangle with a dark blue border, and the word 'ANEXOS' is written in bold, yellow, stylized capital letters. The background is white with large, soft, pastel-colored shapes in shades of blue, pink, and purple.

ANEXOS

Matriz de
consistencia

MATRIZ DE CONSISTENCIA

TÍTULO: EL MODELO DIDÁCTICO “CAPULLITO DE HABILIDADES” Y SU EFECTO EN COMPETENCIA CREA PROYECTOS DESDE LOS LENGUAJES ARTÍSTICOS, EN ESTUDIANTES DE 4 AÑOS DEL NIVEL INICIAL DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE TACNA, 2024.

PROBLEMAS	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	METODOLOGÍA
¿Cuál es el efecto de la aplicación del modelo didáctico “Capullito de habilidades” en el nivel de logro de la competencia Crea proyectos desde los lenguajes artísticos en estudiantes de 4 años del nivel inicial de la Institución Educativa N°42255 “Santa Teresita del niño Jesús” de Tacna, 2024?	Determinar el efecto de la aplicación del modelo didáctico “Capullito de habilidades” en el nivel de logro de la competencia Crea proyectos desde los lenguajes artísticos en estudiantes de 4 años del nivel inicial de la Institución Educativa N°42255 “Santa Teresita del niño Jesús” de Tacna, 2024.	¿La aplicación del modelo didáctico “Capullito de habilidades” eleva el nivel de logro de la competencia Crea proyectos desde los lenguajes artísticos en estudiantes de 4 años del nivel inicial de la Institución Educativa N°42255 “Santa Teresita del niño Jesús” de Tacna, 2024?	Variable dependiente: Crea proyectos desde los lenguajes artísticos Dimensiones: Variable independiente: Modelo didáctico “Capullito de habilidades” • Asamblea • Exploración y Manipulación • Creación Libre • Expresión	Tipo de investigación: Experimental Diseño de investigación: Pre experimental Población y muestra: Población: Conformado por 68 estudiantes del nivel inicial. Muestra: Lo conforman 22 estudiantes de 4 años. Muestreo: No probabilístico, por conveniencia. Técnica e instrumentos de recolección de datos Técnica: Observación Instrumento: Rubrica de evaluación Técnica de procesamiento y análisis de la información: Procesamiento: Hoja de cálculo Excel y SPSS v. 24 Análisis: Estadística descriptiva e inferencial. T de student.
¿Cuál es el nivel de logro de la competencia Crea proyectos desde los lenguajes artísticos antes de la aplicación del modelo didáctico “Capullito de habilidades” en estudiantes de 4 años del nivel inicial de la Institución Educativa N°42255 “Santa Teresita del niño Jesús” de Tacna, 2024?	Identificar el nivel de logro de la competencia Crea proyectos desde los lenguajes artísticos antes de la aplicación del modelo didáctico “Capullito de habilidades” en estudiantes de 4 años del nivel inicial de la Institución Educativa N°42255 “Santa Teresita del niño Jesús” de Tacna, 2024.	El nivel de logro de la competencia Crea proyectos desde los lenguajes artísticos se encuentra en inicio antes de la aplicación del modelo didáctico “Capullito de habilidades” en estudiantes de 4 años del nivel inicial de la Institución Educativa N°42255 “Santa Teresita del niño Jesús” de Tacna.		
¿Cuál es el nivel de logro de la competencia Crea proyectos desde los lenguajes artísticos después de la aplicación del modelo didáctico “Capullito de habilidades” en estudiantes de 4 años del nivel inicial de la Institución Educativa N°42255 “Santa Teresita del niño Jesús” de Tacna, 2024?	Evaluar el nivel de logro de la competencia Crea proyectos desde los lenguajes artísticos después de la aplicación del modelo didáctico “Capullito de habilidades” en estudiantes de 4 años del nivel inicial de la Institución Educativa N°42255 “Santa Teresita del niño Jesús” de Tacna.	El nivel de logro de la competencia Crea proyectos desde los lenguajes artísticos se encuentra en logro esperado después de la aplicación del modelo didáctico “Capullito de habilidades” en estudiantes de 4 años del nivel inicial de la Institución Educativa N°42255 “Santa Teresita del niño Jesús” de Tacna.		

Matriz de
operacionalización
de la variable
dependiente

MATRIZ DE OPERACIONALIZACIÓN DE LA VARIABLE DEPENDIENTE

VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS	VALORACIÓN	ESCALA	INSTRUMENTO
Competencia: Crea proyectos desde los lenguajes artísticos	Explora y experimenta los lenguajes del arte.	Explora por iniciativa propia diversos materiales de acuerdo con sus necesidades e intereses. Descubre los efectos que se producen al combinar un material con otro.	1. Explora por iniciativa propia los diversos materiales proporcionados.	Bueno = 3 Puntos Regular = 2 puntos Deficiente = 1 punto	En inicio 0 – 10 En proceso 11 – 13 Logro esperado 14 – 17	RÚBRICA DE EVALUACIÓN
			2. Utiliza materiales de su preferencia para la creación de su proyecto.			
			3. Descubre las posibilidades expresivas de los materiales de acuerdo a sus necesidades e intereses.			
	Aplica procesos creativos.	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.)	4. Se expresa corporalmente a través de movimientos libres con autonomía propia.	Bueno = 3 Puntos Regular = 2 puntos Deficiente = 1 punto	Logro destacado 18 - 20	
			5. Manifiesta sus ideas creativas para su proyecto artístico.			
			6. Representa sus ideas mediante el lenguaje escénico.			
	Socializa sus procesos y proyectos.	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.	7. Comparte espontáneamente su proyecto artístico con sus compañeros.	Bueno = 3 Puntos Regular = 2 puntos Deficiente = 1 punto		
			8. Valora la creación de su proyecto y el de sus compañeros.			

The background features five cartoon children jumping happily. In the top left, a girl with brown hair in pigtails, wearing a purple shirt and blue pants, jumps with her arms raised. In the top right, a boy with dark skin and curly hair, wearing a blue shirt, jumps with his arms outstretched. In the bottom left, a boy with a purple cap and orange shirt jumps. In the bottom center, a girl with blonde pigtails in a pink tutu jumps. In the bottom right, a boy with curly orange hair in a green shirt jumps. A large, light green cloud with a yellow shadow is in the center, containing the title text.

Instrumento de evaluación

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

DIMENSIÓN	ITEM	ESCALA DE VALORACIÓN		
		BUENO (3 puntos)	REGULAR (2 puntos)	DEFICIENTE (1 punto)
EXPLORA Y EXPERIMENTA LOS LENGUAJES DEL ARTE	Explora por iniciativa propia los diversos materiales proporcionados.	Explora por iniciativa propia más de 3 materiales.	Explora por iniciativa propia de 2 hasta 3 materiales.	Explora por iniciativa propia 1 material proporcionado.
	Utiliza materiales de su preferencia para la creación de su proyecto.	Utiliza más de 3 materiales para la creación de su proyecto.	Utiliza de 2 hasta 3 materiales para la creación de su proyecto.	Utiliza 1 material para la creación de su proyecto.
	Descubre las posibilidades expresivas de los materiales de acuerdo a sus necesidades e intereses.	Descubre las posibilidades expresivas de acuerdo a sus necesidades e intereses.	Descubre las posibilidades expresivas de acuerdo a sus necesidades e intereses con dificultad.	No descubre las posibilidades expresivas de acuerdo a sus necesidades e intereses.
APLICA PROCESOS CREATIVOS	Se expresa corporalmente a través de movimientos libres con autonomía propia.	Se expresa corporalmente con autonomía.	Se expresa corporalmente con dificultad.	No se expresa corporalmente a través de movimientos libres.
	Manifiesta sus ideas creativas para su proyecto artístico.	Manifiesta sus ideas creativas con autonomía.	Manifiesta sus ideas creativas con dificultad.	No manifiesta ideas para su proyecto.
	Representa sus ideas mediante el lenguaje escénico.	Representa sus ideas mediante el lenguaje escénico.	Representa sus ideas mediante el lenguaje escénico con dificultad.	Demuestra poco interés al representar sus ideas mediante el lenguaje escénico.
SOCIALIZA SUS PROCESOS Y PROYECTOS	Comparte espontáneamente su proyecto artístico con sus compañeros.	Comparte espontáneamente sus proyectos artísticos.	Comparte sus proyectos artísticos con dificultad.	Comparte sus proyectos artísticos con ayuda.
	Valora la creación de su proyecto y el de sus compañeros.	Valora su trabajo y el de sus compañeros.	Demuestra poco interés en valorar su trabajo y el de sus compañeros.	No muestra interés en su trabajo o el de sus compañeros.

The background features five cartoon children jumping happily. In the top left, a girl with brown hair in pigtails, wearing a purple shirt and blue pants, jumps with her arms raised. In the top right, a boy with dark skin and curly hair, wearing a blue shirt, jumps with one arm raised. In the bottom left, a boy with light skin wearing a purple baseball cap and an orange shirt jumps. In the bottom center, a girl with blonde hair in pigtails, wearing a pink dress, jumps with both arms raised. In the bottom right, a boy with light skin and curly hair, wearing a green shirt, jumps. The central text is enclosed in a light green, cloud-like bubble with a yellow drop shadow.

Instrumento de recolección de datos



Fichas de aplicación

FICHA DE APLICACIÓN

1

CAPACIDAD: EXPLORA Y EXPERIMENTA LOS LENGUAJES DEL ARTE.

INDICADOR: EXPLORA POR INICIATIVA PROPIA LOS DIVERSOS MATERIALES PROPORCIONADOS.

ACTIVIDAD: Explora los diversos materiales materiales por iniciativa propia para la creación de su proyecto creativo.



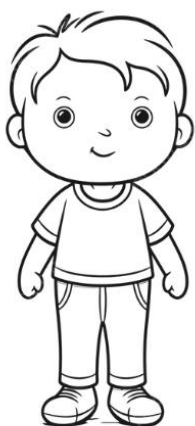
BUENO 3	REGULAR 2	DEFICIENTE 1
Explora por iniciativa propia más de 3 materiales.	Explora por iniciativa propia de 2 hasta 3 materiales.	Explora por iniciativa propia 1 material proporcionado.

2

CAPACIDAD: EXPLORA Y EXPERIMENTA LOS LENGUAJES DEL ARTE.

INDICADOR: UTILIZA MATERIALES DE SU PREFERENCIA PARA LA CREACIÓN DE SU PROYECTO.

ACTIVIDAD: Utiliza y combina materiales de acuerdo a sus necesidades e intereses.



BUENO 3	REGULAR 2	DEFICIENTE 1
Utiliza más de 3 materiales para la creación de su proyecto.	Descubre las posibilidades expresivas de acuerdo a sus necesidades e intereses con dificultad.	No descubre las posibilidades expresivas de acuerdo a sus necesidades e intereses.

FICHA DE APLICACIÓN

3

CAPACIDAD: EXPLORA Y EXPERIMENTA LOS LENGUAJES DEL ARTE.

INDICADOR: DESCUBRE LAS POSIBILIDADES EXPRESIVAS DE LOS MATERIALES DE ACUERDO A SUS NECESIDADES E INTERESES.

ACTIVIDAD: Descubre la función de los elementos escogidos por ellos mismos para la creación de un personaje.



BUENO 3	REGULAR 2	DEFICIENTE 1
Descubre las posibilidades expresivas de acuerdo a sus necesidades e intereses.	Descubre las posibilidades expresivas de acuerdo a sus necesidades e intereses con dificultad.	No descubre las posibilidades expresivas de acuerdo a sus necesidades e intereses.

4

CAPACIDAD: APLICA PROCESOS CREATIVOS

INDICADOR: SE EXPRESA CORPORALMENTE A TRAVÉS DE MOVIMIENTOS LIBRES CON AUTONOMÍA PROPIA.

ACTIVIDAD: Se expresa corporalmente mediante movimientos libres con autonomía.



BUENO 3	REGULAR 2	DEFICIENTE 1
Se expresa corporalmente con autonomía.	Se expresa corporalmente con dificultad.	No se expresa corporalmente a través de movimientos libres.

FICHA DE APLICACIÓN

5

CAPACIDAD: APLICA PROCESOS CREATIVOS

INDICADOR: MANIFIESTA SUS IDEAS CREATIVAS PARA SU PROYECTO ARTÍSTICO.

ACTIVIDAD: Manifiesta sus ideas para la ejecución de su proyecto creativo mediante.



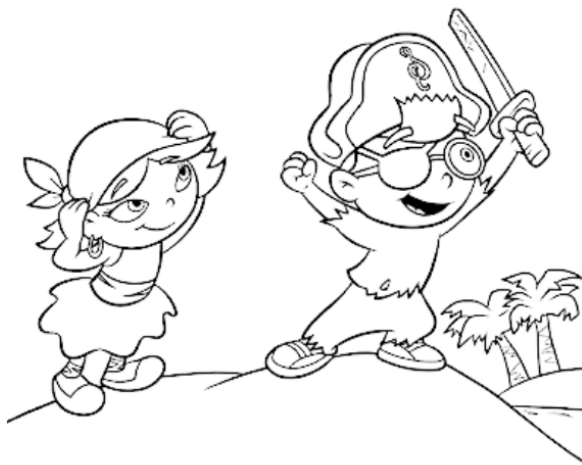
BUENO 3	REGULAR 2	DEFICIENTE 1
Manifiesta sus ideas creativas con autonomía.	Manifiesta sus ideas creativas con dificultad.	No manifiesta ideas para su proyecto.

6

CAPACIDAD: APLICA PROCESOS CREATIVOS

INDICADOR: REPRESENTA SUS IDEAS MEDIANTE EL LENGUAJE ESCÉNICO.

ACTIVIDAD: Materializa sus ideas mediante el lenguaje escénico.



BUENO 3	REGULAR 2	DEFICIENTE 1
Representa sus ideas mediante el lenguaje escénico.	Representa sus ideas mediante el lenguaje escénico con dificultad.	Demuestra poco interés al representar sus ideas mediante el lenguaje escénico.

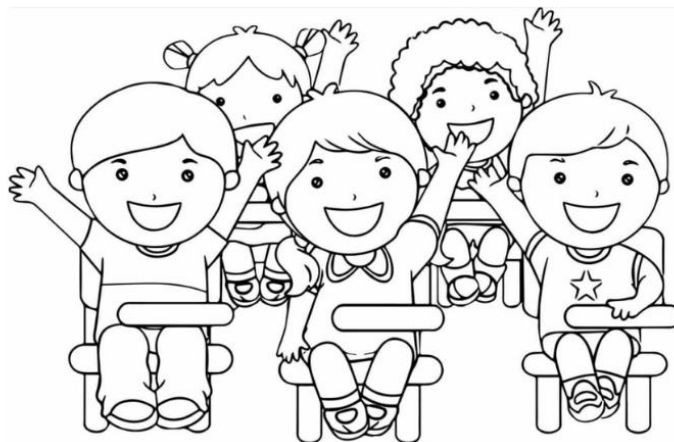
FICHA DE APLICACIÓN

7

CAPACIDAD: SOCIALIZA SUS PROCESOS Y PROYECTOS

INDICADOR: COMPARTE ESPONTÁNEAMENTE SU PROYECTO ARTÍSTICO CON SUS COMPAÑEROS.

ACTIVIDAD: Comparten sus proyectos artísticos al describir sus trabajos con sus compañeros.



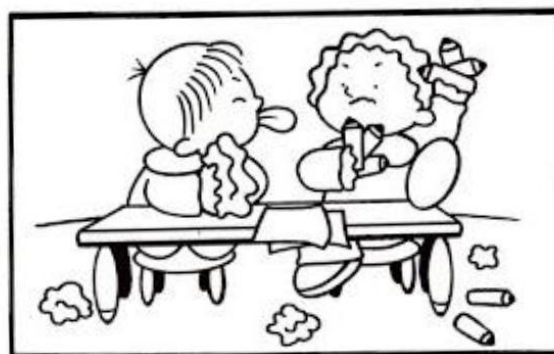
BUENO 3	REGULAR 2	DEFICIENTE 1
Comparte espontáneamente sus proyectos artísticos.	Comparte sus proyectos artísticos con dificultad.	No comparte sus proyectos artísticos.

8

CAPACIDAD: SOCIALIZA SUS PROCESOS Y PROYECTOS

INDICADOR: VALORA LA CREACIÓN DE SU PROYECTO Y EL DE SUS COMPAÑEROS.

ACTIVIDAD: Valoran los proyectos artísticos de sus compañeros al observarlos y escucharlos.



BUENO 3	REGULAR 2	DEFICIENTE 1
Valora su trabajo y el de sus compañeros.	Demuestra poco interés en valorar su trabajo o el de sus compañeros.	No muestra interés en su trabajo o el de sus compañeros.

The illustration features four cartoon children in a playful, jumping pose. In the top left, a girl with brown hair in pigtails, wearing a purple shirt and blue pants, jumps with her arms raised. In the top right, a boy with dark skin and curly hair, wearing a blue shirt, jumps with his arms outstretched. In the bottom left, a boy with a purple cap and orange shirt jumps. In the bottom right, a boy with curly orange hair and a green shirt jumps. In the center, a girl with blonde pigtails, wearing a pink dress, jumps with her arms raised. They are surrounded by large, soft, pastel-colored shapes in shades of blue, pink, and yellow, creating a cheerful and energetic background.

Fichas de
validación por
juicios de experto



FICHA DE VALIDACIÓN DE EXPERTOS

I. DATOS GENERALES

- 1.1. Apellidos y nombre del experto: Tereza Vargas Silva
- 1.2. Cargo e institución donde labora: D.F.
- 1.3. Nombre del instrumento motivo de evaluación: Rúbrica Ficha de aplicación
- 1.4. Autor (es) del instrumento: Camila Alfaro M. y Jasmín Cabello S.
- 1.5. Estudiante(s) investigador (es): Camila Alfaro M. y Jasmín Cabello S.

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					16	30
TOTAL					46	

Coefficiente 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 () No ()

Fecha: 31/05/2021

Firma del Experto: [Firma]
 Centro de Trabajo: ES-800 JIB
 Celular: 939 573 444
 Correo electrónico: vidyavargas@outlook.com

92



FICHA DE VALIDACIÓN DE EXPERTOS

I. DATOS GENERALES

- 1.1. Apellidos y nombre del experto: Blanca Flores
- 1.2. Cargo e institución donde labora: docente de la IE JJB.
- 1.3. Nombre del instrumento motivo de evaluación: validación del instrumento
- 1.4. Autor (es) del instrumento: Camila Alfaro Mamani, Jasmin Gabblero Sosa.
- 1.5. Estudiante(s) investigador (es): Camila Alfaro Mamani, Jasmin Gabblero Sosa.

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					4	45
TOTAL						49

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

$3900 / 50 = 78\%$

Calificación global:

98

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

Opinión de aplicabilidad: SI (X) No ()

Fecha: 24/05/24

Firma del Experto

Centro de Trabajo: CES PD JJB

Celular:

Correo electrónico:



FICHA DE VALIDACIÓN DE EXPERTOS

I. DATOS GENERALES

- 1.1. Apellidos y nombre del experto: ORTIZ Oviedo EDWIN DORIS
- 1.2. Cargo e institución donde labora: EESPP "JJB"
- 1.3. Nombre del instrumento motivo de evaluación: RUBRICA FICHA DE APLICACIÓN
- 1.4. Autor (es) del instrumento: CAMILA ALFARO M y JASMIN CEBALLO S.
- 1.5. Estudiante(s) investigador (es): CAMILA ALFARO M y JASMIN CEBALLO S.

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]	X

Opinión de aplicabilidad: SI (X) No ()

Fecha: 15/ May/ 2024

Firma del Experto

Centro de Trabajo: EESPP "JJB"

Celular: 952 956343

Correo electrónico: ORTIZDAVID1975@gmail.com

100



Base de Datos

PRUEBA DE ENTRADA - PRE TEST

AREA		COMUNICACIÓN														PUNTAJE ACUMULATIVO TOTAL	TOTAL (PUNTAJE)
COMPETENCIA		CREA PROYECTOS DESDE LOS LENGUAJES ARTÍSTICOS															
CAPACIDADES		DIMENSIÓN 1					DIMENSIÓN 2					DIMENSIÓN 3					
N°	ESTUDIANTES	ITEM 1	ITEM 2	ITEM 3		NOTA	ITEM 4	ITEM 5	ITEM 6		NOTA	ITEM 7	ITEM 8		NOTA		
1	Estefano	1	2	2	5	11	2	1	1	4	9	1	1	2	7	11	9
2	Liam	2	2	2	6	13	1	1	2	4	9	1	1	2	7	12	10
3	Alondra	1	1	1	3	7	1	1	1	3	7	1	1	2	7	8	7
4	Juniel	2	2	1	5	11	2	1	2	5	11	1	2	3	10	13	11
5	Bryan	2	1	1	4	9	1	1	1	3	7	1	1	2	7	9	8
6	Kyara	1	1	1	3	7	1	1	1	3	7	1	1	2	7	8	7
7	Samuel	2	2	2	6	13	2	2	2	6	13	2	1	3	10	15	13
8	Thiago	2	2	2	6	13	2	2	2	6	13	1	2	3	10	15	13
9	Amy	1	1	1	3	7	1	1	1	3	7	1	1	2	7	8	7
10	Abigail	1	1	1	3	7	1	1	1	3	7	1	1	2	7	8	7
11	Said	2	1	1	4	9	2	1	1	4	9	1	1	2	7	10	8
12	Aysed	1	1	1	3	7	1	1	1	3	7	1	1	2	7	8	7
13	Gael	2	2	1	5	11	2	1	2	5	11	1	1	2	7	12	10
14	Valentina	1	1	1	3	7	1	1	1	3	7	1	1	2	7	8	7
15	Dania	1	1	1	3	7	1	1	1	3	7	1	1	2	7	8	7
16	Jasmín	1	2	2	5	11	1	2	2	5	11	2	2	4	13	14	12
17	Dina	2	1	2	5	11	1	2	1	4	9	2	2	4	13	13	11
18	Kamil	2	2	2	6	13	1	1	2	4	9	2	2	4	13	14	12
19	Luana	2	1	1	4	9	1	1	1	3	7	1	2	3	10	10	8
20	Briana	2	2	2	6	13	1	2	2	5	11	2	1	3	10	14	12
21	kelly	2	1	1	4	9	1	1	1	3	7	2	2	4	13	11	9
22	Shamira	1	1	1	3	7	1	1	1	3	7	1	2	3	10	9	8
PROMEDIO						9.6					8.6				8.8		9.0

PRUEBA DE SALIDA – POST TEST

AREA		COMUNICACIÓN														PUNTAJE ACUMULATIVO TOTAL	TOTAL (PUNTAJE)
COMPETENCIA		CREA PROYECTOS DESDE LOS LENGUAJES ARTÍSTICOS															
CAPACIDADES		DIMENSIÓN 1					DIMENSIÓN 2					DIMENSIÓN 3					
N°	ESTUDIANTES	ITEM 1	ITEM 2	ITEM 3		NOTA	ITEM 4	ITEM 5	ITEM 6		NOTA	ITEM 7	ITEM 8		NOTA		
1	Estefano	3	2	3	8	18	3	2	2	7	16	2	3	5	17	20	17
2	Liam	3	2	3	8	18	3	3	2	8	18	2	3	5	17	21	18
3	Alondra	3	2	2	7	16	3	2	2	7	16	2	3	5	17	19	16
4	Juniel	3	2	3	8	18	3	2	3	8	18	3	3	6	20	22	18
5	Bryan	3	2	2	7	16	3	2	2	7	16	2	3	5	17	19	16
6	Kyara	3	2	2	7	16	2	2	3	7	16	2	3	5	17	19	16
7	Samuel	3	3	3	9	20	3	3	2	8	18	3	3	6	20	23	19
8	Thiago	3	3	3	9	20	3	3	2	8	18	3	3	6	20	23	19
9	Amy	3	2	2	7	16	3	2	2	7	16	3	2	5	17	19	16
10	Abigail	3	2	2	7	16	3	2	2	7	16	2	3	5	17	19	16
11	Said	3	2	2	7	16	3	2	2	7	16	2	3	5	17	19	16
12	Aysed	3	2	2	7	16	3	2	2	7	16	2	3	5	17	19	16
13	Gael	3	2	3	8	18	3	3	2	8	18	3	3	6	20	22	18
14	Valentina	3	2	2	7	16	2	3	2	7	16	2	3	5	17	19	16
15	Dania	2	2	3	7	16	2	3	2	7	16	2	3	5	17	19	16
16	Jasmín	3	2	3	8	18	3	2	3	8	18	3	3	6	20	22	18
17	Dina	3	2	3	8	18	3	2	3	8	18	3	3	6	20	22	18
18	Kamil	3	2	3	8	18	3	2	3	8	18	3	3	6	20	22	18
19	Luana	2	2	3	7	16	3	2	2	7	16	2	3	5	17	19	16
20	Briana	3	2	2	7	16	3	2	3	8	18	2	3	5	17	20	17
21	kelly	3	2	2	7	16	3	2	3	8	18	2	3	5	17	20	17
22	Shamira	2	2	3	7	16	2	2	3	7	16	2	3	5	17	19	16
PROMEDIO						17.0					16.9				18.0		16.9

Matriz de
operacionalización
de la variable
independiente

**MATRIZ DE OPERACIONALIZACIÓN DE LA VARIABLE
INDEPENDIENTE**

Variable 2	Dimensiones	Indicadores	Actividades y/o recursos
Modelo didáctico “Capullito de habilidades”	Exploramos y manipulamos	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.	Actividades sensoriales Juego dramático
	Somos creativos	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.).	Juego de roles Juego dramático
	Comparto y socializo	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.	Dinámicas interactivas escénicas Creación colectiva



Matriz del modelo didáctico

MATRIZ DE MODELO DIDÁCTICO “CAPULLITO DE HABILIDADES”

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

CAPACIDADES DE LA COMPETENCIA	TEORÍAS			MODELO DIDÁCTICO	RECURSOS
	PEDAGÓGICO	PEDAGÓGICO	PEDAGÓGICO		
• Explora y experimenta los lenguajes del arte. • Aplica procesos creativos. • Socializa sus procesos y proyectos.	De la Torre Teoría “Creatividad y educación” 1. Estimulación 2. Desarrollo de procesos de ideación. 3. Pensamiento creativo 4. Expresión creativa	Viola Spolin Teoría: "Improvisation for the Theater" 1. Preparación. 2. Exploración. 3. Desarrollo expresivo	Vivian Paley Teoría: “Impro and the theatre” 1. Calentamiento. 2. Improvisación Libre. 3. Expresividad.	• Asamblea: Interacción y discusión de las actividades propuestas. • Exploración y Manipulación. 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. • Creación Libre. Representa ideas acerca de sus vivencias personales usando diferentes lenguajes artísticos. • Expresión. 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.	Juego de roles. Juegos dramáticos. Creación colectiva. Teatro improvisado.

2

0

2

4

MANUAL

Modelo didáctico

CAPULLITO DE HABILIDADES



PRESENTACIÓN

“CAPULLITO DE HABILIDADES”

El modelo didáctico “Capullito de habilidades” surge como respuesta a las necesidades identificadas durante el desarrollo de las prácticas pedagógicas realizadas. Este modelo aborda el desarrollo y logro de diversas capacidades a partir de la diversidad de los lenguajes artísticos, mediante los procesos propuestos, con la finalidad de facilitar el aprendizaje y contribuir al desarrollo integral de los estudiantes.

Por otro lado, el modelo didáctico se sustenta en diversas teorías que proporcionan una base sólida para su fundamentación. En primer lugar, se consideran los aportes de Vivian Gussin Paley (2019), quien destaca el impacto del juego dramático en la educación infantil como una herramienta significativa para potenciar el aprendizaje y la creatividad en la primera infancia. Asimismo, se toma en consideración el estudio de De la Torre, cuya propuesta enfatiza la creación de ambientes en condiciones óptimas que favorezcan la estimulación de la curiosidad y la creatividad.

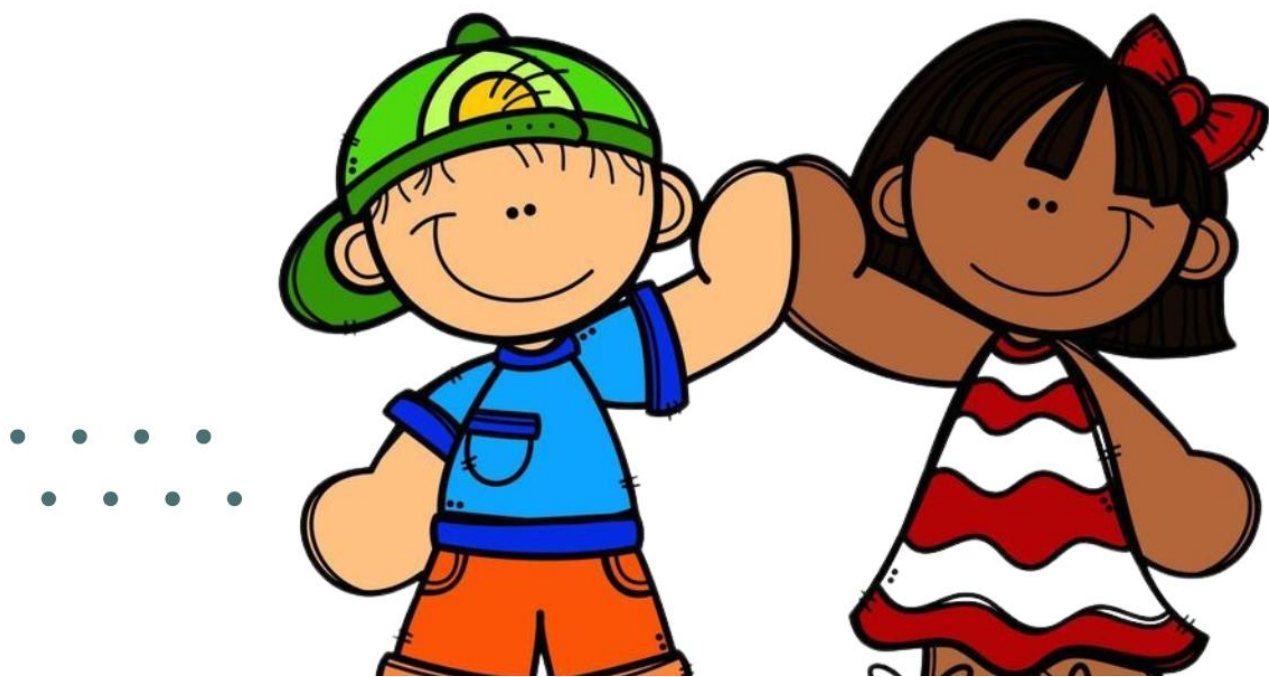
De igual manera, Viola Spolin (2001) forma parte del sustento teórico del modelo didáctico, al aportar el uso del lenguaje dramático como una herramienta con gran potencial para el proceso de aprendizaje y el desarrollo personal en la primera infancia. Desde otra perspectiva, el enfoque de Reggio Emilia resalta la importancia del lenguaje dramático como medio para fomentar la expresión personal y la exploración en los procesos de enseñanza y aprendizaje. Finalmente, la pedagogía Waldorf contribuye desde sus principios de una educación holística, aportando perspectivas únicas y enriquecedoras para el desarrollo integral del niño.

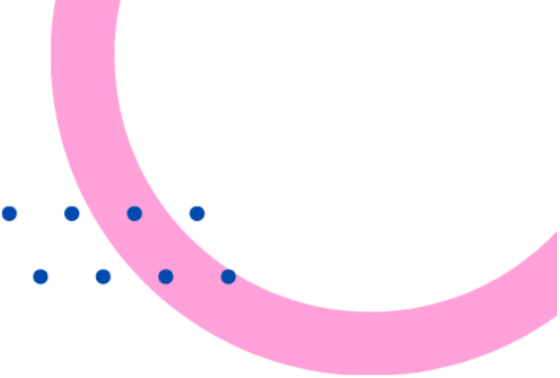
Las actividades propuestas en el modelo didáctico están orientadas al fortalecimiento y enriquecimiento de la creatividad, así como al desarrollo de habilidades socioemocionales, cognitivas e integrales. Estas se desarrollan mediante el empleo de técnicas teatrales básicas acordes a la edad, juegos dramáticos y la asunción de roles, promoviendo la creación colectiva y cooperativa entre los niños. De este modo, los estudiantes asumen un rol activo, convirtiéndose en protagonistas y autores de su propio proceso de aprendizaje.



DEFINICIÓN ETIMOLÓGICA

Desde la percepción etimológica la palabra “capullo” es la etapa de una flor o insecto que se desarrollará con el tiempo, el diminutivo “capullito” hace referencia a la etapa temprana en la que se inicia, motivo por el cual se encuentra en la denominación del presente modelo didáctico como “Capullito de habilidades”, asimismo, en relación con el contexto educativo, se refiere a la estimulación y desarrollo de habilidades, conocimientos y actitudes en los niños y niñas que se encontrarán en nivel inicial o en proceso ya que son como capullitos que poco a poco se enriquecerán de nuevos conocimientos y de esta manera mejorar caminar en un enfoque en la formación de habilidades.





PROCESOS DIDÁCTICOS

Asamblea

- 1 Es un espacio que propicia el diálogo al iniciar el desarrollo de las actividades, dentro de ello, se realiza la retroalimentación de los acuerdos de convivencia y el alcance de las indicaciones necesarias para la actividad a ser desarrollada.

Exploración del material

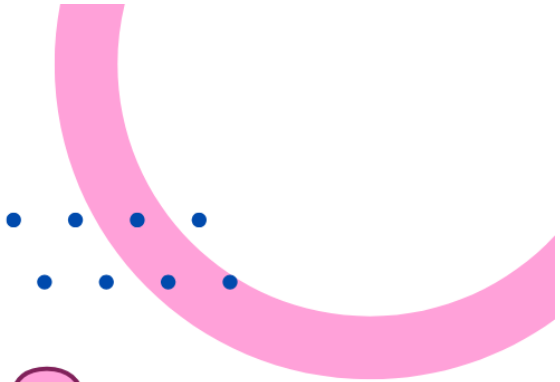
- 2 En este intervalo del tiempo, se da pase a que el niño descubra libremente los materiales que se propuso a su alcance, que previamente son preparadas en relación al interés del niño para que puedan realizar su proyecto creativo.

Creación Libre

- 3 Dentro de este tiempo, se da pase a las creaciones artísticas de los niños según los materiales escogidos por ellos mismos, mediante sus posibilidades expresivas corporales, poniendo en acción la manifestación de sus ideas creativas.

Expresión

- 4 En este lapso, se propia la participación de los niños compartiendo lo que realizaron, sus proyectos creativos, los materiales que eligieron, cómo lo hicieron, qué otras creaciones podrían realizar, cómo se sienten al realizar y presentar su creación y el de sus compañeros.
- 



FUNDAMENTOS TEÓRICOS

Vivian Gussin
Paley

1

En sus estudios aborda temas como la inclusión, colaboración y la resolución de conflictos en diferentes contextos. Enfatiza la relevancia de propiciar entornos adecuados para la participación colaborativa, así mismo, aboga el uso del juego dramático considerado como herramienta con gran potencial para el desarrollo del lenguaje del niño.

Viola Spolin

2

Con su aporte acerca del lenguaje dramático para el proceso de aprendizaje y desarrollo personal como herramienta con potencia para la primera infancia

De la Torre

3

Con su propuesta de ambientes en condiciones óptimas que propicien la estimulación de la curiosidad, creatividad

Reggio Emilia

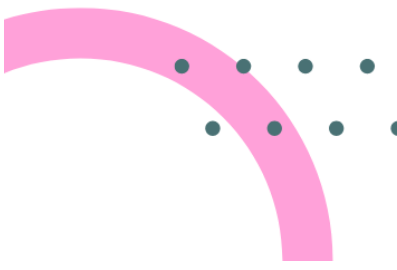
4

Acerca de la importancia del lenguaje dramático como fomentador de la expresión personal y la exploración en el proceso de enseñanza y en el aprendizaje

Pedagogía de
Waldorf

5

Enfocado en principios de una educación holística, contribuyendo en la adquisición de perspectivas únicas y enriquecedoras.



Actividades del
modelo didáctico

PRE TEST

CUENTOS VIVIENTES

I. DATOS GENERALES:

Nombre del taller: Cuentos vivientes

Fecha: 06 – 06 – 24

Metas cuantitativas:

Elevar el nivel de desarrollo de la competencia “Crea proyectos desde los lenguajes artísticos”

Justificación:

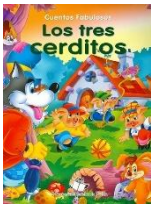
El presente taller se realiza con el objetivo de desarrollar el nivel de la competencia “Crea proyectos desde los lenguajes artísticos” del área de Comunicación en niños de 4 años del nivel inicial.

II. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:

Área	Comunicación
Competencia	Crea proyectos desde los lenguajes artísticos
Enfoques	Comunicativo
Valor y actitudes	Solidaridad

Capacidades	Desempeños
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 las posibilidades expresivas de sus movimientos y de los materiales con los que trabaja. Representa sus 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.).

III. SECUENCIA METODOLÓGICA DEL TALLER:

Momentos	Descripción de la secuencia (Estrategias)	Recursos y/o materiales
Inicio	<i>Aplicación del Modelo didáctico</i> ASAMBLEA Nos ubicamos en asamblea, así mismo, recordamos los acuerdos de convivencia para realizar el taller mediante las siguientes preguntas: ¿Qué debemos hacer cuando queremos expresar nuestras ideas? ¿Cómo debería ser el trato con mis compañeros? ¿Cómo debe estar mi espacio personal antes y después de realizar el taller? Los niños observan 3 cuentos, los 3 chanchitos, caperucita roja y ricitos de oro. Los niños responden a las siguientes preguntas: ¿Qué observamos?, ¿Conocen estos cuentos?, ¿De qué tratarán los cuentos? Los niños observan vinchas de personajes de cada uno de los cuentos. ¿Para que servirá estas vinchas?, ¿Qué podremos hacer con estas vinchas? Escuchamos las posibles respuestas de los niños.	Los 3 cuentos 

Desarrollo	EXPLORACIÓN Y MANIPULACIÓN Se invita a los niños a escoger uno de los cuentos en lo que les gustaría participar, según la cantidad de personajes de cada cuento. Agrupamos a los niños por cada cuento elegido y así mismo. Los niños observan “3 bolsas interactivas” (contiene algunos complementos e indumentarias para la interpretación de sus personajes) ¿qué habrá dentro de las bolsas?, por grupo según el cuento elegido se entregará una bolsa y se reparte las vinchas de los personajes elegidos por ellos mismos para que se organicen, elijan sus personajes y sus complementos. Se da tiempo al espacio creativo mediante el semáforo parlanchín. Acompañamos en el proceso brindando apoyo o motivación. CREACIÓN LIBRE Por grupos, según los personajes de cada uno y de los cuentos elegidos, se invita a que puedan representar a su o sus personajes de acuerdo a las elecciones que ellos mismos hicieron de manera individual y colectiva. Los niños representan los cuentos mediante el lenguaje corporales.	3 bolsas interactivas  Vinchas de personajes  Semáforo 
Cierre	EXPRESIÓN Se invita a los estudiantes a colocarnos en asamblea formando un círculo y poder comentar, expresarse de forma libre uno por uno y de forma ordenada sobre su experiencia en esta actividad con ayuda de un objeto que utilizaron de las bolsas interactivas. Al finalizar la actividad se invita a los niños a colocar cada objeto en su lugar y poder ordenar el ambiente del salón.	

I. EVALUACIÓN:

Criterios de Evaluación	Instrumento
Explora por iniciativa propia los diversos materiales proporcionados. Utiliza materiales de su preferencia para la creación de su proyecto. Descubre las posibilidades expresivas de los materiales de acuerdo a sus necesidades e intereses. Se expresa corporalmente a través de movimientos libres con autonomía propia. Manifiesta sus ideas creativas para su proyecto artístico. Representa sus ideas mediante el lenguaje escénico. Comparte espontáneamente su proyecto artístico con sus compañeros. Valora la creación de su proyecto y el de sus compañeros.	Rúbrica de Evaluación

SENTIDOS EN ACCIÓN

I. DATOS GENERALES:

Nombre del taller: Sentidos en acción

Fecha: 10 – 06 – 24

Metas cuantitativas:

Elevar el nivel de desarrollo de la competencia “Crea proyectos desde los lenguajes artísticos”

Justificación:

El presente taller se realiza con el objetivo de desarrollar el nivel de la competencia “Crea proyectos desde los lenguajes artísticos” del área de Comunicación en niños de 4 años del nivel inicial.

II. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:

Área	Comunicación
Competencia	Crea proyectos desde los lenguajes artísticos
Enfoques	Comunicativo
Valor y actitudes	Solidaridad

Capacidades	Desempeños
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 las posibilidades expresivas de sus movimientos y de los materiales con los que trabaja. Representa sus 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.).

III. SECUENCIA METODOLÓGICA DEL TALLER:

Momentos	Descripción de la secuencia (Estrategias)	Recursos y/o materiales
Inicio	<i>Aplicación del Modelo didáctico</i> ASAMBLEA Nos ubicamos en asamblea, así mismo, recordamos los acuerdos de convivencia para realizar el taller mediante las siguientes preguntas: ¿Qué debemos hacer cuando queremos expresar nuestras ideas? ¿Cómo debería ser el trato con mis compañeros? ¿Cómo debe estar mi espacio personal antes y después de realizar el taller? Los niños observan a la docente caracterizada de animadora de televisión presentando la “caja misteriosa” (contiene diferentes tipos de tela, algunos instrumentos musicales como maracas, tip tap, etc), los niños responden las preguntas: ¿Qué habrá dentro de la caja?, ¿Cómo podemos descubrir? De manera ordenada se invita a cada niño a acercarse y poder descubrir lo que hay dentro de la caja mediante el tacto. ¿Qué pudieron sentir?, ¿Qué creen que habrá dentro de la caja?	Caja misteriosa  Caja para las estaciones 

Desarrollo	EXPLORACIÓN Y MANIPULACIÓN Se muestra 3 estaciones de los sentidos, oído, vista y tacto. Los niños escuchan las siguientes indicaciones: <i>“Por cada estación estarán 7 niños y se rotará para que todos estén en cada estación.”</i> Mediante collarines de los sentidos, los niños escogen en la estación que deseen ir primero con orden, y así sucesivamente hasta que todos hayan pasado por las estaciones con ayuda del “Semáforo Parlanlín”. CREACIÓN LIBRE Se invita a los niños a poder escoger una estación, donde deseen estar y de esa manera tener el tiempo creativo y adoptar un rol con todos los del grupo de la estación (juego simbólico). Estación de oído: Instrumentos musicales, objetos sonoros reciclados, búfer con distintos sonidos ambientales como lluvia, naturaleza, animales. Estación de vista: accesorios sencillos de personajes como capas, chalecos, sombreros y máscaras, telas de colores, títeres, tarjetas de emociones, espejos, escenografías simples. Estación de tacto: Objetos con texturas, accesorios de personajes como espadas, barba, collares, cinturones, lentes, dinero simbólico, entre otros Acompañamos en el proceso brindando apoyo o motivación.	Collar de emociones  Materiales para las estaciones de los sentidos  Semáforo 
Cierre	EXPRESIÓN La docente invita a los niños a compartir lo que hicieron en cada estación mediante la “cámara” y respondiendo las siguientes preguntas: ¿Cómo se sintieron al realizar la actividad? ¿Qué estación les gustó más? ¿Qué rol hiciste tu? Al finalizar la actividad se invita a los niños a colocar cada objeto en su lugar y poder ordenar el ambiente del salón.	

IV. EVALUACIÓN:

Criterios de Evaluación	Instrumento
Explora por iniciativa propia los diversos materiales proporcionados. Utiliza materiales de su preferencia para la creación de su proyecto.	Rúbrica de Evaluación

EMOCIONES EN ACCIÓN

I. DATOS GENERALES:

Nombre del taller: Emociones en acción

Fecha: 17 – 06 – 24

Metas cuantitativas:

Elevar el nivel de desarrollo de la competencia “Crea proyectos desde los lenguajes artísticos”

Justificación:

El presente taller se realiza con el objetivo de desarrollar el nivel de la competencia “Crea proyectos desde los lenguajes artísticos” del área de Comunicación en niños de 4 años del nivel inicial.

II. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:

Área	Comunicación
Competencia	Crea proyectos desde los lenguajes artísticos
Enfoques	Comunicativo
Valor y actitudes	Solidaridad

Capacidades	Desempeños
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 las posibilidades expresivas de sus movimientos y de los materiales con los que trabaja. Representa sus 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.).

III. SECUENCIA METODOLÓGICA DEL TALLER:

Momentos	Descripción de la secuencia (Estrategias)	Recursos y/o materiales
Inicio	<i>Aplicación del Modelo didáctico</i> ASAMBLEA Los niños observan al chef de las emociones (la docente se presenta) <i>“Hola niños ¿cómo están?, ¿Cómo creen que me llamo?, ¿Por qué me llamaré así?, para descubrirlo quiero que me ayuden a recordar nuestros acuerdos de convivencia. (Inicia una conversación entre la docente y niños)</i> Nos ubicamos en asamblea, así mismo, recordamos los acuerdos de convivencia para realizar el taller mediante las siguientes preguntas: ¿Qué debemos hacer cuando queremos expresar nuestras ideas?, ¿Cómo debería ser el trato con mis compañeros?, ¿Cómo debe estar mi espacio personal antes y después de realizar el taller? El día de hoy, traje unas “comiemociones” (algunos alimentos que representan emociones de manera simbólica: Limón – miedo, galleta dulce – alegría, galleta salada – tristeza, Papas picantes – enojo) ¿Les gustaría probar una emoción?	Traje de chef 

Desarrollo	EXPLORACIÓN Y MANIPULACIÓN Individualmente a cada niño se le da una bolsa de kraf pequeño que contendrá Limones, galletas dulces, galletas saladas, papas picantes, en pequeñas porciones de manera simbólico que represente una emoción. Se da pase a la exploración libre del niño. <i>Se les indica que no deben de probar algunos de esos elementos antes de que se dé la indicación de que pueden hacerlo.</i> Los niños responden las siguientes preguntas: ¿Qué hay en cada bolsita? ¿Qué emociones representa cada uno? ¿Qué emoción representa el limón, la galleta dulce o salada y las papas picantes? ¿Cómo se siente probar el limón, la galleta dulce, la salada y las papas picantes? Los niños exploran y experimentan las texturas, formas y sabores de cada uno. CREACIÓN LIBRE Los niños observan el dado de la emoción, cesta con diferentes elementos representativos de cada emoción, ¿qué podríamos hacer con estos materiales?, ¿cómo podemos usarlos? Se invita a los niños a realizar la dinámica de los “juegos dramáticos” con ayuda del dado emotivo y las cestas de emotivas (una cesta de limón, y así sucesivamente. Se da las siguientes indicaciones. <i>Primero tiraremos el dado (ejemplo: sale tristeza), Cada uno por turno se acercará a los cestos de las emociones para escoger lo que desee. Luego, Diremos la siguiente frase “te vendo el limón, te lo compro, te lo vendo”, formando una conversación con todos, pero según la emoción que nos tocó.</i> Acompañamos en el proceso brindado apoyo o motivación.	Bolsas kraf  Cestos de colores  Comiemociones  Dado 
Cierre	EXPRESIÓN Se invita a los niños a que pueda expresarse mediante las siguientes preguntas: ¿Cómo te sentiste al realizar la actividad? ¿Qué emoción te llamó más la atención? ¿Cuándo nos sentimos tristes, felices, molestos o alegres? Al finalizar la actividad se invita a los niños a colocar cada objeto en su lugar y poder ordenar el ambiente del salón.	

IV. EVALUACIÓN:

Criterios de Evaluación	Instrumento
Explora por iniciativa propia los diversos materiales proporcionados. Utiliza materiales de su preferencia para la creación de su proyecto.	Rúbrica de Evaluación

NOS EXPRESAMOS

I. DATOS GENERALES:

Nombre del taller: Nos expresamos

Fecha: 24 – 06 – 24

Metas cuantitativas:

Elevar el nivel de desarrollo de la competencia “Crea proyectos desde los lenguajes artísticos”

Justificación:

El presente taller se realiza con el objetivo de desarrollar el nivel de la competencia “Crea proyectos desde los lenguajes artísticos” del área de Comunicación en niños de 4 años del nivel inicial.

II. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:

Área	Comunicación
Competencia	Crea proyectos desde los lenguajes artísticos
Enfoques	Comunicativo
Valor y actitudes	Solidaridad

Capacidades	Desempeños
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 las posibilidades expresivas de sus movimientos y de los materiales con los que trabaja. Representa sus 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.).

III. SECUENCIA METODOLÓGICA DEL TALLER:

Momentos	Descripción de la secuencia (Estrategias)	Recursos y/o materiales
Inicio	<i>Aplicación del Modelo didáctico</i> ASAMBLEA Nos ubicamos en asamblea, así mismo, recordamos los acuerdos de convivencia para realizar el taller mediante las siguientes preguntas: ¿Qué debemos hacer cuando queremos expresar nuestras ideas? ¿Cómo debería ser el trato con mis compañeros? ¿Cómo debe estar mi espacio personal antes y después de realizar el taller? Los niños observan 4 diferentes cajas (uno de títeres, otro de trajes, telas y otro de máscaras y vinchas). ¿qué habrá dentro de cada caja? ¿Todos podremos ver las cuatro cajas al mismo tiempo? ¿Cómo nos podemos organizar?	4 cajas para cada estación y sorteadora  Títeres 

Desarrollo	EXPLORACIÓN Y MANIPULACIÓN Por medio de la caja sorteadora de pañoletas, los niños se dividen por grupos según 4 colores, rojo, verde, azul y amarillo, luego se ubican en la estación correspondiente según el color. Los niños rotarán por grupos, para que todos pueda tener acceso a todas las estaciones. Los niños responden las siguientes preguntas: ¿Qué observamos? ¿Qué podemos hacer con esos materiales? ¿Podemos usar todos? CREACIÓN LIBRE La docente invita a los niños a ubicarse en la estación de su preferencia tomando en cuenta que por estación deben estar máximo 5 compañeros. Se da pase a la expresión libre de los niños, mediante el semáforo parlanchín. Acompañamos en el proceso brindando apoyo o motivación.	Telas trajes  Máscaras  Caja sorteadora  Semáforo 
Cierre	EXPRESIÓN Se invita a los niños a poder compartir sus creaciones artísticas con la representación de lo que usaron en el tiempo de la expresión creativa. Al finalizar la actividad se invita a los niños a colocar cada objeto en su lugar y poder ordenar el ambiente del salón.	

IV. EVALUACIÓN:

Criterios de Evaluación	Instrumento
Utiliza materiales de su preferencia para la creación de su proyecto. Descubre las posibilidades expresivas de los materiales de acuerdo a sus necesidades e intereses. Se expresa corporalmente a través de movimientos libres con autonomía propia.	Rúbrica de Evaluación

LISTOS, CÁMARA Y ACCIÓN

DATOS GENERALES:

Nombre del taller: Listos, cámara y acción

Fecha: 01 – 07 – 24

Metas cuantitativas:

Elevar el nivel de desarrollo de la competencia “Crea proyectos desde los lenguajes artísticos”

Justificación:

El presente taller se realiza con el objetivo de desarrollar el nivel de la competencia “Crea proyectos desde los lenguajes artísticos” del área de Comunicación en niños de 4 años del nivel inicial.

II. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:

Área	Comunicación
Competencia	Crea proyectos desde los lenguajes artísticos
Enfoques	Comunicativo
Valor y actitudes	Solidaridad

Capacidades	Desempeños
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 las posibilidades expresivas de sus movimientos y de los materiales con los que trabaja. Representa sus 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.).

III. SECUENCIA METODOLÓGICA DEL TALLER:

Momentos	Descripción de la secuencia (Estrategias)	Recursos y/o materiales
Inicio	<i>Aplicación del Modelo didáctico</i> ASAMBLEA Nos ubicamos en asamblea, así mismo, recordamos los acuerdos de convivencia para realizar el taller mediante las siguientes preguntas: ¿Qué debemos hacer cuando queremos expresar nuestras ideas? ¿Cómo debería ser el trato con mis compañeros? ¿Cómo debe estar mi espacio personal antes y después de realizar el taller? Los niños observan una pequeña representación de diversas escenas a través del “TELEPROYECTOR” (se presentará diversas escenas de manera secuenciada), donde se invita a los niños poder expresarlo de manera libre a través de movimientos. Así mismo se invita a los niños a formarse en grupos de 5 por medio de la paleta de colores con la casa sorteadora.	Teleproyector 

Desarrollo	EXPLORACIÓN Y MANIPULACIÓN Por grupos formados, se les presentará una escena presentada anteriormente, así mismo se muestra las “BOLSAS INTERACTIVAS” (telas, elementos como mandiles, lentes, trajes de acuerdo a los personajes), recursos que podrían utilizar para que complementen en su escenificación y si de ser necesario elaboren con los materiales el vestuario o aquellos que les falte. Los niños responden brevemente antes de ello: ¿Qué habrá dentro de las bolsas? ¿Podremos usar para nuestro tiempo de creación libre? Por grupo se reparte una bolsa interactiva y se da pase al tiempo creativo mediante el “Semáforo Parlanchín”. Acompañamos en el proceso brindando apoyo o motivación. CREACIÓN LIBRE De manera ordenada se invita a los niños a que pasen a escenificar y representar la escena por grupos según conformaron.	Bolsa interactiva  Indumentarias  Semáforo 
Cierre	EXPRESIÓN La docente invita a los niños a poder interactuar interpretando el personaje que desarrollaron en su dramatización. (según el personaje que hicieron cada uno) Al finalizar la actividad se invita a los niños a colocar cada objeto en su lugar y poder ordenar el ambiente del salón.	

IV. EVALUACIÓN:

Criterios de Evaluación	Instrumento
Representa sus ideas mediante el lenguaje escénico.	Rúbrica de Evaluación

EN PROCESO

I. DATOS GENERALES:

Nombre del taller: En proceso

Fecha: 08 – 07 – 24

Metas cuantitativas:

Elevar el nivel de desarrollo de la competencia “Crea proyectos desde los lenguajes artísticos”

Justificación:

El presente taller se realiza con el objetivo de desarrollar el nivel de la competencia “Crea proyectos desde los lenguajes artísticos” del área de Comunicación en niños de 4 años del nivel inicial.

II. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:

Área	Comunicación
Competencia	Crea proyectos desde los lenguajes artísticos
Enfoques	Comunicativo
Valor y actitudes	Solidaridad

Capacidades	Desempeños
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 las posibilidades expresivas de sus movimientos y de los materiales con los que trabaja. Representa sus 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.).

III. SECUENCIA METODOLÓGICA DEL TALLER:

Momentos	Descripción de la secuencia (Estrategias)	Recursos y/o materiales
Inicio	<i>Aplicación del Modelo didáctico</i> ASAMBLEA Nos ubicamos en asamblea, así mismo, recordamos los acuerdos de convivencia para realizar el taller mediante las siguientes preguntas: ¿Qué debemos hacer cuando queremos expresar nuestras ideas? ¿Cómo debería ser el trato con mis compañeros? ¿Cómo debe estar mi espacio personal antes y después de realizar el taller? Se muestra la estructura del cuento interactivo “vacío”, presentándose como una problemática. Se inicia una conversación entre los niños y la docente) “Niños sucedió un problema, el cuento desapareció, ¿Qué podemos hacer ahora?, ¿Cómo podemos solucionar esta situación?” Se invita a los niños a poder presentar soluciones frente a la problemática.	Cuento vacío 

Desarrollo	EXPLORACIÓN Y MANIPULACIÓN Se muestra el “sobre sin fondo” (contiene siluetas de personajes, escenarios, situaciones y algunos personajes interactivos) ¿Qué habrá dentro del sobre? ¿Podemos usar el sobre sin fondo para resolver nuestro problema? Se invita a los niños a ubicarse por grupos como corresponde, a cada niño se le dará un sobre sin fondo individualmente. ¿Qué encontraron dentro de los sobres? ¿Qué podemos hacer con eso? Por grupo, se dará una cartulina en blanca, con el fin de que, por grupo, creen una escena de un cuento mediante la cooperación colectiva. Se da pase al tiempo creativo mediante el “Semáforo Parlanchín”. Acompañamos en el proceso brindando apoyo o motivación. CREACIÓN LIBRE Se invita a los niños por grupo a poder explicar de que trata la escena que crearon, de manera ordenada se da tiempo a cada uno de los grupos a salir al frente y presentarnos su parte de la historia. Luego junto con ellos, escribimos el cuento que ellos mismo crearon con sus propios, personajes en un papelote.	Sobres  Cartulina  Siluetas  Semáforo 
Cierre	EXPRESIÓN Se invita a los estudiantes a colocarnos en asamblea formando un círculo y poder comentar, expresarse de forma libre uno por uno y de forma ordenada sobre su experiencia en esta actividad mediante las vinchas creativas. ¿Cómo te sentiste al realizar la actividad? ¿Qué más te gusto de la actividad? ¿Cómo se organizaron por grupos? Al finalizar la actividad se invita a los niños a colocar cada objeto en su lugar y poder ordenar el ambiente del salón.	Vinchas creativas 

IV. EVALUACIÓN:

Criterios de Evaluación	Instrumento
Manifiesta sus ideas creativas para su proyecto artístico. Comparte espontáneamente su proyecto artístico con sus compañeros. Valora la creación de su proyecto y el de sus compañeros.	Rúbrica de Evaluación

POST TEST

NUESTRA CREACIÓN

I. DATOS GENERALES:

Nombre del taller: Nuestra Creación

Fecha: 15 – 07 – 24

Metas cuantitativas:

Elevar el nivel de desarrollo de la competencia “Crea proyectos desde los lenguajes artísticos”

Justificación:

El presente taller se realiza con el objetivo de desarrollar el nivel de la competencia “Crea proyectos desde los lenguajes artísticos” del área de Comunicación en niños de 4 años del nivel inicial.

II. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:

Área	Comunicación
Competencia	Crea proyectos desde los lenguajes artísticos
Enfoques	Comunicativo
Valor y actitudes	Solidaridad

Capacidades	Desempeños
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 las posibilidades expresivas de sus movimientos y de los materiales con los que trabaja. Representa sus 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.).

III. SECUENCIA METODOLÓGICA DEL TALLER:

Momentos	Descripción de la secuencia (Estrategias)	Recursos y/o materiales
Inicio	<i>Aplicación del Modelo didáctico</i> ASAMBLEA Nos ubicamos en asamblea, así mismo, recordamos los acuerdos de convivencia para realizar el taller mediante las siguientes preguntas: ¿Qué debemos hacer cuando queremos expresar nuestras ideas? ¿Cómo debería ser el trato con mis compañeros? ¿Cómo debe estar mi espacio personal antes y después de realizar el taller? Se muestra el cuento creado por los niños la clase pasada, de manera que los niños reconocen los personajes y las escenas del cuento creado. Así mismo responden las siguientes preguntas: ¿Qué observamos?, ¿Conocen el cuento?, ¿De qué tratará el cuento? ¿Quiénes son los personajes del cuento? Los niños observan vinchas que representan a cada uno de los personajes del cuento ¿Para que servirá estas vinchas? ¿Qué podremos hacer con estas vinchas?	Cuento creado por los niños  Vinchas de personajes 

Desarrollo	EXPLORACIÓN Y MANIPULACIÓN Se invita a agruparse por grupos, mediante la cinta de colores de la caja sorteadora. Se presenta las bolsas interactivas (contiene indumentarias complementarias por escena para cada grupo) Por grupo se reparte una escena del cuento a participar, según la cantidad de personajes, así mismo, se reparte las vinchas de los personajes y lo bolsa con algunas indumentarias complementarias para la interpretación de sus personajes. Se espacio al tiempo creativo mediante el semáforo parlanchín. Acompañamos en el proceso brindado apoyo o motivación. CREACIÓN LIBRE Por grupos, según los personajes del cuento y el orden de las escenas, se invita a que puedan representar a su o sus personajes de acuerdo a las elecciones que ellos mismos hicieron de manera individual y colectiva. Los niños representan los cuentos mediante el lenguaje corporales.	Caja sorteadora  Bolsas Interactivas 
Cierre	EXPRESIÓN Se invita a los estudiantes a colocarnos en asamblea formando un círculo y poder comentar, expresarse de forma libre uno por uno y de forma ordenada sobre su experiencia en esta actividad representando al personaje que interpretaron mediante el micrófono parlanchín. Al finalizar la actividad se invita a los niños a colocar cada objeto en su lugar y poder ordenar el ambiente del salón.	Micrófono parlanchín 

IV. EVALUACIÓN:

Criterios de Evaluación	Instrumento
Explora por iniciativa propia los diversos materiales proporcionados. Utiliza materiales de su preferencia para la creación de su proyecto. Descubre las posibilidades expresivas de los materiales de acuerdo a sus necesidades e intereses. Se expresa corporalmente a través de movimientos libres con autonomía propia. Manifiesta sus ideas creativas para su proyecto artístico. Representa sus ideas mediante el lenguaje escénico. Comparte espontáneamente su proyecto artístico con sus compañeros. Valora la creación de su proyecto y el de sus compañeros.	Rúbrica de Evaluación



Evidencias fotográficas



Los niños explorando en la estación de recursos



Los niños en el espacio de creación libre



Los niños están ubicados en las estaciones sensoriales



Alexis demostrando su creación libre y sus demás compañeros en la estación de tacto





Alondra en el momento de juego de roles



Los niños en el espacio de creación libre



Kyara en el momento de juegos teatrales



Los niños en la representación de escenas





**Los niños en el momento del
juego dramático**



**Matías, en la interpretación del
juego de rol**



**Los niños en el espacio creativo
dónde se organizan por grupos**



A colorful cartoon illustration featuring four children. In the top left, a girl with brown hair in pigtails, wearing a purple shirt and blue pants, is jumping. In the top right, a boy with dark skin and curly hair, wearing a blue shirt, is jumping. In the bottom left, a boy with a purple cap and orange shirt is jumping. In the bottom right, a boy with orange curly hair and a green shirt is jumping. In the center, a girl with blonde pigtails, wearing a pink dress, is jumping. A large, light green, cloud-like bubble with a yellow shadow is in the center, containing the text 'Reporte de Turnitin'.

Reporte de Turnitin

Geovanna Vicente Pacco

6. CABALLERO JAZMIN Y ALFARO CAMILA_removed.pdf



TESINA 2025-II



TESIS - 2025



Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública José Jiménez Borja

Detalles del documento

Identificador de la entrega

trn:oid::1:3442471680

105 páginas

Fecha de entrega

11 dic 2025, 11:20 p.m. GMT-5

18.330 palabras

97.765 caracteres

Fecha de descarga

11 dic 2025, 11:23 p.m. GMT-5

Nombre del archivo

6_CABALLERO_JAZMIN_Y_ALFARO_CAMILA_removed.pdf

Tamaño del archivo

792.3 KB



13% 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

- 8%  Fuentes de Internet
- 1%  Publicaciones
- 12%  Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Marcas de integridad

N.º de alertas de integridad para revisión

No se han detectado manipulaciones de texto sospechosas.

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

8%	 Fuentes de Internet
1%	 Publicaciones
12%	 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	10%
2	Internet	repositorio.eesppijbtacna.edu.pe	2%
3	Internet	1library.co	<1%
4	Internet	www.researchgate.net	<1%
5	Internet	repositorio.uladech.edu.pe	<1%
6	Publicación	Lima Huamansulca, Yaneth. "Participación de los padres de familia y logro de apr..."	<1%
7	Internet	repositorio.utelesup.edu.pe	<1%
8	Trabajos del estudiante	Universidad Catolica Los Angeles de Chimbote	<1%
9	Internet	repositorio.ucv.edu.pe	<1%
10	Internet	issuu.com	<1%
11	Internet	repositorio.iespptrm.edu.pe	<1%

12	Trabajos del estudiante Universidad Cesar Vallejo	<1%
13	Publicación Quispe Llacctahuaman, Haydee Carolina. "Implementación de un biohuerto escol...	<1%
14	Trabajos del estudiante Universidad La Salle	<1%
15	Trabajos del estudiante Universidad Catolica de Trujillo	<1%
16	Internet renati.sunedu.gob.pe	<1%
17	Internet www.coursehero.com	<1%