

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



**PROGRAMA DE ESTUDIOS DE EDUCACIÓN INICIAL**

**Desarrollo de la competencia crea proyectos desde los lenguajes artísticos a través del modelo didáctico “Manitos creativas” en estudiantes de 5 años de una institución educativa inicial de Tacna, 2022**

**TRABAJO DE INVESTIGACIÓN: TESINA**

**PRESENTADO POR:**

**Choque Chambilla, Evelyn Solange**

**Pino Casas, Valeria Armida**

**PARA OPTAR EL GRADO DE:**

**Bachiller en Educación**

**ASESOR (A)**

**Araceli Silvia León Marín**

**<https://orcid.org/0000-0002-7125-0598>**

**TACNA – PERÚ**

**2022**

**PÁGINA DE JURADOS**

**DESARROLLO DE LA COMPETENCIA CREA PROYECTOS DESDE  
LOS LENGUAJES ARTÍSTICOS A TRAVÉS DEL MODELO DIDÁCTICO  
“MANITOS CREATIVAS” EN ESTUDIANTES DE 5 AÑOS DE UNA  
INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL DE TACNA, 2022**

Sustentado el día: 18 / 07 / 2023

Siendo jurado de sustentación los siguientes docentes formadores:

---

Presidente

---

Secretario

---

Vocal

## Dedicatoria

Mi trabajo de investigación se la dedico a mi hija Fabiana quien es mi motivo para seguir adelante, también a Elder, mi compañero de vida, quien siempre estuvo conmigo apoyándome y dándome ánimos para no rendirme, además de acompañarme en mis desvelos. A mis madres, Erodita y María, quienes siempre estuvieron apoyándome.

Evelyn Solange Choque Chambilla

Dedico la presente investigación a mi familia quienes siempre mantuvieron sus esperanzas en mí, a mi hija Adhara del Carmen, por ser mi fuerza en momentos de flaqueza, a mis tías que a través de su experiencia me brindaron consejos para superarme, a mi prima Maryori quien me ofreció su apoyo, tutoría y recomendaciones, a mi primo Johey quien me facilitó conseguir material reciclado. A todos ellos, ya que han sido seres influyentes, espero contar siempre con su apoyo incondicional.

Valeria Armida Pino Casas

## **Agradecimiento**

Agradecemos a la directora de la I.E.I. N° 413 “Luis Banchero Rossi”, por permitirnos realizar nuestro trabajo de investigación, en especial a la Profesora Gladys Chura Jacinto quien nos orientó y guio en nuestra formación docente, a nuestros niños de 5 años de la sección “Ingeniosos”, que gracias a ellos fue posible desarrollar nuestro modelo didáctico “Manitos creativas” que con gran entusiasmo fueron capaces de alcanzar el logro previsto.

Un agradecimiento a nuestros profesores por apoyarnos en el camino de poder alcanzar lograr realizar este trabajo de investigación, además de tener la paciencia para poder corregir nuestros trabajos y ayudarnos a poder mejorar y así lograr poder concluir con este informe, que muchas veces para nosotras parecía sin fin, muchas gracias por sus sugerencias y apoyo.

A nuestras familias, un agradeciendo muy especial por siempre apoyarnos y estar con nosotras, por darnos esos ánimos cuando nos sentíamos rendirnos, nos levantaron y motivaron para seguir adelante y poder alcanzar nuestras metas.

## Índice de contenidos

Dedicatoria .....	iii
Agradecimiento .....	iv
Índice de tablas.....	x
Índice de figuras.....	xii
Resumen.....	xiii
Abstrac .....	xiv
Introducción .....	1

### CAPÍTULO I

#### PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA.....	3
1.2.FORMULACIÓN DEL PROBLEMA .....	7
1.2.1.Problema principal.....	7
1.2.2.Problemas secundarios .....	7
1.3.OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN.....	8
1.3.1.Objetivo general.....	8
1.3.2.Objetivos específicos.....	8
1.4.JUSTIFICACIÓN E IMPORTANCIA.....	9
1.5.HIPÓTESIS DE LA INVESTIGACIÓN .....	11
1.5.1.Hipótesis general.....	11
1.5.2.Hipótesis específicas .....	12
1.6.VARIABLES.....	12

1.6.1. Identificación de las variables .....	12
1.6.2. Operacionalización de las variables.....	14

## CAPÍTULO II

### FUNDAMENTOS TEÓRICOS CIENTÍFICOS

2.1. ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN .....	16
2.2. BASES TEÓRICAS .....	26
2.2.1. VARIABLE DEPENDIENTE. COMPETENCIA CREA PROYECTOS DESDE LOS LENGUAJES ARTÍSTICOS .....	26
2.2.1.1. Área de Comunicación.....	26
2.2.1.2. Enfoque por competencias .....	28
2.2.1.3. Enfoques del Área de Comunicación .....	29
2.2.1.4. Competencias del área de Comunicación .....	32
2.2.1.5. Proyecto creativo .....	35
2.2.1.6. Lenguajes artísticos .....	36
2.2.1.7. Clasificación de los lenguajes artísticos.....	37
2.2.1.8. Importancia de la Competencia Crea Proyectos desde los Lenguajes Artísticos .....	38
2.2.1.9. Capacidades de la competencia Crea Proyectos desde los Lenguajes Artísticos .....	40
2.2.1.10. Desempeños de la Competencia Crea Proyectos desde los Lenguajes Artísticos.....	41
2.2.1.11. Procesos Didácticos de la Competencia Crea Proyectos desde los Lenguajes Artísticos.....	43

2.2.1.12.Dimensiones de la Competencia Crea Proyectos desde los Lenguajes Artísticos.....	46
2.2.2.VARIABLE INDEPENDIENTE. MODELO DIDÁCTICO.....	48
2.2.2.1.Modelo Didáctico .....	48
2.2.2.2.Importancia del Modelo Didáctico .....	50
2.2.2.3.Tipos de Modelos Didácticos.....	51
2.2.2.4.Elementos del Modelo Didáctico.....	53
2.2.2.5.Pasos para Elaborar un Modelo Didáctico.....	54
2.2.2.6.Modelo Didáctico María Montessori .....	56
2.2.2.7.Definición del Modelo Didáctico Manitos Creativas .....	59
2.2.2.8.Finalidad del Modelo Didáctico Manitos Creativas .....	60
2.2.2.9.Importancia del Modelo Didáctico Manitos Creativas.....	61
2.2.2.10.Características Modelo Didáctico Manitos Creativas .....	61
2.2.2.11.Teoría que sustenta el Modelo Didáctico Manitos Creativas .....	62
2.2.2.12.Estructura del Modelo Didáctico Manitos Creativas.....	63
2.3.DEFINICIÓN DE TÉRMINOS .....	65

### CAPÍTULO III

#### METODOLOGÍA

3.1.TIPO DE INVESTIGACIÓN.....	67
3.2.DISEÑO DE INVESTIGACIÓN.....	68
3.3.POBLACIÓN Y MUESTRA .....	69
3.1.1.Población .....	69
3.1.2.Muestra .....	70

3.4.TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS.....	70
3.1.3.Técnica: Observación.....	70
3.1.4.Instrumento: Lista de cotejo .....	71
3.1.5.Técnicas de análisis e interpretación de datos .....	73
3.5.PROCESAMIENTO Y ANÁLISIS DE DATOS.....	73

## CAPÍTULO IV

### RESULTADOS

4.1.DESCRIPCIÓN DEL TRABAJO DE CAMPO.....	74
4.1.1.Planificación.....	75
4.1.2.Ejecución .....	76
4.1.3.Evaluación.....	78
4.2.ANÁLISIS ESTADÍSTICO DESCRIPTIVO E INFERENCIAL.....	79
4.2.1.Análisis estadístico descriptivo antes de la aplicación de la experiencia .....	79
4.2.1.1.Resultados de la prueba de entrada.....	79
4.2.1.2.Medidas estadísticas descriptivas de la prueba de entrada.....	83
4.2.2.Análisis estadístico inferencial de los resultados de la prueba de entrada .....	85
4.2.2.1.Prueba estadística del estado inicial antes de la aplicación de la experiencia .....	85
4.2.3.Análisis estadístico descriptivo después de la aplicación de la experiencia .....	89
4.2.3.1.Resultados de la prueba de salida por análisis de ítems.....	89



4.2.3.2.Resultados de la prueba de salida por niveles de logro .....	91
4.2.3.3.Medidas estadísticas descriptivas de la prueba de salida .....	93
4.2.4.Análisis estadístico inferencial de los resultados de la prueba de salida .....	95
4.2.4.1.Prueba estadística del estado final, después de la aplicación de la experiencia. ....	95
4.2.4.2.Prueba estadística de la hipótesis general .....	99
4.2.5.Resumen comparativo de los niveles de logro de la competencia en la evaluación inicial y final.....	102
4.2.6.Resumen comparativo de las medidas estadísticas descriptivas de los resultados de la evaluación inicial y final .....	103
4.3.VERIFICACIÓN DE HIPÓTESIS .....	105
4.3.1.Verificación de primera hipótesis específica (a) .....	105
4.3.2.Verificación de segunda hipótesis específica (b) .....	106
4.3.3.Verificación de hipótesis general .....	107
CONCLUSIONES .....	109
RECOMENDACIONES .....	111
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS .....	112
ANEXOS.....	124

## Índice de tablas

Tabla 1: Población de estudio .....	69
Tabla 2: Muestra de estudio .....	70
Tabla 3: Evaluación inicial de la Competencia Crea proyectos desde los Lenguajes Artísticos de los estudiantes, por ítems.....	79
Tabla 4: Niveles de logro de la competencia .....	81
Tabla 5: Resultados de las medidas estadísticas descriptivas del nivel del logro de la competencia Crea Proyectos desde los Lenguajes Artísticos en la evaluación inicial.....	83
Tabla 6: Medidas estadísticas de la evaluación inicial.....	87
Tabla 7: Evaluación final de la Competencia Crea proyectos desde los Lenguajes Artísticos de los estudiantes, por ítems.....	89
Tabla 8: Niveles de logro de la competencia .....	91
Tabla 9: Resultados de las medidas estadísticas descriptivas del nivel del logro de la competencia Crea Proyectos desde los Lenguajes Artísticos en la evaluación final .....	93
Tabla 10: Medidas estadísticas de la evaluación final .....	97
Tabla 11: Medidas estadísticas de la evaluación inicial y final .....	101
Tabla 12: Comparación de niveles de logro de la competencia Crea proyectos desde los lenguajes artísticos, en la evaluación inicial y final de los estudiantes .....	102

Tabla 13: Comparación de las medidas estadísticas descriptivas del nivel de logro de la competencia Crea proyectos desde los lenguajes artísticos, en la evaluación inicial y final de los estudiantes .....	103
--	-----

## Índice de figuras

Figura 1: Variable dependiente: Crea proyectos artísticos .....	14
Figura 2: Variable independiente: Modelo didáctico Manitos Creativas.....	15
Figura 3: Cronograma de aplicación del Modelo Didáctico .....	77
Figura 4: Evaluación inicial de la Competencia Crea proyectos desde los Lenguajes Artísticos de los estudiantes, por ítems.....	80
Figura 5: Niveles de logro de la competencia, en la evaluación inicial .....	81
Figura 6: Resultados de las medidas estadísticas descriptivas del nivel del logro de la competencia Crea Proyectos desde los Lenguajes Artísticos en la evaluación inicial de los estudiantes .....	83
Figura 7: Evaluación final de la Competencia Crea proyectos desde los Lenguajes Artísticos de los estudiantes, por ítems.....	90
Figura 8: Niveles de logro de la competencia, en la evaluación final.....	91
Figura 9: Resultados de las medidas estadísticas descriptivas del nivel del logro de la competencia Crea Proyectos desde los Lenguajes Artísticos en la evaluación final de los estudiantes .....	93
Figura 10: Comparación de niveles de logro de la competencia Crea proyectos desde los lenguajes artísticos, en la evaluación inicial y final de los estudiantes .....	103
Figura 11: Comparación de las medidas estadísticas descriptivas del nivel de logro de la competencia Crea proyectos desde los lenguajes artísticos, en la evaluación inicial y final de los estudiantes .....	104

## Resumen

El presente trabajo de investigación tiene como objetivo desarrollar la competencia crea proyectos desde los lenguajes artísticos a través del modelo didáctico Manitos Creativas en el área de Comunicación en los estudiantes de 5 años de una Institución Educativa Inicial de Tacna, 2022, donde se empleó un diseño pre-experimental. La población de la I.E.I. N° 413 Luis Banchemo Rossi, se encuentra constituida por un total de 71 estudiantes y la muestra por 11 niños, para su evaluación, se ha empleado la observación y como instrumento la lista de cotejo, asimismo, para el procesamiento de datos se ha empleado la estadística descriptiva e inferencial, obteniendo como resultado que los estudiantes se encontraban en el nivel de inicio (82%) antes de la aplicación del modelo didáctico “Manitos creativas”. Después de su aplicación se alcanzó que el 100% de estudiantes se encontraran en el nivel de logro previsto. Se concluye que la aplicación del Modelo didáctico “Manitos creativas” fue eficaz, porque alcanzó el nivel de logro en la competencia Crea proyectos desde los lenguajes artísticos, el cual comprende las capacidades: Explora y experimenta los lenguajes del arte, aplica procesos creativos y socializa sus procesos y proyectos.

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

## **Abstrac**

The objective of this research work is to develop the competence to create projects from artistic languages through the Manitos Creativas didactic model in the area of Communication in 5-year-old students of an Initial Educational Institution of Tacna, 2022, where a design was used. pre-experimental. The population of the I.E.I. No. 413 Luis Banchero Rossi, is made up of a total of 71 students and the sample of 11 children, for its evaluation, observation has been used and the checklist as an instrument, likewise, for data processing it has been used descriptive and inferential statistics, obtaining as a result that the students were at the starting level (82%) before the application of the "Creative Hands" didactic model. After its application, 100% of students were at the expected level of achievement. It is concluded that the application of the "Creative Little Hands" didactic model was effective, because it reached the level of achievement in the competition Create projects from artistic languages, which includes the capacities: Explore and experience the languages of art, apply creative processes and socialize your processes and projects.

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

## **Introducción**

Es innegable la presencia de manifestaciones artísticas en la vida de los niños y niñas, como seres naturalmente artistas, emplean desde lo menos pensado para realizar sus creaciones, ya que el mundo les brinda todo un sinfín de materiales que pueden emplear, entonces, los niños y niñas se encuentran en constantes estímulos que, si no son atendidos de la manera adecuada, con lo que necesitan, en consecuencia, se pueden generar niños con miedo a explorar, poco creativos e incapaces de socializar sus representaciones. Por ello, surge, el modelo didáctico “Manitos Creativas”, que, a través de estrategias y materiales innovadores, se ha logrado promover que los niños y niñas de 5 años desarrollen sus conocimientos para crear de manera espontánea y original, empleando diversos materiales para que los usen según su creatividad.

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

CAPÍTULO I, designado Planteamiento del problema, donde se describe el origen del problema, así como sus causas y consecuencias, además, se encuentra la justificación e importancia del proyecto, también, se plantean los objetivos, hipótesis y las variables del estudio.

Del mismo modo, el CAPÍTULO II, está comprendido por las bases teóricas de las variables de estudio que sustentan el trabajo investigativo.

Por consiguiente, el CAPÍTULO III, titulado como Metodología, está entendido por el tipo y diseño de investigación que se ha de aplicar, así como, las dimensiones de la población y la muestra de estudio, que serán evaluados, a través de técnicas e instrumentos, siendo elegidos y expuestos, algunos como la observación y la lista de cotejo, asimismo, técnicas de procesamiento y análisis de información.

Seguidamente, el CAPITULO IV, denominado como resultados, donde se realiza la descripción del trabajo de campo, y se efectúa la comprobación de la hipótesis y las conclusiones del investigador, tras el procesamiento de datos realizados.

Finalmente, se exponen las conclusiones y recomendaciones del presente informe, del mismo modo, la bibliografía y los anexos que muestran evidencias del modelo didáctico Manitos Creativas.



# **CAPÍTULO I**

## **PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA**

### **1.1. DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA**

El arte, forma parte de la historia del hombre, esto se evidenció en los antiguos hallazgos que se realizaron a través del tiempo, en cuevas o cavernas donde habitaban hombres primitivos y expresaban sus más conmovedoras vivencias con la pintura que les brindaba la naturaleza en duros lienzos de tierra, hoy esas obras son valoradas y conocidas como, pinturas rupestres. Entonces, la sociedad reconoció la importancia cultural e histórica del arte, por ello se fue implementando con más énfasis el área artística dentro de la educación.

La educación artística, constituye la fuente más atractiva para desarrollar capacidades socioafectivas, expresivas e incluso motrices. Frente a la situación, en el país de Chile, el Consejo Nacional de la Cultura y las Artes (2015) mediante el programa ACCIONA buscó: “aportar al mejoramiento de la calidad de la educación a través del desarrollo de la

creatividad, la formación en artes y cultura, y el desarrollo de capacidades socioafectivas” (pág. 3), asimismo, según lo precisó el Consejo Nacional de la Cultura y las Artes, (2015) este programa surgió a partir de las demandas del estudiantado por querer acceder a una formación artística y actividades culturales de calidad, donde se brindó la importancia debida a las artes y la cultura para el desarrollo integral de cada estudiante.

En el Perú, la competencia del área de Comunicación crea proyectos desde los lenguajes artísticos, hace referencia a la educación artística donde los estudiantes lograron descubrir potencialidades en el ámbito artístico; asimismo, les permitió expresar sus sentimientos, emociones, ideas y culturas del entorno donde vive. Entonces, Rosario (2019) señaló que, el trabajo de la educación artística, es importante en la escuela actual, razón por la cual los docentes y estudiantes tienen que estar motivados, para poder desarrollar habilidades, destrezas y conocimientos, en el campo artístico, elaborando diferentes actividades artísticas, orientadas por el docente a fin de lograr objetivos previstos. De esta manera, se evidenció que los recursos didácticos lograban en los estudiantes contribuir significativamente en la mejora de la competencia crea proyectos desde los lenguajes artísticos.

Del mismo modo, en la región de Tacna se viene tomando en consideración el desarrollo de las artes dentro de la educación gracias a los

múltiples beneficios que presentan la enseñanza a través de ellas. Es así que Flores (2016) señaló que, los estudiantes deben de desarrollar la coordinación viso – manual el cual les permite poder lograr con más facilidad cualquier actividad manual, así como en la competencia crea proyectos desde los lenguajes artísticos en niño a través de los sentidos de la vista y el tacto podrá explorar y experimental cualquier material presente ante él y así describir las distintas maneras de combinarlos y poder crear algún producto de su interés, para de esta manera realizar actividades manuales. Por lo tanto, se denotó cuan esencial son los sentidos en los niños cuando exploran y experimentan los distintos materiales a través de la manipulación, desarrollando los diferentes aspectos del crecimiento del niño como el psicomotor, cognitivo y socioafectivo.

En los estudiantes de 5 años de una Institución Educativa Inicial de Tacna, se detectó mediante la observación, niños con limitaciones para desarrollar la competencia crea proyectos desde los lenguajes artísticos, donde demostraban insuficiente expresión de su creatividad, ya que, los niños no lograban manifestar sus habilidades artísticas en los diferentes talleres que se realizaban, de este modo se privaban de actividades naturales que normalmente practican en su cotidianidad, como la experimentación, la exploración y el descubrimiento, las cuales son muy importantes para lograr la competencia, puesto que, forman parte de los procesos didácticos de cualquier taller.

De este modo, se estableció que las causas secundarias por las que los estudiantes mostraban una insuficiente expresión de su creatividad, son las siguientes: Niños que no mostraban interés por explorar ni descubrir efectos que se podrían producir al combinar un material con otro, asimismo, niños que no se desenvolvían ni presentaban ideas al hacer uso de los diferentes lenguajes artísticos (dibujo, pintura, música, etc.), agregando el desconocimiento de su creatividad, donde tuvieron muy pocas propuestas de cómo usar el material presente, de igual modo, no manifestaban el proceso de la experiencia o su proyecto, ni deseaban describir lo que realizaron.

Finalmente, la causa principal fue la limitada metodología que empleaban los docentes que habían enseñado a los estudiantes de 5 años, mediante la cual se apreció la desinformación, así como, la inadecuada disposición de materiales o aprovechamiento de las habilidades de los estudiantes, por lo que se observó el desinterés por fortalecer este aspecto artístico que será de gran importancia en su próxima vida adulta.

De esta manera se propuso, el modelo didáctico “Manitos Creativas”.

## **1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA**

### **1.2.1. Problema principal**

¿Cuál es el desarrollo alcanzado por la competencia crea proyectos desde los lenguajes artísticos a través del Modelo didáctico Manitos Creativas del área de Comunicación en los estudiantes de 5 años de una Institución Educativa Inicial de Tacna, 2022?

### **1.2.2. Problemas secundarios**

- a. ¿Cuál es el nivel de la competencia crea proyectos desde los lenguajes artísticos del área de Comunicación en los estudiantes de 5 años de una Institución Educativa Inicial de Tacna, 2022 antes de la aplicación del modelo didáctico Manitos Creativas?
- b. ¿Cuál es el nivel de la competencia crea proyectos desde los lenguajes artísticos del área de Comunicación en estudiantes de 5 años de una Institución Educativa Inicial de Tacna, 2022 después de la aplicación del modelo didáctico Manitos Creativas?
- c. ¿Existen diferencias en el nivel de la competencia crea proyectos desde los lenguajes artísticos del área de Comunicación en estudiantes de 5 de

una Institución Educativa Inicial de Tacna, 2022 antes y después de aplicar el modelo didáctico Manitos Creativas?

### **1.3. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN**

#### **1.3.1. Objetivo general**

Desarrollar la competencia crea proyectos desde los lenguajes artísticos a través del modelo didáctico Manitos Creativas en el área de Comunicación en los estudiantes de 5 años de una Institución Educativa Inicial de Tacna, 2022.

#### **1.3.2. Objetivos específicos**

- a. Identificar el nivel de desarrollo de la competencia crea proyectos artísticos desde los lenguajes artísticos del área de Comunicación en estudiantes de 5 años de una Institución Educativa Inicial de Tacna, 2022 antes de la aplicar el modelo didáctico Manitos Creativas.
- b. Identificar el nivel de desarrollo de la competencia crea proyectos artísticos desde los lenguajes artísticos del área de Comunicación en los estudiantes de 5 años de una Institución Educativa Inicial de Tacna, 2022 después de la aplicar el modelo didáctico Manitos Creativas.

- c. Comparar el nivel de la competencia crea proyectos artísticos desde los lenguajes artísticos del área de Comunicación en los estudiantes de 5 años de una Institución Educativa Inicial de Tacna, 2022 antes y después de aplicar el modelo didáctico Manitos Creativas.

#### **1.4. JUSTIFICACIÓN E IMPORTANCIA**

El siguiente trabajo investigativo se originó, en vista, a que los estudiantes presentaban deficiencias en la creación de proyectos artísticos, afectando en gran medida a su creatividad, mutilando sus deseos por explorar, así como, su capacidad para representar sus ideas, emociones y sentimientos, a través del lenguaje de las artes, del mismo modo, perjudicó en la manera como el estudiante iba a comunicar sus logros, en relación a sus creaciones y a la forma como valoraban los trabajos de los demás. Entonces, el presente estudio se justificó bajo los siguientes aspectos:

##### **Aspecto teórico**

Porque se sustenta en aportes pedagógicos respecto al logro de la competencia crea proyectos a través de los lenguajes artísticos con el propósito de aportar con estrategias de enseñanza - aprendizaje en Educación inicial, cuyos resultados pudieron sistematizarse en una propuesta, para ser incorporado como conocimiento en la educación.

**Aspecto práctico**

Porque brindó una solución frente a las dificultades que tienen los niños para explorar libremente, proponer ideas para crear y compartir sus proyectos artísticos, con el fin de facilitar a los estudiantes, el que pudieran desarrollar su creatividad de manera innovadora, a través de la aplicación de talleres creativos, lo cual les permitió desencadenar su imaginación. Mientras que los docentes se informaban sobre cómo desarrollar las habilidades de sus alumnos mediante la utilización de diversas técnicas plásticas para un mejor desenvolvimiento motivador hacia sus niños.

**Aspecto social**

Porque aportó al desarrollo integral de los niños, como un componente esencial para poder comunicar y expresar sus sentimientos y pensamientos, siendo la creatividad, la expresión y la valoración elementos que permitían integrar la personalidad de los niños y les dieron la oportunidad de proponer soluciones creativas en su vida cotidiana. También, se logró estudiantes innovadores, que pudieron crear proyectos para contribuir a una sociedad creativa e innovadora.

**Aspecto metodológico**

Porque se realizó la construcción de un instrumento que cumplió con los requisitos mínimos de validez y confiabilidad, de tal manera, que se pudo estudiar el problema planteado y realizar una investigación de un



modo viable, con la finalidad, de que este estudio pueda ser utilizado como referente en otras investigaciones relacionadas a la creación de proyectos.

### **Importancia**

Porque permitió que los estudiantes de 5 años de una Institución Educativa Inicial de Tacna, 2022 desarrollaran la competencia “Crea proyectos desde los lenguajes artísticos”, donde se empleó el modelo didáctico “Manitos creativas” el cual se basó en diversas teorías, permitiendo que los estudiantes pudieran lograr y descubrir sus potenciales con respecto a las diferentes artes que existen. Por otro lado, el estudiante logró desarrollarse en los diversos aspectos como el físico, cognitivo y socioemocional, gracias a los múltiples beneficios que posee el poder interactuar a través de esta competencia.

## **1.5. HIPÓTESIS DE LA INVESTIGACIÓN**

### **1.5.1. Hipótesis general**

El modelo didáctico “Manitos Creativas” permite desarrollar la competencia crea proyectos desde los lenguajes artísticos en el área de Comunicación en los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial de Tacna, 2022.

### **1.5.2. Hipótesis específicas**

- a. La competencia crea proyectos desde los lenguajes artísticos del área de Comunicación en los estudiantes de 5 años de una I.E.I de Tacna, 2022 se encuentra en un nivel de inicio antes de la aplicación del modelo didáctico “Manitos creativas”
- b. La competencia crea proyectos desde los lenguajes artísticos del área de Comunicación en los estudiantes de 5 años de una I.E.I de Tacna, 2022 se encuentra en un nivel de logro después de la aplicación del modelo didáctico “Manitos creativas”
- c. Existen diferencias en el nivel de la competencia crea proyectos desde los lenguajes artísticos del área de Comunicación en estudiantes de 5 años de una I.E.I de Tacna, 2022 antes y después de aplicar la estrategia “Manitos creativas”.

## **1.6. VARIABLES**

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

Variable Dependiente: Competencia “Crea proyectos desde los lenguajes artísticos”

- a. Definición conceptual.** La creación en los diversos lenguajes artísticos tiene como base la expresión en los distintos lenguajes de los niños. La expresividad psicomotriz, unida a la capacidad de simbolizar, lo cual da pie a la exploración y a la producción plástica, musical, dramática y de la danza. Sin embargo, tratándose de niños pequeños, su producción con los lenguajes del arte tiene otro sentido y otros fines: son parte de su juego; surgen como una necesidad y no están destinados a la presentación para un público. (Ministerio de Educación, 2009, pág.132)
- b. Definición operacional.** La competencia es observable cuando los niños de 5 años usan recursos cognitivos para expresarse de manera artística a través de los diferentes lenguajes del arte, para ello, emplea las siguientes capacidades: Explora y experimenta los lenguajes del arte, aplica procesos creativos, socializa sus procesos y proyectos.

Variable Independiente: Modelo didáctico “Manitos creativas”

- a. Definición conceptual.** Un modelo didáctico es una herramienta teórico-práctica con pautas sobre diversas teorías en la que se pretende transformar una realidad educativa, orientada hacia los

protagonistas del hecho pedagógico como lo son estudiantes y docentes. (Romero & Moncada, 2007, pág. 445)

- b. Definición operacional.** Son un conjunto de teorías con pautas para diseñar materiales y propuestas pedagógicas orientadas al docente para poder lograr la competencia “Crea proyectos desde los lenguajes artísticos” en los niños de 5 años, durante las sesiones del área de Comunicación.

### 1.6.2. Operacionalización de las variables

**Figura 1**

*Variable dependiente: Crea proyectos artísticos*

Variables/ competencia	Dimensione s/ capacidades	Indicadores/ desempeños	Ítems	Instrument o
Variable dependiente: Crea proyectos artísticos	Explora y experimenta los lenguajes del arte	Explora de manera individual y/o grupal diversos materiales de acuerdo con sus necesidades e intereses.  Descubre los efectos que se producen al combinar un material con otro.	1,2,3	Lista de cotejo
	Aplica procesos creativos	Representa ideas acerca de sus vivencias	4,5,6,	

		personales y del contexto en el que se desenvuelve usando diferentes lenguajes artísticos		
	Socializa sus procesos y proyectos	Describe lo que ha creado y manifiesta lo que le gusta de la experiencia, o de su proyecto y del proyecto de otros	7,8,9	

Nota: Elaboración propia

## Figura 2

*Variable independiente: Modelo didáctico Manitos Creativas*

VARIABLES/ competencia	Dimensiones/ capacidades	Indicadores/ desempeños	Ítems	Instrumento
Variable independiente: Modelo didáctico Manitos Creativas	Exploración libre del material	Contacto con la realidad Manejo de recursos del entorno		
	Creación y experimentación	Vivencia de actividades. Canciones		
	Verbalización	Exponen la creación. Observa las creaciones de sus compañeros		

Nota: Elaboración propia

## **CAPÍTULO II**

### **FUNDAMENTOS TEÓRICOS CIENTÍFICOS**

#### **2.1. ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN**

##### **En el ámbito internacional**

Pincay y Ruiz (2022) en su investigación titulada “La creatividad en la expresión artística en niños de 4 a 5 años. Guía para docentes” en la universidad de Guayaquil, Ecuador. La metodología utilizada fue descriptiva, cuali – cuantitativa, el instrumento formulado fue el cuestionario en escala Likert y la entrevista. La población estuvo constituida por 22 personas, distribuida por 20 padres de familia de los estudiantes, 1 docente y 1 director. Dando como resultado que el 90% de padres de familia consideran la necesidad de una guía didáctica para que contribuya al aprendizaje de sus hijos. En conclusión, los padres de familia reconocen el valor del proceso de enseñanza – aprendizaje a favor de los niños, observando la importancia de la necesidad de una guía para los docentes para poder lograr el desarrollo de la creatividad y la expresión artística de sus hijos de 4 a 5 años de edad.

Jácome (2018), expone su estudio titulado “Actividades en el rincón de Artes Plásticas para estimular la creatividad en niños de 4-5 años”, Ecuador. Se llevó a cabo una investigación con un enfoque cuantitativo, con un diseño pre experimental. La muestra se conformó por un total de 20 estudiantes del nivel inicial 2, paralelo “A”, de la escuela de Educación Básica “29 de Mayo”, a quienes se evaluó a través de la técnica de la observación e instrumentos como ficha de observación, ficha de autoevaluación, encuesta y lista de cotejo. Los resultados dados por la lista de cotejo, comprueban que, en la Institución Educativa, después de realizar el pre-test, se entiende que, la mayoría de los niños, no cumplen con las capacidades suficientes en relación a la creatividad, por otro lado, en el pos-test, después de aplicar las actividades planteadas para la solución al problema, se exhibe una mejora en más del 89% de niños, en el desarrollo de destrezas creativas. En conclusión, crear un espacio enfocado a la expresión artística, en este caso, a través de la estrategia, “Rincón de Artes Plásticas”, ha permitido el desarrollo de habilidades importantes como la fluidez, la originalidad, la motivación y la elaboración, claves para actuar creativamente, siendo de beneficio para los educandos, puesto que, es a través de estas características que va a poder solucionar problemas de manera más eficaz y autónoma.

Llumiquinga y Tapia (2020), presenta su investigación que titula “Las técnicas plásticas y el desarrollo creativo de los niños y niñas de 3 a

5 años en el Colegio Militar Eloy Alfaro año lectivo 2019 – 2020 del DMQ”, Ecuador. Dicho estudio empleó un enfoque cuanti-cualitativo y responde a un diseño experimental. La población se constituyó de 116 niños y niñas, 1 coordinadora y 11 docentes, formando un total de 128 personas, para el registro de información se emplearon instrumentos como la ficha de observación y la lista de cotejo. De la investigación realizada se concluye que, aplicar técnicas plásticas para el desarrollo de la creatividad, favorece en gran medida al desarrollo integral de los estudiantes, puesto que, genera emociones y actitudes propicias para la enseñanza, asimismo, permite que se creen aprendizajes significativos, a través de conocimientos novedosos que el docente, lleva al aula, fortaleciendo su habilidades, capacidades, motricidad fina y creatividad.

Cantillo (2021) en su investigación denominada “Modelo pedagógico Didáctico basado en herramientas TIC para el mejoramiento del aprendizaje de las áreas de matemática y lengua castellana en las Instituciones Educativas oficiales del Municipio de Pueblo Viejo-Magdalena, Panamá”. Sostuvo una investigación con enfoque cuantitativo con una complementación cualitativa, siendo las técnicas de recolección de información la observación, la encuesta y revisión documental, con una población de 481 docentes y estudiantes. Donde el resultado arrojó que un 93.3% de estudiantes evidencian una alta motivación por el aprendizaje con el uso de software divertidos e interactivos para el proceso de



enseñanza – aprendizaje en contraste con los docentes que presentan un 69.3 % de motivación en la enseñanza de estas herramientas TIC. En conclusión, la propuesta del modelo pedagógico didáctico permitió que se habrá un gran abanico de posibilidades para que los estudiantes pueden adquirir los conocimientos y poder desarrollar habilidades como el razonamiento matemático, pensamiento crítico, pensamiento computacional y resolución de problemas, logrando en cada uno competencias idóneas para su desarrollo personal.

### **En el ámbito nacional**

Licla (2017), realiza la investigación titulada “Aplicación de los lenguajes artísticos para mejorar las habilidades sociales en los niños de 3 años de la Institución Educativa Inicial 386 VRHT, Independencia” para optar el grado académico de maestra de Educación Infantil y Neuroeducación en la Escuela de Posgrado de la Universidad César Vallejo de Lima en el Perú. La metodología utilizada fue dentro del enfoque cuantitativo de la investigación aplicada con diseño cuasi experimental, que recogió la información en un periodo específico en niños de 3 años de la I.E.I. 386 VRHT, Independencia. La muestra estuvo conformada por 40 niños divididos en dos grupos, 20 niños en el grupo control y 20 niños en el grupo experimental. Los resultados de la investigación confirman que la aplicación de los lenguajes artísticos en la autoestima en los niños de 3 años es diferente al 95% de confiabilidad de

acuerdo a la prueba no paramétrica U de Mann Whitney, obteniendo mejores resultados el grupo experimental como lo indica el rango promedio 40,11. De la investigación, se concluye que, la aplicación de los lenguajes artísticos mejora significativamente las habilidades sociales en los niños de 3 años de la Institución Educativa Inicial 386 VRHT.

Tamariz, (2021) elabora una investigación que se denominó “Lenguajes artísticos en los logros de aprendizaje con sesiones virtuales en niños de 4 años de una Institución Educativa limeña” en la ciudad de Lima en el Perú. El presente estudio tiene un enfoque cuantitativo, con un diseño cuasi experimental. Este informe, se desarrolló con una muestra de 26 estudiantes, distribuidos equitativamente, donde se estableció que un grupo sería el grupo control y el otro experimental. La técnica empleada fue la observación y el instrumento la guía de observación. Los resultados indican que, en lo que respecta la variable logros de aprendizaje, en el pretest, las medias del grupo control y experimental, difieren en 0.04, por otro lado, en el posttest, se pueden contrastar diferencias significativas, puesto que, la diferencia es mayor a 0.9. Se concluye que, crear sesiones de aprendizaje basadas en los lenguajes artísticos en un entorno virtual, resulta altamente efectivos, puesto que, existe mayor logro de aprendizajes en el grupo experimental, a comparación del grupo control, sujetos que continuaron un diseño tradicional.

Ballón (2019) desarrolló una tesis titulada “Las técnicas gráfico plásticas para el desarrollo del lenguaje artístico en niños de 4 años de la I.E.P. Milagrosa Nuestra Señora del Carmen - San Juan de Lurigancho - 2019” en Lima, Perú. El tipo de investigación fue cuantitativo con un diseño cuasi - experimental. La población estuvo conformada por un total de 50 estudiantes, pertenecientes a la Institución Educativa y la muestra, se constituyó por 25 escolares del aula Amarilla y 25 del aula Celeste, ambos grupos del mismo grupo etario, que corresponde a los 4 años. La recolección de datos se llevó acabo del registro de observación como instrumento y la ficha de observación como técnica. Los resultados demostraron que, en el pretest, 88% de los estudiantes del pre test se encontraban en inicio, 8% en proceso y 4% en logro, con respecto al grupo experimental, el 92% se posicionaba en inicio, 8% en logro y ninguno en logro, posteriormente, después de aplicar las estrategias, se puede evidenciar que, en el postest, el grupo control el 88% de estudiantes se encuentra en proceso, y un 12% en logro, cabe mencionar que, el grupo experimental en un 100% alcanzaron el nivel de logro. Se concluye que, aplicar técnicas gráfico plásticas influyen significativamente al desarrollo de los lenguajes artísticos, por lo que, se considera importante, permitir a los niños disfrutar sin límites de sus habilidades creativas, ya que, el sujeto se va a ver favorecido en su desarrollo integral a través de actividades que son de su interés.

Arevalo (2018), en su investigación titulada “Modelo didáctico para contribuir a la mejora de procesos de enseñanza – aprendizaje en entornos virtuales en la Universidad Señor de Sipán modalidad a Distancia en la Región Lambayeque, Perú”. El tipo de investigación fue cuantitativa, no experimental con un diseño descriptivo. La población se constituyó por 670 estudiantes de las carreras profesionales de la facultad de ciencias empresariales. El instrumento aplicado fue el cuestionario y la técnica fue la encuesta. Los resultados demuestran que los estudiantes se encuentran 30% insatisfechos con el desempeño del tutor virtual y metodologías empleadas. Se concluye que, para cumplir con las competencias de un área curricular que los ayuden a construir sus conocimientos se requiere de la aplicación de un modelo didáctico.

López (2021), en su investigación denominada “Modelo didáctico con software libre para la competencia de comunicación en niños de 5 años- Institución Educativa Inicial N° 494-Chota-Cajamarca” efectuó una investigación de tipo cuantitativo, con un diseño descriptivo. La población se conformó de 30 niños, quienes fueron evaluados a través de la ficha de observación. Se concluye que, los niños presentan más dificultades en la producción de textos, a comparación que la comprensión de textos, por ello, para contribuir al desarrollo de la competencia se propuso la aplicación de un Modelo Didáctico.

### **En el ámbito local**

Tejerina (2019), en su estudio denominado “Aplicación de la estrategia de creatividad “Creman” para incrementar el nivel de desarrollo del lenguaje gráfico plástico, en los niños y niñas de 5 años “B” de la sección “Morada” de la Institución Educativa Inicial N.º 199 "Espíritu Santo" Tacna 2016”. Esta investigación se ubica dentro de un enfoque cualitativo, con un diseño de investigación acción. La muestra se enfoca en un total de 26 niños de 5 años pertenecientes a la sección “Morada”, participantes a quienes se les aplicó instrumentos como la ficha de observación, la rúbrica de observación y el guion de preguntas. Los resultados indican que del 55% que se encontraba en la escala “B”, ahora se en un nivel del 10% y, por otra parte, un 45% de estudiantes se ha distribuido entre la escala “A” y “B”. La práctica de la docente requiere mejorar, para aplicar estrategias más adecuadas para el desarrollo de la expresión gráfica de los estudiantes. Por otro lado, en la evaluación realizada a los estudiantes, indica que los métodos usados por la docente son insuficientes o pedagógicamente inefectivos. Se concluye que, la aplicación de la Estrategia Creatividad Manual “Creman” ha permitido que los lenguajes artísticos de los niños se eleven, gracias las diversas experiencias y momentos que ofrece, siendo un avance positivo, logrando así su objetivo principal, asimismo, se consiguió que, la docente reflexionará acerca de su desempeño y asumiera un compromiso y un cambio de actitud para aplicar la propuesta presentada por la investigadora.

Turco y Ticona (2020) en su tesis nombrada “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”. El estudio aquí presente es de tipo Aplicado con un diseño Preexperimental. La muestra está constituida por un total de 20 niños de 5 años, sujetos a quienes se les empleó, para su evaluación una lista de cotejo para valorar su desempeño. Los resultados comprueban que, antes de la aplicación del programa, el 10.00% de los estudiantes se encontraban en un nivel en el área de psicomotricidad fina, sin embargo, después del programa ello incrementa en un 40.00%. Se concluye que, después de aplicar las técnicas gráficas existen mejoras notables en el estudiantado, lo que les permite tener una mayor eficacia y precisión realizando movimientos más exactos, los cuales les servirán posteriormente, para llevar a cabo, actividades de la vida cotidiana.

Colorado (2020) en su tesis titulada “Aplicación de la Técnica de Dibujo y Modelado en Arcilla para elevar la creatividad de los educandos del primer grado de Educación Primaria de la Institución Educativa Gerardo Arias Copaja Tacna”. La presente es una investigación aplicada con diseño cuasi experimental, con una muestra de 50 educandos de la Institución Educativa del primer grado de las secciones de “B” y “C” que conformaron los dos grupos de estudio. Al término de la investigación se

comprobó en el Test de Creatividad del grupo experimental que la creatividad se elevó por efecto de la aplicación de las técnicas de dibujo y modelado en arcilla en comparación con el rendimiento de los educandos del grupo de control. En conclusión, las técnicas gráficas plásticas son importantes para obtener resultados favorecedores en el aprendizaje, la selección y descripción de técnicas creativas ofrece la facultad para elevar los conocimientos, aplicar técnicas innovadoras contribuye a una mejor enseñanza en las artes plásticas, puesto que, estimula capacidades creativas.

Para concluir, todos los antecedentes antes expuestos a nivel, internacional, nacional y local, dieron muestra de las distintas investigaciones realizadas, los cuales sostuvieron resultados positivos en la aplicación de sus propuestas en cada una de las muestras aplicadas, donde a su vez, se evidencian la eficacia de la resolución ante los problemas planteados que se presentaron en el desarrollo de las distintas investigaciones antes expuestas, de modo que, se presentan claros precedentes que brindan resultados de la validez que permitieron alcanzar sus objetivos planteados en cada una de ellas, siendo esencial para tomar de base y alcanzar los objetivos de la presente investigación y brindar resultados pertinentes.

## **2.2. BASES TEÓRICAS**

### **2.2.1. VARIABLE DEPENDIENTE. COMPETENCIA CREA PROYECTOS DESDE LOS LENGUAJES ARTÍSTICOS**

#### **2.2.1.1. Área de Comunicación.**

El área de Comunicación forma parte de las áreas curriculares del sistema de educación peruano, en el nivel de educación inicial, se orienta al desarrollo de habilidades comunicativas tales como hablar, leer, escuchar y escribir, los cuales le serán beneficiosos para la vida.

Según el Ministerio de Educación (MINEDU, 2016), la comunicación, desde los orígenes del hombre, constituyó una necesidad para comunicarse con sus semejantes y poder transmitir sus sentimientos, emociones e ideas. El ser humano, demuestra capacidades inigualables, puesto que, desde su nacimiento y frente a sus necesidades biológicas encuentra la manera de ser escuchado y atendido por sus progenitores, al emplear desde sus posibilidades, diferentes recursos como balbuceos, gestos, miradas y llantos, mediante los cuales, los bebés, expresan necesidades, intereses y emociones. Las experiencias comunicativas, le ofrecen al niño, mayores oportunidades para ampliar su vocabulario y, por ende, expresarse de manera cada vez más adecuada a la situación,



permitiendo a los niños desarrollar su curiosidad para leer cuentos e historias e incluso escritos de su contexto, asimismo, toman conciencia de su oralidad para comunicarse con su entorno hablando y escribiendo en un papel. Por otro lado, también se brinda la oportunidad de expresarse a través del sonido (música), las imágenes (dibujos, pinturas, películas), las acciones (danza, teatro) y los objetos (esculturas, construcciones), ampliando así sus recursos expresivos acorde con su desarrollo integral.

De acuerdo al, Ministerio de Educación de Chile (MINEDUC, 2018), el ámbito de Comunicación Integral está constituido por el lenguaje verbal y el lenguaje artístico, los cuales se ponen en manifiesto desde el nacimiento, etapa en la cual el individuo se encuentra abarrotado de situaciones comunicativas que le permiten expresarse de manera gestual y corporal, consecutivamente, al desenvolverse en espacios cada vez más complejos, su comunicación se perfecciona, al mismo tiempo que se relaciona con otros tipos de expresión, como las diversas manifestaciones del arte.

Entonces, el Área de Comunicación es aquella que surge como una necesidad del estudiantado por satisfacer aquellas necesidades comunicativas y desarrollarlas progresivamente para lograr una expresión cada vez más adecuada a su contexto, de modo que, pueda desempeñarse en la realidad de manera competente a través de habilidades como hablar,

escuchar, leer, escribir y crear, que le permitirán aumentar sus posibilidades de expresión.

#### **2.2.1.2. Enfoque por competencias**

El enfoque por competencias es la teoría del aprendizaje que es aplicada actualmente; a través del cual, el sistema de educación peruano, se despliega. Según Perrenoud (2009), el enfoque por competencias constituye una herramienta pedagógica potente para apoyar el desarrollo de saberes a través de situaciones reales que promuevan su participación en la realidad, por ello, es una necesidad, principalmente para orientar la enseñanza y aprendizaje. Asimismo, González, (2006); Perrenoud, (2011) citados por Perilla (2018) plantean que a este concepto se le ha atribuido tres facultades importantes como el saber saber(contenidos), el saber hacer(habilidades) y el saber ser (actitudes), a través de estos pilares es que se podrá lograr los objetivos propuestos y el Perfil de egreso de la Educación Básica. Del mismo modo, Tobón (2006) señala que, la enseñanza basada en este enfoque integra la teoría con la practica en cada una de las actividades, promoviendo la formación integral y el aprendizaje autónomo del estudiante el cual es una condición esencial para un proyecto pedagógico.

Entonces, el enfoque por competencias garantiza el aprendizaje de los estudiantes a través de actividades que son de su interés vivencial, puesto que le permite descubrir, experimentar y socializar. Su importancia radica en su orientación teórica-práctica, ya que, implica actuar frente a situaciones conflictivas de la mejor manera, para lograr el dominio de un contenido que contribuya a la solución de retos de la realidad.

### **2.2.1.3. Enfoques del Área de Comunicación**

El área de Comunicación posee una teoría que brinda a los docentes información teórico y metodológica sobre los procesos a seguir para lograr así el desarrollo de competencias de manera satisfactoria, de tal manera que, los estudiantes gocen de una educación acorde a sus intereses, características y necesidades, alineado de manera constructiva al propósito del enfoque comunicativo.

El enfoque que sustenta el área de comunicación es el comunicativo, el cual se manifiesta cuando los niños hacen uso y práctica de la comunicación en su cotidianidad con las personas que se encuentran en su entorno y contexto, por ello, se expone lo siguiente:

Según el MINEDU (2016), los estudiantes usan el lenguaje para recepcionar información, comprenderla y posteriormente producirla dando

una respuesta a los diferentes estímulos a través de textos, ya sean orales o escritos, por lo que, esto lo hace de carácter comunicativo. Aquellas acciones comunicativas constituyen una actividad colectiva, donde cada uno se expresa usando el lenguaje de distintos modos para proporcionar un mensaje, es así que, se considera como las prácticas sociales. Las prácticas comunicativas se dan desde los diferentes contextos sociales y culturales, una persona adopta una forma de habla de acuerdo al medio en el que coexiste, por lo que adquiere particularidades que forman parte de la identidad individual y colectiva.

Por otro lado, a la competencia crea proyectos desde los lenguajes artísticos, que implica una forma de expresión, se le atribuyen dos enfoques, ante ello, MINEDU (2016) expone lo siguiente:

- De carácter multicultural, porque considera transcendental cada manifestación del arte, sin importar el contexto, de tal manera, que se promueva el amor y aprecio a sus orígenes culturales. Asimismo, La Hoz (2019) explica que “busca que la experiencia artística se conecte con la experiencia cultural de los estudiantes” (pág. 17). Es decir, el arte es el puente que los lleva a reconectarse con su cultura, pues al expresarse artísticamente dan a conocer vivencias, ideas, pensamientos, sueños, entre otros, que evidencian costumbres o tradiciones propias de su identidad cultural.

- Es interdisciplinario, porque integra diversas expresiones del arte y no se priva en tan solo uno, sino que considera como lenguaje artístico todo aquello que articule actividades donde un autor o varios demuestren su creatividad y placer al dar a conocer su resultado. De acuerdo a, La Hoz (2019), este enfoque “enfatisa la intención, la idea o el mensaje antes que las técnicas que se usan” (pág. 17). En este aspecto, el arte se entiende como una forma de expresión que brinda a las personas oportunidades para ser escuchados a través de un lenguaje artístico.

En conclusión, es importante tomar en cuenta el enfoque comunicativo en este estudio, puesto que, aborda la expresión y comunicación, además es indispensable, ya que, está destinado a la meditación acerca de la utilización del lenguaje, siendo multifuncional, asimismo, contribuye a potenciar los desempeños de los estudiantes en la creación y valoración de diversas manifestaciones literarias, además, el desarrollo de habilidades y capacidades relacionadas al área serán decisivos para su desenvolvimiento en su vida adulta. También, el enfoque multicultural e interdisciplinario, atribuidos a la competencia de crea proyectos desde los lenguajes artísticos, son importantes, pues, el arte posee cualidades culturales donde el artista da a conocer el amor que siente por lo que lo identifica, y a la vez, integra diferentes disciplinas, es decir,

no se centra solo en una cosa, sino que busca que se originen nuevas formas de expresión artística, sin privar, ni discriminar o desvalorizar.

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

Dentro del área de Comunicación se busca que los estudiantes logren comprender y expresar mensajes orales y escritos para poder interactuar con otros mediante el uso del lenguaje. En ese sentido, Tobón (2007) define a la competencia como, “procesos complejos de desempeño con idoneidad en determinados contextos, integrando diferentes saberes (saber ser, saber hacer, saber conocer y saber convivir), para realizar actividades y/o resolver problemas con sentido de reto, motivación, flexibilidad, creatividad, comprensión y emprendimiento” (pág. 15). Por otro lado, el MINEDU (2016) señala que la competencia es la “facultad que tiene una persona de combinar un conjunto de capacidades a fin de lograr un propósito específico en una situación determinada, actuando de manera pertinente y con sentido ético”. (pág. 29). Entonces, se entiende por competencia aquella facultad que implica actuar a través de procesos complejos los cuales permiten seleccionar y combinar un conjunto de capacidades con idoneidad en determinadas situaciones, que significan un conflicto y requieren de un actuar pertinente, mediante una composición de saberes para su resolución.

De esta manera, MINEDU (2016) propone las siguientes competencias del área de Comunicación:

- a. **Se comunica oralmente en su lengua materna.** El ser humano, desde su concepción, es capaz de percibir, es de esta forma que, puede recibir estímulos, posteriormente, al nacer, el niño se encuentra frente a diversas situaciones comunicativas proporcionadas por su entorno, donde responde a través de una comunicación basada en gestos, movimientos, miradas, llantos, entre otros, es en la interacción con sus figuras de apego y semejantes que descubrirá palabras que lo ayudarán a relacionarse de una manera cada vez más adecuada, de acuerdo a su propósito. El desarrollo de la comunicación es constante y progresiva.
  
- b. **Lee diversos tipos de texto en su lengua materna.** Desde los primeros años de vida el niño establece su primer contacto con el mundo escrito al elegir y explorar los textos que se encuentran en su entorno como cuentos, recetarios, revistas infantiles, entre otros, que el progenitor pone a su alcance para poder incentivar ese momento de lectura. A partir de estas oportunidades que tiene el niño de poder escuchar crea un interés en ellos, permitiendo también su pensamiento crítico al expresar sus gustos y preferencias sobre los textos.

- c. **Escribe diversos tipos de texto en su lengua materna.** El inicio de la adquisición de la escritura se da cuando los niños empiezan a plantearse preguntas sobre cómo se escribe alguna palabra que es de su interés, de esta manera surge el proceso de dos formas de representación gráfica: el dibujo y la escritura. En sus primeros escritos los niños empiezan con grafismos para poder expresar sus ideas para después pasar a escritura con linealidad y direccionalidad, dando la oportunidad que ellos creen su propia escritura (hipótesis) que irá evolucionando a través de la interacción con la docente, mediante juegos de escritura.
- d. **Crea proyectos desde los lenguajes del arte.** Desde muy pequeños los niños tienen contacto con diferentes recursos los cuales, pueden percibir, explorar, combinar y representar generando imágenes, todo ellos de una forma natural o a modo de juego, haciendo uso de sus sentidos en esencial los de la vista y el tacto. Por ello, la creación de los diversos lenguajes artísticos como la danza, el canto, el dibujo y el modelado, entre otros, permitirá al niño manipular y transformar, dejar rastro o crear imágenes diversas de su propia creación y expresar también sus emociones, sentimientos e ideas a través de estas producciones.



Se concluye que, para efectos del presente estudio, se estará abordando la competencia “Crea proyectos desde los Lenguajes Artísticos” debido a que los estudiantes del aula, presentan dificultades para la creación de proyectos. Asimismo, es importante esta competencia para poder promover las inteligencias múltiples dando cabida a un mundo de descubrimientos y reflexión de sus acciones. De esta forma, se posibilita que el niño encuentre su mejor manera de manifestarse, pero para que la expresión aflore, el niño necesita percibir afecto, sentirse escuchado y en confianza. Esto será promovido por la docente, quien generará un clima adecuado.

#### **2.2.1.5. Proyecto creativo**

Para dar a conocer un poco más sobre el concepto de la competencia Crea Proyectos desde los Lenguajes Artísticos, se debe partir por definir un proyecto, por tal motivo se puede mencionar que es un conjunto de acciones planificadas con el fin de lograr un objetivo. Asimismo, Estay (2007) define al proyecto como la acción intencionada hacia la obtención de un resultado como solución a la misma. En síntesis, los proyectos son acciones que se toman para poder dar una solución o cambiar un entorno, dando así respuesta a un problema.

Por otro lado, el proyecto creativo es un desafío que se plantea para generar una idea de forma original, siendo la creatividad esencial para ejecutarla. En este sentido, la creatividad, que es una cualidad innata del ser humano, es el elemento esencial para la creación de este tipo de proyecto, porque a través de ella se implementaran herramientas como atracción para las personas, generando potencialidad al momento de aplicar dicho proyecto creativo para la solución de un problema.

#### **2.2.1.6. Lenguajes artísticos**

Según el Ministerio de Educación de Chile, (2008) los lenguajes artísticos son la facultad de los niños y niñas de manifestar de manera creativa la realidad en la que habitan al generar un producto a través de su originalidad desde sus sentimientos, ideas y experiencias.

Asimismo, según Gaitán & García, (2018) los lenguajes artísticos son la fuente que permite a los niños y niñas expresar sus emociones al plasmar diversos elementos que reúne de su realidad para formular un producto.

Además, según Bahamonde, Cando, & Panchi (2021) el lenguaje artístico constituye una serie de códigos estéticos, que el niño o niña

emplea para transmitir un mensaje, haciendo uso de las diversas manifestaciones artísticas.

Entonces, se puede concluir que, los lenguajes artísticos están constituidos por una serie de códigos estéticos que los niños y niñas emplean para transmitir un mensaje que contempla sus sentimientos, ideas y experiencias, en mérito a los diversos elementos que percibe de su realidad, a través de un producto desarrollado desde la naturaleza del niño.

#### **2.2.1.7. Clasificación de los lenguajes artísticos**

Según el Ministerio de Educación (2013) los lenguajes artísticos se clasifican en los siguientes:

- a. Lenguaje dramático. Es aquel cuyo principal gestor es el cuerpo, pues se vale de gestos, movimientos y palabras. Su principal elemento es la acción, porque es un modo de expresión y comunicación. Posee una serie de componentes como argumento, personajes y secuencia de acciones.
- b. Lenguaje de la danza. Se manifiesta cuando el cuerpo integra emociones, movimiento e imaginación para expresarse, es decir, es

aquella que se basa en la expresión corporal que surgen en inspiración de la música y melodías que percibe del exterior.

- c. Lenguaje musical. Es la actividad de combinar aquellos sonidos que el ser humano puede producir con armonía, melodía y ritmo.
- d. Lenguaje gráfico-plástico. Es aquel que se vale de las manos para dejar un registro visual con la ayuda de herramientas.

Por lo tanto, los lenguajes artísticos que propone el Ministerio de Educación son cuatro, lenguaje dramático, lenguaje de la danza, lenguaje musical y lenguaje gráfico plástico.

#### **2.2.1.8. Importancia de la Competencia Crea Proyectos desde los Lenguajes Artísticos**

Para explicar la importancia de esta competencia, es necesario partir de la significancia de crear o de la creatividad, según Expósito (2019) es fundamental porque permite generar ideas creativas para solucionar problemas de manera rápida y sencilla, fortalecer la capacidad para mantener relaciones con las personas que se encuentran alrededor, son varias las disciplinas que dependen de la capacidad de innovar, puesto que, todo aquello que hace fácil vivir se debe a la imaginación, es un medio

de expresión favorable para quienes se les dificulta la comunicación oral, ayuda a comprender y revalorar otras culturas.

El Ministerio de Educación Nacional de Colombia (MinEducación, 2014), asegura que los lenguajes artísticos en el nivel de educación inicial brinda el ambiente ideal para que los niños desarrollen su capacidad por sentir empatía o ternura, asimismo les ayuda a crear sus propios aspectos estéticos a valorar para difundir su perspectiva acerca del mundo, es decir, favorece la capacidad de percibir sentimientos de acuerdo a una moral, así como, ayuda a explorar sus intereses en relación al arte, para llevar a cabo sus propias creaciones y compartirlas.

Por otra parte, el MINEDU (2015), indica que es importante porque sirve como un medio de expresión, especialmente empleada por aquellas personas se les dificulta verbalizar lo que sienten, piensan, creen, opinan, sueñan, quieren, etc.; es entonces que, los diversos lenguajes del arte permiten que aflore la expresión en cada individuo, brindándoles la facultad para manifestarse como mejor se les acomode, asimismo, promueve en los mismos individuos el desarrollo de diversas inteligencias, del mismo modo, la autorreflexión de sus acciones que se encuentran reflejadas en su arte, así como, los ayuda a descubrir sentimientos, percepciones, comportamientos o sueños que se encontraban ocultos.

Por lo tanto, la creación de proyectos desde los diversos lenguajes artísticos, es una poderosa herramienta para comunicar, crear, innovar, culturizar y es imprescindible porque contribuye al logro de la expresión, al desarrollo de destrezas para mejorar la interacción, a idear eficientemente soluciones a dificultades, conocer las culturas que coexisten en un determinado lugar, a ser susceptibles frente a los sentimientos ajenos, a explorar lares de sí mismo que lleve a encontrar sus gustos, intereses e ideas que desee exteriorizar y a desarrollar sus demás talentos a través de la creatividad.

#### **2.2.1.9. Capacidades de la competencia Crea Proyectos desde los Lenguajes Artísticos**

Las capacidades son las habilidades, conocimientos y actitudes del estudiante para poder afrontar una determinada situación (MINEDU, 2016). De este modo cuando el estudiante crea proyectos desde los lenguajes artísticos, combina las siguientes capacidades:

- a. Explora y experimenta los lenguajes del arte. Donde se manipulan los materiales para efecto de descubrir lo que pueda pasar al combinarlos.

- b. Aplica procesos creativos. Donde se aplica los criterios para poder elaborar una creación.
- c. Socializa sus procesos y proyectos. Donde se dará a conocer lo creado, valorando su proyecto y el de otros.

En conclusión, las capacidades mencionadas están estrechamente relacionadas para permitir el logro de la competencia, por lo tanto, se aplican todas sin excepción al ejecutar una actividad de aprendizaje y así poder alcanzar el logro de la competencia.

#### **2.2.1.10. Desempeños de la Competencia Crea Proyectos desde los Lenguajes Artísticos.**

Según el MINEDU (2016) señala que, “los desempeños ilustran las acciones que podemos observar en los niños con respecto al nivel de desarrollo de las competencias establecidas para el nivel de Educación Inicial” (pág. 30), asimismo, según Sotomayor (2018) los desempeños “son descripciones específicas de lo que hacen los estudiantes respecto a los niveles de desarrollo de las competencias” (pág. 52). En este sentido, implica un “proceso predominantemente ejecutor que da cuenta de la competencia, del cumplimiento de los aspectos inherentes al ejercicio de la actividad.” (Suárez et al., 2007, pág. 34). Entonces, son aquellas

descripciones definidas que permiten evidenciar actuación competente que realiza el estudiante, en la cual, cumple una serie de procesos haciendo uso de sus conocimientos, habilidades y aptitudes.

Por tal motivo, los desempeños son esenciales para poder ejecutar la competencia, porque permitirá identificar el nivel de desarrollo según la edad del estudiante. Por ello, cuando el estudiante de 5 años crea proyectos desde los lenguajes artísticos, se observan desempeños como los siguientes. (Ministerio de Educación, 2016, pág. 137)

- Explora de manera individual y/o grupal diversos materiales de acuerdo con sus necesidades e intereses. Descubre los efectos que se producen al combinar un material con otro.
- Representa ideas acerca de sus vivencias personales y del contexto en el que se desenvuelve usando diferentes lenguajes artísticos (el dibujo, la pintura, la danza o el movimiento, el teatro, la música, los títeres, etc.).
- Muestra sus creaciones y observa las creaciones de otros. Describe lo que ha creado. A solicitud de la docente, manifiesta lo que le gusta de la experiencia, o de su proyecto y del proyecto de otros.



En conclusión, cada desempeño permite conocer el nivel del estudiante ante el proceso del desarrollo de la competencia y las capacidades que debe lograr frente a cada sesión programada, asimismo, da pie a reconocer el proceso didáctico por el cual se logrará la actividad exitosamente, permitiendo la facilidad del docente al planificar.

#### **2.2.1.11. Procesos Didácticos de la Competencia Crea Proyectos desde los Lenguajes Artísticos.**

Según Rosero et al. (2020) los procesos didácticos se definen como “una serie de acciones integradas que debe de seguirse ordenadamente por el docente dentro del proceso educativo para el logro de un aprendizaje efectivo.” (pág. 637), por ello, constituyen aquellos métodos que posee cada área para poder facilitar el aprendizaje y diseñar estrategias pertinentes, de acuerdo a las características, necesidades e intereses de sus estudiantes para aplicarlas durante el desarrollo de la sesión, lo cual permitirá una mejor interacción con sus estudiantes, de este modo, poder consolidar conocimientos y desarrollar las competencias que se requieren. Para efectos de la presente investigación, se considerará un lenguaje artístico, el cual será el gráfico plástico, el cual se impartirá con criterio e intención pedagógica.

- a. **Gráfico Plástico.** Según el MINEDU (2013) esta expresión se define como “aquella que se vale de materiales que pueden ser transformados o en los que se puede dejar una huella o registro visual con la ayuda de herramientas” (pág. 24). Por tal motivo, la imaginación y la creatividad se ven estimuladas en los estudiantes al encontrarse con oportunidades de expresarse cuando manipulan los materiales proporcionados por la docente, es entonces que pueden hallar la mejor ruta para disfrutar de la expresión gráfico plástica haciendo conocer sus sentimientos y emociones. (Gozme, 2021)

Por tal motivo, este lenguaje es una actividad donde el estudiante, a través de los materiales propuestos ejecuta un proyecto artístico, haciendo uso de su imaginación, su creatividad y de su motricidad fina, ya que, tiene una intención vigorizante, además a través de esta manifestación los estudiantes se verán en la posibilidad de expresarse y manifestar sentimientos, emociones, pensamientos, ideas que deben ser considerados e interpretados por la docente. Según MINEDU citado por Avila (2018) se establecen las siguientes secuencias didácticas:

- **Asamblea.** Es un espacio, en el cual se forja un ambiente para dialogar y conversar sobre el desarrollo de la actividad, del mismo modo, se recuerda los acuerdos de convivencia y acerca

del cuidado del material, para realizar el trabajo lo mejor posible.

- **Exploración del material.** Los estudiantes realizan una indagación o análisis de manera libre acerca del material propuesto y gestionan ideas, de acuerdo, a su interés o necesidad, tomando en cuenta sus posibilidades de uso para realizar el proyecto artístico.
- **Desarrollo de la actividad.** Los estudiantes ejecutan la idea que han gestionado con el material que ha sido elegido.
- **Verbalización.** Los estudiantes comparten lo que han realizado en forma de asamblea, comenta lo que ha realizado con los materiales y del mismo modo, observa lo que sus compañeros han creado y proponen otras actividades que quisieran realizar, del mismo modo responden a preguntas.

En conclusión, los procesos didácticos mencionados pertenecen a la aplicación del taller de gráfico – plástico, los cuales son permiten de manera didáctica poder evaluar las capacidades y así poder alcanzar el logro de la competencia crea proyectos desde los lenguajes artísticos dentro del taller grafico plástico.

## 2.2.1.12. Dimensiones de la Competencia Crea Proyectos desde los Lenguajes

### Artísticos

Las dimensiones dentro de la competencia serán consideradas las capacidades de la misma, en tal sentido se señala que las capacidades son las habilidades, conocimientos y actitudes del estudiante para poder afrontar una determinada situación (MINEDU, 2016). De este modo cuando el estudiante crea proyectos desde los lenguajes artísticos, combina las siguientes capacidades:

- a. **Explora y experimenta los lenguajes del arte.** Los estudiantes exploran con interés los diversos materiales a su alcance para poder desarrollar sus habilidades en el campo artístico, imaginan todo lo que van a realizar o ejecutar desde los lenguajes artísticos mediante la experimentación de cada cosa que se les presente, a su vez presentan la impresión o sentimiento de descubrir, comprobar y demostrar sus habilidades creativas.
- b. **Aplica procesos creativos.** Los estudiantes generan ideas, toman decisiones, investigan y ponen en práctica conocimientos para poder elaborar un proyecto artístico individual o grupal, en este sentido la creatividad será importante porque se parte de ella para poder tomar la decisión para que nazca el trabajo significativo.

- c. **Socializa sus procesos y proyectos.** Significa comunicar sus descubrimientos y compartir sus creaciones con otros para reflexionar sobre sus ideas y experiencias. Asimismo, el estudiante podrá apreciar de manera crítica las diferentes manifestaciones culturales artísticas.

En este sentido se puede señalar que todas las capacidades de la competencia crea proyectos desde los lenguajes artísticos son muy importantes para poder lograr el propósito dentro de cada sesión de aprendizaje donde se aplique, siendo este mismo el proceso que se seguirá en posteriores clases.

De esta manera la presente investigación se centrará en trabajar con mayor intensidad la capacidad de socializa sus procesos y proyectos, al observar que los estudiantes muestran mayor dificultad en ella.

No obstante, es esencial recalcar que no es posible trabajar con una sola capacidad dentro de la sesión, sino más bien con todas de manera conjunta puesto que son la secuencia para poder lograr los propósitos de aprendizaje.

## **2.2.2. VARIABLE INDEPENDIENTE. MODELO DIDÁCTICO**

### **2.2.2.1. Modelo Didáctico**

Para poder abordar el concepto de modelo didáctico, es necesario hacer de conocimiento el significado de modelo, en este sentido, Gago (1999), citado en Sesento (2008) “define modelo como ejemplar o forma que uno propone y sigue en la ejecución de una obra artística o en otra cosa” (pág. 12). Por otro lado, Aguilera (2000) citado en Acosta (2019) señala al modelo como “una representación parcial de la realidad o muestra para conocer algo” (pág. 2). Entonces, se puede precisar que, un modelo es un patrón de acción a seguir que uno propone para alcanzar algún conocimiento.

En cuanto a la didáctica, Nérici (1970) la define como la ciencia de las estrategias y técnicas para la enseñanza, que el docente aplica con el objetivo de orientar el aprendizaje de los estudiantes. De igual manera, Villalpando (1965) señala que, la didáctica implica que aquellos individuos en proceso de formación cumplan de manera puntual con un propósito a través de una ruta que les ayude a integrarse y superarse. Entonces, la didáctica se define como un conjunto de recursos que permitirán encaminar al docente en el logro de un objetivo específico en

beneficio del aprendizaje del estudiante, de modo que, en el progreso, se supere desde sus propios conocimientos.

Teniendo en cuenta las definiciones de modelo y didáctica se precisa que, un modelo didáctico es una muestra teórica con estrategias a seguir para poder dirigir el aprendizaje y superación de un sujeto. Por otro lado, para Joyce y Weil (1985) “los modelos didácticos son planes estructurados que pueden usarse para configurar un currículo, diseñar materiales y orientar la enseñanza en las aulas” (pág. 12). Además, según Fernández y Vivar, (2010) “los modelos didácticos o de enseñanza presentan esquemas de la diversidad de acciones, técnicas y medios utilizados por los educadores” (pág. 93).

Por lo tanto, se entienden por modelos didácticos como un conjunto de esquemas que orientan las acciones pedagógicas que son asumidas por el docente para lograr los aprendizajes esperados en los estudiantes, además, permiten evolucionar la práctica pedagógica, es decir, desarrollarla para enfrentar los cambios y transformarse de ser necesario, para el bien de la formación de los futuros ciudadanos y generar aprendizajes a la altura de las exigencias de la actualidad.

### **2.2.2.2. Importancia del Modelo Didáctico**

Los modelos didácticos orientan las prácticas educativas de los docentes y forman parte del proceso de enseñanza- aprendizaje, es ahí donde recae su importancia, en este sentido Jiménez (2018) señala que los modelos didácticos permiten realizar un proceso pertinente y apropiado de organización de las actividades de aprendizaje que se pretenden realizar, esto, posterior a una evaluación diagnóstica de la realidad, de modo que, los docentes tengan claridad acerca del contexto y respondan a las necesidades e intereses y los considere durante la planificación. Asimismo, Barataria (1994) citado en Larriba (2001) menciona que:

El modelo didáctico es el instrumento que utilizamos para construir propuestas de enseñanza-aprendizaje o unidades didácticas. Se trata, ante todo, de un marco de referencia y una guía de trabajo para el profesorado, cuyo objeto es facilitarle la planificación de procesos de aprendizaje relevantes, funcionales y significativos, que redunden en el logro de nuestros objetivos educativos. (pág. 76)

Por lo tanto, los modelos didácticos son importantes porque permiten diseñar y planificar las unidades didácticas, asimismo organizar



el proceso de enseñanza adecuado para los niños a partir del análisis del aula, teniendo en cuenta sus características, necesidades e intereses.

### 2.2.2.3. Tipos de Modelos Didácticos

Para explicar los tipos de modelos didácticos Canales, (2013) expone tres tipos de modelos didácticos:

- a. **Modelo de transmisión-recepción.** Se basa en una enseñanza tradicional, en donde el docente es un transmisor de conocimiento y los estudiantes solo reciben aquella información que se va acumulando, las relaciones de docente a estudiante son de poder - sumisión, puesto que, en el aula, se le resta protagonismo al alumno, convirtiéndose en un personaje pasivo, sin capacidad de opinión y de este modo, el protagonismo se lo roba el pedagogo, considerado como un ser verbalizador.
  
- b. **Modelo por descubrimiento.** Este modelo surge debido a la necesidad del estudiantado de buscar nuevos conocimientos y el deseo de comprender todo aquello que los rodea. Por lo que, surge un aprendizaje por descubrimiento, donde el niño toma rienda de sus conocimientos, además, en este proceso de indagación el docente es quien facilita los recursos necesarios para guiar este aprendizaje

mediante situaciones problemáticas o retos que desafíen a la inteligencia del estudiante, lo cual, le brinda la facultad para resolver dificultades de la vida cotidiana.

- c. **Modelo constructivista.** El estudiante toma protagonismo de sus aprendizajes y es quien los construye. El niño al encontrarse con diversos estímulos externos, va forjando conocimientos, actitudes y habilidades, que se irán edificando y ampliándose, en base a saberes que ya posee, los cuales le serán de apoyo en su viaje formativo. El docente por su parte, es quien guía todo este proceso, averiguando que es lo que saben sus estudiantes en relación a un tema a trabajar, de este modo evaluará que acciones llevar a cabo para el beneficio de su enseñanza y provecho del alumnado.

Por lo tanto, se han descrito tres tipos de modelos teóricos que evidencian la metamorfosis de la educación a causa de las necesidades que se han presentado año con año. Primero, se habla de un modelo de transmisión-recepción, donde el alumno toma el mismo rol que una tina esperando ser llenada de conocimiento, por otra parte, el segundo se trata de un modelo por descubrimiento, entonces se aprecia un estudiante con mayor protagonismo y ganas de conocer lo que le rodea, por último, se encuentra un modelo constructivista, el alumnado es constructor de sus aprendizajes en base a conocimientos que ya posee.

#### 2.2.2.4. Elementos del Modelo Didáctico

Para poder lograr una situación donde los estudiantes interactúen y aprendan Meirieu (2001) citado en 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. El alineamiento de las estrategias con las acciones organizadas e interiorizadas que los estudiantes formulan en su cerebro, a pesar de que, no está determinado con precisión que dispositivo didáctico genera una operación mental, se ha planteado la hipótesis de que es necesaria una creación didáctica para lograr que se realice tal o cual operación mental.
- c. El trabajo sobre estrategias de aprendizaje una vez que el proceso de aprendizaje de los estudiantes es diverso, por naturaleza y cultura. Es responsabilidad del docente seleccionar o diseñarlas e identificar cuáles son los más eficaces para cada uno de ellos. Esto implica, el cómo movilizar, diversificar y hacer más compleja la tarea de la enseñanza para el logro efectivo de los aprendizajes.

Cada elemento mencionado apunta a la adquisición del aprendizaje significativo del estudiante, donde se le permita poder construir sus conocimientos mediante el trabajo didáctico que se empleará en el proceso de la enseñanza.

#### **2.2.2.5. Pasos para Elaborar un Modelo Didáctico**

Para poder elaborar un modelo didáctico Medina (1982) propone los siguientes pasos:

- a. Diagnóstico ambiental y personal:** Consiste en realizar un análisis minucioso del ambiente extraescolar (condiciones sociales y económicas del sistema educativo, expectativas y realidades de las familias y situación de los estudiantes) e intraescolar (clima del centro, modo de instrucción, canales de comunicación, compromiso de los docentes y la apertura del dialogo al intercambio de experiencias).
- b. Determinación de los objetivos:** Luego del análisis minucioso se ha de plantear los objetivos que se desea alcanzar para poder realizar una planificación general de la enseñanza.

- c. Elección de estrategias:** Para poder alcanzar los objetivos propuestos se debe considerar los contenidos a realizar junto a la metodología didáctica que permitirá encaminar los logros de las actividades a realizar teniendo en cuenta contenidos (teorías, principios, hechos, relaciones y datos de la realidad del estudiante), metodología (concepción global de las decisiones que han de tomarse, en atención al estudiante, propiciando su protagonismo, desarrollo personal y social), interacción comunicativa (clima participativo, seguro y confiado), actividades (proyectos propuestos a los estudiantes para alcanzar los objetivos), tiempo activo (tiempo que el estudiante aprovecha en el proceso educativo) , medios (recursos facilitadores de la didáctica) y organización (ordenación de los recursos humanos y materiales de tal modo que sirvan eficazmente a la obtención de los objetivos educativos propuestos).
- d. Ejecución:** Se pondrá en práctica las estrategias planificadas y se buscará alcanzar los objetivos alcanzados, todo ello en las actividades de aprendizaje e interacción con los estudiantes.
- e. Evaluación:** Permitirá identificar los logros alcanzados y reflexionar sobre los no alcanzados en el periodo de enseñanza, permitiendo contrastar los resultados con lo proyectado, sirviendo de complemento y de contraste a la evaluación formativa.

Todos los puntos antes descritos permitirán la elaboración de un modelo didáctico eficaz, el cual permitirá ser utilizado como guía de estrategias y pautas para poder realizar un aprendizaje significativo en los estudiantes.

#### **2.2.2.6. Modelo Didáctico María Montessori**

El modelo didáctico de María Montessori posee los siguientes métodos según los explican García et al. (2021):

- a. Puerocentrismo:** Se denomina de esta manera, puesto que, considera al niño como el eje de todo proceso de formación, es un ser con poder para decidir y actuar.
- b. Actividad:** El movimiento constituye uno de los principios que orientan la Educación Inicial y también representa una necesidad natural del niño, ya que, es un ser activo que a través de desplazamientos, juegos y esfuerzo se relaciona con el mundo exterior.
- c. Autoeducación:** Responsabiliza a los propios niños de su proceso de educación, organizan sus capacidades para actuar de manera competente, se lo debe considerar como un ser autónomo y la

función del docente es orientadora y fortalecedora, evitan brindar favores innecesarios como órdenes o modelos.

- d. Ambiente:** El espacio también es transcendental, debe ser funcional para el niño, puesto que, es el espacio en el cual va a realizar actividades, entonces debe de cumplir características muy particulares, donde cada material posee su razón de ser.
- e. Papel del maestro:** El papel del docente es como el del mentor, es quien se encarga de orientar, estimular y guiar, ofrece su apoyo solo cuando se lo solicitan, tienen un especial respeto a las capacidades del niño y confía en ellas para motivar su autonomía.
- f. Orden:** El espacio debe ofrecer comodidad para desplazarse y el espacio debe ser distribuido de manera adecuada con los materiales adecuados los cuales son fáciles de encontrar y tiene su lugar en el espacio.
- g. Estética:** Los materiales son distribuidos de manera armoniosa y meticulosa, considerando que todos estén ubicados al alcance de los niños para elegirlos según sus intereses.

- h. Autonomía:** Es importante que los estudiantes disfruten de la libertad para decidir qué hacer, qué jugar, con qué jugar o con quiénes jugar esto bajo auxilio del docente.
- i. Autocontrol:** Es un principio esencial para que los niños puedan ejercer su autonomía, puesto que, si tienen el suficiente control sobre sus acciones, tienen la capacidad para tomar decisiones de manera respetuosa.
- j. Educación sensorial:** La base de la educación Montessori yace en la manipulación y experimentación, de esta forma los aprendizajes se hacen más ricos, pues los interiorizan, adquiriendo nuevos conocimientos, en base a una metodología que ayuda al niño a observar, descubrir, asociar, comparar, graduar y autocorregirse.
- k. Material:** Es lo más característico del método Montessori, teniendo exclusivos distintivos al ser estructurados, los cuales van a favorecer el orden mental, facilitar la comprensión y dar seguridad en sus aprendizajes; así también son atractivos para captar el interés del niño en cuanto a lo estético del material; además son fuertes para que el niño realice sin temor sus actividades y finalmente son autocorrectivos, para el niño pueda usarlo las veces que quiera hasta lograr realizar lo que se espera.



- I. **Ejercicios:** Se diferencian dos tipos, el primero el ejercicio de vida práctica, los cuales se vinculan a la educación motriz que constituye el cuidado del niño como persona, así mismo a que realice de forma voluntaria las actividades como vestirse y desvestirse, a partir de la estimulación brindada por el docente. El segundo son los ejercicios sistemáticos, orientados a la educación de los sentidos e inteligencia y a su vez los prepara para el aprendizaje referido a la lectura, escritura y cálculo.

#### **2.2.2.7. Definición del Modelo Didáctico Manitos Creativas**

El modelo didáctico Manitos Creativas, surge a partir de las necesidades que se observaron en los estudiantes, por ello, se ha elaborado un manual didáctico que contiene diversas estrategias y actividades de aprendizaje fundamentadas teóricamente en pedagogos como María Montessori, para el logro de las competencias y el fortalecimiento de las capacidades, los cuales le permitirán explorar y experimentar, de manera espontánea fortaleciendo su creatividad para aplicarlo al elaborar sus trabajos, a su vez poder expresar cómo lo realizó y compartirlo con los demás. Por ello, corresponde a un conjunto de acciones a seguir para gestionar el proceso de enseñanza y aprendizaje de los estudiantes.

#### **2.2.2.8. Finalidad del Modelo Didáctico Manitos Creativas**

Tiene como objetivo alcanzar el nivel satisfactorio en la competencia crea proyectos desde los lenguajes artísticos, de este modo, potenciar aquellas debilidades analizadas en el transcurso de la práctica, para brindarles una solución a través de actividades de aprendizaje, alineadas al desarrollo de cada capacidad, de manera que, los estudiantes, puedan consolidar sus habilidades, conocimientos e información que poseen.

Siendo las capacidades a desarrollar las siguientes:

- Explora y experimenta los lenguajes del arte.
- Aplica procesos creativos.
- Socializa sus procesos y proyectos.

En este sentido, las estrategias propuestas en el modelo didáctico “Manitos Creativas” estarán orientadas a desarrollar las capacidades antes mencionadas mediante actividades que impulsen la motivación en los estudiantes para poder realizar los trabajos encargados.

### **2.2.2.9. Importancia del Modelo Didáctico Manitos Creativas**

Es importante ya que se orienta para que los estudiantes puedan alcanzar un nivel satisfactorio en la competencia crea proyectos desde los lenguajes artísticos a través de estrategias didácticas que facilitaran y generara interés y motivación para que de manera autónoma puedan explorar y experimentar distintos materiales que se presenten, tomando iniciativa que propicie su creatividad al momento de crear un producto y, asimismo, que logre expresar lo creado y comunicarlo con sus pares.

### **2.2.2.10. Características Modelo Didáctico Manitos Creativas**

Para la ejecución del presente trabajo de investigación se han considerado las siguientes características:

- **Formativa**, puesto que, está sustentada en teorías de carácter didáctico, por lo que, se orienta a fortalecer su pensamiento crítico para actuar, seleccionar, y combinar sus capacidades al realizar una determinada actividad de aprendizaje.
- **Viable**, porque está orientada al logro de la competencia del área de Comunicación permitiendo favorecer su aprendizaje, de manera que, pueda desenvolverse en la actividad sin impedimentos.

- Flexible, porque se puede adaptar a diversas situaciones durante la jornada de aprendizaje.
- Práctica; por estar compuesta de varias estrategias aplicables orientadas a las necesidades e intereses de los estudiantes.
- Innovadora; porque es creativa y didáctica para poder desarrollar actividades de la competencia.

#### **2.2.2.11. Teoría que sustenta el Modelo Didáctico Manitos Creativas**

**a. María Montessori.** Este método implementado por la doctora, permite conocer como el niño es capaz de poder aprender si se le brinda las condiciones necesarias para el desarrollo de su aprendizaje, sin realizar actividades que pueden realizar por ellos mismos. En este sentido se tomará en cuenta los siguientes componentes que sustentan el modelo didáctico manitos creativas, según Figueroa (2008):

- **Mente absorbente.** Es donde el niño demuestra una necesidad innata por adquirir conocimientos acerca de los que le rodea, es decir, es una esponja que absorbe todo lo que se le enseña.

- Libertad propia. Donde el niño con una estimulación y motivación apropiada logrará poder tomar interés por querer aprender. Asimismo, la participación activa es igualmente importante para desarrollar su potencial.
- Materiales. El aula debe ser un lugar adaptado, pensado para los niños y con materiales adecuados para favorecer el aprendizaje de los mismos. Se debe conocer y respetar el ambiente, así como también abogar por un clima social amoroso, para que la casa de los niños sea verdaderamente un estímulo para el proceso de enseñanza-aprendizaje.

En conclusión, la teoría del método de María Montessori nos señala al niño como un explorador innato, donde no pierde el gusto por explorar, experimentar y descubrir. Asimismo, plantea que una buena estimulación y motivación puede lograr que el niño tome interés por querer aprender y así se puedan alcanzar el logro de la competencia.

#### **2.2.2.12. Estructura del Modelo Didáctico Manitos Creativas**

El presente modelo está conformado por un conjunto de estrategias para lograr la competencia crea proyectos desde los lenguajes artísticos, enfocados en las capacidades observables que corresponden a la

competencia, respondiendo las necesidades de los estudiantes para que puedan fortalecer sus habilidades de exploración, experimentación, creatividad y socialización, los cuales les permitirán desenvolverse en el entorno que les rodea. Es por ello que, se plantean los siguientes momentos:

- Momento 1:

Evaluación Inicial: Se aplica el pre- test con la finalidad de recoger información del nivel de la competencia antes de aplicar el modelo didáctico.

- Momento 2:

Capacidad: Explora y experimenta los lenguajes del arte.

Estrategia “Descubriendo” conformada por la aplicación de actividades que permitan el interés por explorar y lograr experimentar las diversas posibles formas de combinar los materiales.

- Momento 3:

Capacidad: Aplica procesos creativos

Estrategia “Manos a la obra” conformada por actividades diseñadas a poder generar la autonomía del estudiante para poder hacer uso de sus habilidades al momento de crear su proyecto.

- Momento 4

Capacidad: Socializa sus procesos y proyectos.

Estrategia “Me expreso” donde las actividades se enfocan a lograr que el estudiante exprese el proceso de su creación y lo comparta con sus pares.

- Momento 5

Evaluación final: Se aplica el pos-test con la finalidad de verificar el logro de la competencia, después de aplicar el modelo didáctico.

### **2.3. DEFINICIÓN DE TÉRMINOS**

- Competencia: Es la facultad que tiene una persona de combinar un conjunto de capacidades a fin de lograr un propósito específico en una situación determinada, actuando de manera pertinente y con sentido ético.
- Capacidades: Son las habilidades, conocimientos y actitudes del estudiante para poder afrontar una determinada situación.
- Desempeño: Ilustran las acciones que podemos observar en los niños con respecto al nivel de desarrollo de las competencias establecidas según la edad.
- Lenguajes Artísticos: Es experimentar, improvisar y desarrollar habilidades en el uso de los medios, materiales, herramientas y

técnicas de los diversos lenguajes del arte (música, gráfico-plástico, danza y teatro).

- Gráfico-plástico: Actividad libre donde se hace uso de la imaginación, creatividad y principalmente de la motricidad fina. Donde además se posibilita expresarse y manifestar sentimientos, emociones, pensamientos e ideas a considerar con por la docente.
- Modelo: Es un ejemplar o forma que uno propone y sigue en la ejecución de una obra artística o en otra cosa.
- Didáctica: Es el estudio del conjunto de recursos técnicos que tienen por finalidad dirigir el aprendizaje del estudiante.



## **CAPÍTULO III**

### **METODOLOGÍA**

#### **3.1. TIPO DE INVESTIGACIÓN**

El estudio presente es de tipo experimental y se evidencia por las características que presenta, entonces, según Carrasco (2005):

Es la investigación que se realiza luego de conocer las características del fenómeno o hecho que se investiga (variables) y las causas que han determinado que tenga tales y cuales características, es decir, conociendo los factores que han dado origen al problema, entonces ya se le puede dar un tratamiento metodológico. (pág. 42)

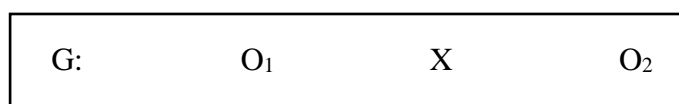
Asimismo Arias (2006) asegura que, “la investigación experimental es un proceso que consiste en someter a un objeto o grupo de individuos en determinadas condiciones, estímulos o tratamiento (variable

independiente), para observar los efectos o reacciones que se producen (variable dependiente)". (pág. 34)

### 3.2. DISEÑO DE INVESTIGACIÓN

La presente investigación corresponde a un diseño pre-experimental que, según Carrasco (2005) "consiste en la aplicación de un estímulo o tratamiento a un grupo y después realizar una medición en una o más variables, para observar cuál es el nivel de los efectos en estas variables" (p.63). Asimismo, Hernández, et al. (2010), afirman que, "el diseño pre-experimental se da en un solo grupo cuyo grado de control es mínimo". (p.137)

Correspondiéndole como esquema el siguiente:



Donde:

G : Grupo

X : Tratamiento experimental

O<sub>1</sub> : Prueba de pre test

O<sub>2</sub> : Prueba de post test

### 3.3. POBLACIÓN Y MUESTRA

#### 3.1.1. Población

Según lo señala Ojeda, (2020) la población se entiende como aquellos elementos accesibles que poseen características que se asocian al ámbito donde se despliega el estudio. Del mismo modo, López (2004) indica que, “es el conjunto de personas u objetos de los que se desea conocer algo en una investigación” (pág. 69), de igual modo, Carrasco, (2005) afirma que, “es el conjunto de todos los elementos (unidad de análisis) que pertenecen al ámbito espacial donde se desarrolla el trabajo de investigación” (págs. 236-237).

La población está constituida por 26 niños de 5 años de edad de la IEI 413 “Luis Banchemo Rossi”, ubicado en la ciudad de Tacna.

**Tabla 1**

*Población de estudio*

Aula	Número de estudiantes
5 años “Ingeniosos”	11
5 años “Exploradores”	15
Total	26

Nota. Nómina de matrícula

### 3.1.2. Muestra

Según Arispe, et al., (2020) los define como un “subgrupo de casos de una población en el cual se recolectan los datos” (pág. 74). Igualmente, Marquéz (2015) define a la muestra como “el conjunto de elementos de los que se toma información en el proceso de muestreo” (pág. 2).

La muestra está constituida por 11 niños de 5 años de edad de la IEI N° 413 “Luis Banchero Rossi”, ubicado en la ciudad de Tacna.

**Tabla 2**

*Muestra de estudio*

Aula	Número de estudiantes
5 años “Ingeniosos”	11
Total	11

Nota. Nómina de matrícula

## 3.4. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS

### 3.1.3. Técnica: Observación

Según Arias (2006) señala que, “se entenderá por técnica de investigación, al procedimiento o forma particular de obtener datos o

información” (pág. 67). Asimismo, según Hernández & Duana (2020) expresa que, “las técnicas de recolección de datos comprenden procedimientos y actividades que le permiten al investigador obtener información necesaria para dar respuesta a su pregunta de investigación.” (pág. 52)

En el presente estudio se empleará la técnica de la observación, según Arias (2006) la observación “es una técnica que consiste en visualizar o captar mediante la vista, en forma sistemática, cualquier hecho, fenómeno o situación que se produzca en la naturaleza o en la sociedad, en función de unos objetivos de investigación preestablecidos.” (pág. 69)

Por otro lado, Carrasco (2005) señala que, “la observación es un proceso intencional de captación de las características, cualidades y propiedades de los objetos y sujetos de la realidad, a través de nuestros sentidos o con ayuda de poderosos instrumentos que amplían su limitada capacidad.” (pág. 282)

#### **3.1.4. Instrumento: Lista de cotejo**

Según Arias (2006) un instrumento de recolección de datos es cualquier recurso, dispositivo o formato (en papel o digital), que se utiliza

para obtener, registrar o almacenar información.” (pág. 68). Del mismo modo, Useche et. al (2019) definen a los instrumentos de recolección de datos como “herramientas que se emplean para obtener los datos de la realidad que se estudia” (pág. 30)

La presente investigación aplicará la lista de cotejo como instrumento de recolección de datos, en tal sentido la Universidad Tecnológica Metropolitana, (2018) señala que:

Corresponde a un listado de enunciados que señalan con bastante especificidad, ciertas tareas, acciones, procesos, productos de aprendizaje, o conductas positivas. Frente a cada uno de aquellos enunciados se presentan dos columnas que el observador emplea para registrar si una determinada característica o comportamiento importante de observar está presente o no lo está, es decir, en términos dicotómicos. (pág. 5)

Por otro lado, Romo, (2015) precisa que es un “instrumento de verificación útil para la evaluación a través de la observación (en este caso la lectura de un documento). En ella se enlistan las características, aspectos, cualidades, etcétera, acerca de las cuales interesa determinar presencia (y ausencia).” (pág. 110)

### **3.1.5. Técnicas de análisis e interpretación de datos**

Para el procesamiento de los datos, se empleará la estadística descriptiva como técnica para la observación cuantitativa de los resultados de la investigación, los cuales se obtendrán, a través de tablas de frecuencia, graficados de manera armonizada en figuras, que permiten su interpretación.

Asimismo, se utilizará la estadística inferencial, para hacer de comprensión cual es la normalidad existente en las variables de estudio, del mismo modo, para la comprobación de las hipótesis de investigación.

### **3.5. PROCESAMIENTO Y ANÁLISIS DE DATOS**

Para el análisis de datos se tendrá en cuenta la naturaleza de la variable dependiente. En este sentido, la variable cualitativa, cuando se expresa en términos de logro (inicio, proceso, logro), también es cuantitativa cuando se expresa con términos de rendimiento (escala de 0-20). Por este motivo, se utilizaron técnicas de estadística descriptiva y estadística inferencial.

## **CAPÍTULO IV**

### **RESULTADOS**

#### **4.1. DESCRIPCIÓN DEL TRABAJO DE CAMPO**

La investigación de este informe se sitúa en la Institución Educativa Inicial N° 413 “Luis Banchemo Rossi”, jardín que se encuentra ubicado en el distrito de Ciudad Nueva de la región de Tacna.

La Institución Educativa está distribuida en las siguientes secciones; en 3 años, se encuentra la sección “Creativos”, en 4 años la sección “Talentosos” y “Cariñositos” y en 5 años con las secciones “Ingeniosos” y “Exploradores”, siendo así una población de 71 estudiantes.

La aplicación de la experiencia se realizó en los estudiantes de 5 años de la sección “Ingeniosos” de la Institución durante el mes de julio. En este periodo de tiempo, realizaron cuatro sesiones de aprendizaje a



través del Modelo Didáctico “Manitos Creativas”, permitiendo desarrollar la competencia: Crea proyectos desde los lenguajes artísticos.

#### **4.1.1. Planificación**

El trabajo de investigación se llevó a cabo a partir del VIII semestre del año 2021. Al realizar prácticas pre profesionales en el aula de 4 años de la sección “Ingeniosos”, donde se evidenció que los niveles de desarrollo de la competencia: Crea proyectos desde los lenguajes artísticos eran bajos. A partir de lo observado se formuló el problema y se determina aplicar el Modelo Didáctico “Manitos Creativas”.

Una vez elaborado el proyecto de investigación se hizo entrega a la jefatura del área de Investigación, dirigida por el Mg. José Luis Alcalá Blanco, quien realizó las observaciones del proyecto de investigación.

Por lo tanto, al iniciar el IX Semestre, La Escuela de Educación Superior Pedagógico Público “José Jiménez Borja”; realizó un convenio con la Institución Educativa Inicial N° 413 “Luis Banchemo Rossi” para articular la práctica preprofesional con la investigación.

El trámite de la práctica pedagógica se realizó con la directora Prof. Estela Ayma Fernández de la Institución de la Institución anteriormente

mencionada, seguidamente se coordinó con la profesora Gladys Chura Jacinta para la realizar las prácticas pedagógicas con los estudiantes de 5 años sección los “Ingeniosos”.

#### **4.1.2. Ejecución**

Se inició la aplicación de las prácticas pedagógicas en el mes de julio con un total de 11 estudiantes de 5 años de la Sección los “Ingeniosos” de Educación Inicial. Al iniciar las practicas pedagógicas se aplicó a los 11 estudiantes una prueba diagnóstica con la finalidad de medir el nivel de la competencia: “Crea proyectos desde los lenguajes artísticos”.

La aplicación del Modelo Didáctico “Manitos Creativas”; se ejecutó los días jueves de cada semana en el horario de 11:50 a.m. a 12:30 p.m., Los estudiantes participaron activamente en las diferentes estrategias empleadas durante la sesión de aprendizaje con el propósito de lograr el desarrollo de la competencia: “Crea Proyectos desde los lenguajes artísticos”.

Los materiales y recursos utilizados fueron pertinentes, innovadores y despertaban el interés de los estudiantes para poder explorar, experimentar y crear sus proyectos, facilitando alcanzar el logro de la competencia.

Para la ejecución del modelo didáctico “Manitos creativas” se tuvo en cuenta el siguiente plan de intervención.

### Figura 3

#### *Cronograma de aplicación del Modelo Didáctico*

Nº	Dimensiones	Actividad de aprendizaje	Estrategia	Fecha
	Todas las dimensiones	Evaluación de entrada del modelo didáctico “Manitos creativas”		04/07/2022
01	Explora y experimenta los lenguajes del arte	Decorando mi nombre con creatividad	“Antifaz loco” “Caja sorpresa”	14/07/2022
02	Aplica procesos creativos	Huellitas para pintar	“Cubo mágico” “Manos a la obra”	18/07/2022
03	Socializa sus procesos y proyectos	Esponjitas para pintar	“Chispas la parlanchina”	20/07/2022
	Todas las dimensiones	Evaluación de salida del modelo didáctico “Manitos creativas”		21/07/2022

Nota: Elaboración propia

### **4.1.3. Evaluación**

La investigación inicio con la aplicación de la evaluación de diagnóstico, la misma que dio como resultado que los niños se encontraban en un nivel de inicio antes de aplicar el modelo didáctico, siendo la misma evaluación que fue aplicada en la salida de tal modo que, se pueda comprobar los cambios después de aplicar el modelo didáctico.

Asimismo, durante el proceso de la aplicación del modelo didáctico “Manitos creativas” fue necesario aplicar el instrumento de la lista de cotejo para poder controlar los logros graduales que se debían obtener, siendo este instrumento la que se aplicaba después de cada actividad para comprobar el logro de los ítems programado para las actividades.

## 4.2. ANÁLISIS ESTADÍSTICO DESCRIPTIVO E INFERENCIAL

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

#### 4.2.1.1. Resultados de la prueba de entrada

**Tabla 3**

*Evaluación inicial de la Competencia Crea proyectos desde los Lenguajes Artísticos de los estudiantes, por ítems*

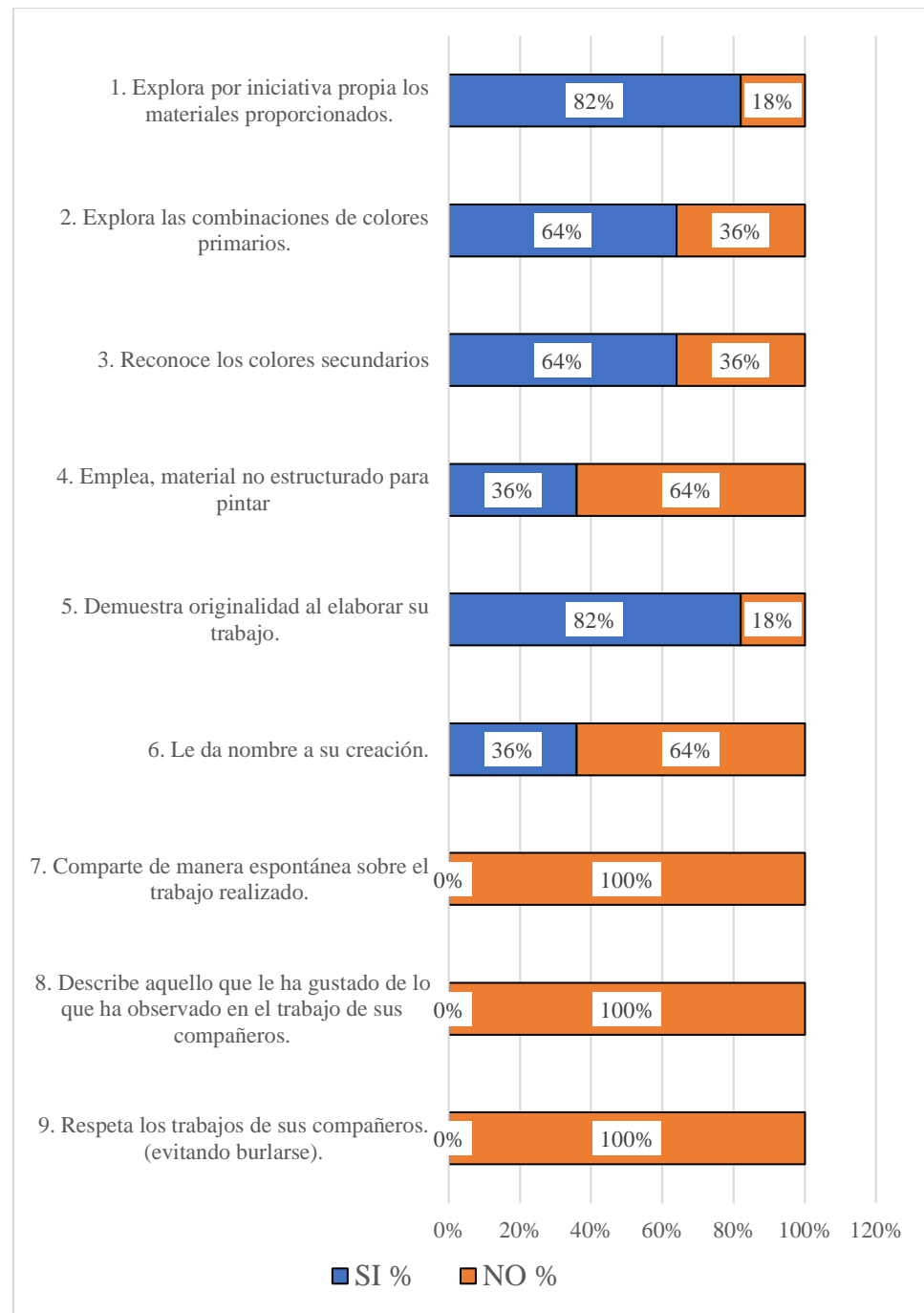
Dimensiones	Ítems	SI	NO
Explora y experimenta los lenguajes del arte.	1. Explora por iniciativa propia los materiales proporcionados.	64%	36%
	2. Explora las combinaciones de colores primarios.		
	3. Reconoce los colores secundarios		
Aplica procesos creativos.	4. Emplea, material no estructurado para pintar	48%	52%
	5. Demuestra originalidad al elaborar su trabajo.		
	6. Le da nombre a su creación.		
Socializa sus procesos y proyectos.	7. Comparte de manera espontánea sobre el trabajo realizado.	0%	100%
	8. Describe aquello que le ha gustado de lo que ha observado en el trabajo de sus compañeros.		
	9. Respeta los trabajos de sus compañeros. (evitando burlarse).		

Nota: Resultados de la prueba de entrada de los estudiantes

**Figura 4**

*Evaluación inicial de la Competencia Crea proyectos desde los Lenguajes*

*Artísticos de los estudiantes, por ítems*

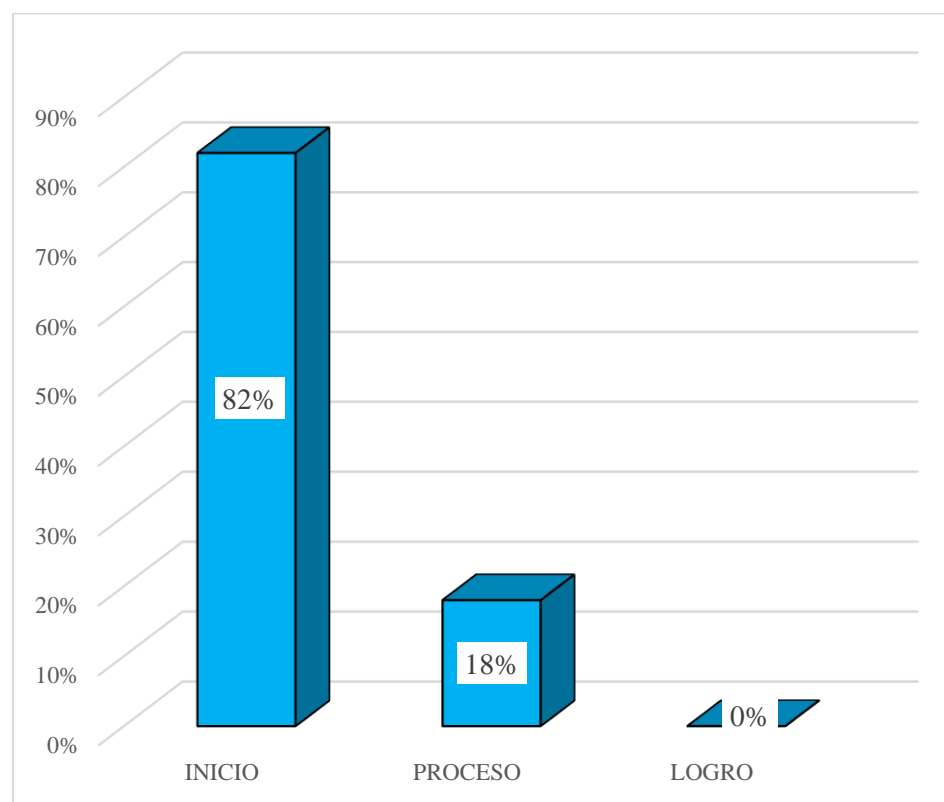


Nota: Tabla 3

**Tabla 4***Niveles de logro de la competencia*

NIVELES DE LOGRO	PUNTAJES	F	%
INICIO	0-10	9	82%
PROCESO	11-15	2	18%
LOGRO	16-20	0	0%
TOTAL		11	100%

Nota: Resultado de la prueba de pre test

**Figura 5***Niveles de logro de la competencia, en la evaluación inicial*

Nota: tabla 4

### **Análisis y descripción**

En la tabla 4, se muestran los resultados obtenidos en la evaluación inicial en relación a la competencia crea proyectos desde los lenguajes artísticos del área de Comunicación, aplicada en los estudiantes miembros del aula de 5 años de la sección “Ingeniosos” de la I.E.I. N° 413 “Luis Banchero Rossi” de Tacna, 2022.

A partir de la observación, es apreciable que del 100% de los estudiantes, el 82% se encuentra en el nivel de inicio, al obtener puntajes bajos que oscilan desde 0 a 10 puntos, por otro lado, el 18% de estudiantes se encuentra en el nivel de proceso, cuyas calificaciones se encuentran en un intervalo de 11 a 15 y ningún estudiante se ubica en el nivel de logro, con calificativos entre 16 – 20.

En conclusión, los estudiantes de 5 años de la sección “Ingeniosos” de la I.E.I. N° 413 “Luis Banchero Rossi” de Tacna, 2022, evidencian un bajo nivel en la evaluación inicial, entonces se puede corroborar que la competencia crea proyectos desde los lenguajes artísticos del área de Comunicación no está desarrollada.



#### 4.2.1.2. Medidas estadísticas descriptivas de la prueba de entrada

**Tabla 5**

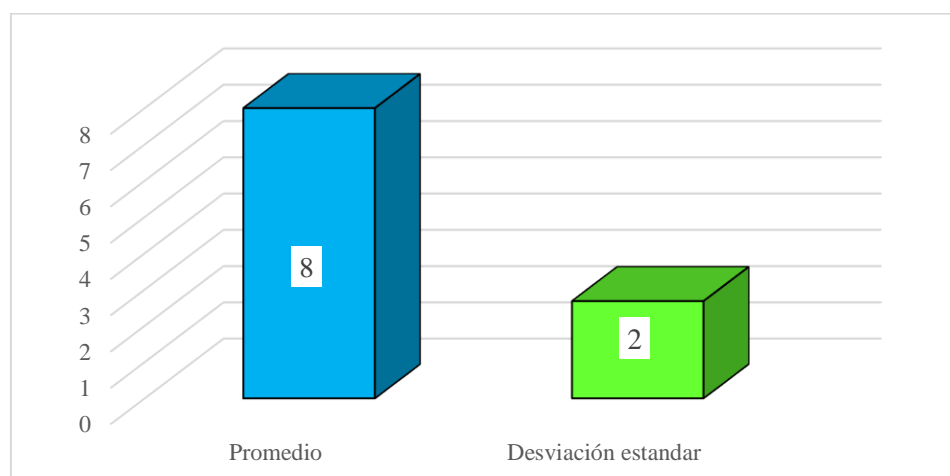
*Resultados de las medidas estadísticas descriptivas del nivel del logro de la competencia Crea Proyectos desde los Lenguajes Artísticos en la evaluación inicial.*

Indicadores	Estadístico	Valor
Promedio	$\bar{x}$	8
Desviación estándar	S	2
Muestra	N	11

Nota: Pre test aplicado a los estudiantes

**Figura 6**

*Resultados de las medidas estadísticas descriptivas del nivel del logro de la competencia Crea Proyectos desde los Lenguajes Artísticos en la evaluación inicial de los estudiantes.*



Nota: Tabla 5

### **Análisis y descripción**

En la tabla 5, se puede observar las medidas estadísticas descriptivas de la prueba de entrada que miden el nivel del logro de la competencia crea proyectos desde los lenguajes artísticos del Área de Comunicación en los estudiantes de 5 años de la sección “Ingeniosos” de la I.E.I. N° 413 “Luis Banchero Rossi” de Tacna, 2022.

El promedio de los estudiantes, que de manera estadística se representa por “ $\bar{x}$ ”, tiene un valor de 8, la desviación estándar, representado por “S”, tiene un valor de 2 y la muestra, simbolizada por “N” tiene un valor de 11 estudiantes a quienes se les aplicó la prueba de entrada.

Se concluye que, los estudiantes de 5 años de la sección “Ingeniosos” tienen un promedio de 8, siendo un calificativo menor a 10, por lo tanto, quiere decir que los 11 estudiantes se encuentran en un nivel de inicio, mientras que la distribución de datos tiene un valor de 2.

#### **4.2.2. Análisis estadístico inferencial de los resultados de la prueba de entrada**

##### **4.2.2.1. Prueba estadística del estado inicial antes de la aplicación de la experiencia**

La aplicación del modelo didáctico “Manitos Creativas”, permite el logro de la competencia Crea proyectos desde los lenguajes artísticos en los estudiantes.

#### **A. Prueba estadística**

##### **Paso1. Formulación de Hipótesis Estadística.**

###### Hipótesis nula

H<sub>0</sub>: El nivel de desarrollo de la competencia Crea Proyectos desde los lenguajes artísticos del área de Comunicación en los estudiantes antes de aplicar el modelo didáctico “Manitos creativas”, no se encuentra en inicio.

###### Hipótesis alterna

H<sub>1</sub>: El nivel de desarrollo de la competencia Crea Proyectos desde los lenguajes artísticos del área de Comunicación en los estudiantes antes de aplicar el modelo didáctico “Manitos creativas”, se encuentra en inicio.

### Paso 2. Nivel de significancia.

Se asume el nivel de 5%

### Paso 3. Tipo de Prueba.

El tipo de contraste será cola a la izquierda.

### Paso 4. Distribución de la Prueba.

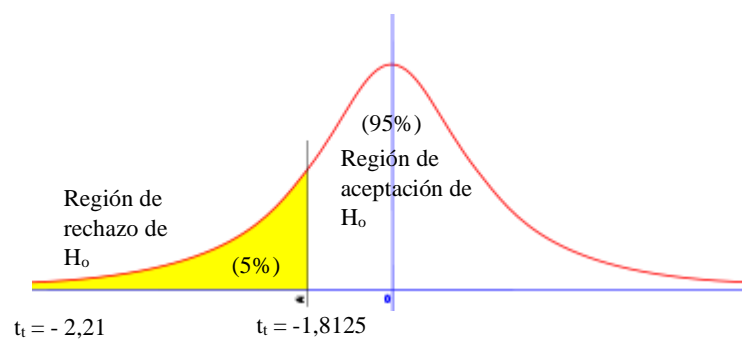
Por el tamaño de la muestra  $n < 30$ , y asumiendo que las puntuaciones se distribuyen normalmente, el tipo de prueba estadística pertinente es la “t” de Student para la muestra.

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

### Paso 5. Diseño de prueba.

- Grados de libertad:  $Gl. = n - 1 = 11 - 1 = 10$
- Valor de “t” de Student en tablas:

Para  $\alpha = 0,05$  se tiene  $t_t = -1,8125$



**Paso 6. Cálculo del estadístico de prueba ( $t_c$ )****Tabla 6***Medidas estadísticas de la evaluación inicial*

<b>Estadísticos</b>	<b>Pre Test</b>
Media aritmética	$\bar{x} = 8$
Desviación estándar	$S = 2$
Tamaño de muestra	$N = 11$

Nota: Evaluación inicial de los estudiantes

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

$$t_{c= \frac{(8-10)}{2}} * \sqrt{11}$$

$$t_c = - 2,21$$

Regla de decisión:

Si  $t_c \leq t_t$  : Se rechaza la  $H_0$ Si  $t_c > t_t$  : Se acepta la  $H_1$ **Paso 7. Decisión y conclusión**

Cómo el valor de “ $t_c$ ” calculado (-2,21) es menor al valor crítico de ( $t_t = -1,8125$ ), se decide rechazar la hipótesis nula ( $H_0$ ) y en consecuencia se acepta la hipótesis alterna ( $H_1$ ).

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

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

#### 4.2.3.1. Resultados de la prueba de salida por análisis de ítems

**Tabla 7**

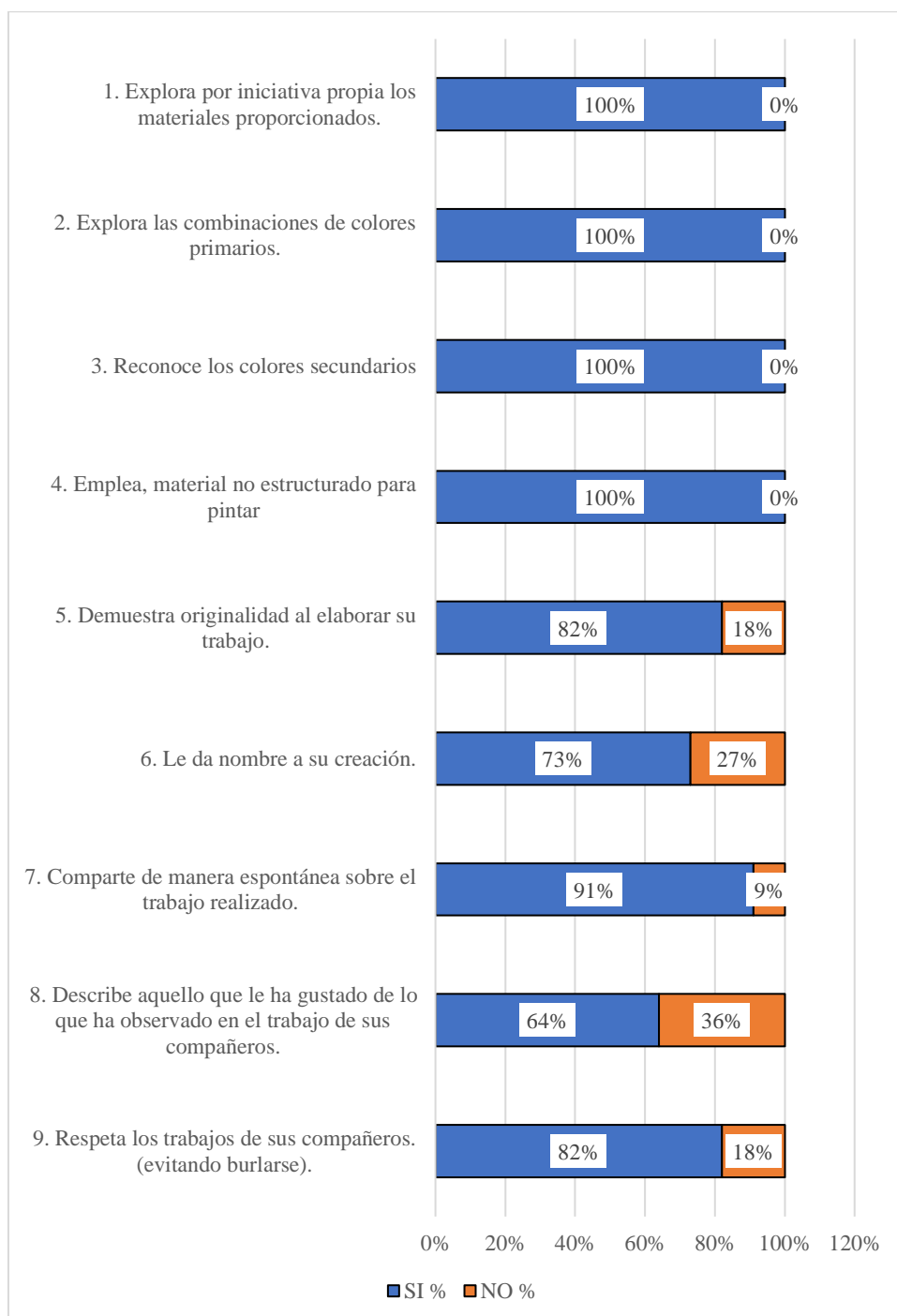
*Evaluación final de la Competencia Crea proyectos desde los Lenguajes Artísticos de los estudiantes, por ítems*

Dimensiones	Ítems	SI	NO
Explora y experimenta los lenguajes del arte.	1. Explora por iniciativa propia los materiales proporcionados.	100%	0%
	2. Explora las combinaciones de colores primarios.		
	3. Reconoce los colores secundarios		
Aplica procesos creativos.	4. Emplea, material no estructurado para pintar	73%	27%
	5. Demuestra originalidad al elaborar su trabajo.		
	6. Le da nombre a su creación.		
Socializa sus procesos y proyectos.	7. Comparte de manera espontánea sobre el trabajo realizado.	64%	36%
	8. Describe aquello que le ha gustado de lo que ha observado en el trabajo de sus compañeros.		
	9. Respeta los trabajos de sus compañeros. (evitando burlarse).		

Nota: Resultados de la prueba de entrada de los estudiantes

### Figura 7

*Evaluación final de la Competencia Crea proyectos desde los Lenguajes Artísticos de los estudiantes, por ítems*



Nota: Tabla 7



#### 4.2.3.2. Resultados de la prueba de salida por niveles de logro

**Tabla 8**

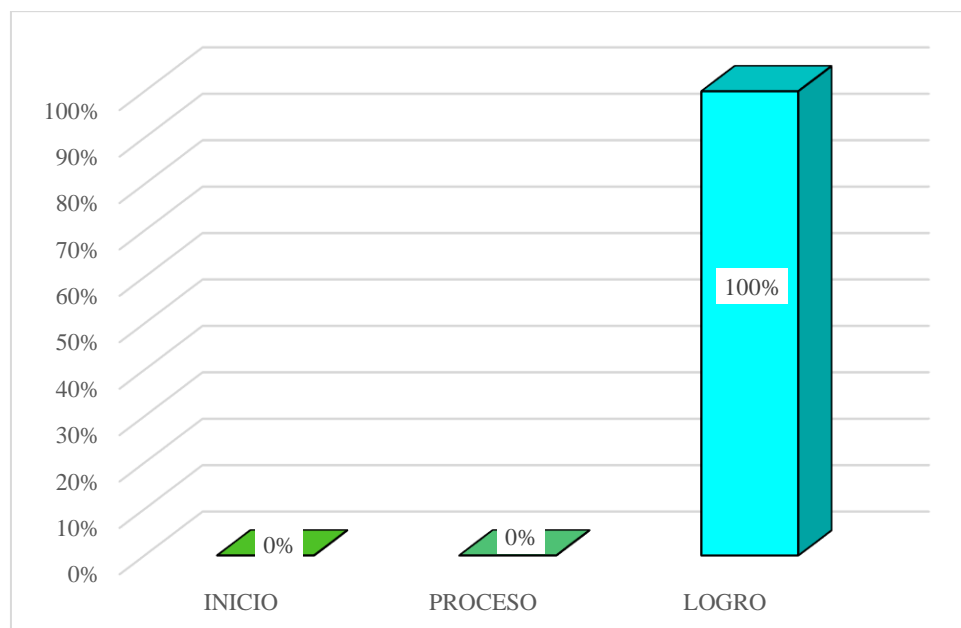
*Niveles de logro de la competencia*

NIVELES DE LOGRO	PUNTAJES	F	%
INICIO	0-10	0	0%
PROCESO	11-15	0	0%
LOGRO	16-20	11	100%
TOTAL		11	100%

Nota: Post test aplicado a los estudiantes.

**Figura 8**

*Niveles de logro de la competencia, en la evaluación final*



Nota: Tabla 8

### **Análisis y descripción**

En la tabla 8, se muestran los resultados obtenidos en la evaluación final en relación a la competencia crea proyectos desde los lenguajes artísticos del área de Comunicación, aplicada en los estudiantes del aula de 5 años de la sección “Ingeniosos” de la I.E.I. N° 413 “Luis Banchemo Rossi” de Tacna, 2022.

A partir de la observación, es apreciable que del 100% de los estudiantes, el 0% de estudiantes se encuentra en el nivel de inicio y proceso, al obtener puntajes con intervalo desde 0 a 15 y finalmente el 100% de estudiantes se ubican en el nivel de logro, con calificativos entre 16 – 20.

En conclusión, los estudiantes de 5 años de la sección “Ingeniosos” de la I.E.I. N° 413 “Luis Banchemo Rossi” de Tacna, 2022 evidencian un alto nivel en la evaluación final, entonces se puede corroborar que la competencia crea proyectos desde los lenguajes artísticos del área de Comunicación está desarrollada.

#### 4.2.3.3. Medidas estadísticas descriptivas de la prueba de salida

**Tabla 9**

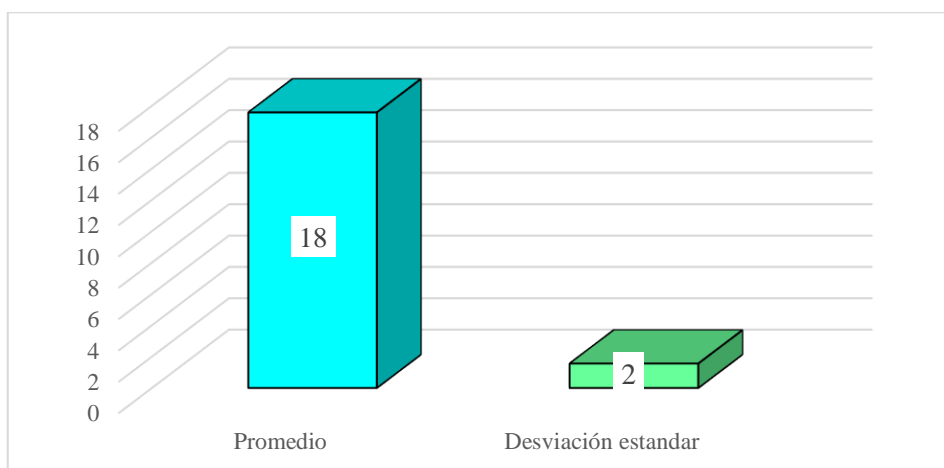
*Resultados de las medidas estadísticas descriptivas del nivel del logro de la competencia Crea Proyectos desde los Lenguajes Artísticos en la evaluación final.*

Indicadores	Estadístico	Valor
Promedio	$\bar{x}$	18
Desviación estándar	S	2
Muestra	N	11

Nota: Post test aplicado a los estudiantes

**Figura 9**

*Resultados de las medidas estadísticas descriptivas del nivel del logro de la competencia Crea Proyectos desde los Lenguajes Artísticos en la evaluación final de los estudiantes.*



Nota: Tabla 9

### **Análisis y descripción**

En la tabla 9, se puede observar las medidas estadísticas descriptivas de la prueba de entrada que miden el nivel del logro de la competencia crea proyectos desde los lenguajes artísticos del Área de Comunicación en los estudiantes de 5 años de la sección “Ingeniosos” de la I.E.I. N° 413 “Luis Banchero Rossi” de Tacna, 2022.

El promedio de los estudiantes, que de manera estadística se representa por “ $\bar{x}$ ”, tiene un valor de 18 puntos, la desviación estándar, representado por “S”, tiene un valor de 2 y la muestra, simbolizada por “N” tiene un valor de 11 estudiantes a quienes se les aplicó la prueba de entrada.

Se concluye que, los estudiantes de 5 años de la sección “Ingeniosos” tienen un promedio de 18 puntos, siendo un calificativo mayor a 10, por lo tanto, quiere decir que los 11 estudiantes se encuentran en un nivel de logro, mientras que la distribución de datos tiene un valor de 2.

#### **4.2.4. Análisis estadístico inferencial de los resultados de la prueba de salida**

##### **4.2.4.1. Prueba estadística del estado final, después de la aplicación de la experiencia.**

La aplicación del modelo didáctico “Manitos Creativas”, permite el logro de la competencia Crea proyectos desde los lenguajes artísticos en los estudiantes.

#### **B. Prueba estadística**

##### **Paso1. Formulación de Hipótesis Estadística.**

###### Hipótesis nula

H<sub>0</sub>: La aplicación del Modelo didáctico “Manitos creativas” no permite alcanzar el nivel de logro de la competencia Crea proyectos desde los lenguajes artísticos en los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 413 “Luis Banchemo Rossi” de Ciudad Nueva en el año 2022.

###### Hipótesis alterna

H<sub>1</sub>: La aplicación del Modelo didáctico “Manitos creativas” permite alcanzar el nivel de logro de la competencia Crea proyectos desde los lenguajes artísticos en los estudiantes.

**Paso 2. Nivel de significancia.**

Se asume el nivel de 5%

**Paso 3. Tipo de Prueba.**

Considerando la dirección de la hipótesis alterna, el tipo de contraste será cola a la derecha.

**Paso 4. Distribución de la Prueba.**

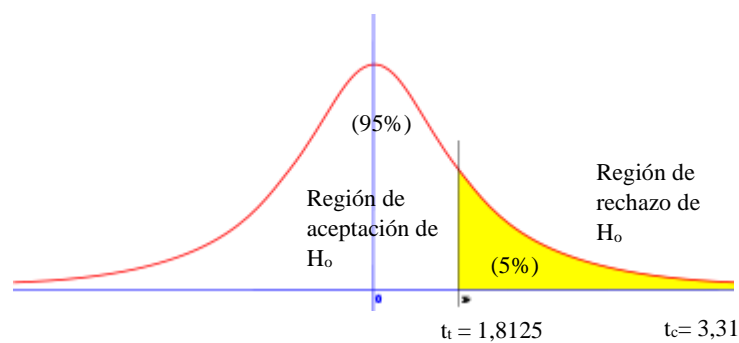
Por el tamaño de la muestra  $n < 30$ , y asumiendo que las puntuaciones se distribuyen normalmente, el tipo de prueba estadística pertinente es la “t” de Student para la muestra.

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

**Paso 5. Diseño de prueba.**

- Grados de libertad:  $Gl. = n - 1 = 11 - 1 = 10$
- Valor de “t” de Student en tablas:

Para  $\alpha = 0,05$  se tiene  $t_t = 1,8125$



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

**Tabla 10**

*Medidas estadísticas de la evaluación final*

Estadísticos	Post Test
Media aritmética	$\bar{x} = 18$
Desviación estándar	$S = 2$
Tamaño de muestra	$N = 11$

Nota: Evaluación final a los estudiantes

$$t_{c= \frac{(\bar{x}-16)}{S}} * \sqrt{n}$$

$$t_{c= \frac{(18-16)}{2}} * \sqrt{11}$$

$$t_c = 3,31$$

Regla de decisión:

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

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

### **Paso 7. Decisión y conclusión**

Cómo el valor de “ $t_c$ ” calculado (3,31) es menor al valor crítico de ( $t_{t=1,8125}$ ), se decide rechazar la hipótesis nula ( $H_0$ ) y en consecuencia se acepta la hipótesis alterna ( $H_1$ ).

Los resultados de la prueba de salida con respecto a la competencia Crea proyectos desde los lenguajes artísticos, muestra que los estudiantes se encuentran en el nivel de logro y es superior a los resultados de la prueba de entrada que se encontraba en el nivel de inicio, gracias a la aplicación del modelo didáctico “Manitos Creativas” en los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 413 “Luis Banchero Rossi” de Tacna, 2022.



#### 4.2.4.2. Prueba estadística de la hipótesis general

El modelo didáctico “Manitos Creativas” permite desarrollar la competencia crea proyectos desde los lenguajes artísticos en el área de Comunicación en los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial de Tacna, 2022.

##### a. Formulación de hipótesis Estadística

###### Hipótesis nula

$H_0$ : La aplicación del modelo didáctico “Manitos creativas” no permite el logro de la competencia Crea proyectos desde los lenguajes artísticos del área de Comunicación en los estudiantes de 5 años de la I.E.I. “Luis Banchemo Rossi”, Tacna, 2022.

###### Hipótesis alternativa

$H_a$ : La aplicación del modelo didáctico “Manitos creativas” permite el logro de la competencia Crea proyectos desde los lenguajes artísticos del área de Comunicación en los estudiantes de 5 años de la I.E.I. “Luis Banchemo Rossi”, Tacna, 2022.

**b. Nivel de significancia.** Se asume el nivel de 5%

**c. Tipo de Prueba.**

El tipo de contraste será cola a la derecha.

**d. Distribución de la Prueba**

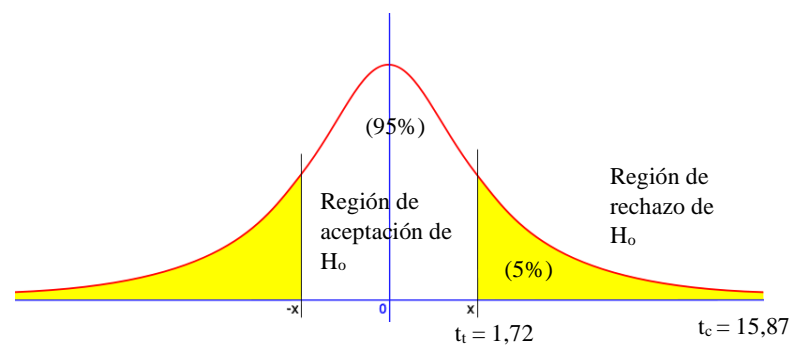
Asumiendo que las puntuaciones se distribuyen normalmente, el tipo de prueba estadística pertinente es la “t” de Student.

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

**e. Diseño de prueba**

- Grados de libertad:  $Gl = n + (n-2) = 11 + (11-2) = 11+9 = 20$
- Valor de “t” de Student en tablas:

Para  $\alpha = 0,05$  se tiene  $t_c = 1,72$



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

**Tabla 11**

*Medidas estadísticas de la evaluación inicial y final*

Estadísticos	Pre Test	Post Test
Promedio	8	18
Desviación estándar	2	2
Tamaño de muestra	11	11

Nota: Evaluación inicial y final realizada a los estudiantes

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

$$t = \frac{18 - 8}{\sqrt{\frac{4}{20} + \frac{4}{20}}}$$

$$t_c = 15.87$$

Regla de decisión:

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

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

### g. Decisión y conclusión

Cómo el valor de “ $t_c$ ” calculado (15,87) es mayor al valor crítico de ( $t_t= 1,72$ ), se decide rechazar la hipótesis nula ( $H_0$ ) y en consecuencia se acepta la hipótesis alterna ( $H_a$ ).

Por consiguiente, con un nivel de confianza del 95%, que el nivel del logro de la competencia Crea Proyectos desde los Lenguajes Artísticos del área de comunicación, los estudiantes después de la aplicación del Modelo Didáctico “Manitos creativas” se encuentra en logro previsto.

#### 4.2.5. Resumen comparativo de los niveles de logro de la competencia en la evaluación inicial y final

**Tabla 12**

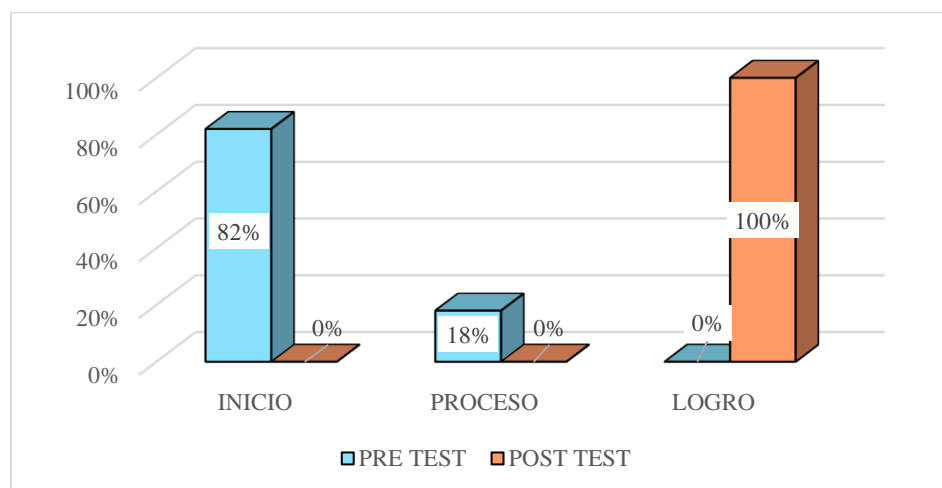
*Comparación de niveles de logro de la competencia Crea proyectos desde los lenguajes artísticos, en la evaluación inicial y final de los estudiantes.*

NIVELES DE LOGRO	PRE TEST	POST TEST
INICIO	82%	0%
PROCESO	18%	0%
LOGRO	0%	100%

Nota: Pre Test y Post Test aplicado a los estudiantes

**Figura 10**

*Comparación de niveles de logro de la competencia Crea proyectos desde los lenguajes artísticos, en la evaluación inicial y final de los estudiantes.*



Nota: Tabla 12

#### 4.2.6. Resumen comparativo de las medidas estadísticas descriptivas de los resultados de la evaluación inicial y final

**Tabla 13**

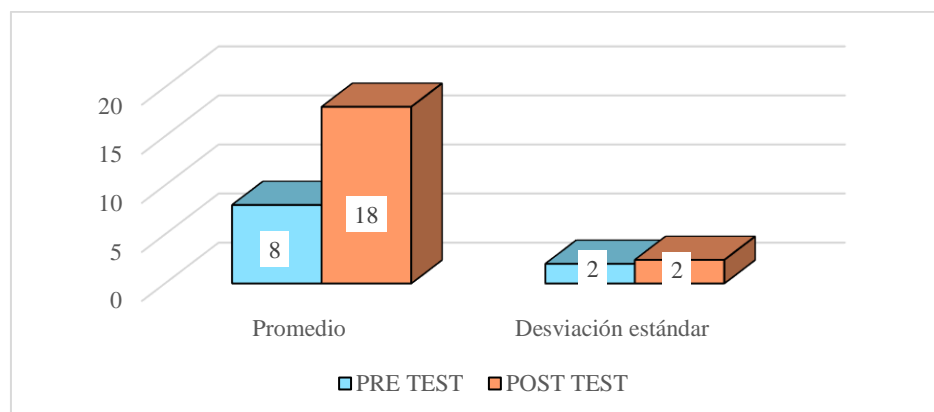
*Comparación de las medidas estadísticas descriptivas del nivel de logro de la competencia Crea proyectos desde los lenguajes artísticos, en la evaluación inicial y final de los estudiantes.*

	PRE TEST	POST TEST
Promedio	8	18
Desviación estándar	2	2

Nota: Pre Test y Post test aplicado a los estudiantes.

### Figura 11

*Comparación de las medidas estadísticas descriptivas del nivel de logro de la competencia Crea proyectos desde los lenguajes artísticos, en la evaluación inicial y final de los estudiantes.*



Nota: Tabla 13

### Análisis y descripción

En la tabla 13 se presenta la comparación del promedio y desviación estándar de las puntuaciones del nivel de logro de la competencia Crea proyectos desde los lenguajes artísticos del área de Comunicación en los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 413 “Luis Banchero Rossi” de las aplicaciones del Pre test y Post test, después de aplicar el modelo didáctico “Manitos creativas”.

Se aprecia que el promedio del Post test en los estudiantes es 18 puntos (escala 0-20), el cual es superior al Pre test en los estudiantes que

fue de 8 puntos habiendo una diferencia de 10. La diferencia se justifica por la efectividad del modelo didáctico “Manitos creativas” aplicada en los estudiantes.

### **4.3. VERIFICACIÓN DE HIPÓTESIS**

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

La competencia crea proyectos desde los lenguajes artísticos del área de Comunicación en los estudiantes de 5 años de una I.E.I de Tacna, se encuentra en un nivel de inicio antes de la aplicación del modelo didáctico “Manitos creativas”

Los resultados de la tabla 4 y figura 5 muestran que en la prueba de entrada la mayoría de estudiantes se encuentran en nivel de inicio (82%), asimismo en la tabla 5 el promedio es 8 puntos, que es menor a 10, ubicándose en el nivel de inicio.

Respecto a los valores de la desviación estándar se observa que los estudiantes muestran características heterogéneas por alejarse del valor 0 (2).

Dándole significatividad a los resultados del análisis estadístico descriptivo, se muestra con la prueba estadística t de Student que el nivel de desarrollo de la competencia Crea proyectos desde los lenguajes artísticos del área de comunicación, se encuentra en inicio con un nivel de confianza del 95%, considerando que el valor calculado de t de Student (-2,21), se ubica fuera de la zona de aceptación de la hipótesis nula.

Por lo tanto, queda verificada la hipótesis de la investigación.

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

La competencia crea proyectos desde los lenguajes artísticos del área de Comunicación en los estudiantes de 5 años de una I.E.I de Tacna, se encuentra en un nivel de logro después de la aplicación del modelo didáctico “Manitos creativas”

Los resultados de la tabla 8, muestran que la prueba de salida; el 100% de estudiantes se encuentra en nivel de logro previsto y ningún estudiante se encuentra en nivel de proceso e inicio. Asimismo, en la Tabla 5 el promedio encontrado es de 18 puntos; ubicándose en el nivel de logro previsto.



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

Dándole significatividad a los resultados del análisis estadístico descriptivo, se muestra con la prueba estadística  $t$  de Student que la aplicación del Modelo didáctico “Manitos Creativas” permite el logro de la competencia Crea proyectos desde los lenguajes artísticos del área de Comunicación en los estudiantes, con un nivel de confianza del 95%, considerando que los valores calculados de  $t$  de Student (3,31), que se ubica fuera de la zona de aceptación de la hipótesis nula.

Por lo tanto, queda verificada la hipótesis de la investigación.

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

El modelo didáctico “Manitos Creativas” permite desarrollar la competencia crea proyectos desde los lenguajes artísticos en el área de Comunicación en los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial de Tacna, 2022.

En los resultados de las tablas 4 y 8, muestran que la mayoría de los estudiantes (82%) se ubica en el nivel inicio de la prueba de entrada, en tanto que en la prueba de salida se alcanzó el nivel de logro previsto en

un (100%) integrado por 11 estudiantes. Asimismo, en la tabla 5 se evidencia el progreso de los estudiantes con la aplicación del Modelo didáctico “Manitos creativas” al iniciar con un promedio de 8 puntos en la prueba de entrada, frente a 18 puntos en la prueba de salida.

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

Dándole significatividad a los resultados del análisis estadístico descriptivo, se demuestra que los estudiantes han logrado el nivel de desarrollo de la competencia esperada con un nivel de confianza del 95%, considerando el valor calculado del t de Student que se encuentra fuera de la zona de aceptación de la hipótesis nula.

Por lo tanto, la hipótesis general se verifica con un nivel de confianza del 95%.

## CONCLUSIONES

### **Primera**

En la evaluación inicial, antes de aplicar el Modelo Didactico “Manitos Creativas” se comprobó que los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 413 “Luis Banchemo Rossi”, presentan deficiencias en las capacidades de explorar y experimentar los lenguajes del arte, aplicar procesos creativos y socializar sus procesos y proyectos, por lo que se encuentran en el nivel de inicio en el desarrollo de la competencia Crea proyectos desde los lenguajes artísticos del área de Comunicación.

### **Segunda**

En la evaluación final, después de la aplicación del Modelo Didactico “Manitos Creativas” se comprobó que los estudiantes de 5 años de la sección “Ingeniosos”, se encuentran en el nivel de logro previsto en el desarrollo de la competencia Crea proyectos desde los lenguajes artísticos en la Institución Educativa Inicial N° 413 “Luis Banchemo Rossi” de la ciudad de Tacna en el año 2022.

### **Tercera**

Se demostró la eficacia del Modelo Didáctico “Manitos Creativas” al elevar el nivel de la competencia Crea proyectos desde los lenguajes artísticos en los estudiantes de 5 años de la sección “Ingeniosos” de la Institución Educativa Inicial N° 413 “Luis Banchero Rossi” de la ciudad de Tacna en el año 2022, quienes se encontraban en un nivel de inicio con un promedio de 8 puntos y luego de la aplicación obtuvieron un promedio de 18 puntos, ubicándose en el nivel de logro previsto.

## RECOMENDACIONES

### **Primera**

Las docentes del nivel Inicial deben implementar y dar más énfasis en la competencia Crea proyectos desde los lenguajes artísticos, conociendo los procesos para su aplicación, a fin de lograr la autonomía y desbordar la creatividad e imaginación de los niños.

### **Segunda**

La docente de 5 años del nivel Inicial, debe usar estrategias innovadoras para poder desarrollar las habilidades creativas y comunicativas como el modelo didáctico “Manitos creativas” que fue de gran ayuda para poder lograr que los niños mejoren sus técnicas gráfico plástico y sobre todo puedan socializar con sus compañeros lo realizado en sus proyectos.

### **Tercera**

La docente de aula debe promover en los padres de familia apoyo a los niños en el área de arte, brindándole y dejando que exprese su creatividad a través de dibujos, pinturas o modelados con plastilina, así permitirá que el niño pueda aumentar su habilidad manual y pueda socializar con su entorno, descubriendo y compartiendo nuevas experiencias que va descubrir.

**REFERENCIAS**

Acosta, J. (2019). *Análisis del modelo pedagógico de la unidad Educativa "Pérez Pallares"*. Tesis, Universidad Politécnica Salesiana, Quito.

<https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/16930/1/UPS-QT13768.pdf>

Arevalo, J. (2018). *Modelo didáctico para contribuir a la mejora de procesos de enseñanza – aprendizaje en entornos virtuales en la Universidad Señor de Sipán modalidad a Distancia en la Región Lambayeque*. Universidad César Vallejo.

<https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/30085>

Arias, F. (2006). *El proyecto de investigación*. EDITORIAL EPISTEME.

[https://www.academia.edu/23573985/El\\_proyecto\\_de\\_investigaci%C3%B3n\\_6ta\\_Edici%C3%B3n\\_Fidias\\_G\\_Arias\\_FREELIBROS\\_ORG](https://www.academia.edu/23573985/El_proyecto_de_investigaci%C3%B3n_6ta_Edici%C3%B3n_Fidias_G_Arias_FREELIBROS_ORG)

Arispe, C., Yangali, J., Guerrero, M., Rivera, O., Acuña, L., & Arellano, C. (2020). *La investigación científica*. Departamento de Investigación y Potsgrados Universidad Internacional del Ecuador.

<https://repositorio.uide.edu.ec/bitstream/37000/4310/1/LA%20INVESTIGACI%C3%93N%20CIENT%3%8DFICA.pdf>

Avila, Y. (2018). *Monitoreo, acompañamiento y evaluación para mejorar la práctica docente de la competencia crea proyectos desde los lenguajes artísticos del área de Comunicación del II ciclo de la Educación Básica*

*Regular de Institución Educativa N° 1592*. Tesis, Instituto Pedagógico Nacional Monterrico.

[http://repositorio.ipnm.edu.pe/bitstream/20.500.12905/594/1/avilaz\\_yanet.pdf](http://repositorio.ipnm.edu.pe/bitstream/20.500.12905/594/1/avilaz_yanet.pdf)

Bahamonde, J., Cando, E., & Panchi, E. (2021). *Lenguajes artísticos y destrezas motoras en el nivel preparatoria de Educación Básica*.

<https://buenosaires.gob.ar/areas/educacion/curricula/fdpdf/tlaweb.pdf>

Ballón, A. (2019). *Las técnicas gráfico plásticas para el desarrollo del lenguaje artístico en niños de 4 años de la I.E.P. Milagrosa Nuestra Señora del Carmen - San Juan de Lurigancho - 2019*. Universidad César Vallejo. Universidad César Vallejo.

<https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/74016>

Cabezas, E., Andrade, D., & Torres, J. (2018). *Introducción a la metodología de la investigación científica*. Ecuador: Universidad de las Fuerzas Armadas ESPE.

<http://repositorio.espe.edu.ec/jspui/bitstream/21000/15424/1/Introduccion%20a%20la%20Metodologia%20de%20la%20investigacion%20cientifica.pdf>

Canales, M. (2013). *Modelos didácticos, enfoques de aprendizaje y rendimiento del alumnado de primaria*. Tesis.

<https://repositorio.unican.es/xmlui/handle/10902/2897>

Cantillo, C. (2021). *Modelo pedagógico Didáctico basado en herramientas TIC para el mejoramiento del aprendizaje de las áreas de matemática y lengua*

*castellana en las Instituciones Educativas oficiales del Municipio de Pueblo Viejo - Magdalena.* Universidad Metropolitana de Educación.

<https://repositorio.umecit.edu.pa/handle/001/3462>

Carrasco, D. (2005). *Metodología de la investigación científica.* San Marcos.

Colorado, M. (2020). *Aplicación de la técnica de dibujo y modelado en arcilla para elevar la creatividad de los educandos del primer grado de educación primaria de la Institución Educativa Gerardo Arias Copaja, Tacna.* tesis.

<http://repositorio.unsa.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12773/11755/SEcojumi.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Consejo Nacional de la Cultura y las Artes. (2015). *Programa fomento del arte en la educación "Acciona 2015" moviendo la educación con el arte.* sin ed.

<https://www.cultura.gob.cl/wp-content/uploads/2015/01/Orientaciones-Acciona-2015.pdf>

Estay, C. (2007). *Ingeniería de proyectos: proyectos, enfoque sistémico y gestión de proyectos.*

<http://www.tesisexarxa.net/TDX-0609108-115609/index.html>

Expósito, M. (2019). *La magia de crear.* Universidad de Jaén.

[http://tauja.ujaen.es/bitstream/10953.1/10269/1/TFG\\_Magdalena\\_Expósito\\_Lpez.pdf](http://tauja.ujaen.es/bitstream/10953.1/10269/1/TFG_Magdalena_Expósito_Lpez.pdf)

Fernández, J., & Vivar, D. (2010). Modelos didácticos y estrategias de enseñanza en el espacio europeo de Educación Superior. *Tendencias Pedagógicas*, 1(15), 91-111.



[https://repositorio.uam.es/bitstream/handle/10486/4619/30616\\_2010\\_15\\_04.pdf](https://repositorio.uam.es/bitstream/handle/10486/4619/30616_2010_15_04.pdf)

Figuroa, I. (2008). *Manual de estimulación Montessori para niños y niñas preescolares de colonias urbanas*. Santiago: AjíCOLOR.

Flores, D. (2016). *Estrategia innovadora "manitas divertidas" para desarrollar la coordinación viso - manual en niños y niñas de 04 años de la I.E.I. "Sagrada Familia"*. Universidad católica de los Ángeles de Chimbote.

Gaitán, C., & García, J. (2018). *Aportes de los Lenguajes Artísticos a la formación Integral de los niños y niñas del Centro Educativo Libertad*. Facultad de Educación. Universidad Pedagógica Nacional.

<http://repositorio.pedagogica.edu.co/bitstream/handle/20.500.12209/11252/TE-22564.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

García, M., Martín, A., Aragón, Y., & Purificación, M. (2021). *Modelos didácticos de Educación Inicial*.

[https://digibug.ugr.es/bitstream/handle/10481/69450/Modelos\\_did%  
cticos\\_de\\_educaci%  
n\\_infantil.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://digibug.ugr.es/bitstream/handle/10481/69450/Modelos_did%c3%a1cticos_de_educaci%c3%b3n_infantil.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Gozme, J. (2021). *Gráfico plástico para el desarrollo de la motricidad fina en estudiantes de la Institución Educativa Integrado N° 30001-54 de la provincia de Satipo, 2021*. Tesis, Universidad Católica los Ángeles Chimbote, Facultad de Educación y Humanidades.

<http://repositorio.uladech.edu.pe/handle/123456789/22258>

Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, M. (2010). *Metodología de la investigación*. Mc Graw Hill.

- Hernández, S., & Duana, D. (2020). Técnicas e instrumentos de recolección de datos. *Boletín Científico de las Ciencias Económico Administrativas del ICEA*, IX(17), 51-53.
- Huertas, D., Parra, H., & Caicedo, L. (2018). La enseñanza de las artes en la educación inicial. Una mirada desde las aulas. *TSANTSA. Revista de investigaciones Artísticas*.
- Jácome, C. (2018). *Actividades en el rincón de Artes Plásticas para estimular la creatividad en niños de 4-5 años*. Universidad Católica de Cuenca.  
<https://dspace.ucacue.edu.ec/bitstream/ucacue/7894/2/CARLA%20JACOME.pdf>
- Jimenez, K. (2018). *Modelo Didáctico UTP*. CALEDU.  
[https://issuu.com/karlajimenezsalas/docs/utp\\_001\\_b](https://issuu.com/karlajimenezsalas/docs/utp_001_b)
- Joyce, B., & Weil, M. (1985). *Modelos de enseñanza*. PRENTICE-HALL INC.  
<http://infohumanidades.com/sites/default/files/apuntes/JOYCE%20y%20WEIL%20Modelos%20de%20ense%C3%B1anza.pdf>
- La Hoz, C. (2019). *Revisión de la literatura: Principales enfoques teóricos y la educación artística en el Perú*. Tesis, Pontificia Universidad Católica del Perú, Facultad de Educación.  
[https://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/20.500.12404/16803/LA\\_HOZ\\_BENAVIDES\\_CLAUDIA%20\(1\).pdf?sequence=1#:~:text=El%20enfoque%20multicultural%20busca%20que,art%C3%ADsticos%20\(Minedu%2C%202018\)](https://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/20.500.12404/16803/LA_HOZ_BENAVIDES_CLAUDIA%20(1).pdf?sequence=1#:~:text=El%20enfoque%20multicultural%20busca%20que,art%C3%ADsticos%20(Minedu%2C%202018))

- Larriba, F. (2001). La investigación de los modelos didácticos y de las estrategias de enseñanza. *Enseñanza*, 73-88.
- 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, Independencia*. Tesis, Universidad César Vallejo, Escuela de posgrado.  
[https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/7076/Licla\\_AES.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/7076/Licla_AES.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Liliana, M., Morales, R., & Díaz, W. (2014). La música como recurso pedagógico en la edad preescolar. *Revista Infancias Imágenes*, XIII(1), 102-108.  
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4997162>
- Llumiquinga, J., & Tapia, A. (2020). *Las técnicas plásticas y el desarrollo creativo de los niños y niñas de 3 a 5 años en el Colegio Militar Eloy Alfaro año lectivo 2019 – 2020 del DMQ*. Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación. Universidad central del Ecuador.  
<http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/21644/1/T-UCE-0010-FIL-907.pdf>
- López, A. (2021). *Modelo didáctico con software libre para la competencia de Comunicación en niños de 5 años- Institución Educativa Inicial N° 494-Chota-Cajamarca*. Universidad César Vallejo.  
<https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/67217>
- López, P. (2004). Población, muestra y muestreo. *Punto Cero*, IX(08), 69-74.  
<http://www.scielo.org.bo/pdf/rpc/v09n08/v09n08a12.pdf>

- Marquéz, F. (2015). *Técnicas de investigación de mercados*. España: RC Libros.  
[https://www.rclibros.es/wp-content/uploads/2015/02/capitulo\\_9788494305542.pdf](https://www.rclibros.es/wp-content/uploads/2015/02/capitulo_9788494305542.pdf)
- Medina, A. (1982). Elaboración de un modelo didáctico: base para la realización eficiente de la tarea docente. *Revista Española de Pedagogía*.
- MINEDU. (2016). *Programa curricular de Educación Inicial*. Lima, Perú: sin ed.
- Ministerio de Educación. (2013). *Desarrollo de la expresión en diversos lenguajes II ciclo*. Ministerio de Educación.  
<http://www.minedu.gob.pe/minedu/archivos/a/002/03-bibliografia-para-ebr/20-comunicacion-a-traves-de-otros-lenguajes.pdf>
- Ministerio de Educación. (2013). *Rutas del Aprendizaje ¿Qué y cómo aprenden nuestros niños y niñas? Desarrollo de la expresión en diversos lenguajes II ciclo*. Lima, Perú.  
<http://www.minedu.gob.pe/minedu/archivos/a/002/03-bibliografia-para-ebr/20-comunicacion-a-traves-de-otros-lenguajes.pdf>
- Ministerio de Educación. (2015). *Rutas del aprendizaje ¿Qué y cómo aprenden nuestros niños y niñas? Área curricular Comunicación*. Perú: Minedu.
- Ministerio de Educación. (2016). *Programa curricular de Educación Inicial*. Minedu.
- Ministerio de Educación. (2018). *Bases Curriculares Educación Parvularia*. Santiago: Chile.

[https://parvularia.mineduc.cl/wp-content/uploads/sites/34/2018/03/Bases\\_Curriculares\\_Ed\\_Parvularia\\_2018.pdf](https://parvularia.mineduc.cl/wp-content/uploads/sites/34/2018/03/Bases_Curriculares_Ed_Parvularia_2018.pdf)

Ministerio de Educación. (2019). *La planificación en la Educación Inicial*. Printed in Peru.

Ministerio de Educación de Chile. (2008). *Programa Pedagógico - Primer Nivel de Transición*. Gobierno de Chile.

<https://bibliotecadigital.mineduc.cl/bitstream/handle/20.500.12365/351/MONO-41.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Ministerio de Educación Nacional. (2014). *El arte en educación inicial*.

<http://www.omep.org.uy/wp-content/uploads/2015/09/el-arte-en-la-ed-inicial.pdf>

Nérici, I. (1970). *Hacia una Didáctica General Dinámica*. KAPELUSZ.

<http://www.url.edu.gt/PortalURL/Biblioteca/Contenido.aspx?o=3594&s=49>

Ojeda, P. (2020). *Universo, población y muestra*.

<https://www.aacademica.org/cporfirio/18.pdf>

Perilla, J. (2018). *Aprendizaje Basado en Competencias. Un enfoque educativo ecléptico desde y para contexto*. Universidad Sergio Arboleda.

<https://repository.usergioarboleda.edu.co/bitstream/handle/11232/1265/Aprendizaje%20competencias.pdf?sequence=1>

Perrenoud, P. (2009). Enfoque por competencias ¿una respuesta al fracaso escolar? *Sociedad Iberoamericana de Pedagogía Social*(16), 45-64.

<https://www.redalyc.org/pdf/1350/135012677004.pdf>

Pincay, V., & Ruiz, Y. (2022). *La creatividad en la expresión artística en niños de 4 a 5 años. Guía para docentes*. Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación. Universidad de Guayaquil.

<http://repositorio.ug.edu.ec/bitstream/redug/60993/1/%27BP%c3%81RV-PEP-2022P032.pdf>

Rodríguez, D., & Valldeoriola, J. (2014). *Metodología de la investigación*. Universitat Oberta de Catalunya.

[https://www.upn162-zamora.edu.mx/plan/archivos/c144b4\\_Metodolog%C3%ADa%20de%20la%20investigaci%C3%B3n\\_M%C3%B3dulo%201%20David%20Rodr%C3%ADguez.pdf](https://www.upn162-zamora.edu.mx/plan/archivos/c144b4_Metodolog%C3%ADa%20de%20la%20investigaci%C3%B3n_M%C3%B3dulo%201%20David%20Rodr%C3%ADguez.pdf)

Romero, N., & Moncada, J. (2007). Modelo didáctico para la enseñanza de la educación ambiental en la Educación Superior Venezolana. *Revista de Pedagogía*, 443-476.

Romo, J. (2015). La lista de cotejo como herramienta para la lectura crítica de artículos de investigación publicados. *Experiencias de la Práctica*, 109-113.

<https://www.medigraphic.com/pdfs/enfermeriaimss/eim-2015/eim152h.pdf>

Rosario, W. (2019). *Taller de pintura en óleo para favorecer la competencia Crea proyectos desde los lenguajes artísticos*. Universidad Católica Los Angeles de Chimbote.

- Rosero, E., Ruiz, M., Pérez, M., & Mayorga, L. (2020). Proceso didáctico y destrezas en la lectura en niños de primer año de educación básica. *Horizontes, IV(16)*, 634-644.  
[http://www.scielo.org.bo/pdf/hrce/v4n16/v4n16\\_a22.pdf](http://www.scielo.org.bo/pdf/hrce/v4n16/v4n16_a22.pdf)
- Sánchez, H., Reyes, C., & Mejía, K. (2018). *Manual de términos en investigación científica, tecnológica y humanística*. Perú: Universidad Ricardo Palma.  
<https://www.urp.edu.pe/pdf/id/13350/n/libro-manual-de-terminos-en-investigacion.pdf>
- Sesento, L. (2008). *Modelo sistemático basado en competencias para instituciones educativas públicas*. tesis, Centro de Investigación y Desarrollo de Estado de Michoacán.  
[https://www.eumed.net/tesis-doctorales/2012/lsg/concepto\\_modelo.html](https://www.eumed.net/tesis-doctorales/2012/lsg/concepto_modelo.html)
- Sotomayor, G. (2018). *Resultado de los aprendizajes de los estudiantes en relación a la planificación curricular del nivel secundario de la Institución Educativa Pública Jorge Chávez Chaparro del Cusco-2017*. Tesis, Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa, Facultad de Ciencias de la Educación.  
<http://repositorio.unsa.edu.pe/bitstream/handle/UNSA/6221/EDMsochgy.pdf?s>
- Suárez, C., Dusú, R., & Sánchez, M. (2007). Las capacidades y las competencias: su comprensión para la Formación del Profesional. *Acción pedagógica*, 30-39.

- Tamariz, D. (2021). *Lenguaje artístico y creatividad en niños de 4 años de la I.E.I N° 652-17 "CAPULLITO"-Villa el Salvador, 2020*. Universidad César Vallejo, Facultad de Ciencias de la Educación. Universidad César Vallejo.  
[https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/61254/Tamariz\\_JDJ-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/61254/Tamariz_JDJ-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Tejerina, L. (2019). *Aplicación de la estrategia de creatividad "Creman" para incrementar el nivel de desarrollo del lenguaje gráfico plástico, en los niños y niñas de 5 años "B" de la sección "Morada" de la Institución Educativa Inicial N° 199 "Espíritu Santo" Tacna 2016*. Tesis, Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa, Facultad de Ciencias de la Educación.  
<http://repositorio.unsa.edu.pe/bitstream/handle/UNSA/11273/EDtevegl.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Tobón, S. (2006). *Formación Basada en Competencias: pensamiento complejo, diseño curricular y didáctica* (2a. ed. ed.). Ecoe.
- Tobón, S. (2007). El enfoque complejo de las competencias y el diseño curricular por ciclos propedéuticos. *Acción pedagógica*(16), 14-28.  
[https://www.academia.edu/37622702/El\\_enfoque\\_complejo\\_de\\_las\\_competencias\\_y\\_el\\_dise%C3%B1o\\_curricular\\_por\\_ciclos\\_proped%C3%A9uticos](https://www.academia.edu/37622702/El_enfoque_complejo_de_las_competencias_y_el_dise%C3%B1o_curricular_por_ciclos_proped%C3%A9uticos)
- Turco, Z., & Ticona, F. (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*. Tesis,



Universidad de San Agustín de Arequipa, Facultad de Ciencias de la Educación.

<http://repositorio.unsa.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12773/11963/SEtiesfo%26tugazy.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Universidad Tecnológica Metropolitana. (enero de 2018). *Uso de listas de cotejo como instrumento de observación: Una guía para el profesor.*

[https://vrac.utem.cl/wp-content/uploads/2018/10/manua.Lista\\_Cotejo-1.pdf](https://vrac.utem.cl/wp-content/uploads/2018/10/manua.Lista_Cotejo-1.pdf)

Useche, M., Artigas, W., Queipo, B., & Perozo, E. (2019). *Técnicas e instrumentos de recolección de datos cuali-cuantitativos.* Universidad de La Guajira.

[https://www.researchgate.net/publication/344256464\\_Tecnicas\\_e\\_instrumentos\\_de\\_recoleccion\\_de\\_datos\\_Cuali-Cuantitativos](https://www.researchgate.net/publication/344256464_Tecnicas_e_instrumentos_de_recoleccion_de_datos_Cuali-Cuantitativos)

Villalpando, J. (1965). *Didáctica de la Pedagogía.*

<https://www.pedagogicomadrededios.edu.pe/wp-content/uploads/2020/10/Didactica-de-la-pedagogia.pdf>

Zambrano, A. (2005). Un modelo de formación de docentes en la obra y pensamiento pedagógico de Philippe Meirieu. *Educere.*

[http://www.scielo.org.ve/scielo.php?pid=S1316-49102005000200002&script=sci\\_arttext](http://www.scielo.org.ve/scielo.php?pid=S1316-49102005000200002&script=sci_arttext)

ANEXOS

# ANEXO 1: LISTA DE COTEJO



## APLICACIÓN DE LISTA DE COTEJO - 5 AÑOS

**INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL**

: I.E.I. Nro 413 "Luis Bancheron Rossi"

**PROFESORA**

: Gladys Chura Jacinto

**Número de niños matriculados**

: 18

**Número de niños a los que se aplicó lista de cotejo**

: 11

	APELLIDOS Y NOMBRES												TOTAL		
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	SI	NO	
COMUNICACIÓN	Explora y experimenta los lenguajes del arte.	1. Explora por iniciativa propia los materiales proporcionados.													
		2. Explora las combinaciones de colores primarios.													
		3. Reconoce los colores secundarios.													
	Aplica procesos creativos	4. Emplea material no estructurado para pintar.													
		5. Demuestra originalidad al elaborar su trabajo.													
		6. Escribe su nombre en una parte de su dibujo													
	Socializa sus procesos y proyectos.	7. Comparte de manera espontánea sobre el trabajo realizado.													
		8. Describe aquello que le ha gustado de lo que ha observado en el trabajo de sus compañeros.													
		9. Respeta los trabajos de sus compañeros. (evitando burlarse).													

Niveles de Logro	Puntajes
Inicio (0-10)	0 – 3
Proceso (11-15)	4 – 6
Logro (16-20)	7 – 9

**ANEXO 2:  
INSTRUMENTO DE  
RECOLECCION DE  
DATOS**



5  
AÑOS

# LISTA DE COTEJO

## DATOS DE LA INSTITUCIÓN

NOMBRE DE LA I.E.	
DISTRITO	
PROVINCIA	
REGIÓN	



## DATOS DEL ESTUDIANTE

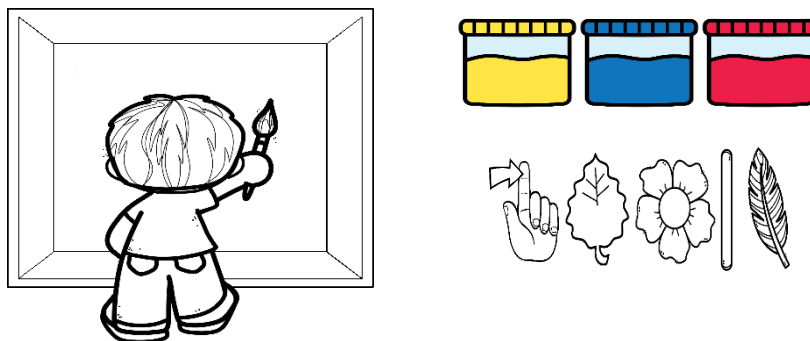
NOMBRE	
SECCIÓN	

## DATOS DE LA EVALUADORA

NOMBRES	Evelyn Solange Choque Chambilla Valeria Armida Pino Casas
INSTITUCIÓN	E.E.S.P.P. "José Jiménez Borja"

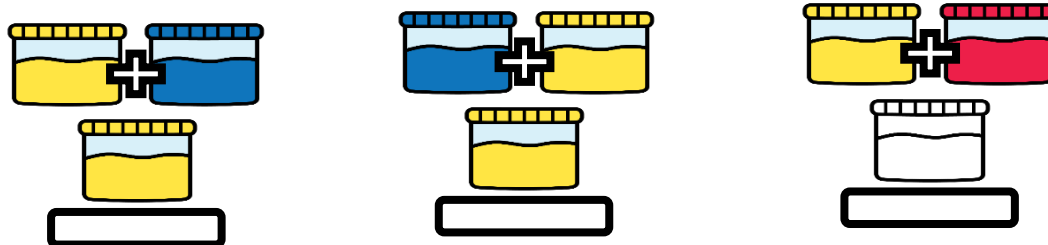
# ÁREA: COMUNICACIÓN

1. **Consigna:** Se le da al niño una hoja blanca para que dibuje libremente y explore los materiales presentados



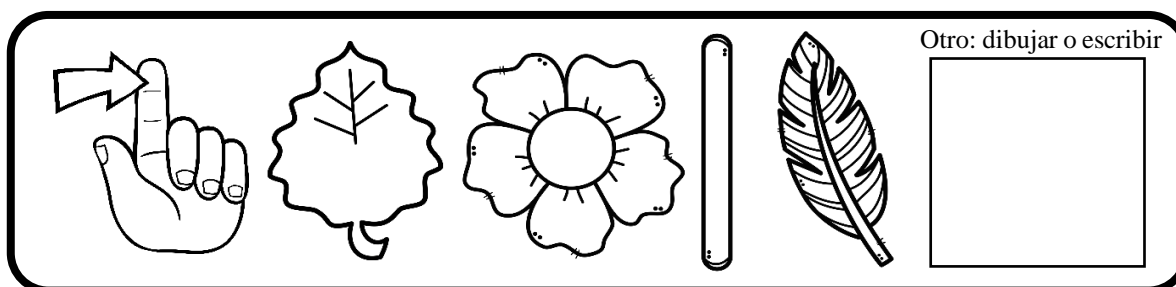
Nº	ITEMS	SI	NO
1.	Explora por iniciativa propia los materiales proporcionados.		

3. **Consigna:** Se le presenta al niño los colores primarios y según su exploración y experimentación creará colores secundarios.



Nº	ITEMS	SI	NO
2.	Explora las combinaciones de colores primarios.		
3.	Reconoce los colores secundarios.		

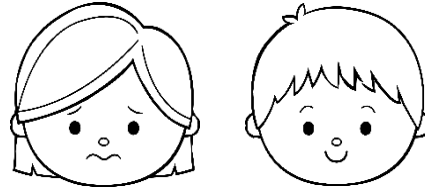
2. **Consigna:** El niño elabora su dibujo con los materiales y colores elegidos



Nº	ITEMS	SI	NO
4.	Emplea material no estructurado para pintar.		

¿Qué colores utilizó para pintar?

¿Siguió ejemplos o copio su trabajo de un compañero?

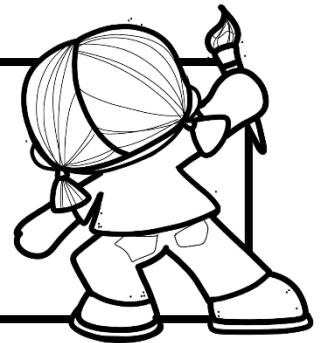


Nº	ITEMS	SI	NO
5.	Demuestra originalidad al elaborar su trabajo.		
6.	Escribe su nombre en una parte de su dibujo		

**4. Consigna:** El niño expone su dibujo realizado de forma espontánea.

Descripción de su producto

Menciona lo que le ha gustado del trabajo de su compañero



Nº	ITEMS	SI	NO
7.	Comparte de manera espontánea sobre el trabajo realizado.		
8.	Describe aquello que le ha gustado de lo que ha observado en el trabajo de sus compañeros..		
9.	Respeto los trabajos de sus compañeros. (evitando burlarse).		

# ANEXO 3: MODELO DIDÁCTICO







**MODELO DIDÁCTICO  
“MANITOS CREATIVAS”**

# PRESENTACIÓN

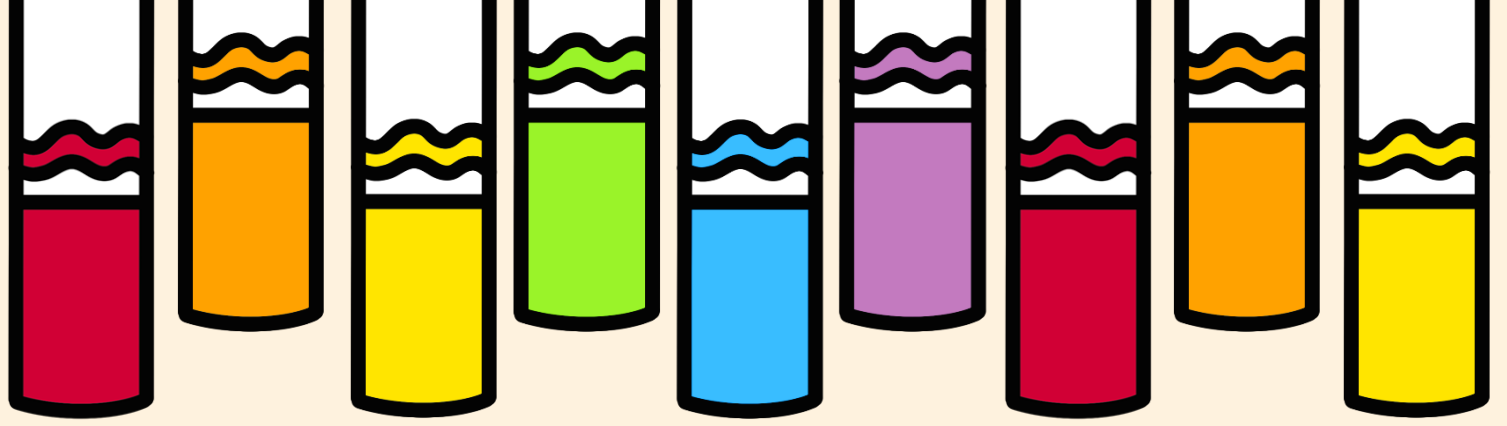
Desde muy pequeños los niños tienen contacto con diferentes recursos los cuales, pueden percibir, explorar, combinar y representar generando imágenes, todo ellos de una forma natural o a modo de juego, haciendo uso de sus sentidos en especial los de la vista y el tacto. Por ello, la creación de los diversos lenguajes artísticos como la danza, el canto, el dibujo y el modelado, entre otros, permitirá al niño manipular y transformar, dejar rastro o crear imágenes diversas de su propia creación y expresar así sus emociones, sentimientos e ideas a través de estas producciones.

Es por ello que se presenta el siguiente manual denominado “Manitos creativas” en el cual se encuentran diversas estrategias donde se plasman el modelo didáctico que va a permitir que el estudiante logre desarrollar la competencia Crea Proyectos desde los Lenguajes Artísticos.

El manual presenta estrategias las cuales están divididas en tres dimensiones, en donde se evaluará cada capacidad de la competencia propiciando a que los niños exploren, experimenten los diversos usos de los materiales, apliquen técnicas al pintar y compartan sus creaciones.

Las estrategias fueron aplicadas en los estudiantes de 5 años sección “Ingeniosos” de la I.E.I. N° 413 “Luis Banchemo Rossi”, por lo cual se elaboraron materiales pertinentes para lograr el desarrollo de la competencia.

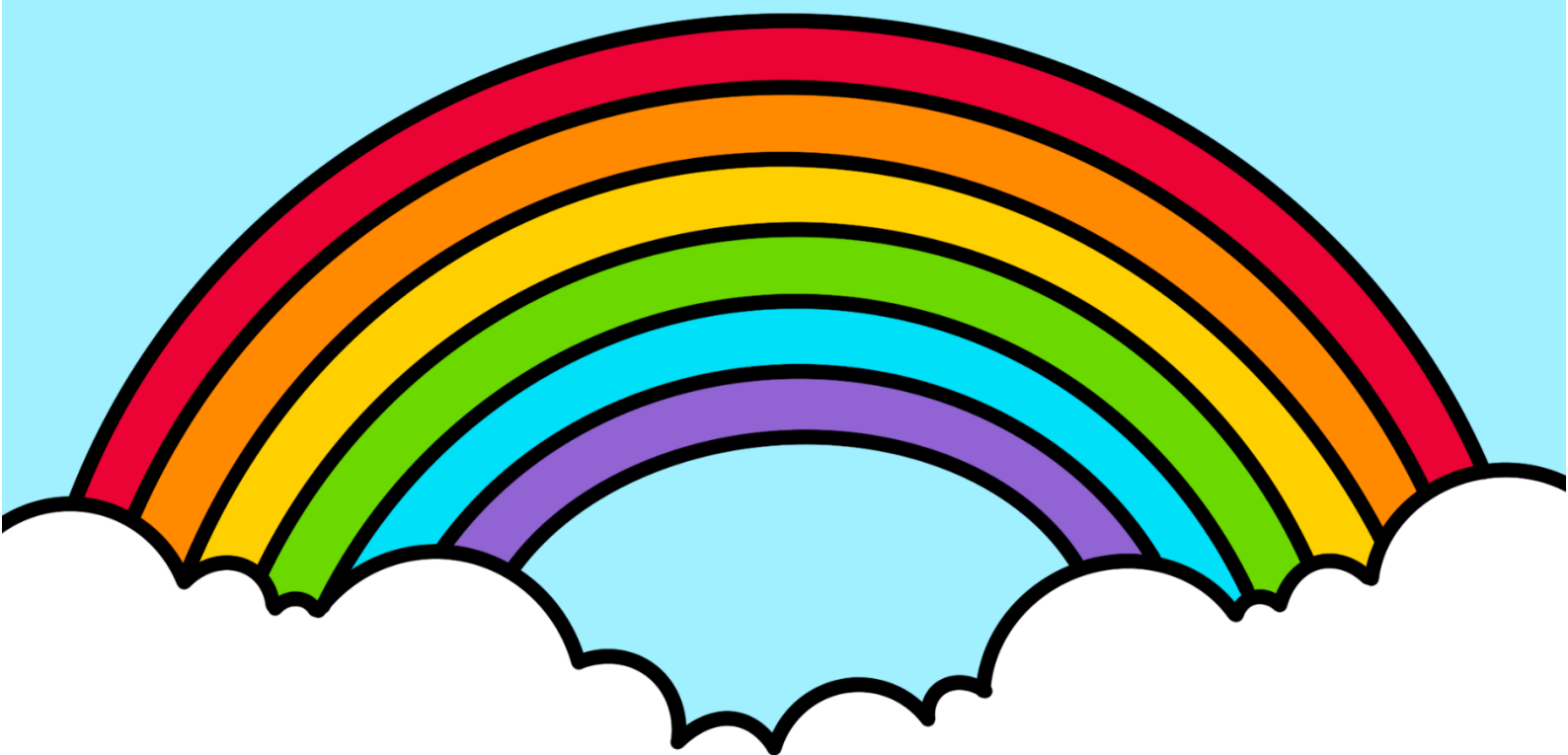


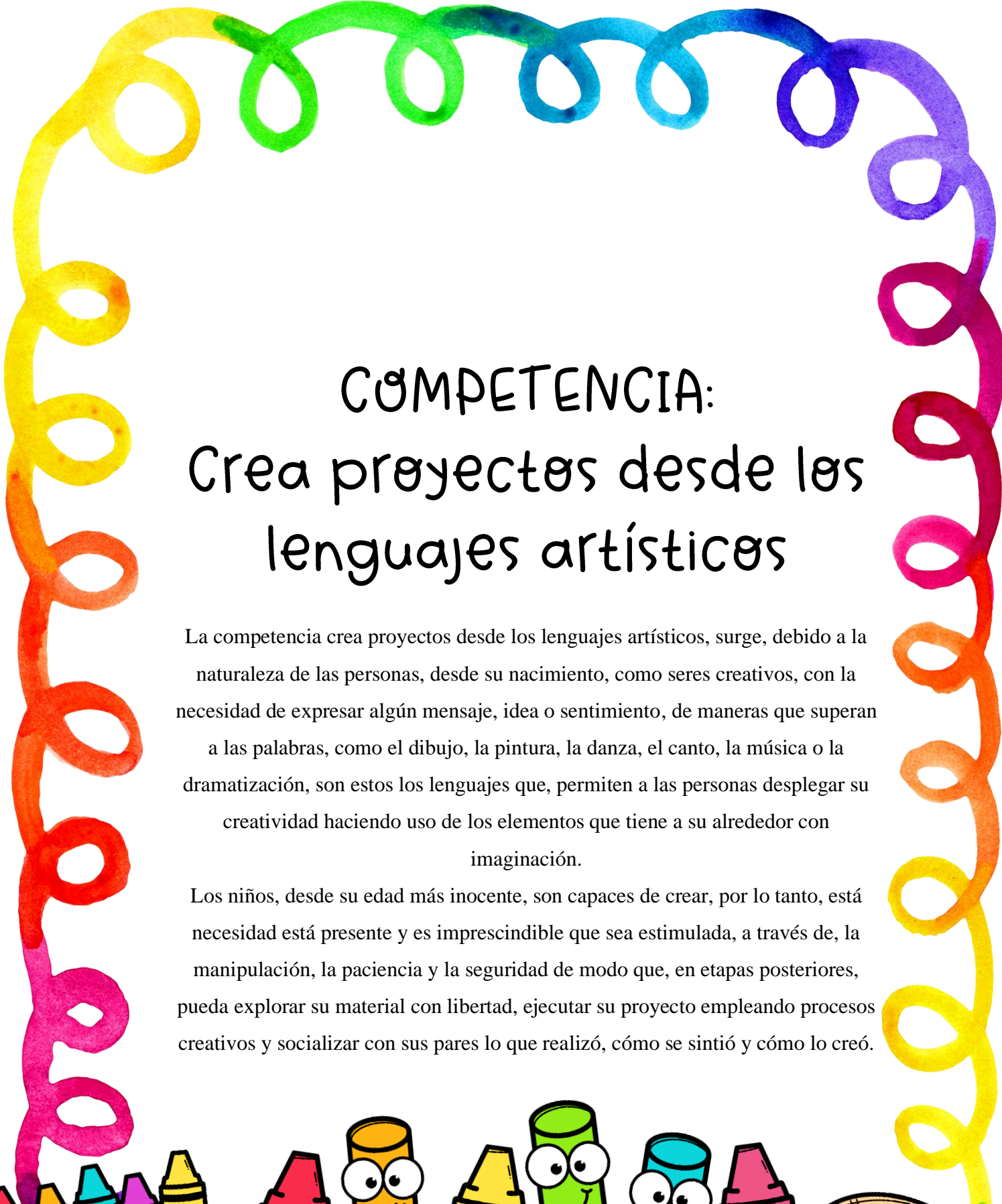


# FUNDAMENTOS TEÓRICOS



**COMPETENCIA  
DEL ÁREA DE  
COMUNICACIÓN**

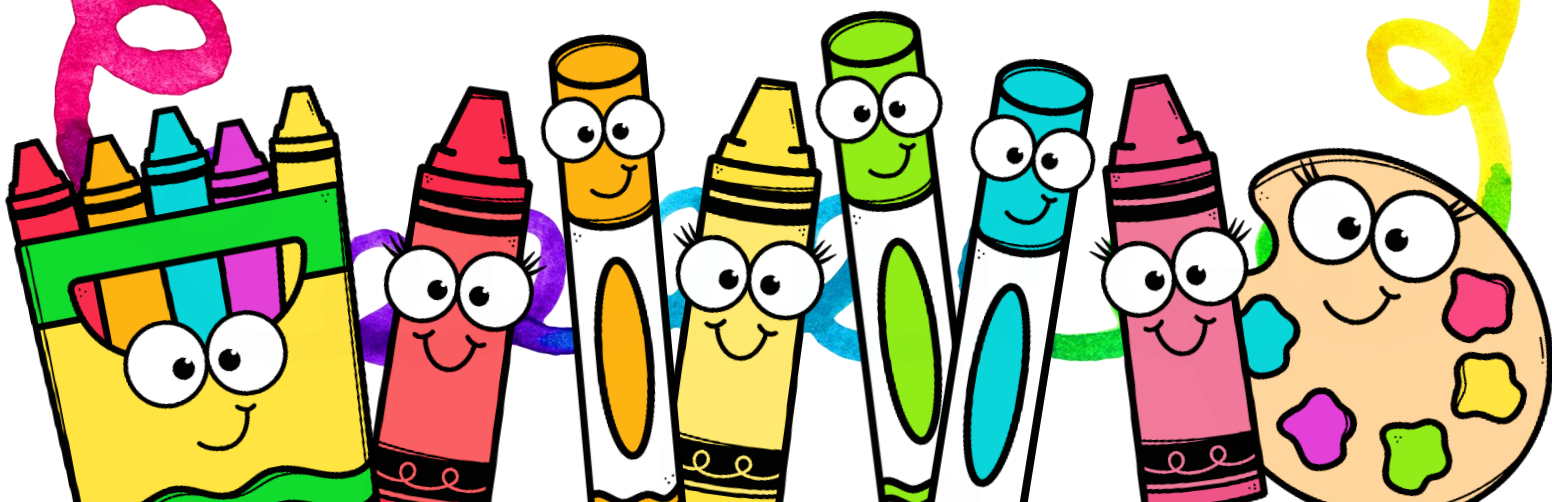




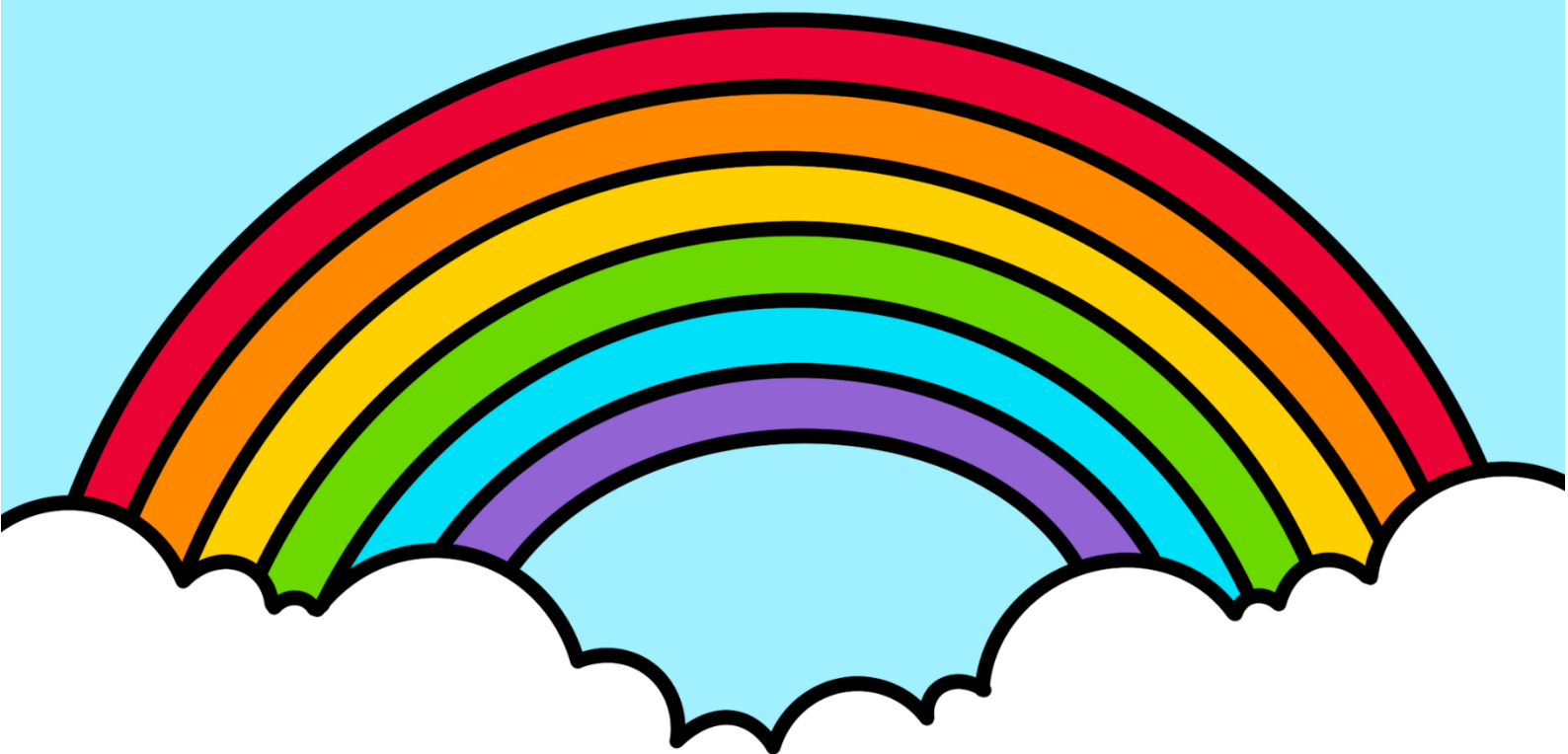
# COMPETENCIA: Crea proyectos desde los lenguajes artísticos

La competencia crea proyectos desde los lenguajes artísticos, surge, debido a la naturaleza de las personas, desde su nacimiento, como seres creativos, con la necesidad de expresar algún mensaje, idea o sentimiento, de maneras que superan a las palabras, como el dibujo, la pintura, la danza, el canto, la música o la dramatización, son estos los lenguajes que, permiten a las personas desplegar su creatividad haciendo uso de los elementos que tiene a su alrededor con imaginación.

Los niños, desde su edad más inocente, son capaces de crear, por lo tanto, esta necesidad está presente y es imprescindible que sea estimulada, a través de, la manipulación, la paciencia y la seguridad de modo que, en etapas posteriores, pueda explorar su material con libertad, ejecutar su proyecto empleando procesos creativos y socializar con sus pares lo que realizó, cómo se sintió y cómo lo creó.



**CAPACIDADES DE LA  
COMPETENCIA CREA  
PROYECTOS DESDE  
LOS LENGUAJES  
ARTÍSTICOS**





## CAPACIDADES:

### Explora y experimenta los diversos lenguajes del arte

El estudiante a través de la manipulación y exploración de diferentes materiales es motivado a descubrir sus características y cómo lo puede emplear para su proyecto, planteando hipótesis de lo que podría suceder al combinar el diferente material que tiene.

### Aplica procesos creativos

El estudiante materializa sus ideas en su proyecto y las ejecuta, comprueba su hipótesis de manera creativa.

### Socializa sus procesos y proyectos

El estudiante comparte su proyecto con sus compañeros y docente, socializa lo que hizo, cómo lo hizo y cómo se sintió.

**DESEMPEÑOS DE LA  
COMPETENCIA CREA  
PROYECTOS DESDE  
LOS LENGUAJES  
ARTÍSTICOS**

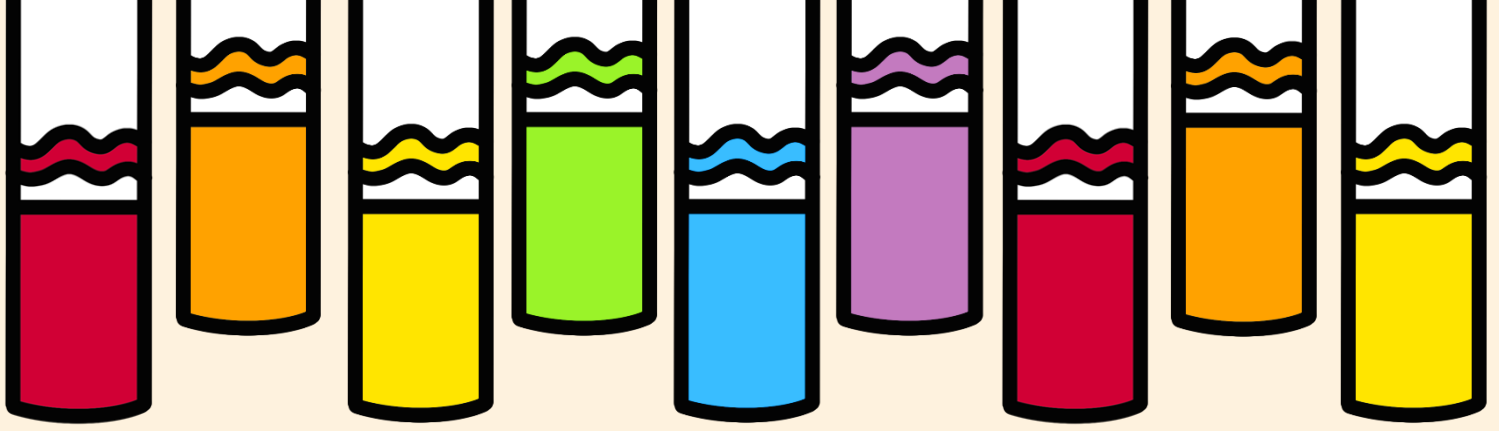




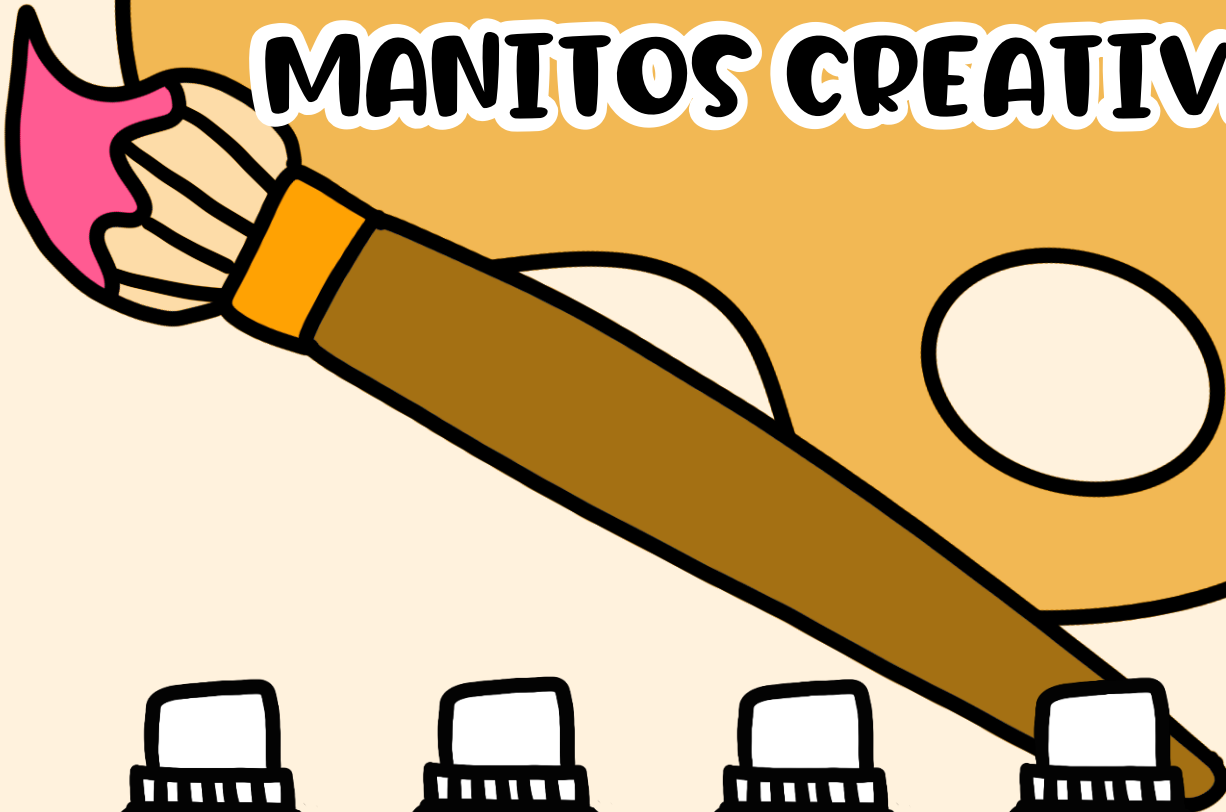


# DESEMPEÑOS

- Explora de manera individual y/o grupal diversos materiales de acuerdo con sus necesidades e intereses. Descubre los efectos que se producen al combinar un material con otro.
- Representa ideas acerca de sus vivencias personales y del contexto en el que se desenvuelve usando diferentes lenguajes artísticos (el dibujo, la pintura, la danza o el movimiento, el teatro, la música, los títeres, etc.).
- Muestra sus creaciones y observa las creaciones de otros. Describe lo que ha creado. A solicitud de la docente, manifiesta lo que le gusta de la experiencia, o de su proyecto y del proyecto de otros.



**DIMENSIONES DEL  
MODELO DIDÁCTICO  
MANITOS CREATIVAS**



# DEFINICIÓN DEL MODELO DIDÁCTICO





## MANITOS CREATIVAS

El modelo didáctico Manitos Creativas, surge a partir de las necesidades que se observaron en los estudiantes, por ello, se ha elaborado un manual didáctico que contiene diversas estrategias y actividades de aprendizaje fundamentadas teóricamente en pedagogos como María Montessori, para el logro de las competencias y el fortalecimiento de las capacidades, los cuales le permitirán explorar y experimentar, de manera espontánea fortaleciendo su creatividad para aplicarlo al elaborar sus trabajos, a su vez poder expresar cómo lo realizó y compartirlo con los demás. Por ello, corresponde a un conjunto de acciones a seguir para gestionar el proceso de enseñanza y aprendizaje de los estudiantes.

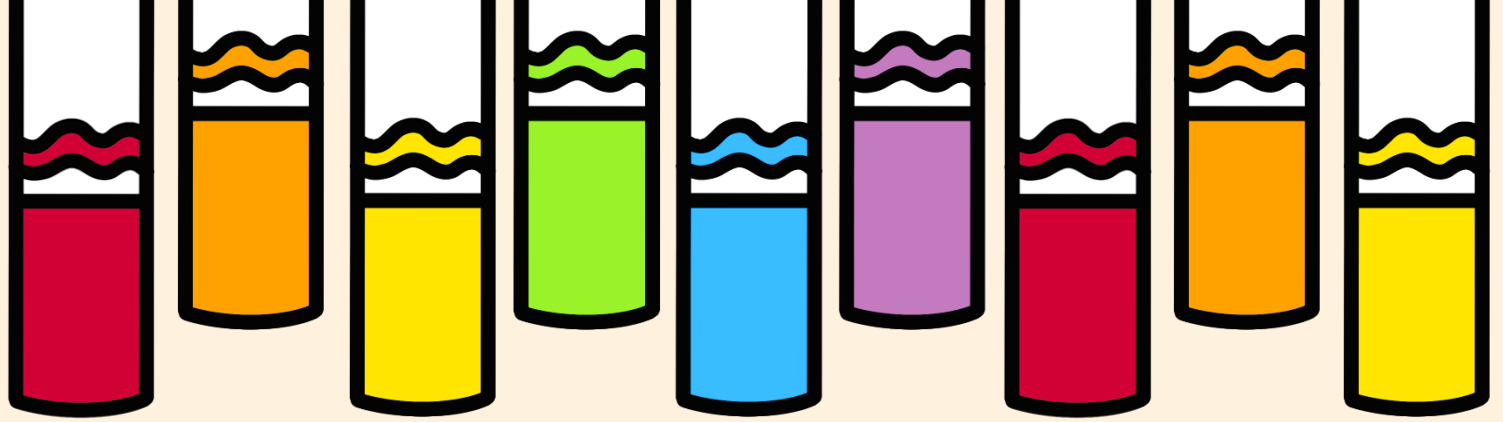
# CUADRO DEL MODELO DIDÁCTICO





# MANITOS CREATIVAS

<b>COMPETENCIA</b>	Crea proyectos desde los lenguajes del arte.
<b>CAPACIDADES</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Explora y experimenta los lenguajes del arte. Donde se manipulan los materiales para efecto de descubrir lo que pueda pasar al combinarlos.</li><li>• Aplica procesos creativos. Donde se aplica los criterios para poder elaborar una creación.</li><li>• Socializa sus procesos y proyectos. Donde se dará a conocer lo creado, valorando su proyecto y el de otros.</li></ul>
<b>ENFOQUES DE LA COMPETENCIA</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• De carácter multicultural, porque considera que se promueva el amor y aprecio a sus orígenes.</li><li>• Es interdisciplinario, porque integra diversas expresiones del arte y no se priva en tan solo uno</li></ul>
<b>PROCESOS DIDÁCTICOS</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• <b>ASAMBLEA.</b> Es un espacio, en el cual se forja un ambiente para dialogar y conversar sobre el desarrollo de la actividad.</li><li>• <b>EXPLORACIÓN DEL MATERIAL.</b> Los estudiantes realizan una indagación o análisis de manera libre acerca del material</li><li>• <b>DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD.</b> Los estudiantes ejecutan la idea que han gestionado con el material que ha sido elegido.</li><li>• <b>VERBALIZACIÓN.</b> Los estudiantes comparten lo que han realizado en forma de asamblea, comenta lo que ha realizado</li></ul>
<b>TEORÍA</b>	María Montessori



**ESTRATEGIA DEL  
MODELO DIDÁCTICO  
MANITOS CREATIVAS**



**ACTIVIDADES  
DIRIGIDAS AL  
MODELO DIDÁCTICO**





## TALLER GRÁFICO PLÁSTICO – PRE TEST

<b>Fecha</b>	04 de julio del 2022
<b>Denominación</b>	Creo maravillas

### APRENDIZAJES ESPERADOS

COMPETENCIA	ESTANDAR	CAPACIDAD	DESEMPEÑOS	¿QUÉ NOS DARÁ EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE ?
<b>CREA PROYECTOS DESDE LOS LENGUAJES ARTÍSTICOS</b>	Crea proyectos artísticos al experimentar y manipular libremente diversos medios y materiales para descubrir sus propiedades expresivas. Explora los elementos básicos de los lenguajes del arte como el sonido, los colores y el movimiento. Explora sus propias ideas imaginativas que construye a partir de sus vivencias y las transforma en algo nuevo mediante el juego simbólico, el dibujo, la pintura, la construcción, la música y el movimiento creativo. Comparte espontáneamente sus experiencias y creaciones.	Explora y experimenta los lenguajes del arte. Aplica procesos creativos. Socializa sus procesos y proyectos.	Representa ideas acerca de sus vivencias personales y del contexto en el que se desenvuelve usando diferentes lenguajes artísticos (el dibujo, la pintura, la danza o el movimiento, el teatro, la música, los títeres, etc.).	Crea a través con creatividad lo que más le guste, al emplear diferentes materiales para elaborar un dibujo.

### PROCESOS DE LA ACTIVIDAD

	ACTIVIDADES/ESTRATEGIAS	RECURSOS/MATERIALES
<b>TALLER GRÁFICO PLÁSTICO</b>	<b>INICIO ASAMBLEA</b> Los niños se reúnen en asamblea. Los niños recuerdan los acuerdos de convivencia respondiendo a las siguientes preguntas. • ¿Qué debemos hacer cuando queremos participar?	

- ¿Cómo debe ser nuestra actitud con los demás?  
¿Puedo molestar a mis compañeros?
- ¿Puedo quedarme con todos los materiales?
- ¿Cómo debo dejar la mesa de trabajo al terminar mi proyecto?
- ¿Cómo debo usar los materiales?

**DESARROLLO**  
**EXPLORACIÓN LIBRE DEL MATERIAL Y**  
**POSIBILIDADES DE USO**

Los niños observan que la docente trae una caja sorpresa y responden a las siguientes preguntas:

- ¿Por qué creen que se llame la caja sorpresa?
- ¿Qué creen que habrá dentro de la caja sorpresa?

Una vez que los estudiantes brinden una respuesta que se aproxime al contenido de la caja, se les muestra lo que contiene. Para ello, se realiza un sorteo y dos niños muestran a sus compañeros el contenido de la caja.

Los niños encuentran pinturas de color rojo, azul y amarillo y diferentes materiales como hojas de árboles, palitos de madera, plumas, cilindros de cartón.

Se les reparten a los niños bolsas Kraft con los materiales que le corresponden.

Los niños responden a las preguntas de la docente:

- ¿Qué serán estos objetos?
- ¿Cómo son?
- ¿Qué materiales podríamos usar?
- ¿Qué podrían pintar con estas cosas?

Los niños observan el nombre del taller que se va a realizar: “Creo maravillas” e identifican el propósito del taller: El día de hoy vamos a crear lo que surja de nuestra imaginación con creatividad.

Los niños de manera libre manipulan el material escogen lo que usarán y puede que descarten algún material.

**DESARROLLO DE LA PROPUESTA CON EL**  
**MATERIAL ELEGIDO**

Durante la creación artística escuchan música relajante para poder crear y expresar su creatividad a través de la imaginación con los distintos materiales.

Los niños escuchan a la maestra quien recuerda los minutos que tienen para poder ir terminando.

Al finalizar el tiempo, los niños con ayuda de la canción “A guardar, a guardar” recogen todos los materiales utilizados

**CIERRE**

Caja sorpresa



Pinturas



Paletas



Hojas de árboles



Palitos de madera





Plumas



Cilindros de cartón.



Bolsas Kraft con los materiales

	<p><b>VERBALIZACIÓN</b></p> <p>Los niños se sientan en asamblea socializan y expresan de manera voluntaria lo que han realizado:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Qué hicimos?</li> <li>• ¿Cómo lo hicimos? ¿Qué pasos usamos?</li> <li>• ¿Qué materiales usamos?</li> <li>• ¿Qué te gustó de lo trabajado?</li> <li>• ¿Te gustó el trabajo de algún compañero? ¿De quién?</li> </ul> <p>Para el siguiente taller los niños proponen las actividades a desarrollar y los materiales a utilizar mediante unas preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Qué otra actividad artística te gustaría realizar?</li> <li>• ¿Te gustaría volver hacer uso de tus manitos?</li> <li>• ¿Con qué otro material te gustaría trabajar?</li> </ul>	 <p>Cartel de propósito</p>  <p>Música en mp3</p>
--	---	---

# TALLER GRÁFICO PLÁSTICO APLICACIÓN DEL MODELO DIDÁCTICO

<b>Fecha</b>	14 de julio del 2022
<b>Denominación</b>	Decoro mi nombre con creatividad

## APRENDIZAJES ESPERADOS

COMPETENCIA	ESTANDAR	CAPACIDAD	DESEMPEÑOS	¿QUÉ NOS DARÁ EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE ?
<b>CREA PROYECTOS DESDE LOS LENGUAJES ARTÍSTICOS</b>	Crea proyectos artísticos al experimentar y manipular libremente diversos medios y materiales para descubrir sus propiedades expresivas. Explora los elementos básicos de los lenguajes del arte como el sonido, los colores y el movimiento. Explora sus propias ideas imaginativas que construye a partir de sus vivencias y las transforma en algo nuevo mediante el juego simbólico, el dibujo, la pintura, la construcción, la música y el movimiento creativo. Comparte espontáneamente sus experiencias y creaciones.	Explora y experimenta los lenguajes del arte.	Explora de manera individual y/o grupal diversos materiales de acuerdo con sus necesidades e intereses. Descubre los efectos que se producen al combinar un material con otro.	Demuestra su exploración al observar objetos que son de su interés, combinando y distribuyendo de manera creativa los elementos que se le brindan para decorar su nombre.

## PROCESOS DE LA ACTIVIDAD

	ACTIVIDADES/ESTRATEGIAS	RECURSOS/MATERIALES
<b>TALLER GRÁFICA PLÁSTICO</b>	<b>INICIO ASAMBLEA</b> Los niños reciben la indicación para realizar la asamblea.	

Los niños recuerdan los acuerdos de convivencia para realizar un taller con diversos materiales, por lo tanto, responden a las siguientes preguntas:

- ¿Puedo jugar con los materiales?
- ¿Dónde debo usar mis materiales? ¿será correcto rayar las paredes?
- ¿Puedo quedarme con todos los materiales? Si mi compañero no tiene algún material ¿qué debo de hacer?
- ¿Cómo debo dejar la mesa de trabajo al terminar mi proyecto?
- ¿Cómo debo usar los materiales?

### DESAROLLO

### APLICACIÓN DEL MODELO DIDÁCTICO



Los niños observan una caja muy bonita, la docente la presenta como la caja mágica de los secretos.

Los niños reaccionan con mucha curiosidad y responden a las siguientes preguntas:

- ¿Por qué creen que se llame la caja mágica de los secretos?
- ¿Qué creen que habrá dentro de la caja mágica de los secretos?

Los niños levantan la mano para brindar sus hipótesis acerca del contenido de la caja mágica de los secretos.

A través de la caja sorteadora, se motiva a un niño a palpar lo que hay dentro, se le brinda la indicación de no sacarlo, solo tocar y se le pone el antifaz loco, para que, explore únicamente con su sentido del tacto, se le plantea las preguntas:

- ¿Cómo es? ¿duro o suave? ¿es pequeño o grande? ¿Se siente agradable o desagradable? ¿Qué crees que sea?

El niño emite una respuesta, luego, retira un elemento de la caja mágica de los secretos y lo

Caja mágica de los secretos



Caja sorteadora



Antifaz loco



Cestos para repartir el material por mesa



Tiras de cinta, papel crepe, chelines, plastilina, hojas de colores y silicona.

Bolsas Kraft con los materiales

demuestra a sus demás compañeros para que sean parte de la exploración.

Para descubrir los otros materiales, se invita a otros niños, de modo que participen la mayor cantidad posible.

Los niños descubren el contenido de la caja sorpresa, encontrando tiras de cinta, papel crepe, chelines, plastilina, hojas de colores, silicona y las hojas con nombres impresos.

Se pregunta ¿Qué podremos realizar con estos materiales? Los niños dan algunas propuestas

Con ayuda de tres niños de cada grupo (según se encuentren sentados), se reparten bolsas Kraft con los materiales que le corresponden a cada uno, se les indica que aún no lo abran hasta que todos tengan su bolsa. Cuando todos los niños reciban su bolsa, se invita a todos a descubrir lo que contiene, los niños realizan la exploración y verbalizan el uso que le van a dar.

Los niños observan el propósito del taller: El día de hoy vamos a decorar nuestro nombre de manera creativa.



Los niños escuchan música clásica mientras realizan la combinación de sus materiales en su proyecto  
Los niños emplean el material en su hoja de la manera que crean conveniente, y creativa.  
Los niños reciben con anticipación el mensaje de que vayan terminando para guardar los materiales.

#### **CIERRE**



Los niños son invitados a colocar sus trabajos en la pizarra y forman una asamblea  
Los niños cuentan cómo han elaborado su trabajo y qué usaron a través de la bolsita preguntona.  
Los niños conversan sobre lo que han sentido y observado.

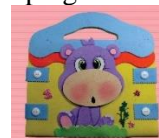


Cartel de propósito



Música en mp3

Bolsa preguntona



# TALLER GRÁFICO PLÁSTICO APLICACIÓN DEL MODELO DIDÁCTICO

<b>Fecha</b>	Lunes 18 de julio del 2022
<b>Denominación</b>	Huellitas para pintar

## APRENDIZAJES ESPERADOS

COMPETENCIA	ESTANDAR	CAPACIDAD	DESEMPEÑOS	¿QUÉ NOS DARÁ EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE ?
<b>CREA PROYECTOS DESDE LOS LENGUAJES ARTÍSTICOS</b>	Crea proyectos artísticos al experimentar y manipular libremente diversos medios y materiales para descubrir sus propiedades expresivas. Explora los elementos básicos de los lenguajes del arte como el sonido, los colores y el movimiento. Explora sus propias ideas imaginativas que construye a partir de sus vivencias y las transforma en algo nuevo mediante el juego simbólico, el dibujo, la pintura, la construcción, la música y el movimiento creativo. Comparte espontáneamente sus experiencias y creaciones.	Explora y experimenta los lenguajes del arte. Aplica procesos creativos. Socializa sus procesos y proyectos.	Representa ideas acerca de sus vivencias personales y del contexto en el que se desenvuelve usando diferentes lenguajes artísticos (el dibujo, la pintura, la danza o el movimiento, el teatro, la música, los títeres, etc.).	Cuando haga uso de sus dedos para elaborar su pintura de manera creativa.

## PROCESOS DE LA ACTIVIDAD

	ACTIVIDADES/ESTRATEGIAS	RECURSOS/MATERIALES
<b>TALLER GRÁFICO PLÁSTICO</b>	<b>INICIO:</b> Asamblea Los niños se ubican en asamblea.	

En asamblea los niños recuerdan los acuerdos para realizar el taller.

- ¿Qué debemos hacer cuando queremos hablar?
- ¿Cómo debe ser nuestra actitud con los demás?  
¿Puedo molestar a mis compañeros?
- ¿Puedo quedarme con todos los materiales?
- ¿Cómo debo dejar la mesa de trabajo al terminar mi proyecto?
- ¿Cómo debo usar los materiales?

Los niños observan la caja sorpresa y escuchan las siguientes preguntas: ¿Qué creen que habrá dentro de la caja sorpresa?

Los niños descubren dentro de la Caja sorpresa paletas para pintura y temperas de colores ¿Para qué podemos usar estos materiales? ¿Creen que podemos usar este material para poder pintar?

## DESARROLLO

### APLICACIÓN DEL MODELO DIDÁCTICO

#### DESCUBRIENDO

Los niños reciben una paleta con pintura de colores (azul, rojo y amarillo).

Los niños de manera libre realizan las combinaciones de colores para obtener los colores de acuerdo a sus intereses.

Los niños se dan cuenta que no tienen pincel para poder pintar ¿Qué podemos usar para poder pintar si no tenemos pincel?

Los niños observan “El cubo mágico” donde descubren que pueden usar varios materiales para poder pintar y el día de hoy usaran sus dedos para poder pintar.

#### MANOS A LA OBRA

Se canta con los niños la canción “Manos a la obra” para poder empezar con la creación.

*Vamos niños, vamos todos allá,  
manos a la obra en una sola maniobra  
¿Qué haremos? Crearemos  
¿Qué haremos? Crearemos*

Caja sorpresa (paletas para pintura y temperas de colores)



Paletas para pintura




Temperas de colores



El cubo mágico





	<p>Los niños realizan su creación haciendo uso sus dedos y colores que combinaron. Durante la creación artística escuchan música relajante. Los niños escuchan a la maestra quien recuerda los minutos que tienen para poder ir terminando.</p> <p><b>CIERRE</b> Al finalizar el tiempo, los niños con ayuda de la canción “A guardar, a guardar” recogen todos los materiales utilizados y se lavan las manos.</p> <div data-bbox="592 712 1102 824" style="text-align: center;"><p><b>ME EXPRESO</b></p></div> <p>Los niños se reúnen en asamblea se les pregunta: ¿Qué hicimos? ¿Cómo lo hicimos? ¿Qué pasos usamos? ¿Qué materiales usamos? ¿Qué te gustó de lo trabajado? ¿Te gustó el trabajo de algún compañero? ¿De quién? ¿Qué otra actividad artística te gustaría realizar? ¿Con qué otro material te gustaría trabajar?</p>	<p>Música relajante</p>
--	---	-----------------------------

# TALLER GRÁFICO PLÁSTICO APLICACIÓN DEL MODELO DIDÁCTICO

<b>Fecha</b>	miércoles 20 de julio del 2022
<b>Denominación</b>	Esponjitas para pintar

## APRENDIZAJES ESPERADOS

COMPETENCIA	ESTANDAR	CAPACIDAD	DESEMPEÑOS	¿QUÉ NOS DARÁ EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE ?
CREA PROYECTOS DESDE LOS LENGUAJES ARTÍSTICOS	Crea proyectos artísticos al experimentar y manipular libremente diversos medios y materiales para descubrir sus propiedades expresivas. Explora los elementos básicos de los lenguajes del arte como el sonido, los colores y el movimiento. Explora sus propias ideas imaginativas que construye a partir de sus vivencias y las transforma en algo nuevo mediante el juego simbólico, el dibujo, la pintura, la construcción, la música y el movimiento creativo. Comparte espontáneamente sus experiencias y creaciones.	Explora y experimenta los lenguajes del arte. Aplica procesos creativos. Socializa sus procesos y proyectos.	Muestra sus creaciones y observa las creaciones de otros. Describe lo que ha creado. A solicitud de la docente, manifiesta lo que le gusta de la experiencia, o de su proyecto y del proyecto de otros.	Cuando muestra su creación y comparte el proceso de ella.

## PROCESOS DE LA ACTIVIDAD

	ACTIVIDADES/ESTRATEGIAS	RECURSOS/ MATERIALES
<b>TALLER GRÁFICO PLÁSTICO</b>	<b>INICIO:</b> <b>Asamblea</b> Los niños se ubican en asamblea.	

En asamblea los niños recuerdan los acuerdos para realizar el taller.

- ¿Qué debemos hacer cuando queremos hablar?
- ¿Cómo debe ser nuestra actitud con los demás?  
¿Puedo molestar a mis compañeros?
- ¿Puedo quedarme con todos los materiales?
- ¿Cómo debo dejar la mesa de trabajo al terminar mi proyecto?
- ¿Cómo debo usar los materiales?

Los niños observan la caja sorpresa y escuchan las siguientes preguntas: ¿Qué creen que habrá dentro de la caja sorpresa?

Los niños descubren dentro de la Caja sorpresa muchas esponjas ¿Qué forma tienen? ¿Para qué podemos usar estos materiales? ¿Creen que podamos usar este material para poder pintar?

## DESARROLLO

### APLICACIÓN DEL MODELO DIDÁCTICO

#### DESCUBRIENDO

Los niños observan “El cubo mágico” donde descubren que pueden usar varios materiales para poder pintar y el día de hoy usaran las esponjas para poder pintar.

Los niños reciben varias esponjas de formas geométricas (círculo, cuadrado, triángulo y rectángulo) y temperas de colores.

Los niños de manera libre escogen la forma de esponja de su interés para poder realizar su creación, además de usar la combinación de colores para conseguir el que gusten.

#### MANOS A LA OBRA

Se canta con los niños la canción “Manos a la obra” para poder empezar con la creación.

*Vamos niños, vamos todos allá,  
manos a la obra en una sola maniobra  
¿Qué haremos? Crearemos  
¿Qué haremos? Crearemos*

Caja sorpresa  
(esponjas de formas geométricas)



Paletas para pintura



Temperas de colores



Esponjas



Cubo mágico



Música relajante

Los niños realizan su creación haciendo uso de las esponjas con formas geométricas y colores que combinaron.

Durante la creación artística escuchan música relajante.

Los niños escuchan a la maestra quien recuerda los minutos que tienen para poder ir terminando.

### **CIERRE**

Al finalizar el tiempo, los niños con ayuda de la canción “A guardar, a guardar” recogen todos los materiales utilizados y se lavan las manos.

### **ME EXPRESO**

Los niños reciben la visita de “Chispas la parlanchina”, quien muy alegre interactúa con los niños preguntando ¿Qué hicieron el día de hoy? ¿Cómo lo hicieron? ¿Qué pasos usaron? ¿Qué materiales usaron? ¿Te gustó el trabajo de algún compañero? ¿De quién? ¿Qué otra actividad artística les gustaría realizar? ¿Con qué otro material les gustaría trabajar?

“Chispas la parlanchina”










## TALLER GRÁFICO PLÁSTICO – POST TEST

<b>Fecha</b>	jueves 21 de julio del 2022
<b>Denominación</b>	Sombreros de la selva de mi Perú

### APRENDIZAJES ESPERADOS

COMPETENCIA	ESTANDAR	CAPACIDAD	DESEMPEÑOS	¿QUÉ NOS DARÁ EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE?
<p><b>CREA PROYECTOS DESDE LOS LENGUAJES ARTÍSTICOS</b></p>	<p>Crea proyectos artísticos al experimentar y manipular libremente diversos medios y materiales para descubrir sus propiedades expresivas. Explora los elementos básicos de los lenguajes del arte como el sonido, los colores y el movimiento. Explora sus propias ideas imaginativas que construye a partir de sus vivencias y las transforma en algo nuevo mediante el juego simbólico, el dibujo, la pintura, la construcción, la música y el movimiento creativo. Comparte espontáneamente sus experiencias y creaciones.</p>	<p>Explora y experimenta los lenguajes del arte. Aplica procesos creativos. Socializa sus procesos y proyectos.</p>	<p>Explora de manera individual y/o grupal diversos materiales de acuerdo con sus necesidades e intereses. Descubre los efectos que se producen al combinar un material con otro. Representa ideas acerca de sus vivencias personales y del contexto en el que se desenvuelve usando diferentes lenguajes artísticos. Muestra sus creaciones y observa las creaciones de otros. Describe lo que ha creado. A solicitud de la docente, manifiesta lo que le gusta de la experiencia, o de su proyecto y del proyecto de otros</p>	<p>Cuando utiliza diversos colores y materiales al elaborar su vincha de la selva con originalidad</p>

**PROCESOS DE LA ACTIVIDAD**

	ACTIVIDADES/ESTRATEGIAS	RECURSOS/ MATERIALES
<p><b>TALLER GRÁFICO PLÁSTICO</b></p>	<p><b>INICIO:</b>  <b>Asamblea</b>                      Los niños son invitados a ubicarse en asamblea. En asamblea los niños recuerdan los acuerdos para realizar el taller.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>¿Puedo quedarme con todos los materiales?</i></li> <li>• <i>¿Cómo debo dejar la mesa de trabajo al terminar mi proyecto?</i></li> <li>• <i>¿Cómo debo usar los materiales?</i></li> </ul> <p><b>DESARROLLO</b>                      APLICACIÓN DEL MODELO DIDÁCTICO</p> <div style="text-align: center; border: 2px dashed red; padding: 5px; width: fit-content; margin: 10px auto;"> <p><b>DESCUBRIENDO</b></p> </div> <p>Los niños reciben la visita de Chispas la parlanchina. Chispas muestra a los niños la caja sorpresa, reaccionan con asombro y se les plantea la pregunta <i>¿Qué creen que contenga la caja sorpresa?</i></p> <p>Los niños mencionan algunos materiales que puede haber en la caja, al mencionar algunos materiales, se invita a diferentes niños de manera individual a realizar una exploración, de manera que, puedan explicar que perciben dentro de la caja.</p> <p>Después los niños, abren la cortina de la caja y descubren materiales como: tiras de cartulina cartón cortada, pinturas, plumas, isopos y una imagen de vincha de la selva.</p> <p>Se muestra a los niños la imagen y se plantea las preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>¿Qué observan?</i></li> <li>• <i>¿Alguna vez lo han visto?</i></li> <li>• <i>¿Dónde usan esta vincha?</i></li> <li>• <i>¿Podemos hacer una vincha con los materiales de la caja sorpresa?</i></li> <li>• <i>¿Cómo lo haríamos?</i></li> </ul> <p>Las respuestas de los niños son escuchadas. Los niños reciben una bolsa Kraft con los materiales que necesitan. Una vez que todos reciben sus materiales se invita a los niños abrir su bolsa para que pueda empezar su creación.</p>	<p>“Chispas la parlanchina”</p>  <p>Caja sorpresa</p>  <p>Cartulina cartón cortada</p>  <p>Pinturas</p>  <p>Plumas</p>  <p>Isopos</p>  <p>Paletas para pintura</p>  <p>Imagen de vincha de la selva.</p>

### MANOS A LA OBRA

Los niños realizan su creación de la vincha, empleando de manera creativa los diferentes materiales de los que disponen.

Se indica a los niños avisar al terminar su creación, de modo que, se termine uniendo la vincha y pegando las plumas.

Durante la creación artística escuchan música relajante.

Los niños, al pasar un tiempo prudente, se les avisa que vayan terminando con su creación.

### CIERRE

Al finalizar el tiempo, los niños con ayuda de la canción "A guardar, a guardar" recogen todos los materiales utilizados y se lavan las manos.

### ME EXPRESO

Los niños son invitados a socializar lo que realizaron con ayuda del pincel preguntón, Chispas muy alegre interactúa con los niños preguntando ¿Qué hicieron el día de hoy? ¿Qué materiales usaron? ¿Te gustó el trabajo de algún compañero? ¿De quién? ¿Qué otra actividad artística les gustaría realizar? ¿Con qué otro material les gustaría trabajar?

Bolsas Kraft  
con los  
materiales



Música  
relajante  
Engrapador



Silicona



Pincel  
preguntón



# EVIDENCIAS

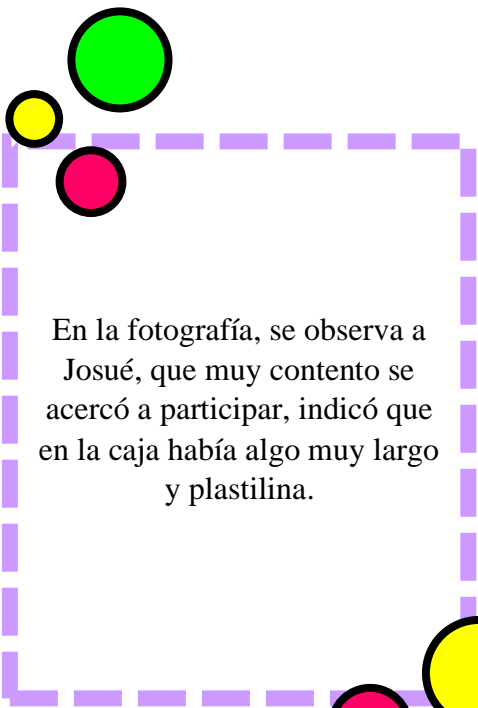
*de la práctica*







En la siguiente imagen, se puede observar a Priscila, quien utilizando el antifaz loco y la caja del ¿qué tocas?, ha participado de la exploración, describiendo que había muchas cosas, algunas duras y otras más suaves.



En la fotografía, se observa a Josué, que muy contento se acercó a participar, indicó que en la caja había algo muy largo y plastilina.





En la presente imagen, se observan a los niños que se encuentran explorando y descubriendo el material, compartiendo entre ellos las posibilidades de uso, para ejecutar su proyecto.



En la presente imagen, los niños materializan sus ideas en sus hojas, decorando su nombre, de acuerdo a los materiales que tienen.



En la presente fotografía, se observa a Thiago y Joaquín, quienes están pintando juntos y a la vez comparten sus ideas. Asimismo, en sus paletas, se puede notar que combinaron colores, demostrando un logro.



En la siguiente imagen, se puede observar a Keyla y a Evelyn quienes están realizando dactilopintura, empleando sus propias técnicas.



En la presente fotografía, se observa a Priscila, Xiomara y Danilo realizando el estampado, empleando su creatividad para crear con las formas, asimismo, han empleado la combinación de colores.



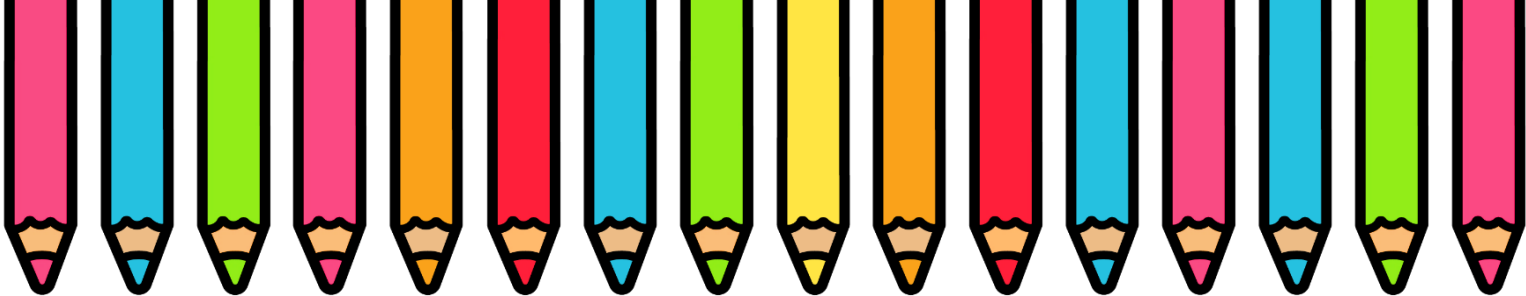
En la presente imagen, se encuentran a Kiara, Antonella y Lhian, creando con sus esponjas lo que nazca de su creatividad, entre ellos, observan sus creaciones y las valoran.



En la presente imagen, se observan a los niños con Chispas la parlanchina, los niños se sentían tan motivados, que de manera espontánea, compartían lo que iban realizando.

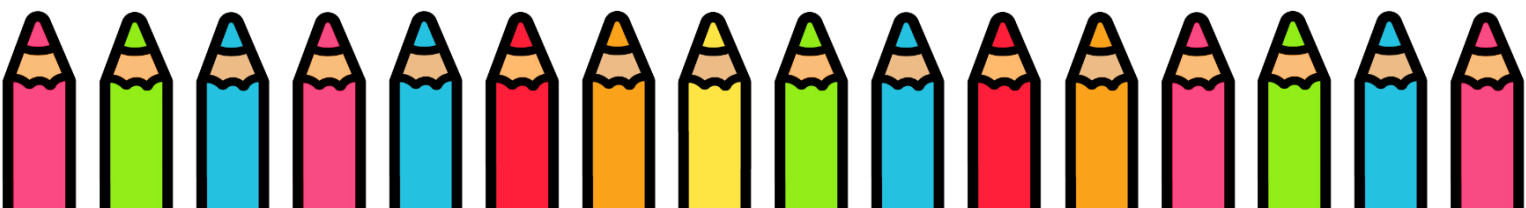


En la presente imagen, se aprecia a los niños realizando su penacho por las fiestas de Tacna.

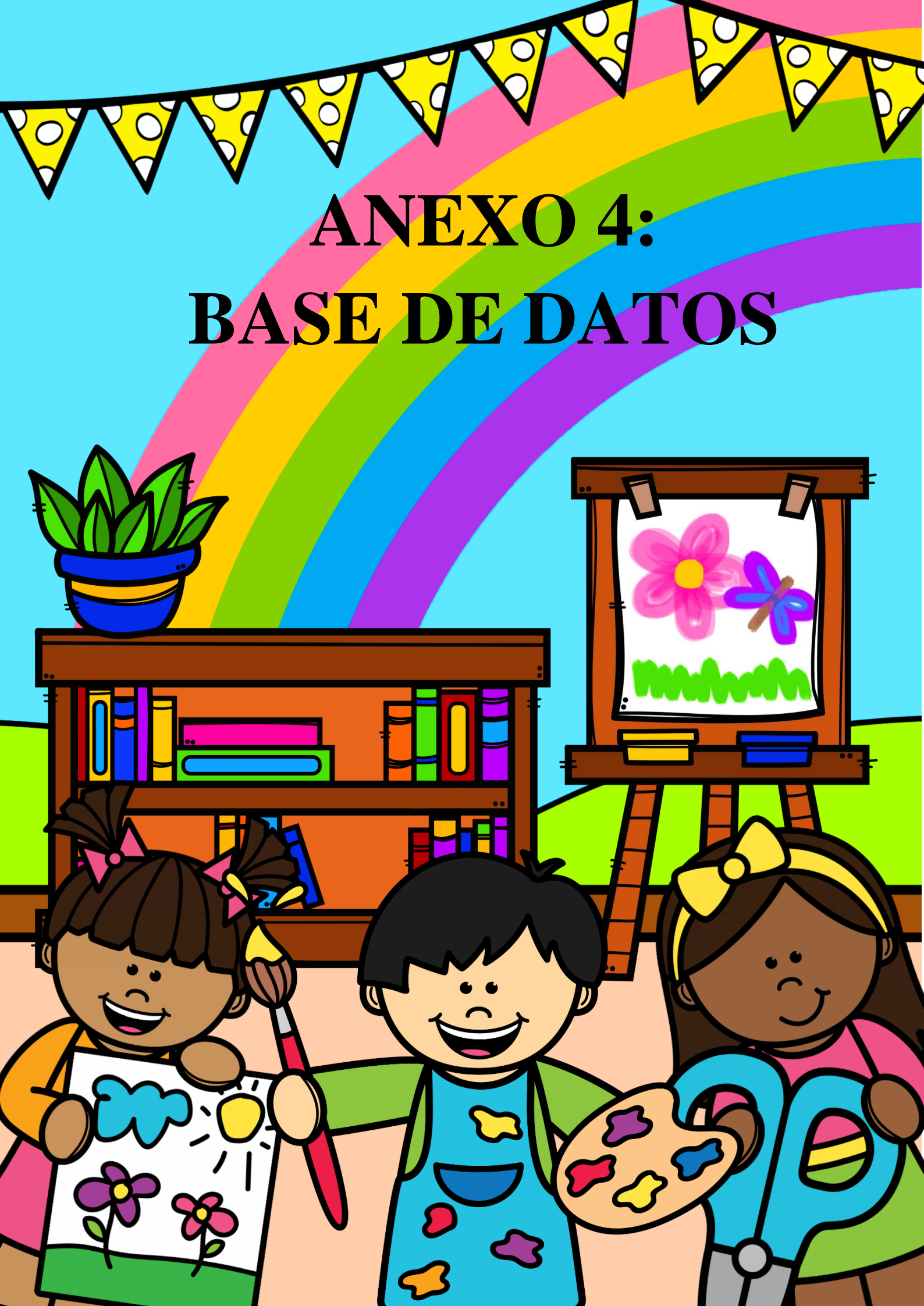


En la fotografía, se puede observar a Danilo muy contento con su penacho de la selva.

En la siguiente imagen, se observa a Luana, quien de manera creativa a pintado su penacho y ha pedido que le tomen una foto, una forma de querer compartir lo que ha hecho.

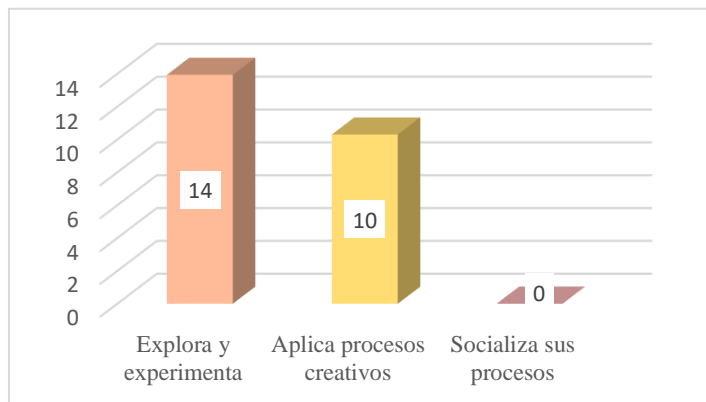


# ANEXO 4: BASE DE DATOS



## PRUEBA DE ENTRADA – PRE TEST

Nro	NOMBRES	Items 1	Items 2	Items 3	Items 4	Items 5	Items 6	Items 7	Items 8	Items 9	Explora y experimenta	Aplica procesos creativos	Socializa sus procesos	TOTAL	D1	D2	D3	PROMEDIO
1	PRISCILA	1	1	1	1	1	1	0	0	0	3	3	0	6	20	20	0	13
2	LHIAN	1	1	0	0	0	0	0	0	0	2	0	0	2	13	0	0	4
3	JEREMY	1	1	1	0	1	0	0	0	0	3	1	0	4	20	7	0	9
4	SAMANTHA	0	0	0	1	1	1	0	0	0	0	3	0	3	0	20	0	7
5	DANILO	1	1	1	0	1	0	0	0	0	3	1	0	4	20	7	0	9
6	LUANA	1	0	0	0	1	1	0	0	0	1	2	0	3	7	13	0	7
7	JOAQUIN	1	1	1	1	1	0	0	0	0	3	2	0	5	20	13	0	11
8	XIOMARA	0	1	1	1	0	0	0	0	0	2	1	0	3	13	7	0	7
9	TIAGHO	1	0	0	0	1	0	0	0	0	1	1	0	2	7	7	0	4
10	KIARA	1	0	1	0	1	1	0	0	0	2	2	0	4	13	13	0	9
11	JOSUE	1	1	1	0	1	0	0	0	0	3	1	0	4	20	7	0	9
																		8

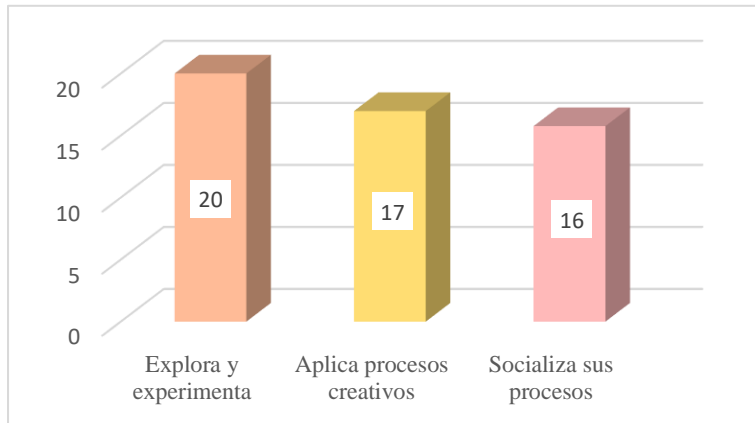


Explora y experimenta	Aplica procesos creativos	Socializa sus procesos
14	10	0



## PRUEBA DE ENTRADA – POST TEST

Nro	NOMBRES	Items 1	Items 2	Items 3	Items 4	Items 5	Items 6	Items 7	Items 8	Items 9	Explora y experimenta	Aplica procesos creativos	Socializa sus procesos	TOTAL	D1	D2	D3	PROMEDIO
1	PRISCILA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	3	3	3	9	20	20	20	20
2	LHIAN	1	1	1	1	1	1	1	0	1	3	3	2	8	20	20	13	18
3	JEREMY	1	1	1	1	1	0	1	1	1	3	2	3	8	20	13	20	18
4	SAMANTHA	1	1	1	1	1	1	1	1	0	3	3	2	8	20	20	13	18
5	DANILO	1	1	1	1	1	1	0	1	1	3	3	2	8	20	20	13	18
6	LUANA	1	1	1	1	0	1	1	0	1	3	2	2	7	20	13	13	16
7	JOAQUIN	1	1	1	1	1	1	1	1	1	3	3	3	9	20	20	20	20
8	XIOMARA	1	1	1	1	1	0	1	1	0	3	2	2	7	20	13	13	16
9	TIAGHO	1	1	1	1	0	1	1	0	1	3	2	2	7	20	13	13	16
10	KIARA	1	1	1	1	1	1	1	0	1	3	3	2	8	20	20	13	18
11	JOSUE	1	1	1	1	1	0	1	1	1	3	2	3	8	20	13	20	18
																		18



Explora y experimenta	Aplica procesos creativos	Socializa sus procesos
20	17	16