

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



PROGRAMA DE ESTUDIOS DE EDUCACIÓN INICIAL

**El desarrollo de la competencia crea proyectos artísticos a través del
modelo didáctico “Crearti” en estudiantes de 5 años de una
institución educativa inicial de Tacna, 2022**

TRABAJO DE INVESTIGACIÓN: TESINA

PRESENTADO POR:

Quenta Choque, Miryams Del Pilar
Soto Panty, Ana Claudia Michelle

PARA OPTAR EL GRADO DE:

Bachiller en Educación

ASESOR (A):

Zulema Nelly García Nina
<https://orcid.org/0000-0002-3832-5949>

TACNA- PERÚ

2022

**EL DESARROLLO DE LA COMPETENCIA CREA PROYECTOS
ARTÍSTICOS A TRAVÉS DEL MODELO DIDÁCTICO “CREARTI”
EN ESTUDIANTES DE 5 AÑOS DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA
INICIAL DE TACNA, 2022**

Sustentado el día: ____/____/____

Siendo jurado de sustentación los siguientes docentes formadores

Presidente

Secretario

Vocal

Dedicatoria

A Dios quién supo guiarme y darme fuerzas para seguir adelante, a mi familia por el apoyo constante y sobre todo a mi hija por ser mi mayor motivación, enseñándome a encarar las adversidades sin perder nunca la dignidad ni desfallecer en el intento.

Miryams

A Dios, mi madre Estela (†), quien me enseñó lo que es dar la vida por amor, a mi padre Fernando por su paciencia, cariño y apoyo incondicional para lograr mis objetivos y mi anhelo de ser maestra.

Ana Claudia

Agradecimiento

La realización de esta investigación no hubiese sido posible de no contar con el apoyo de la directora y docentes de la I.E.I Cuna Jardín “Clarita Gambetta”, a los niños y niñas de la sección “Respetuosos” de 5 años por su participación y esfuerzo; así como también, agradecemos a la docente del aula por su colaboración, dedicación y enseñanzas para llevar a cabo las actividades de aprendizaje en cada oportunidad de nuestra práctica profesional.

A la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública “José Jiménez Borja por la oportunidad de acogernos en lo que conlleva formarnos profesional y personalmente. A nuestras docentes de práctica quienes nos guiaron en esta experiencia absolviendo inquietudes y brindando sus conocimientos para lograr nuestro anhelo de ser maestras.

Finalmente, agradecemos a nuestros docentes quienes se hicieron presentes durante nuestra vida de formación académica, contribuyendo a nuestro perfil como docentes de Educación Inicial.

Equipo de investigación

Resumen

El estudio tuvo como objetivo desarrollar la competencia Crea proyectos artísticos a través del Modelo Didáctico “Crearti” en estudiantes de 5 años sección “Respetuosos” de la I.E.I. Cuna Jardín “Clarita Gambetta” de Tacna, 2022.

Corresponde al tipo de investigación experimental con diseño pre experimental, 18 estudiantes conforman la muestra. La técnica aplicada fue la observación y el instrumento fue la lista de cotejo. La investigación demostró que los estudiantes se encontraban en un nivel de inicio con un 89% antes de la aplicación del modelo didáctico “Crearti”; es entonces que, luego de su aplicación los estudiantes lograron alcanzar el nivel de logro previsto con un 89%. Se concluye que la aplicación del modelo didáctico “Crearti” fue eficaz, ya que se alcanzó el nivel de logro previsto en la competencia Crea Proyectos desde los Lenguajes Artísticos en el lenguaje gráfico-plástico, el cual está conformado por las capacidades de explora y experimenta los lenguajes del arte, aplica procesos creativos, y socializa sus procesos y proyectos.

Palabras claves:

Arte, creatividad, exploración, modelo, didáctico.

Abstract

The objective of the study was to develop the competence to create artistic projects through the "Crearti" Didactic Model in students of 5 years old in the "Respectful" section of the I.E.I. Cuna Jardín "Clarita Gambetta" of Tacna, 2022.

It corresponds to the type of experimental research with pre-experimental design, 18 students make up the sample. The technique applied was observation and the instrument was the checklist. The research showed that the students were at a starting level with 89% before the application of the didactic model "Crearti"; then, after its application, the students were able to reach the expected level of achievement with 89%. It is concluded that the application of the didactic model "Crearti" was effective, since the expected level of achievement was reached in the competence Creates Projects from the Artistic Languages in the graphic-plastic language, which is conformed by the capacities of explores and experiments the languages of art, applies creative processes, and socializes their processes and projects.

Key words:

Art, creativity, exploration, model, didactic.

Índice de contenidos

Dedicatoria	ii
Agradecimiento	iii
Resumen	iv
Abstract	v
Índice de tablas	10
Indice de figuras	12
Introducción	14

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1. Descripción del problema	16
1.2. Formulación del problema	20
1.3. Justificación e importancia de la investigación	21
1.4. Objetivos	23
1.5. Hipótesis	24
1.6. Variables e indicadores	25

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes	29
2.2. Bases teóricas	35

2.3.	DEFINICIÓN DE TÉRMINOS BÁSICOS.....	67
------	-------------------------------------	----

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA

3.1.	TIPO DE INVESTIGACIÓN	68
3.2.	DISEÑO DE INVESTIGACIÓN	69
3.3.	POBLACIÓN Y MUESTRA	69
3.4.	TÉCNICA E INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS..	71
3.5.	TÉCNICAS DE ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE ANÁLISIS.	73

CAPÍTULO IV

RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN

4.1.	DESCRIPCIÓN DEL TRABAJO DE CAMPO.....	74
4.2.	ANÁLISIS ESTADÍSTICO DESCRIPTIVO E INFERENCIAL.....	79
4.3.	VERIFICACIÓN DE HIPÓTESIS.....	103
	Conclusiones	108
	Recomendaciones.....	110
	Referencias bibliográficas.....	112
	ANEXO 1.....	122
	INTRUMENTO DE RECOLECCION DE DATOS	122
	ANEXO 2.....	133
	MODELO DIDÁCTICO.....	133
	ANEXO 3.....	169

BASE DE DATOS.....169

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”.....	78
Tabla 4: Niveles de logro de la competencia Crea Proyectos desde los Lenguajes Artísticos en la evaluación inicial de los estudiantes.....	80
Tabla 5: Resultado de las medidas estadísticas descriptivas del nivel de logro de la competencia Crea Proyectos desde los Lenguajes Artísticos en la evaluación inicial.....	82
Tabla 6: Cálculo del estadístico de prueba de entrada	86
Tabla 7: Evaluación final de la competencia Crea Proyectos desde los Lenguajes Artísticos.....	87
Tabla 8: Niveles de logro de la competencia Crea Proyectos desde los Lenguajes Artísticos en la evaluación final de los estudiantes.....	89
Tabla 9: Resultado de las medidas estadísticas descriptivas del nivel de logro de la competencia “Crea Proyectos desde los Lenguajes Artísticos” en la evaluación final.....	91
Tabla 10: Cálculo del estadístico de la prueba de salida.....	95
Tabla 11: Cálculo del estadístico de la prueba de entrada y salida.....	98

Tabla 12: Comparación de las medidas estadísticas descriptivas del nivel de logro de la competencia en la evaluación final en los estudiantes.....	99
Tabla 13: Comparación de las medidas estadísticas descriptivas del nivel del logro de la competencia “Crea Proyectos desde los Lenguajes Artísticos” en la evaluación inicial y final de los estudiantes.....	101

Índice de figuras

Figura 1: Operacionalización de la variable dependiente	26
Figura 2: Operacionalización de la variable independiente.....	27
Figura 3: Cronograma de aplicación	76
Figura 4: Evaluación inicial de la competencia Crea Proyectos desde los Lenguajes Artísticos.....	79
Figura 5: Niveles de logro de la competencia Crea Proyectos desde los Lenguajes Artísticos en la evaluación inicial de los estudiantes.....	80
Figura 6: Resultado de las medidas estadísticas descriptivas del nivel de logro de la competencia Crea Proyectos desde los Lenguajes Artísticos en la evaluación inicial.....	82
Figura 7: Evaluación final de la competencia Crea Proyectos desde los lenguajes Artísticos.....	88
Figura 8: Niveles de logro de la competencia Crea Proyectos desde los lenguajes artísticos en la evaluación final de los estudiantes.....	89
Figura 9: Resultado de las medidas estadísticas descriptivas del nivel de logro de la competencia “Crea Proyectos desde los Lenguajes Artísticos” en la evaluación final.....	91
Figura 10: Comparación de las medidas estadísticas descriptivas del nivel de logro de la competencia en la evaluación final en los estudiantes....	99
Figura 11: Comparación de las medidas estadísticas descriptivas del nivel inicial del logro de la competencia “Crea Proyectos desde los	

Lenguajes Artísticos” en la evaluación inicial y final de los
estudiantes..... 101

INTRODUCCIÓN

Las técnicas y métodos que usa la docente en Educación Inicial durante el proceso de Enseñanza-Aprendizaje en el lenguaje gráfico plástico de la competencia “Crea Proyectos desde los lenguajes Artísticos” son importantes para la estimulación hacia la exploración libre, representación espontánea y socialización por iniciativa propia, dando oportunidad a la visibilidad de las creaciones artísticas del niño, lo cual permite el desarrollo de su autonomía y seguridad en sí mismo.

El presente trabajo de investigación presenta cuatro capítulos: El capítulo I, presenta la descripción del problema, formulación del problema, justificación, objetivos, hipótesis y las variables de estudio; además, el capítulo II, contiene antecedentes, sustentos teóricos de las variables de estudio y los conceptos básicos, el capítulo III, presenta el tipo y diseño de investigación, población y muestra; del mismo modo, la técnica e instrumento de recolección de información, validez de instrumento, confiabilidad del instrumento y técnicas de procesamiento y análisis de información; también, el capítulo IV, comprende la descripción del trabajo de campo, análisis estadístico descriptivo e inferencial del antes y después de la aplicación de la experiencia y la verificación de las hipótesis.

Para finalizar, el presente trabajo tiene como propósito ser un aporte para futuros investigadores de modo que este sea utilizado y aplicado de manera flexible y

oportuna a cada situación particular, a fin de brindar un apoyo para el desarrollo de la competencia “Crea Proyectos desde los lenguajes Artísticos” del área de Comunicación.

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1. DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA

En la historia del mundo, se han visto muchas maneras en la que el hombre ha buscado la forma de expresarse y dar a conocer sus ideas, pensamientos, sueños, inquietudes, emociones, entre otros. Así como en la antigüedad, el ser humano se ha visto en la necesidad de comunicar experiencias, a través de la pintura, con el fin de dar a conocer parte de su historia, las cuales han prevalecido a lo largo del tiempo. Es entonces que el arte ocupa el primer lugar como una herramienta que sostiene la creatividad, la innovación y la diversidad cultural de todos los pueblos del mundo, donde también fomenta al intercambio de conocimientos, intereses y el diálogo; lo cual ha sido muy relevante para que en la actualidad se haya logrado reconstruir pasajes y hechos que han acontecido casi de manera exacta.

Dotel (2015) afirma que en República Dominicana existe necesidad de impulsar los proyectos artísticos en la práctica docente, el objetivo es ofrecer una mirada de las posibilidades educativas que tienen los proyectos artísticos y del impacto de éstos en la implementación y desarrollo del currículo producto de dicho enfoque. Esto quiere decir que sirve de referente para optimizar este recurso, como estrategia pedagógica para que los estudiantes aprendan, que permita fijar conocimientos y desarrollar competencias para la vida. Se logró propiciar las concreciones sustantivas en los aprendizajes, en el desarrollo de competencias fundamentales, valoración grupal e integración a varios niveles.

Cabe destacar, que además del desarrollo de competencias, la realización de proyectos artísticos garantiza una incidencia positiva en la comunidad educativa y en el entorno escolar, de manera directa e indirecta y proporciona mayor motivación y verificación de los aprendizajes por medio de las experiencias expresadas por los docentes participantes en el estudio, y de la teoría recabada, con los proyectos artísticos se produce un clima escolar cargado de recursos creativos, dinámicos, novedosos, eminentemente integrador, que traspasa las barreras del aula y dimensiona positivamente el concepto de comunidad educativa.

Maquera (2017) afirma que, en la región de Tacna, un nuevo renacer a través de sus plazas, teatros, parques, o algún espacio cualquiera

en donde el sujeto pueda expresar y representar su sentir de manera libre con previo conocimiento de todo aquello que se relacione con la cultura, siendo esta manifestada a través cualquier de los lenguajes artísticos existentes, llámese música, danza, grafico plástico o el arte dramático. transmitiendo un mensaje creativo y cultural. Cabe resaltar que, estos espacios no cuentan con una infraestructura ni con el apoyo del gobierno regional para que estos grupos improvisados puedan ser valorados para que de esta manera logren explorar su creatividad y conocer su arte de manera espontánea y libre.

En la Institución Educativa Inicial de Tacna en el aula de 5 años se observó que los niños presentaban insuficiente desarrollo de la competencia Crea proyectos desde los lenguajes artísticos al momento de la materialización de sus ideas utilizando los diferentes lenguajes de música, danza, dramático y gráfico-plástico; lo cual ha sido evidenciado en el desarrollo de las distintas actividades, donde los niños se limitaban al explorar su creatividad a través de distintos materiales y técnicas esperando indicaciones que perjudicaban la espontaneidad y libre expresión artística natural en ellos. En este sentido, demostraban duda de su trabajo ya que esperaban la aprobación del adulto y de la misma manera se autocriticaba y comparaba inconscientemente.

Se señala algunas de las causas que generaban el problema de creación de proyectos artísticos, entre ellos se destacó la deficiente motivación, lo cual se vio reflejado en los hogares ya que los padres de familia no proporcionaban a sus hijos un espacio, materiales o recursos para que desarrollen su creatividad libremente, siendo observado por la docente de aula durante el periodo de confinamiento en donde solicitaba diversos materiales estructurados a los padres de familia optaban por no conectarse a las clases; así mismo, en las instituciones, las docentes no contaban con el material adecuado, ya que muchos padres asumían que la lista de materiales era exagerada. También, se puede señalar, el desconocimiento de distintas técnicas, materiales e innovadoras ideas por lo que se desarrollaban actividades rutinarias. Por último, la causa principal era la metodología utilizada por la docente, en donde no se utilizaban recursos no estructurados para incentivar a los procesos creativos y su incidencia en el desarrollo personal de los niños.

Se deduce que las consecuencias generadas por el mencionado problema de creación de proyectos artísticos radicó en que los niños presentaban inseguridad para realizar cosas nuevas, ya que buscaban la aprobación de su trabajo; así mismo, los niños mostraban poco interés por explorar los distintos materiales y técnicas que les resulten innovadoras; también, no cumplían con las competencias que el diseño curricular demanda de su perfil; finalmente, la motivación es un eje importante para

que los niños se muestren predispuestos a dejar volar su imaginación y disfrutar de sus procesos creativos naturales.

De esta manera se propuso el Modelo Didáctico Crearti, la misma que se encuentra conformada por las teorías Elizabeth Hurlock acerca del desarrollo de la creatividad. Este modelo apunta al desarrollo de la creatividad a través de diferentes actividades que promuevan el arte como forma de libre expresión del niño.

1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

1.2.1. Problema principal

¿Cómo desarrollar la competencia Crea proyectos artísticos a través del Modelo didáctico “Crearti” en estudiantes de 5 años sección respetuosos de la I.E.I. Cuna Jardín “Clarita Gambetta” de Tacna, 2022?

1.2.2. Problemas secundarios

- a.** ¿Cuál es el nivel de la competencia Crea proyectos artísticos en estudiantes de 5 años sección “Respetuosos” de la I.E.I. Cuna Jardín

“Clarita Gambetta” de Tacna antes de aplicar el Modelo didáctico “Crearti”?

- b. ¿Cuál es el nivel de la competencia Crea Proyectos Artísticos en estudiantes de 5 años sección “Respetuosos” de la I.E.I. Cuna Jardín “Clarita Gambetta” de Tacna después de aplicar el Modelo didáctico “Crearti”?
- c. ¿Existen diferencias en el nivel de la competencia Crea Proyectos Artísticos en estudiantes de 5 años sección “Respetuosos” de la I.E.I. Cuna Jardín “Clarita Gambetta” de Tacna antes y después de aplicar el Modelo didáctico “Crearti”?

1.3. JUSTIFICACIÓN E IMPORTANCIA DE LA INVESTIGACIÓN

- a. **Aspecto teórico.** Se justifica porque va a complementar en conocimientos a la Competencia Crea Proyectos Artísticos del área de Comunicación de Educación Inicial utilizando teorías referentes al desarrollo de la creatividad. Así mismo, aportar a las siguientes investigaciones que busquen innovar en el campo de la educación.

- b. Aspecto social.** Se justifica en el ámbito social debido a que el desarrollo de la creatividad permitirá que los niños logren crear conceptos, generar ideas y de esta manera busquen y encuentren soluciones a las situaciones problemáticas, de este modo fortalecer su seguridad, autonomía y autoestima; logrando la formación de un ciudadano responsable y respetuoso al momento de compartir sus ideas creativas.
- c. Aspecto práctico.** Se justifica porque la investigación permitirá a que los niños desarrollen sus capacidades e intereses utilizando los diferentes lenguajes artísticos de modo que refuercen sus habilidades y destrezas, además de que le permitirá crecer en su autenticidad y tendrá la facilidad de socializar a partir de sus creaciones.
- d. Aspecto metodológico.** Se justifica desde el ámbito metodológico debido a que se construirá un instrumento con las condiciones de validez y confiabilidad que podrá ser utilizado por diversas investigaciones que se quiera realizar con respecto al desarrollo de la creatividad para lograr la competencia Crea proyectos artísticos.

La investigación es importante porque busca desarrollar la competencia Crea proyectos artísticos esperando que el docente establezca diferentes estrategias, métodos y dinámicas para despertar el interés para

la creación de nuevos proyectos artísticos haciendo uso de sus habilidades y destrezas, además de que el niño irá creciendo en autenticidad y tendrá la facilidad de socializar a partir de sus creaciones, de modo que logre el desarrollo personal y las habilidades artísticas.

1.4. OBJETIVOS

1.4.1. Objetivo general

Desarrollar la competencia Crea proyectos artísticos a través del Modelo Didáctico “Crearti” en estudiantes de 5 años sección “Respetuosos” de la I.E.I. Cuna Jardín “Clarita Gambetta” de Tacna, 2022.

1.4.2. Objetivos específicos

- a. Identificar el nivel de la competencia Crea Proyectos Artísticos en estudiantes de 5 años sección “Respetuosos” de la I.E.I. Cuna Jardín “Clarita Gambetta” de Tacna antes de aplicar el Modelo didáctico “Crearti”.
- b. Identificar el nivel de la competencia Crea Proyectos Artísticos en estudiantes de 5 años sección “Respetuosos” de la I.E.I. Cuna Jardín

“Clarita Gambetta” de Tacna después de aplicar el Modelo didáctico “Crearti”.

- c. Comparar el nivel de la competencia Crea Proyectos Artísticos en estudiantes de 5 años sección “Respetuosos” de la I.E.I. Cuna Jardín “Clarita Gambetta” de Tacna antes y después de aplicar el Modelo didáctico “Crearti”.

1.5. HIPÓTESIS

1.5.1. Hipótesis general

La competencia Crea proyectos artísticos se desarrolla con la aplicación del Modelo Didáctico “Crearti” en los estudiantes de 5 años sección “Respetuosos” de la I.E.I. Cuna Jardín “Clarita Gambetta” de Tacna, 2022.

1.5.2. Hipótesis específicas

- a. La competencia Crea proyectos artísticos en estudiantes de 5 años sección “Respetuosos” de la I.E.I. Cuna Jardín “Clarita Gambetta” de Tacna se encuentra en un nivel de inicio antes de aplicar el Modelo didáctico “Crearti”.

- b. La competencia Crea proyectos artísticos en estudiantes de 5 años sección “Respetuosos” de la I.E.I. Cuna Jardín “Clarita Gambetta” de Tacna se encuentra en un nivel de logro después de aplicar el Modelo didáctico “Crearti”.
- c. Existen diferencias en el nivel de la Competencia Crea Proyectos Artísticos en estudiantes de 5 años sección “Respetuosos” de la I.E.I. Cuna Jardín “Clarita Gambetta” de Tacna antes y después de aplicar el Modelo didáctico “Crearti”.

1.6. VARIABLES E INDICADORES

1.6.1. Variable

- a. **Variable dependiente:** Competencia Crea Proyectos Artísticos
- b. **Variable independiente:** Modelo didáctico “Crearti”

1.6.2. Definición conceptual y operacional

- a. Competencia Crea Proyectos Artísticos

Definición conceptual. Los Proyectos Artísticos son parte de la comunicación en donde se utilizan los diversos lenguajes artísticos que a su vez le permite al niño a explorar, comunicarse y descubrir nuevas

formas de manifestar sus emociones, pensamientos e ideas. (Ministerio de Educación [MINEDU], 2013)

Definición operacional. Los lenguajes artísticos (dramático, danza, musical y gráfico-plástico) son medios que ayudan a desarrollar en los niños las siguientes capacidades: explora y experimenta los lenguajes de arte, aplica procesos creativos y socializa sus procesos y proyectos.

b. Modelo didáctico “Creati”

Definición conceptual. El modelo didáctico es un conjunto de estructuras basadas en diferentes teorías y en donde la puesta en práctica está sujeta al contexto de los estudiantes, por lo que son diversificables para la aplicación. (García, 2004)

Definición operacional. Es una herramienta primordial que involucra al desarrollo de distintas capacidades e intereses de los niños a partir de los lenguajes artísticos: dramático, danza, musical y gráfico-plástico en niños de 5 años. Con la finalidad de incentivar, cultivar y potenciar al desarrollo de la creatividad, de modo que se logre el fortalecimiento de su desarrollo personal por medio de la libre expresión y espontaneidad.

1.6.3. Operacionalización de variables

Figura 1

Operacionalización de la variable dependiente

Variable Dependiente/competencia	Dimensiones/capacidades	Indicadores/desempeños	Escala de evaluación
Competencia “Crea proyectos desde los lenguajes artísticos”	Explora y experimenta los lenguajes del arte	<ol style="list-style-type: none"> 1. Explora materiales diversos. 2. Descubre los efectos de la combinación de materiales. 	A=Logro esperado
	Aplica procesos creativos	<ol style="list-style-type: none"> 1. Representa sus ideas acerca de sus vivencias personales. 	B=Proceso
	Socializa sus procesos y proyectos	<ol style="list-style-type: none"> 1. Muestra y observa sus creaciones y las de sus compañeros. 2. Describe sus creaciones y las de sus compañeros. 	C=Inicio

Nota: fuente propia

Figura 2*Operacionalización de la variable independiente*

Variable Independiente	Dimensiones/capacidades	Indicadores/desempeños	Escala de evaluación
Modelo Didáctico "Crearti"	Explora y experimenta los lenguajes del arte	<ol style="list-style-type: none"> 1. Demuestra iniciativa propia para explorar los materiales. 2. Descubre diferentes técnicas para la creación de su proyecto. 3. Combina dos o más materiales para la creación de su proyecto. 4. Toma decisiones en equipo para el uso de materiales. 	A=Logro esperado B=Proceso C=Inicio
	Aplica procesos creativos	<ol style="list-style-type: none"> 1. Representa sus ideas por iniciativa propia sin ayuda del adulto. 2. Simboliza con seguridad sus vivencias personales o imaginarias. 3. Utiliza diferentes técnicas artísticas para la creación de su proyecto. 4. Realiza su creación sin buscar aprobación de perfección del adulto. 	
	Socializa sus procesos y proyectos	<ol style="list-style-type: none"> 1. Describe de forma espontánea su creación. 2. Expresa sus emociones acerca su creación. 3. Demuestra respeto y empatía por la creación de proyectos de sus demás compañeros. 4. Valora la creación y esfuerzo de su proyecto y el de sus compañeros. 	

Nota: Fuente propia

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. ANTECEDENTES

2.1.1. Internacional

Rodriguez y Valero (2022) en la tesis titulada “Las artes plásticas en el desarrollo del lenguaje expresivo en niños de 4 a 5 años” de la Universidad de Guayaquil, Ecuador. Tiene el objetivo de determinar la intervención de las artes plásticas en el desarrollo del lenguaje expresivo, tiene un enfoque cuantitativo y cualitativo, la población es 22 estudiantes y 20 fueron la muestra, los instrumentos de investigación que se utilizaron fueron cuestionarios y lista de cotejo. En conclusión, se logró verificar la importancia de las artes plásticas en la práctica y como ésta puede mejorar el contexto educativo.

Pérez (2021) realizó la investigación titulada “Juegos con artes plásticas en el potenciamiento de la conciencia ecológica en niños de 4 a 5 años”, aplicó una investigación de enfoque cuantitativo de diseño mixto, la muestra la conformó 20 padres de familia de los niños de 4 a 5 años, el instrumento que se utilizó fueron dos cuestionarios, los resultados indican que existe un correlación positiva entre las artes plásticas y la conciencia ecológica ya que los docentes muestran estar muy de acuerdo en un 25%, de acuerdo 62.5% e indiferente con 12.5% por lo que es posible concluir en que la influencia de los juegos con artes plásticas es positivo para incrementar la conciencia ecológica.

Díaz (2018) en la investigación titulada “Aportes del arte terapia a la construcción del autoconcepto en niños y niñas escolares”; el objetivo de la investigación fue presentar los aportes de una experiencia arte terapéutica a partir de la evaluación de los dominios del autoconcepto, el enfoque que se utilizó fue cuantitativo de tipo experimental, se consideró una muestra de 16 niños y niñas entre 8 y 11 años, el instrumento que se aplicó fue el cuestionario, no se obtuvo una diferencia muy significativa puesto que, acerca de la autoestima, en la dimensión general hubo una diferencia de 0,761%, social con 0,155%, familiar con 0,075% y en la autoestima escolar sí resulta ser significativo con 0,034%

2.1.2. Nacional

Cuba (2020) en la tesis titulada “El Desarrollo de la Creatividad en los niños(as) de 4 años de la I.E. N°1542 Capullitos de Amor de la Escuela Profesional de Educación en Chimbote, Perú”; tuvo como objetivo determinar el desarrollo de la creatividad. La investigación es de tipo cuantitativo y diseño no experimental, su población fue conformada por 64 estudiantes de los cuales 23 fueron parte de la muestra, se utilizó como técnica la observación y como instrumento la guía de observación. El resultado señala que el 65% de estudiantes se encuentra en un nivel de inicio de fluidez, 83% en flexibilidad, 87% en originalidad y 91% en elaboración. Se concluyó que la mayoría de los niños de 4 años se encontraron en el nivel inicio por lo que deben de mejorar en relación al desarrollo de su creatividad.

Jeronimo (2019) realizó la siguiente investigación titulada “Nivel de Desarrollo de los Lenguajes Artísticos en Estudiantes de la Institución Educativa N° 140 de la Escuela Profesional de Educación en Satipo, Perú”; tuvo como objetivo determinar el nivel de desarrollo de los lenguajes artísticos, su marco metodológico fue una investigación de tipo cuantitativa de nivel descriptiva, el diseño fue no experimental. La población estuvo conformada por 276 estudiantes de educación inicial, de los cuales se tuvieron en cuenta a los estudiantes de 5 años siendo la

muestra 46 estudiantes; así mismo, el instrumento que se utilizó fue la ficha de observación y la técnica fue de la observación. Los resultados manifiestan que el 56.5% de los estudiantes se encuentran en el nivel de proceso, el 37% en un nivel alto y el 6.5% evidencian un nivel de inicio. Se concluyó que los estudiantes se encuentran en el nivel de proceso en cuanto al desarrollo de los lenguajes artísticos.

Navarrete (2019) se realizó la siguiente investigación “La expresión plástica y su influencia para desarrollar destrezas en niños de nivel inicial de la Escuela Pichincha Cascol 2018”; el objetivo fue determinar la relación que tiene la expresión plástica en el desarrollo de las destrezas en niños del nivel inicial y valorar los beneficios de la expresión plástica, el tipo de investigación fue no experimental correlacional y de diseño correlacional, la población es de 25 estudiantes los cuales también conformaron la muestra, el instrumento que se utilizó fue una guía de observación y el resultado nos señala que los estudiantes obtuvieron un nivel alto de 32%, nivel moderado de 60% y el nivel bajo con 8%. Por lo tanto, existe una correlación positiva entre las variables involucradas determinada por medio del Pearson.

2.1.3. Local

Colorado (2020) se realizó la 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 I.E. Gerardo Arias Copaja Tacna de la Universidad Nacional De San Agustín De Arequipa, Perú”; su objetivo fue conocer sus efectos de la aplicación de la técnica del dibujo y modelado en arcilla para elevar la creatividad de los estudiantes, el diseño de investigación es experimental y de tipo aplicada, se utilizaron instrumentos de pruebas y test verbal, se consideró a una población de 76 estudiantes y la muestra fue un total de 50 estudiantes. Se concluye que la aplicación de técnicas de dibujo y modelado de arcilla demostró su efectividad al elevar la creatividad de los estudiantes.

Turco y Ticona (2020) en la tesis titulada “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, Perú”; su objetivo fue comprobar si la aplicación de las técnicas grafico plásticas mejora la psicomotricidad fina en los niños de 5 años, la investigación fue de tipo aplicada y de diseño cuasi experimental; además, el instrumento que se utilizó es la ficha de observación y la técnica de la observación; se consideró una población de 20 niños de 5 años los cuales también conformaron la muestra. Los resultados obtenidos después de aplicar las técnicas gráficos plásticas se logró disminuir el nivel bajo de psicomotricidad fina del 60% a un 25% por lo que el porcentaje ha disminuido dando el resultado positivo. Se

concluyó que después de aplicar las técnicas gráfico plásticas se vio notables mejoras encontrándose en el nivel bueno.

Araujo (2019) se realizó la siguiente investigación “La Expresión Plástica y su Relación con el Desarrollo Motriz Fino en los Niños de 4 años de la Institución Educativa Nacional Espíritu Santo de la Ciudad de Tacna”; el objetivo fue determinar si existe relación entre la expresión plástica y el desarrollo motriz fino, la investigación es de enfoque cuantitativo de diseño descriptivo-correlacional, donde la población considerada fue de 48 niños de 4 años los mismos que conformaron la muestra, se utilizó como instrumento las fichas de recolección de datos a través de la observación, el resultado de la investigación fue que el 52% alcanzó el nivel de logro en su motricidad fina y un 48% se encuentran en un nivel de bajo progreso. Se concluye que se necesita de la implementación de un plan de mejora para promover e incentivar la aplicación de actividades motoras finas y técnicas grafomotorices en beneficio de la mejora del desarrollo de los niños.

2.2. BASES TEÓRICAS

2.2.1. Área de Comunicación

2.2.1.1. Importancia del Área de Comunicación

Desde el inicio de los tiempos, la comunicación ha sido una característica de los seres humanos, partiendo de una necesidad desde el nacimiento y que se manifiesta a través de la interacción con el adulto de forma verbal (sonidos y palabras) y no verbal (gestos y movimientos). Esta comunicación se da de manera progresiva, puesto que surge de las diferentes situaciones y contextos en los cuales se desenvuelve. Es por ello que, el área de Comunicación comprende las competencias de la comprensión y la producción de textos orales de acuerdo al nivel y contexto en el que se desarrollan. Además, son el primer paso para sumergirse en el descubrimiento de la lectura y escritura. Dentro del Perfil de Egreso del niño, el área de Comunicación origina y prepara a los niños a desarrollar las competencias curriculares (Ministerio de Educación, 2016).

Además, según el MINEDU (2013) menciona que la comunicación, “Permite comunicarse de forma más explícita y adecuada a cada situación social” (pág.7). En ese entender, en los niños de Educación Inicial, se presenta esta área como parte de su interacción social en donde

siempre va a estar en contacto con su cuidador, que pueden ser sus padres, familiares, u otros, permitiéndole ampliar su contexto inmediato haciendo uso de los diversos lenguajes artísticos, como el musical, plástico, dramático y dancístico.

Se puede afirmar que el área de Comunicación se da a partir de la interacción natural que existe entre el niño con su entorno conformado por los adultos e infantes mejorando su desenvolvimiento y relaciones sociales, lo cual le permitirá no solo comunicarse de una manera más clara sino también será el inicio para el aprendizaje y comprensión de la lectura y escritura de acuerdo a su nivel de desarrollo.

2.2.1.2. Enfoque del área de comunicación

La competencia “Crea proyectos desde los lenguajes artísticos” posee un enfoque particular, de acuerdo con el MINEDU el “enfoque es multicultural e interdisciplinario”:

- a. Multicultural.** Permite que diferentes culturas coexistan en un mismo espacio social a partir de sus características lingüísticas, étnicas y culturales se identifique la diversidad promoviendo todo aquello relativo al arte. Asimismo, se espera que el niño logre reconocer y valorar su propia cultura y la de los demás. Al respecto Salazar (2009)

considera que la multiculturalidad "es la acción de reconocimiento pleno del carácter multilingüe, multiétnico y pluricultural de un país o nación" (pág.15).

- b. Interdisciplinario.** Permite que los niños imaginen, se expresen y construyan sus proyectos sin limitaciones aplicando diferentes lenguajes artísticos de manera simultánea y espontáneamente. Así mismo, Var-Der-Lince (2007) describe que, "la interdisciplinariedad puede verse como una estrategia pedagógica que implica la interacción de varias disciplinas" (pág.10).

Entonces, las primeras expresiones artísticas en el desarrollo del niño aparecen de forma espontánea y natural a través de situaciones cotidianas como el canto mientras pintan, dibujan o realizan algún modelado; el baile, donde expresan su alegría mientras se utiliza distintos trajes típicos o representativos de alguna región; entre otras situaciones. Es necesario que estos enfoques sean aplicados y desarrollados dentro del entorno cultural y natural del niño.

2.2.1.3. Competencias de área de Comunicación

Dentro del área de Comunicación el niño requiere alcanzar logros específicos que lo conlleven a solucionar los problemas en situaciones

cotidianas. Según Zabala y Arnau (2008) afirman que competencia es “... aquello que caracteriza a una persona capaz de realizar una tarea concreta de forma eficiente” (pág.19).

En ese sentido, Bravo (2007) sostiene que la competencia es “la combinación dinámica de atributos, con respecto al conocimiento y su aplicación, a las actitudes y responsabilidades.” (pág.13). Por otro lado, el MINEDU (2016) afirma 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” (pág. 36).

Esto significa que cada ser humano conoce sus habilidades o conjunto de capacidades que posee desarrollándolas de manera autónoma y oportuna, en donde es necesario que el docente intervenga en el descubrimiento de estas actitudes y las potencie a fin de que el niño logre alcanzar las competencias esperadas para el Perfil de Egreso y a futuro desempeñarse satisfactoriamente.

Tal como menciona el MINEDU (2016), las competencias del área de Comunicación son las siguientes:

- a. Se comunica oralmente en su lengua materna.** Los niños desde que nacen logran comunicarse de forma no verbal y verbal a través de

actividades diarias como socializar con sus pares y familia, es así donde se despierta el interés de querer expresar sus primeras palabras y/o sonidos, por lo que el aumento de su vocabulario es progresivo y cotidiano para que en un futuro pueda comunicar sus necesidades e intereses propias de su edad.

- b. Lee diversos tipos de textos escritos en su lengua materna.** En el nivel inicial, esta competencia se da desde que el niño tiene mayor autonomía, ya que comienza a explorar su entorno, es entonces que descubre materiales como cuentos, libros, revistas, entre otros.

- c. Escribe diversos tipos de textos escritos en su lengua materna.** En el nivel inicial, los niños se inician en la escritura a partir de sus descubrimientos al mundo mágico de las letras, llevándolo a la curiosidad de saber qué es lo que dice algún texto y aprende a diferenciar las dos formas de representación gráfica: la escritura y el dibujo.

- d. Crea proyectos desde los lenguajes artísticos.** A partir de su contexto, los niños buscan maneras de como representar sus ideas producidas por su imaginación o situaciones de su entorno. Es por ello, que es natural en ellos estar en constante contacto con elementos plásticos y visuales; permitiéndoles aprender y descubrir el mundo a

través de los sentidos, en especial el tacto y la vista. Los lenguajes artísticos surgen a partir de la exploración y necesidad a modo de juego, ya que, al tratarse de niños pequeños, la finalidad de estos lenguajes como: plástico, musical, dramático y dancístico; tienen otros propósitos en donde no se incluye la presentación al público.

Es por ello que, la competencia "Crea proyectos desde los lenguajes artísticos", mientras mayor sea la cantidad de material proporcionado, mayor será la experiencia en medio de los lenguajes artísticos, de modo que, el niño pueda desarrollar y potenciar los múltiples lenguajes dando paso al descubrimiento de su mejor forma de expresión artística; lo cual será promovido por la docente.

Se concluye que todas las competencias del área de Comunicación son indispensables para el desarrollo comunicativo que tiene el niño, sin embargo, para efectos del presente estudio se estará abordando la competencia "Crea proyecto desde los lenguajes artísticos" a fin de que los estudiantes del nivel inicial logren su desarrollo personal a través de la libre expresión y espontaneidad de su creatividad.

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

Dentro de la competencia Crea proyectos desde los lenguajes artísticos, el niño requiere lograr un conjunto de capacidades que lo lleven a desarrollar la competencia. Para Suárez, et al. (2007) sostiene que “las capacidades se expresan a través de determinadas cualidades que refleja el sujeto en el desempeño de tareas que representan algún grado de dificultad o de novedad para él y que le exigen”. (pág.33).

En ese sentido, Saavedra (2001) señala que las capacidades son “habilidades y aptitudes innatas o aprendidas, necesarias para realizar actos físicos y mentales generales”. (pág. 29). Por otro lado, el MINEDU (2016) considera que “son recursos para actuar de manera competente. Estos recursos son los conocimientos, habilidades y actitudes que los estudiantes utilizan para afrontar una situación determinada”. (pág. 37)

Entonces, las capacidades son importantes en el desarrollo del niño por lo que le permitirá desenvolverse en situaciones cotidianas y/o resolver conflictos poniendo en práctica sus aptitudes y actitudes lo cual logrará desarrollarse de manera adecuada.

A partir de las conceptualizaciones mencionadas anteriormente el MINEDU (2016) señala que las capacidades de la competencia Crea proyectos desde los lenguajes artísticos son las siguientes:

- a. Explora y experimenta los lenguajes del arte.** El niño a través de diferentes materiales podrá experimentar, conocer y descubrir utilizando diversas herramientas que se proporciona y al mismo tiempo podrá improvisar a partir de la imaginación, permitiéndole desarrollar su creatividad y otras habilidades.

- b. Aplica procesos creativos.** El niño tendrá la libertad de observar y analizar el entorno que lo rodea a través de escenarios cotidianos, lo cual le permitirá imaginar y generar nuevas ideas para la creación de proyectos donde utilice diferentes lenguajes artísticos de acuerdo a sus capacidades, habilidades e intereses; teniendo la oportunidad de trabajar en equipo o individualmente.

- c. Socializa sus procesos y proyectos.** Después de explorar y experimentar los diferentes lenguajes artísticos, el niño tiene la oportunidad de reflexionar y exponer su experiencia en el proceso acerca del proyecto realizado a las personas de su entorno.

Entonces, el uso de las capacidades para la creación de proyectos artísticos permitirá un adecuado orden que le dé la oportunidad al niño de explorar los materiales diversos, aplicar el lenguaje artístico escogido y comunicar su experiencia del proceso con sus compañeros y docente.

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

Dentro de la competencia Crea proyectos desde los lenguajes artísticos, el niño requiere lograr un conjunto de desempeños. Según Altuve y Serrano (1999) el desempeño “es la utilidad, rendimiento o productividad que una persona puede aportar en cuanto al cumplimiento de actividades” (pág. 57).

Asimismo, el MINEDU (2016) también se refiere a los desempeños como “descripciones específicas (...) observables en una diversidad de situaciones o contextos” (pág. 38). De la misma manera, el MINEDU (2016) define que “los desempeños son las actuaciones observables de la persona que pueden ser descritas y evaluadas, y que expresan su competencia (pág. 24).

Esto significa que, los desempeños permiten al docente observar de manera detallada acerca del nivel en el cual se encuentran los niños, registrar el proceso de aprendizaje y de esta manera se logre intervenir

considerando la edad, el contexto en el cual se desenvuelve y respetando el ritmo de aprendizaje con el fin de obtener un resultado significativo.

De acuerdo con el MINEDU (2016) los desempeños a trabajar en el Modelo Didáctico “Crearti” para la edad de 5 años son los siguientes:

- a.** 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.

- b.** 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.).

- c.** 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 pocas palabras, los desempeños de la competencia ayudan a analizar de manera precisa los logros de los niños para la creación de sus proyectos artísticos, ya que evidencian una secuencialidad al explorar, representar y mostrar sus creaciones.

2.2.2. Crea Proyectos Artísticos

2.2.2.1. Concepto de Proyectos Artísticos

a. Concepto de crear.

Dilt (2013), experto en creatividad, menciona en una entrevista por Elsa Punset que, “la creación es parte de un proceso generativo que consiste en crear algo nuevo y materializarlo, volverlo real, tangible”. En este sentido, el proceso generativo que produce la creación de un proyecto inicia a partir de una idea y exploración donde lo intangible se convierte en realidad y da oportunidad a la socialización de su imaginación.

Saganogo (2012) plantea que la creación “...resulta más que simple invención, una especie de autoexpresión, es decir, la expresión de lo personal, lo íntimo”. (pág.4) Por lo tanto, las creaciones de diferentes proyectos demuestran lo más profundo del niño, así como sus emociones, pensamientos, vivencias, etcétera; por lo que no es simplemente representaciones sin significado.

A partir de lo mencionado anteriormente, la acción de crear es concretar una idea, proyecto o deseo que parte desde el interior de la

persona y que permite al ser humano expresar sus emociones y sentimientos para luego tener una apreciación materializada de su autoexpresión.

b. Concepto de proyectos.

Diez (1995) sostiene que los proyectos son un método de aprendizaje que se da de manera natural y este debe ser implementado en las escuelas. De igual manera, Hurlock (1982) se refiere a proyectos como producciones creativas las cuales “se aproximan estrechamente a situaciones reales y personas existentes; en otras ocasiones, son simplemente productos de la imaginación y tienen poco parecido con situaciones o personas de la vida real” (pág.354). Así pues, los proyectos son producciones creativas de vivencias en situaciones reales o imaginarias.

Por consiguiente, la creación de proyectos es la capacidad de imaginar y crear sin límites utilizando distintos materiales que generen oportunidades para desarrollar los diversos lenguajes del arte y se relacione por iniciativa propia al momento de compartir sus ideas y creaciones artísticas con su entorno social.

c. Concepto de arte.

El arte es un medio para el crecimiento humano, el cual involucra a el desarrollo integral de su autonomía, el área emocional, social, cognitivo, etcétera.

El arte no hace distinciones entre las diversas áreas del desarrollo del ser humano, sino que enfatiza la integración de lo artístico en la educación en general, entendiendo el arte como un medio de comunicación, expresión y de auto identificación de la personalidad (Córdova y Salas, 2015, pág. 54).

Es entonces que el arte enlaza a las diferentes áreas del desarrollo integral del niño siendo este parte esencial en la expresión, comprensión y exploración de el mismo y del mundo que lo rodea utilizando los distintos lenguajes del arte de manera que el aprendizaje sea real y significativo.

Del mismo modo, Palacios (2006) menciona que por medio del “arte es posible aprender a apreciar las particularidades, a través del arte se afina la atención y se agudiza la capacidad para distinguir las cualidades específicas de los objetos y los fenómenos de la realidad.” En este sentido el arte permite que el niño desarrolle la atención, la habilidad de ser observador y pueda identificar las características perceptuales de su

entorno; así como utilizar un pensamiento crítico-analítico para la resolución a situaciones problemáticas.

Se define que el arte va a contribuir en el desarrollo integral del niño de manera positiva porque a través de este podrá encontrar soluciones propicias ante algún problema, plantear sus propias ideas, comunicar sus pensamientos y emociones de manera libre y seguro de sí mismo.

2.2.2.2. Importancia de la creación de proyectos artísticos en los niños

Con respecto a la importancia de la creación de proyectos artísticos en el desarrollo de los niños se forma su personalidad para comprender las emociones y pensamientos de los demás, tal como Nussbaum (2005) manifiesta que se debe dar prioridad al arte:

(...) para formar un mundo en el que valga la pena vivir, con personas capaces de ver a los otros seres humanos como entidades en sí mismas, merecedoras de respeto y empatía, que tienen sus propios pensamientos y sentimientos, y también con naciones capaces de superar el miedo y la desconfianza en pro de un debate signado por la razón y la compasión (pag.189).

Del mismo modo, el arte es una herramienta indispensable para la creación de los proyectos artísticos, así como Nájuez y Castro (2016) afirman que “a nivel emocional es el medio principal de expresión de sentimientos y estados de ánimo de la persona, contribuyendo de forma directa al pleno desarrollo de su personalidad, permitiéndole ser un sujeto interactuante, pensante, creador y constructor de la sociedad” (pag.164).

Entonces, al momento de la creación de proyectos artísticos el niño utiliza su imaginación, ideas, sentimientos, pensamientos y vivencias para comunicarse utilizando diferentes lenguajes artísticos; por lo que al momento de compartir sus experiencias con los demás logra desarrollar la empatía y respeto hacia las creaciones de sus compañeros.

2.2.3. Lenguajes Artísticos

2.2.3.1. Concepto lenguajes artísticos

De acuerdo con Ros (2004) menciona que “la definición de arte como lenguaje (...) elemento eminentemente social, es indispensable su inclusión en el proceso de aprendizaje, ya que, a través de él, el pensamiento individual se apropia de la cultura del grupo humano al que se pertenece y la acrecienta” (pág.3).

Así mismo, López (2013) se refiere a los lenguajes artísticos como “una clave para el desarrollo de las personas, una herramienta de crecimiento personal y de comunicación, en el actual marco social” (pág.54). Además, el MINEDU (2013) considera a los lenguajes artísticos como un sistema de comunicación que dan la oportunidad a que las ideas, vivencias o emociones se manifiesten a través de otros lenguajes como son el gráfico-plástico, dramático, musical y dancístico.

En este entender, los lenguajes artísticos son un medio de expresión ya que actúan como complemento para el desarrollo personal (logro de sus anhelos, sueños, metas, entre otros) y de la comunicación de los niños al mejorar la manera en la que se expresa con otros y, por lo tanto, sus relaciones con el medio que lo rodea.

2.2.3.2. Importancia de los lenguajes artísticos

Como lo hace notar el MINEDU (2013) en las Rutas del Aprendizaje del desarrollo de la expresión en diversos lenguajes, los lenguajes artísticos “posibilitan que la persona encuentre su mejor manera de manifestarse, pero para que la expresión aflore, el niño pequeño necesita percibir afecto, sentirse escuchado y en confianza” (pag.10).

Como también lo expresa Mundet, et al. (2017) citando a Rigo y Navajas menciona la importancia de los lenguajes artísticos en el desarrollo de los niños donde indica que estos “actúan como vehículos para ayudar a mejorar la calidad de vida de las personas directamente y a desarrollar y valorar todos aquellos aspectos considerados de gran relevancia en la educación integral” (pág.146).

- Las relaciones personales
- El equilibrio emocional
- La autoestima
- La comunicación con uno mismo
- El autoconocimiento
- La autoconfianza
- La capacidad de expresión.

Entonces, es importante que el niño encuentre diversas maneras de poder expresarse, ya que como seres humanos es natural tener la necesidad de comunicar lo que sucede en nuestro interior; caso contrario, el reprimir los sentimientos, ideas, creatividad, sueños, vivencias, traerá consecuencias en un futuro que perjudicará el desarrollo integral del niño al no darle la debida atención y valoración.

2.2.3.3. Tipos de lenguajes artísticos

De acuerdo con el MINEDU (2013) en las Rutas del Aprendizaje de los diversos lenguajes artísticos menciona lo siguiente:

- a. **Lenguaje gráfico plástico.** Permite que los niños desarrollen la imaginación utilizando sus manos, partes de su cuerpo y otros materiales empleando diversas técnicas.
- b. **Lenguaje dramático.** Permite que los niños se expresen libremente y dejen volar su creatividad al representar diversas vivencias utilizando su cuerpo, movimientos, gestos y palabras.
- c. **Lenguaje musical.** Permite que los niños desarrollen su percepción auditiva, se identifiquen con su cultura, aumenten su vocabulario y trabajen en equipo.
- d. **Lenguaje de la danza.** Permite que los niños realicen movimientos corporales, desarrollen su motricidad y percepción del espacio, fortalezca su autoestima y confianza.

Es por ello necesario conocer las diferentes alternativas que existen para comunicarse a través del arte ya que por medio de los lenguajes artísticos el niño tiene la oportunidad de desenvolver, desarrolle su imaginación, exprese libremente

e incremente su vocabulario utilizando sus habilidades y destrezas, así como conocerse a sí mismo y sus capacidades.

2.2.4. La creatividad en los niños de Educación Inicial

Desde el punto de vista de Hurlock (1982) los niños, para desarrollar la creatividad necesitan tiempo libre, de modo que expresen sus ideas e imaginación sin algún tipo de control del tiempo o adultos sobreprotectores; la soledad tiene un papel importante para no sentir la presión que el adulto suele imponer; el niño también requiere de ser animado para afrontar la crítica o burlas acerca de su proyecto para que defienda sus ideas como auténticas; además, se debe proporcionar diversos materiales (estructurados y no estructurados) para aumentar su conocimiento y dar origen a su creatividad; el ambiente tiene mucha relevancia desde que el niño nace, ya sea en la escuela como en el hogar basado en una crianza democrática y tolerante, de modo que el niño disfrute explorar y experimentar con los materiales que el adulto proporciona.

En tal sentido, el adulto influye significativamente en el desarrollo de la creatividad del niño, ya que es este quien se encarga desde el nacimiento a brindar espacios adecuados, conocimientos, materiales y construir una relación armoniosa basada en respeto y tolerancia; donde se

fortalezca su autonomía y confianza en sí mismo las cuales se verán vinculadas con la creatividad.

2.2.4.1. Concepto de creatividad

Desde la posición de Valqui (2009) en la Revista Iberoamericana de Educación, desarrolla conceptos acerca de la creatividad y sus aplicaciones, afirmando que “la creatividad no se desarrolla linealmente, y que es posible aplicar actividades, métodos didácticos, motivación y procedimientos para incrementarla, incluso a una edad avanzada” (pág. 2).

Es decir, la creatividad tiene la capacidad de desarrollarse de distintas maneras en donde no existe un límite de edad, ya que está en la naturaleza de la persona el imaginar de manera infinita.

En este sentido, Santaella (2006) define que la “creatividad es vista como una expresión de la originalidad de la producción de la persona” (pág.94). Por lo tanto, la originalidad no es parametrada, sino que cada ser humano tiene la libertad de producir sus creaciones de manera espontánea y de ser único.

Como señala Valero (2000), “la creatividad es una combinación o resultante de la originalidad, sensibilidad, curiosidad que capacita para

huir de caminos trillados, de lo habitual” (pág.75). De esta manera, se rompe la cotidianeidad para la generación de ideas ya establecidas de una manera inconsciente.

Entonces, la creatividad no está restringida dentro de un rango de edad, sino mas bien es ilimitada y creciente, incluso es a través de numerosas estrategias que esta habilidad puede fomentar y hasta potenciar. De esta manera, no es válido decir que alguno no posea creatividad, sino es natural en el ser humano. Así mismo, la creatividad no solo se trata de un producto tangible o repetitivo, ya que también es visible a través de la expresión en distintas áreas (danza, dramatización, música, matemática, oratoria, entre otros).

2.2.4.2. Dimensiones de la creatividad

Hinostroza (2000) en su libro “Arte y Creatividad en la Educación” considera al investigador Guilford (1950), quien destaca cuatro factores para el desarrollo de la creatividad:

a. Fluidez. Cantidad de ideas que una persona puede producir respecto a un tema determinado.

- b. Flexibilidad.** Variedad y heterogeneidad de las ideas producidas, que nace de la capacidad de pasar fácilmente de una categoría a otra, de abordar el problema de diferentes puntos de vista, de diferentes ángulos.
- c. Originalidad.** Es la rareza relativa de las ideas producidas de una población de cien personas sólo a dos o tres se les ocurre tal idea.
- d. Viabilidad.** Es la capacidad de producir ideas y soluciones realizables en la práctica.

2.2.4.3. Factores que promueven la creatividad

De acuerdo con Hurlock (1982) en su libro “Desarrollo del Niño” la creatividad produce valores en el niño para su deleite propio:

- a. Satisfacción y placer.** La creatividad provoca en los niños una satisfacción y placer sobre su personalidad en desarrollo, ya que es el resultado de sus propias ideas y esfuerzo. En este sentido, es importante tener en cuenta que, así como existe una satisfacción por la creación, también puede existir una decepción al sentir que su trabajo no es valorado o apreciado.

- b. Interés a sus juegos.** Asimismo, al desarrollar la creatividad, el niño muestra interés a sus juegos que realiza o crea; de esta manera, disfruta al compartir con su entorno social mejorando sus habilidades adaptativas.
- c. Realización.** También se considera como uno de los factores que conducen al niño a sentirse satisfecho y exitoso a partir de la aceptación y adaptación social, que resulta tener mucha más importancia de acuerdo a su desarrollo madurativo, aún más la valoración de parte de su entorno significativo.
- d. Liderazgo.** Además, la creatividad aporta el liderazgo en el desarrollo del niño, en donde sin importar su edad temprana, tiene la capacidad dirigir, organizar y delegar diferentes responsabilidades a los miembros de su grupo otorgándoles roles donde cada uno asume un compromiso para con su líder y equipo. En este sentido, el liderazgo logrará mejorar la confianza en sí mismo y sus relaciones con su entorno social.

2.2.4.4. Oportunidades de la creación de proyectos artísticos para desarrollo integral de los niños

Kilpatrick citado por Caeiro (2017) define a cuatro tipos de proyectos, entre ellos la creación de proyectos como “experiencias cuyo propósito principal es hacer, producir, crear o efectuar algo, dar cuerpo a una idea, a un tema, a una vivencia o un deseo en una forma final material” (pág.162).

La creación de proyectos artísticos nace a partir de una idea del niño o niña producida desde lo más íntimo y propio de su esencia, donde desarrolla la imaginación y creatividad sin límites, llevando a la materialización y ejecución de su idea utilizando los lenguajes artísticos, lo cual le permite descubrir nuevas formas o técnicas de expresión. Asimismo, el niño tiene la oportunidad de desarrollarse de manera libre y autónoma; además de fortalecer la confianza en el mismo, sus capacidades y talentos.

El Ministerio de Educación de Chile (2013) señala que dentro del aula el arte es considerado un estrategia pedagógica donde el niño tiene libertad de expresión, ya que brinda oportunidades de creación y resolución de problemas utilizando los diferentes lenguajes artístico permitiéndole explorar y descubrir lo que sucede en su interior como ideas

y sensaciones lo cual es direccionado de una manera adecuada hacia lo artístico a partir de sus experiencias. Por consecuente es necesario planificar la creación de proyectos artísticos donde el niño tenga la oportunidad de desarrollar las diversas áreas del ser humano.

2.2.5. Modelo didáctico

2.2.5.1. Concepto

Es necesario la implementación de un modelo didáctico para una mejor calidad de enseñanza y aprendizaje, donde los beneficiados sean los niños, es por ello que Gallego (2004) menciona que “un modelo es una construcción imaginaria y arbitraria de un conjunto de objetos o fenómenos. El modelo se formula conceptual y metodológicamente con el propósito de estudiar el comportamiento, provocado o no, de esos objetos o fenómenos” (pág.304).

Así mismo, Requenses y Díaz (2009), afirman que el “modelo didáctico constituye un instrumento fundamental para abordar los problemas de la enseñanza en los distintos niveles educativos, en tanto contribuye a establecer los vínculos entre el análisis teórico y la práctica docente”.

Medina y Salvador (2009) consideran a los modelos didácticos como “las representaciones valiosas y clarificadoras de los procesos de enseñanza-aprendizaje, que facilitan su conocimiento y propician la mejora de la práctica, al seleccionar los elementos más pertinentes y descubrir la relación de interdependencia que se da entre ellos” (pág.61).

Se puede decir que el modelo didáctico “Crearti” es una herramienta fundamental de aspecto teórico y práctico, que permite observar las dificultades que presentan los niños en el aprendizaje, así como también identificar falencias de la enseñanza. De este modo, se busca que el modelo didáctico describa las metodologías idóneas para un grupo experimental considerando sus intereses y necesidades, además de generar oportunidades en la enseñanza-aprendizaje.

2.2.5.2. Tipos de modelos didácticos

García (2000) plantea cuatro tipos de modelo didáctico como instrumento de análisis los cuales favorecen en el sistema educativo en el proceso enseñanza-aprendizaje:

- a. Modelo didáctico tradicional.** Pretende formar a los estudiantes como memoristas de la información proporcionado por el docente,

ignorando los intereses y necesidades de los estudiantes de manera individual.

- b. Modelo didáctico tecnológico.** Se crea a partir de un intento por mejorar el modelo tradicional incluyendo la exploración a los conocimientos de hoy y evaluando a los estudiantes en términos de conductas observables.
- c. Modelo didáctico espontaneísta.** Busca que los estudiantes aprendan a partir de la experiencia e intereses de su contexto y desarrollen sus cualidades y habilidades naturales, el docente es el encargado de planificar actividades para provocar el descubrimiento espontáneo.
- d. Modelo didáctico alternativo.** Pretende convertir a los estudiantes en investigadores por medio de problemas cotidianos planteados por el docente esperando la construcción de sus propios conocimientos y la reconstrucción de los previos.

2.2.6. Modelo didáctico “Creati”

2.2.6.1. Definición del Modelo didáctico “Creati”

Es una herramienta primordial que involucra al desarrollo de distintas capacidades e intereses de los niños a partir de los lenguajes artísticos: dramático, danza, musical y grafico-plástico en niños de 5 años. Con la finalidad de incentivar, cultivar y potenciar al desarrollo de la creatividad, de modo que se logre el fortalecimiento de su desarrollo personal por medio de la libre expresión y espontaneidad.

2.2.6.2. Importancia del Modelo didáctico “Creati”

El modelo didáctico “Creati” es la inducción a un mundo de exploración y descubrimiento donde la imaginación del niño no tiene límites, es escuchada, valorada y compartida con sus pares. Es importante que el niño desde sus primeros años de vida, en relación al ambiente escolar, necesita desarrollarse de manera íntegra considerando todas las áreas del ser humano las cuales se ven reflejadas en la creación de proyectos artísticos, ya que el niño empieza a conocerse así mismo, sus ideales y sensaciones para socializar en un ambiente de respeto mutuo y confianza aumentando su capacidad de expresión

2.2.6.3. Características del Modelo didáctico “Crearti”

- a. **Innovador.** Porque se proponen actividades novedosas, actualizadas y creativas considerando el contexto de los estudiantes para generar asombro.
- b. **Espontáneo.** Porque se da la oportunidad al estudiante de materializar sus ideas sin limitaciones para fortalecer su creatividad y libre expresión.
- c. **Participativo.** Porque se busca generar que los estudiantes valoren y compartan sus creaciones con los demás, venciendo la timidez, desconfianza y practiquen la empatía.
- d. **Descentralizado.** Porque permite que se trabaje en distintos espacios y de manera heterogénea respetando el ritmo de cada estudiante.
- e. **Colaborativo.** Porque permite que los estudiantes trabajen individualmente y en equipo donde socialicen sus ideas, tomen decisiones, asuman responsabilidades y resuelvan problemas.

2.2.6.4. Estructura del Modelo didáctico “Crearti”

El Modelo Didáctico “Crearti” es un conjunto de actividades innovadoras que brindan la oportunidad a los niños de desarrollar su creatividad y expresión de una manera libre y espontánea; donde demuestre iniciativa de explorar diversos materiales para su aplicación en

un proyecto artístico creado desde sus propias ideas y socialice sin temor con sus pares y adultos lo que logró materializar. Es por ello que la estructura se desagrega en los siguientes momentos:

- Primer momento: Saberes previos

Se aplica el pre-test para recoger información sobre cómo se encuentran los niños acerca del desarrollo de su creatividad e identificar las debilidades, a través de la evaluación de fichas con diferentes actividades.

- Segundo momento: Creación de proyectos artísticos

Se aplica el Modelo Didáctico “Creati” el cual está conformado por diferentes actividades para combatir las debilidades identificadas y fortalecer la creatividad, imaginación innata y seguridad en sí mismos.

- Tercer momento: Galería de arte

Se realiza una exposición de los proyectos elaborados por los niños para la apreciación de los resultados, valoración de sus creaciones y socialización con la comunidad educativa a fin de contribuir al desarrollo integral del niño.

- Cuarto momento: Verbalización

Se da la oportunidad a los niños de compartir en asamblea sus sentimientos, experiencias, ideas próximas y proyectos que desean realizar; así como experimentar y explorar diversos materiales no estructurados y de esta manera fomentar su creatividad; seguidamente se le aplica el post-test para recoger información y valorar el logro hacia el desarrollo de las distintas áreas del ser humano como la confianza en sí mismo, respeto y empatía hacia los demás.

2.2.6.5. Tipo de lenguaje artístico para el Modelo Didáctico “Crearti”

Lenguaje gráfico-plástico

Según las MINEDU (2013) en las Rutas de Aprendizaje acerca del desarrollo de la expresión en diversos lenguajes afirman que lenguaje gráfico-plástico se emplean las manos como herramientas y otras partes del cuerpo, así como también se emplea el uso de materiales como apoyo para la creación de proyectos. Dentro del lenguaje gráfico-plástico se presenta el dibujo, la pintura, el modelado, entre otras técnicas. No obstante, es a partir de estos lenguajes que surgen nuevas propuestas como técnicas como la orfebrería, el tejido, la fotografía y hasta diseño gráfico.

Cuando se pone en práctica el lenguaje gráfico-plástico el niño logra desarrollar las siguientes características:

- Desarrolla la creatividad, imaginación y expresividad.
- Al explorar los materiales, logra comprender el resultado de sus decisiones para la creación de sus proyectos.
- Promueve una mejor percepción visual y táctil.
- Tiene mayor control de sus movimientos motores finos y gruesos.
- Permite al niño respetar su espacio de trabajo y el de los demás.
- Conocimiento de los procesos para la creación plástica.
- Desarrolla su identidad cultural y personal.
- Empieza a considerar un sentido estético y pensamiento crítico.
- Fomenta la iniciativa, curiosidad y respeto.

En conclusión, el lenguaje gráfico plástico permite que el niño desarrolle su creatividad por medio del uso de diferentes materiales dándole la oportunidad de explorarlos y descubrir sus combinaciones además de tener la libertad de utilizar su propio cuerpo de modo que logre expresarse al plasmar sus ideas en algo concreto.

2.3. DEFINICIÓN DE TÉRMINOS BÁSICOS

- a. **Crear.** Es parte de un proceso generativo que consiste en crear algo nuevo y materializarlo, volverlo tangible; es más que un simple invento, es la expresión de lo personal y lo íntimo.
- b. **Proyectos.** Son producciones artísticas que se aproximan estrechamente a situaciones reales y personas existentes o simplemente productos de la imaginación.
- c. **Lenguajes artísticos.** Son una clave para el desarrollo de las personas, una herramienta de crecimiento personal y de comunicación, en el actual marco social.
- d. **Creatividad.** Es vista como una expresión de la originalidad de la producción de la persona.
- e. **Imaginación.** Es una capacidad, la cual combina, reúne y asocia imágenes e ideas que pueden conducirle a encontrar nuevas soluciones a los problemas y trabajos creativos.
- f. **Lenguaje gráfico-plástico.** Es una forma de expresión donde se emplea las manos como herramientas y otras partes del cuerpo, así como también se emplea el uso de materiales como apoyo
- g. **Modelo didáctico.** Es un instrumento fundamental para abordar los problemas de la enseñanza en los distintos niveles educativos, en tanto contribuye a establecer los vínculos entre el análisis teórico y la práctica docente.

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA

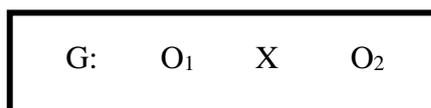
3.1. TIPO DE INVESTIGACIÓN

El presente de trabajo de investigación es de tipo experimental ya que Hernandez, et al. (2010) mencionan que, "se analizan relaciones puras entre las variables de interés, sin contaminación de otras variables y, por ello, es posible establecer relaciones causales con mayor precisión" (pág.148). En este sentido, para Baena (2014), "la investigación experimental se presenta mediante la manipulación de una variable experimental no comprobada, en condiciones rigurosamente controladas, con el fin de describir de qué modo o por qué causa se produce una situación o acontecimiento particular" (pág.14).

3.2. DISEÑO DE INVESTIGACIÓN

El presente de trabajo de investigación es de diseño pre experimental, así como Salas citando a Pino (2006) menciona que estos diseños “si son bien usados pueden ser de mucha utilidad para la investigación aplicada sobre todo” (pág. 4). Asimismo; Buendía, et al. (1998) denomina a estos diseños como “los únicos aplicables en determinados tipos de investigaciones educativas” (pág. 7).

Siendo el esquema el siguiente:



Donde:

- G : Grupo experimental
- X : Modelo didáctico “Creati”
- O₁ : Prueba de pre test
- O₂ : Prueba de post test

3.3. POBLACIÓN Y MUESTRA

3.3.1. Población

Según Arias, et al. (2016) define que “la población de estudio es un conjunto de casos, definido, limitado y accesible, que formará el referente

para la elección de la muestra y que cumple con una serie de criterios predeterminados” (pág.202). Así también Selltiz (1980) citado por Hernandez, et al. (2010) afirma que la población es tomar en cuenta a un grupo de individuos con características en común, de los cuales se pretende seleccionar la muestra con la cual se realizará un estudio. (pág. 174)

La población está constituida por 46 niños de 5 años de edad de una Institución Educativa Inicial Cuna Jardín “Clarita Gambetta” de Tacna.

Tabla 1

Población de estudio

Aula	Número de estudiantes
5 años “respetuosos”	24
5 años “solidarios”	22
Total	46

Nota: Fuente propia

3.3.2. Muestra

Para Hernandez, et al. (2010), señalan que la muestra es un grupo determinado accesible para la recolección de datos, el cual es tomado de la población sujeta a investigación (pág. 173). De igual modo, Carrasco (2006) afirma que es una fracción de la población, en donde se consideran

los datos que caracterizan a dicho grupo; en este sentido, se pretende dar un resultado que represente a la población en general (pág.237).

La muestra está conformada por 18 niños de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial Cuna Jardín “Clarita Gambetta” de Tacna. Se consideró como criterio de exclusión a los niños cuya asistencia fue irregular, el muestreo es no probabilístico.

Tabla 2

Muestra de estudio

Grupos	Aula	Número de estudiantes
G	5 años “respetuosos”	18
	Total	18

Nota: Fuente propia

3.4. TÉCNICA E INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS

3.4.1. Técnica

En el presente trabajo de investigación se utilizará la técnica de la observación, tal como lo afirma Carrasco en su libro de Metodología de la Investigación:

Consideramos la observación como técnica para la recopilación de información, a pesar de que muchos autores la catalogan únicamente como técnicas exclusivas para la recopilación de datos. Esto es debido que mediante ella pueden emplearse instrumentos efectivos y acertados como la lista de cotejo, los cuadernos de notas, las fichas documentales, etc. (Carrasco, 2006, pág. 280).

Las técnicas de recolección de datos basadas en la observación y participación, practicadas en entornos convencionales, consisten en la observación que realiza el investigador de la situación social en estudio, procurando para ello un análisis de forma directa, entera y en el momento en que dicha situación se lleva a cabo. (Orellana y Sanchez, 2006, pág. 211)

3.4.2. Instrumento

En el presente trabajo de investigación se utilizará el instrumento de la lista de cotejo, así como Lara y Cabrera (2015) exponen que se presenta “una enumeración de conductas, cualidades o características esperables/observables de los estudiantes. Estas, que se pueden agrupar en unos pocos criterios o figurar aisladas, se evalúan mediante una marca que indica la ausencia o presencia de una conducta o rasgo. (pág. 20)”.

Asimismo, Carrasco (2006) plantea que “la lista de cotejo es un cuadro de doble entrada, (...) los indicadores e índices dependen estrictamente del problema y objetivo de la investigación (pág. 281)”.

3.5. TÉCNICAS DE ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE ANÁLISIS

El procesamiento de datos se realizará a través de la aplicación de la estadística descriptiva, la cual se muestra los resultados en tablas de frecuencias, para armonizar los datos que se representa en figuras, las cuales permiten observar los resultados de la investigación; por otro lado, se aplicará la estadística inferencial, para determinar la normalidad de las variables de estudio, asimismo para la verificación de las hipótesis de investigación.

CAPÍTULO IV

RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN

4.1. DESCRIPCIÓN DEL TRABAJO DE CAMPO

El presente trabajo de investigación se realizó en la Institución Educativa Inicial Cuna Jardín “Clarita Gambetta” ubicado en la provincia de Tacna, 2022. La Institución Educativa está conformada por aulas de 3 años “Solidarios” y “Generosos”, de 4 años “Honestos” y “Amorosos”, y de 5 años “Respetuosos”, “Amistosos” y “Creativos”.

La aplicación del trabajo de investigación se desarrolló en los niños de 5 años de la sección “Respetuosos” de Educación Inicial durante el mes de julio. Se realizaron una serie de actividades de aprendizaje utilizando el Modelo Didáctico “Crearti”, el cual permitió que los niños logren la competencia Crea Proyectos desde los Lenguajes Artísticos.

4.1.1. Planificación

La elaboración del proyecto de investigación se inició en el IX ciclo en el mes de marzo, siendo requisito obligatorio para la continuidad de los estudios y de la investigación. En la selección del tema a investigar, se presentaron retos y dudas, pero con el acompañamiento de los docentes de práctica e investigación y las experiencias vivenciadas durante la virtualidad, se tomó la decisión de abordar el proyecto de investigación acerca de la competencia Crea Proyectos desde los Lenguajes Artísticos a través del Modelo Didáctico “Creati”, identificando la variable independiente y dependiente.

El proyecto de investigación fue presentado a Jefatura del Área de Investigación a cargo del Magíster José Luis Alcalá Blanco para la revisión y aprobación del trabajo para continuar con la investigación.

Se planificó un cuadro de actividades que conforman al Modelo Didáctico “Creati” elaborados considerando las capacidades, desempeños y nivel esperado de la competencia Crea Proyectos desde los Lenguajes Artísticos del área de Comunicación para su ejecución en el aula de 5 años sección “Respetuosos”.

En tal sentido, la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública “José Jiménez Borja” quien cuenta con un convenio con la Institución Educativa Inicial Cuna Jardín “Clarita Gambetta” para ejecutar la práctica pre-profesional junto al proyecto de investigación. El acuerdo para realizar las prácticas pedagógicas se realizó con la directora Lourdes Calizaya Peralta de la institución mencionada; así mismo, se designó al aula de 5 años “Respetuosos” con la profesora Liliana Valdivia.

4.1.2. Ejecución

Todo comenzó a fines del mes de junio hasta julio del año 2022 en donde se contó con la participación de dieciocho niños de 5 años de la sección “Respetuosos”. Así mismo, se aplicó una prueba de entrada para conocer el nivel de la competencia “Crea Proyectos desde los Lenguajes Artísticos” del área de Comunicación.

El Modelo Didáctico “Crearti” se llevó a cabo de acuerdo al cronograma de actividades de aprendizaje, en donde se seleccionó convenientemente entre los días lunes, miércoles y jueves de cada semana en el horario de las 09:30 a.m. a 10:30 a.m. es entonces que, los niños son partícipes de esta experiencia artística planificadas de acuerdo a las necesidades identificadas del grupo.

Se tuvo la oportunidad de disfrutar de una infraestructura adecuada e implementada con suficiente espacio y muebles distribuidos para todos los niños; sin embargo, no se contó con un espacio para acomodar los materiales a utilizar para la aplicación del modelo.

Se utilizaron materiales innovadores no estructurados en su mayoría, los cuales propiciaron un resultado positivo al despertar la curiosidad e interés de los niños para el área de Comunicación en la competencia Crea Proyectos desde los Lenguajes Artísticos.

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

Figura 3

Cronograma de aplicación

Nº	ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE	PROPÓSITO	FECHA
01	PRE-TEST	Crear carteles para el cuidado del medio ambiente	30 de junio del 2022
02	“Exploramos la técnica doodle art”	Crear murales doodle art de frutas y verduras	07 de julio del 2022
03	“¿Qué podemos hacer con las verduras que tenemos?”	Crear dibujos con pinturas de la naturaleza	11 de julio del 2022
04	“Experimentamos con frutas y verduras”	Crear “Caras Locas” con frutas y verduras	14 de julio del 2022
05	“Lugares para conocer en el Perú”	Crear mural de las Líneas de Nazca	20 de julio del 2022
06	POST TEST	Crear un mensaje para el Perú	25 de julio del 2022

4.1.3. Evaluación

Finalmente, se aplicó una prueba de salida elaborando murales a través de la estrategia “Crear un mensaje para el Perú” para confirmar el aumento del nivel esperado de la competencia “Crea Proyectos desde los Lenguajes Artísticos”.

4.2. ANÁLISIS ESTADÍSTICO DESCRIPTIVO E INFERENCIAL

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

4.2.1.1. Resultados de la prueba de entrada

Tabla 3:

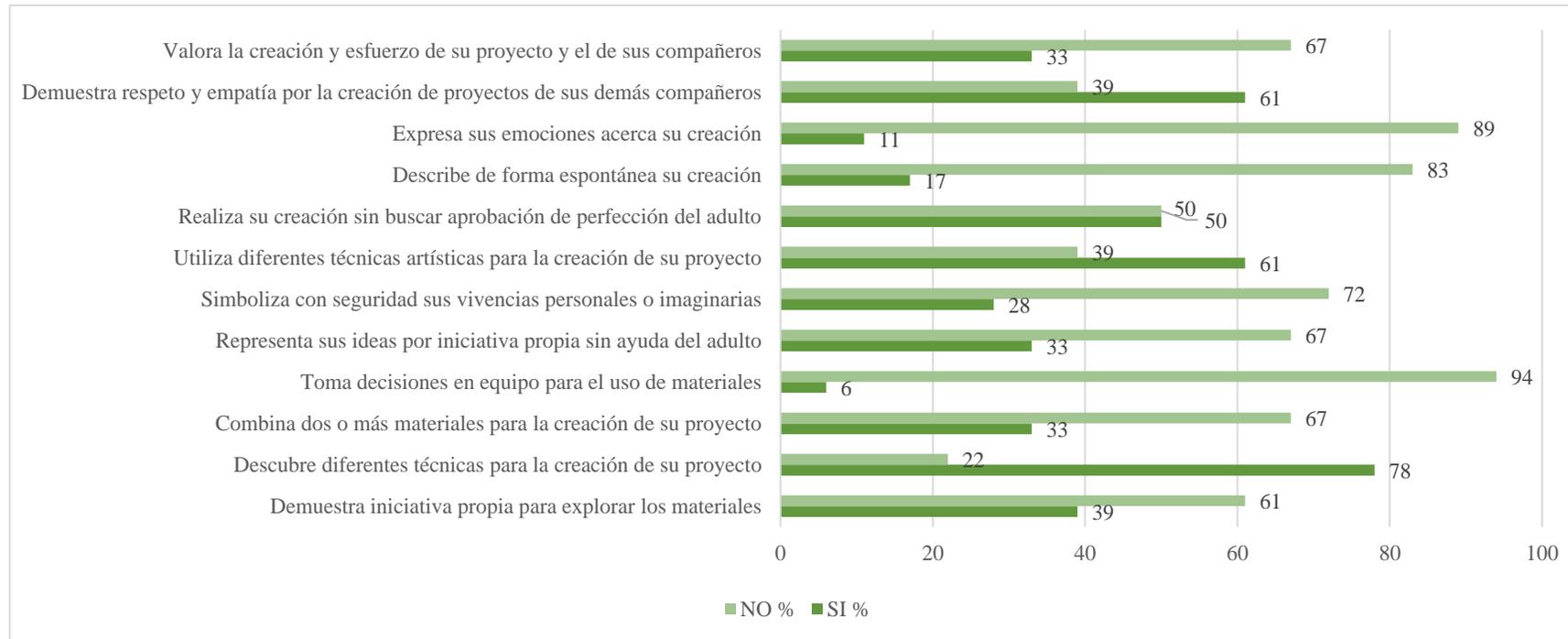
Evaluación inicial de la competencia “Crea Proyectos desde los Lenguajes Artísticos”.

N°	Ítems	SÍ		No	
		f	%	f	%
1	Demuestra iniciativa propia para explorar los materiales	7	39	11	61
2	Descubre diferentes técnicas para la creación de su proyecto	14	78	4	22
3	Combina dos o más materiales para la creación de su proyecto	6	33	12	67
4	Toma decisiones en equipo para el uso de materiales	1	6	17	94
5	Representa sus ideas por iniciativa propia sin ayuda del adulto	6	33	12	67
6	Simboliza con seguridad sus vivencias personales o imaginarias	5	28	13	72
7	Utiliza diferentes técnicas artísticas para la creación de su proyecto	11	61	7	39
8	Realiza su creación sin buscar aprobación de perfección del adulto	9	50	9	50
9	Describe de forma espontánea su creación	3	17	15	83
10	Expresa sus emociones acerca su creación	2	11	16	89
11	Demuestra respeto y empatía por la creación de proyectos de sus demás compañeros	11	61	7	39
12	Valora la creación y esfuerzo de su proyecto y el de sus compañeros	6	33	12	67

Nota: Resultados de la prueba de entrada

Figura 4:

Evaluación inicial de la competencia “Crea Proyectos desde los Lenguajes Artísticos”.



Nota: Tabla 3

Tabla 4:

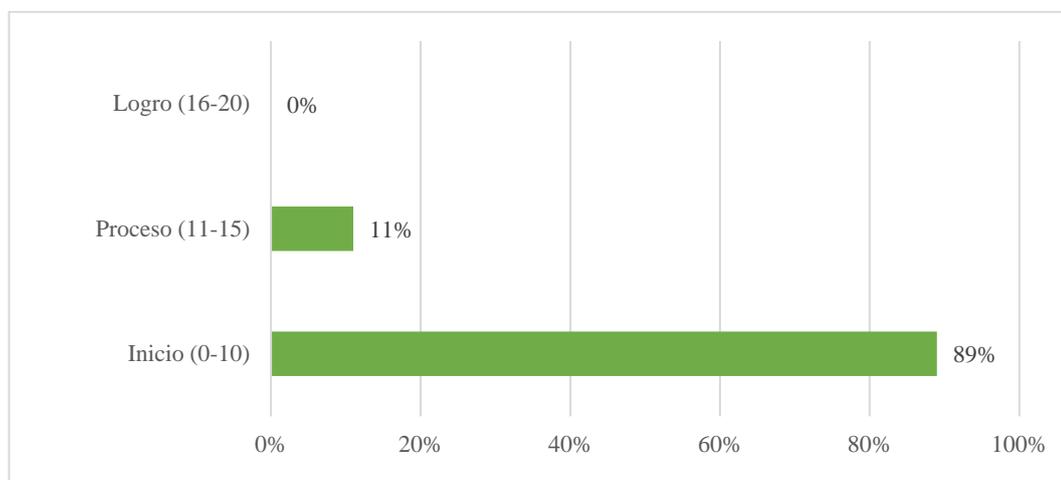
Niveles de logro de la competencia Crea Proyectos desde los Lenguajes Artísticos en la evaluación inicial de los estudiantes.

Niveles	Frecuencia (f)	Porcentaje
Inicio (0-10)	16	89%
Proceso (11-15)	2	11%
Logro (16-20)	0	0%
TOTAL	18	100

Nota: Prueba de pre test

Figura 5:

Niveles de logro de la competencia Crea Proyectos desde los Lenguajes Artísticos en la evaluación inicial de los estudiantes.



Nota: Tabla 4

Análisis y descripción

En la tabla 4 se observan los resultados antes de la aplicación del modelo didáctico sobre la competencia Crea Proyectos desde los Lenguajes Artísticos del área de Comunicación en los estudiantes de 5 años sección “Respetuosos” de la I.E.I. Cuna Jardín “Clarita Gambetta” de Tacna.

Se aprecia que del 100%, el 89% se encuentra en nivel de inicio, con un puntaje menor a 10; el 11% se encuentra en el nivel de proceso con un puntaje entre 11 a 15. Así mismo, ningún estudiante alcanzó el nivel de logro, cuyo puntaje se encuentra entre 16 a 20.

Para concluir, los estudiantes de 5 años sección “Respetuosos” de la I.E.I. Cuna Jardín “Clarita Gambetta” de Tacna evidencia un bajo nivel en la evaluación de entrada, en donde se identificó que la competencia Crea Proyectos desde los Lenguajes Artísticos en el lenguaje gráfico-plástico del área de Comunicación se encuentra poco desarrollada.

4.2.1.2. Medidas estadísticas descriptivas de la prueba de entrada

Tabla 5:

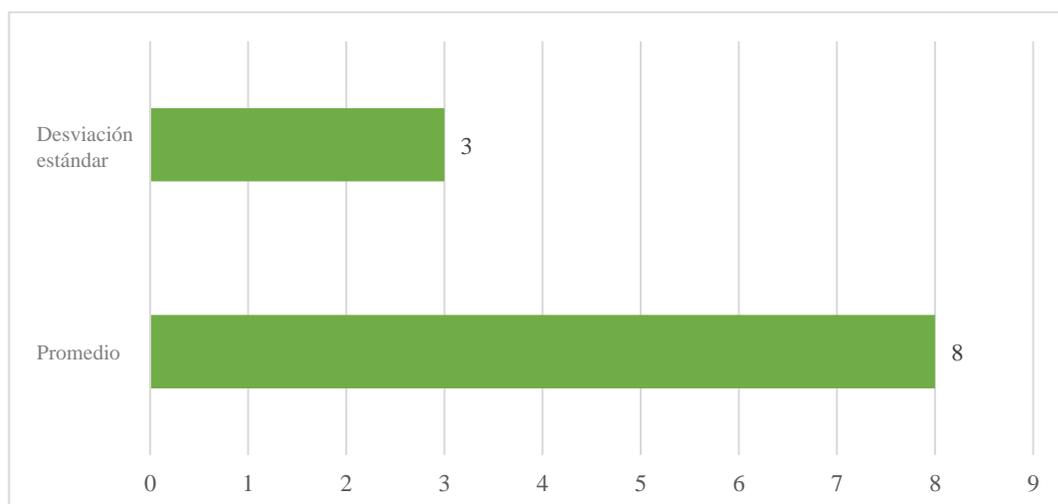
Resultado de las medidas estadísticas descriptivas del nivel de logro de la competencia “Crea Proyectos desde los Lenguajes Artísticos” en la evaluación inicial.

Indicadores	Estadístico	Valor
Promedio	\bar{X}	8
Desviación estándar	s	3
Muestra	N	18

Nota: Prueba de entrada

Figura 6:

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



Nota: tabla 5

Análisis y descripción

En la tabla 5 se observa las medidas de tendencia central de la media aritmética y desviación estándar de los resultados de la evaluación inicial acerca de la competencia “Crea Proyectos desde los Lenguajes Artísticos” en los estudiantes de 5 años del área de Comunicación.

Se evidencia que el promedio del puntaje obtenido en la lista de cotejo, la cual abarca la exploración, representación gráfica y verbalización del lenguaje gráfico-plástico fue de 8 correspondiente al nivel de inicio. También, la desviación estándar fue de 3 obtenido del promedio alcanzado por los estudiantes, el mismo que permite observar que el grado de dispersión es alrededor de la media 8 situado en el nivel de inicio (0-10) por lo que el grupo de estudiantes es considerado homogéneo, oportuno para realizar la investigación.

Se concluye que la competencia “Crea Proyectos desde los Lenguajes Artísticos” del lenguaje gráfico-plástico en los estudiantes es bajo y no permite descubrir sus habilidades y aptitudes para el desarrollo personal a través de la creatividad.

4.2.2. Análisis estadístico inferencial de los resultados de la experiencia

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

La aplicación del modelo didáctico “Crearti”, permite el logro de la competencia Crea Proyectos desde los Lenguajes Artísticos en los estudiantes con incidencia en el lenguaje gráfico-plástico.

A. Prueba estadística

Paso 1. Formulación de Hipótesis Estadística

Hipótesis nula

H₀: La competencia Crea proyectos artísticos en estudiantes de 5 años sección “Respetuosos” de la I.E.I. Cuna Jardín “Clarita Gambetta” de Tacna no se encuentra en un nivel de inicio antes de aplicar el Modelo didáctico “Crearti”.

Hipótesis alternativa

H₁: La competencia Crea proyectos artísticos en estudiantes de 5 años sección “Respetuosos” de la I.E.I. Cuna Jardín “Clarita Gambetta” de Tacna se encuentra en un nivel de inicio antes de aplicar el Modelo didáctico “Crearti”.

Paso 2. Nivel de significancia. Se asume el nivel de 5 %

Paso 3. Tipo de Prueba. El tipo de contraste será la cola a la izquierda.

Paso 4. Distribución de la prueba

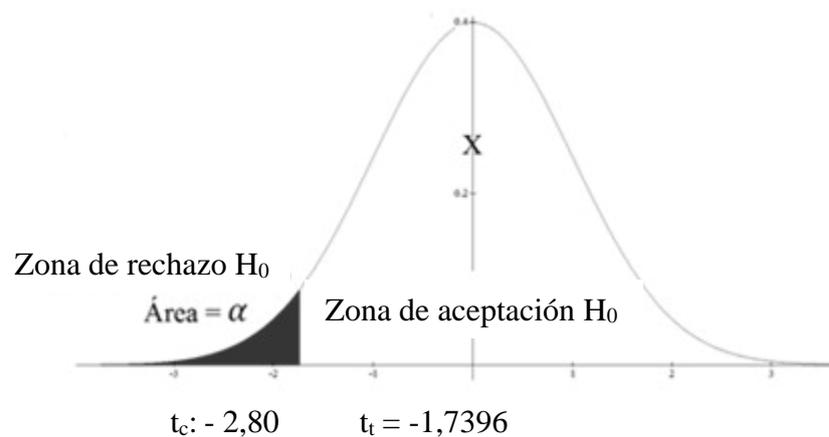
Por el tamaño de la muestra $n < 18$, y asumiendo que las puntuaciones se distribuyen normalmente, el tipo de prueba estadística pertinente es la “t” de Student para una muestra.

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

Paso 5. Diseño de prueba

- Grados de libertad: $G1. = n - 1 = 18 - 1 = 17$
- Valor de “t” de Student en tablas:

Para $\alpha = 0.05$ se tiene $t_t = -1,7396$



Paso 6. Cálculo del estadístico de prueba (t_c)

Tabla 6

Cálculo estadístico de prueba (t_c)

Estadísticos	Pre Test
Media aritmética	$\bar{x} = 8$
Desviación estándar	$s = 3$
Tamaño de muestra	$N = 18$

$$t_c = \frac{(8 - 10)}{3} * \sqrt{18}$$

$$t_c = -2,80$$

Regla de decisión:

Si $t_c \leq t_i$: Se rechaza la H_0 y se acepta la hipótesis H_1

Si $t_c \geq t_i$: Se acepta la H_0 y se rechaza la H_1

Paso 7. Decisión y conclusión

Tal como se observa el valor “ t_c ” calculado (-2,80) es menor al valor crítico de ($t_i = -1,7396$), se decide rechazar la hipótesis nula (H_0); por lo tanto, se acepta la hipótesis alterna (H_1).

Se considera que existe un nivel de confianza del 95% en 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 “Crearti” 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:

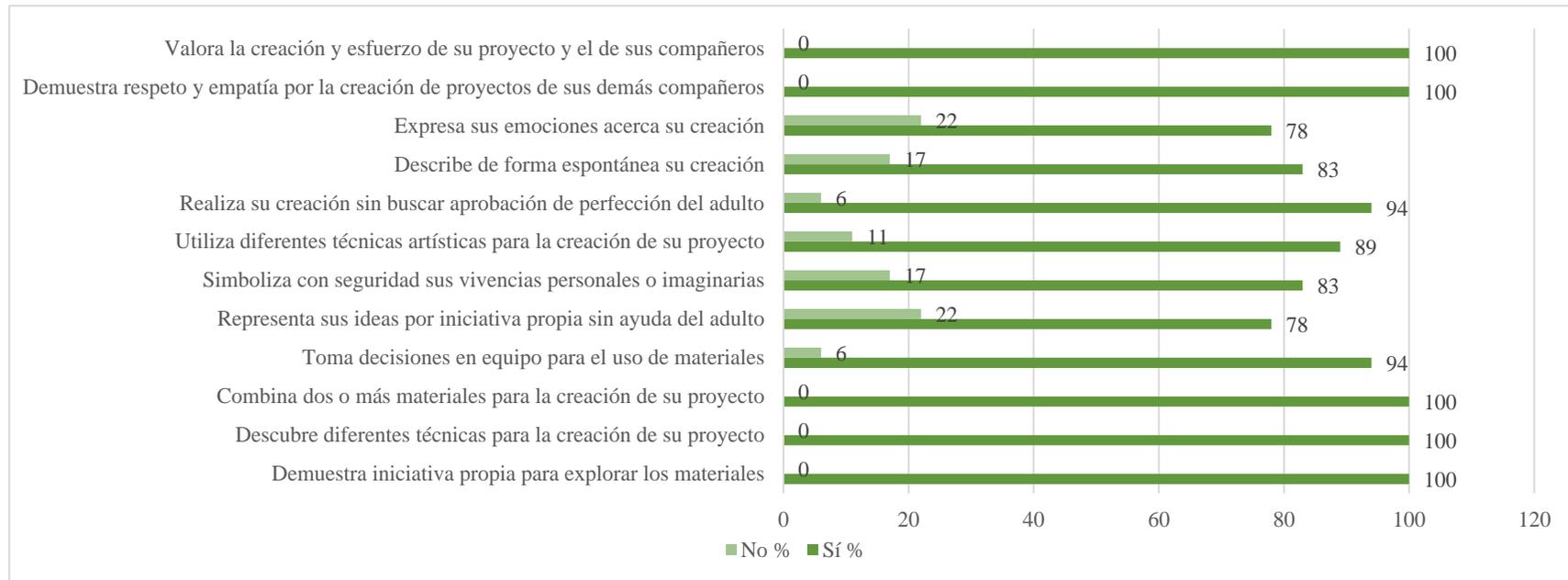
Evaluación final de la competencia “Crea Proyectos desde los Lenguajes Artísticos”.

N°	ÍTEMS	Sí	No
		%	%
1	Demuestra iniciativa propia para explorar los materiales	100	0
2	Descubre diferentes técnicas para la creación de su proyecto	100	0
3	Combina dos o más materiales para la creación de su proyecto	100	0
4	Toma decisiones en equipo para el uso de materiales	94	6
5	Representa sus ideas por iniciativa propia sin ayuda del adulto	78	22
6	Simboliza con seguridad sus vivencias personales o imaginarias	83	17
7	Utiliza diferentes técnicas artísticas para la creación de su proyecto	89	11
8	Realiza su creación sin buscar aprobación de perfección del adulto	94	6
9	Describe de forma espontánea su creación	83	17
10	Expresa sus emociones acerca su creación	78	22
11	Demuestra respeto y empatía por la creación de proyectos de sus demás compañeros	100	0
12	Valora la creación y esfuerzo de su proyecto y el de sus compañeros	100	0

Nota: Resultados de la prueba de salida en los estudiante

Figura 7:

Evaluación inicial de la competencia “Crea Proyectos desde los Lenguajes Artísticos.”



Nota: tabla 7

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

Tabla 8:

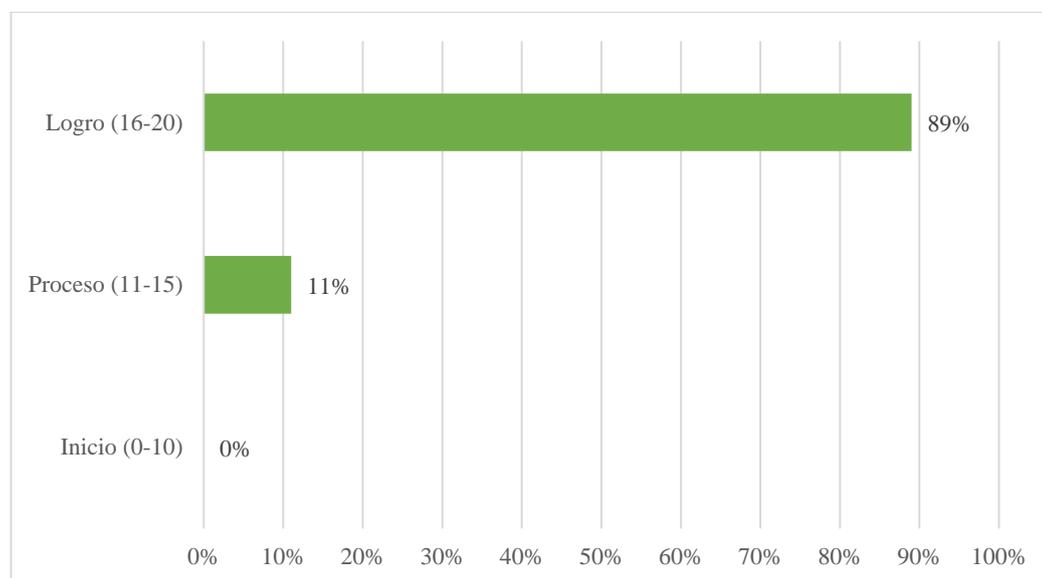
Niveles de logro de la competencia Crea Proyectos desde los Lenguajes Artísticos en la evaluación final de los estudiantes.

Niveles	Frecuencia (f)	Porcentaje
Inicio (0-10)	0	0%
Proceso (11-15)	6	11%
Logro (16-20)	12	89%
TOTAL	18	100%

Nota: Prueba de post test

Figura 8:

Niveles de logro de la competencia Crea Proyectos desde los Lenguajes Artísticos en la evaluación final de los estudiantes.



Nota: Tabla 8

Análisis y descripción

En la tabla 8 se observan los resultados después de la aplicación de la experiencia sobre la competencia Crea Proyectos desde los Lenguajes Artísticos del área de Comunicación en los estudiantes de 5 años sección “Respetuosos” de la I.E.I. Cuna Jardín “Clarita Gambetta” de Tacna.

Se aprecia que del 100%, ningún estudiante se encuentra el nivel de inicio, cuyo puntaje es menor a 10, Asimismo, el 11% se encuentra en el nivel de proceso con un puntaje entre 11 a 15; también, el 89% alcanzó el nivel de logro con un puntaje entre 16 a 20.

Para concluir, los estudiantes de 5 años sección “Respetuosos” de la I.E.I. Cuna Jardín “Clarita Gambetta” de Tacna evidencian un alto nivel en la evaluación final, en donde se identificó que la competencia Crea Proyectos desde los Lenguajes Artísticos con incidencia en el lenguaje gráfico-plástico del área de Comunicación se encuentra desarrollada.

4.2.3.3. Medidas estadísticas descriptivas de la prueba de salida

Tabla 9:

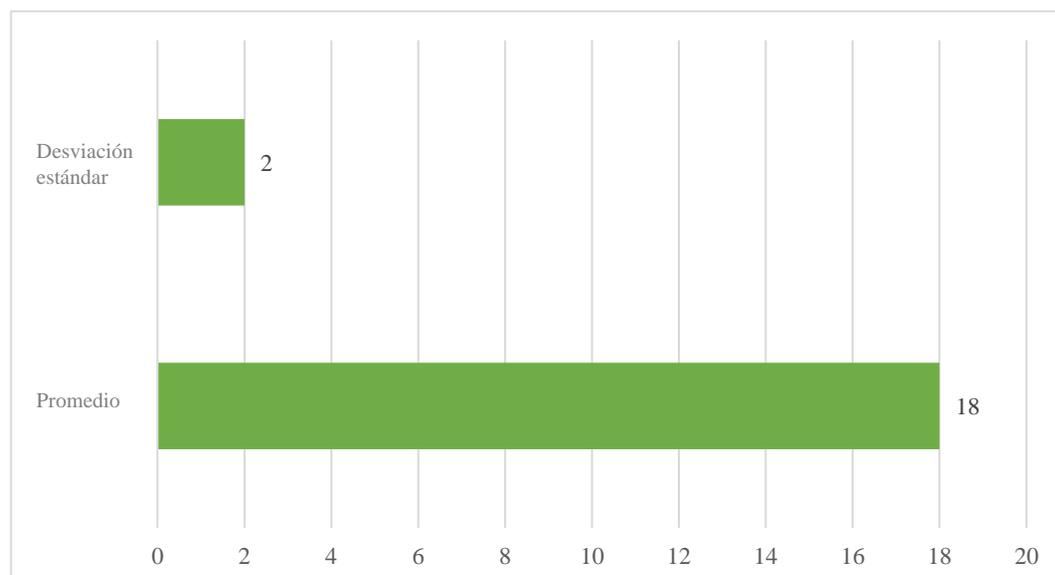
Resultado de las medidas estadísticas descriptivas del nivel de logro de la competencia “Crea Proyectos desde los Lenguajes Artísticos” en la evaluación final.

Indicadores	Estadístico	Valor
Promedio	\bar{X}	18
Desviación estándar	s	2
Muestra	N	18

Nota: Prueba de salida

Figura 9:

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



Nota: Tabla 9

Análisis y descripción

En la tabla 9 se observa la medida de centralización media aritmética y desviación estándar de los resultados de la evaluación inicial acerca de la competencia “Crea Proyectos desde los Lenguajes Artísticos” en los estudiantes de 5 años del área de Comunicación.

Se evidencia que el promedio del puntaje obtenido en la lista de cotejo, la cual abarca la exploración, representación gráfica y verbalización del lenguaje gráfico-plástico fue de 18 correspondiente al nivel de logro. También, la desviación estándar fue de 2 obtenido del promedio alcanzado por los estudiantes, el mismo que permite observar que el grado de dispersión es alrededor de la media 18 situado en el nivel de logro mayor a 16 por lo que el grupo de estudiantes es considerado homogéneo, se evidencia que es propicio para realizar la investigación.

Se concluye que la competencia “Crea Proyectos desde los Lenguajes Artísticos” del lenguaje gráfico-plástico en los estudiantes es adecuada y permite descubrir sus habilidades y aptitudes para el desarrollo personal a través de la creatividad.

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 “Crearti”, permite el logro de la competencia Crea Proyectos desde los Lenguajes Artísticos en los estudiantes con incidencia en el lenguaje gráfico-plástico.

B. Prueba estadística

Paso 1. Formulación de Hipótesis Estadística

Hipótesis nula

H₀: La competencia Crea proyectos artísticos en estudiantes de 5 años sección “Respetuosos” de la I.E.I. Cuna Jardín “Clarita Gambetta” de Tacna no se encuentra en un nivel de logro después de aplicar el Modelo didáctico “Crearti”.

Hipótesis alternativa

H₁: La competencia Crea proyectos artísticos en estudiantes de 5 años sección “Respetuosos” de la I.E.I. Cuna Jardín “Clarita Gambetta” de Tacna se encuentra en un nivel de logro después de aplicar el Modelo didáctico “Crearti”.

Paso 2. Nivel de significancia. Se asume el nivel de 5 %

Paso 3. Tipo de Prueba. El tipo de contraste será la cola a la derecha.

Paso 4. Distribución de la prueba

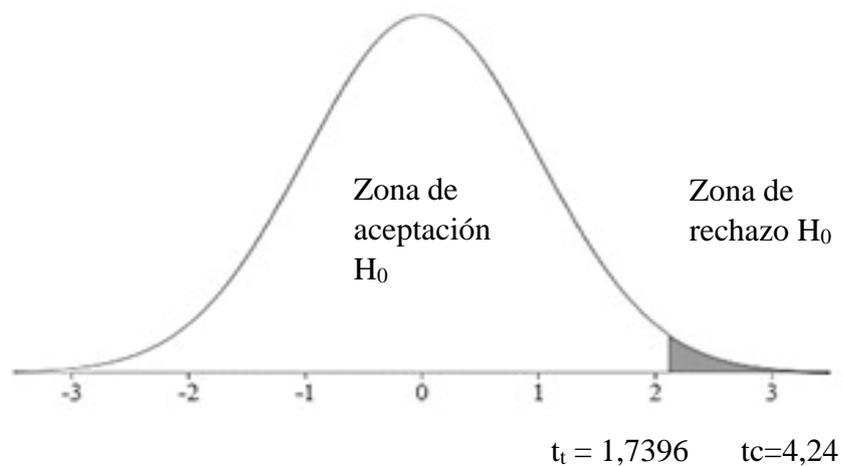
Por el tamaño de la muestra $n < 18$, y asumiendo que las puntuaciones se distribuyen normalmente, el tipo de prueba estadística pertinente es la “t” de Student para una muestra.

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

Paso 5. Diseño de prueba

- Grados de libertad: $G1. = n - 1 = 18 - 1 = 17$
- Valor de “t” de Student en tablas:

Para $\alpha = 0.05$ se tiene $t_i = 1,7396$



Paso 6. Cálculo del estadístico de prueba (t_c)

Tabla 10

Cálculo del estadístico de prueba (t_c)

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

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

$$t_c = 4,24$$

Regla de decisión:

Si $t_c \leq t_i$: Se acepta la H_0 y se rechaza la hipótesis H_1

Si $t_c \geq t_i$: Se rechazar la H_0 y se acepta la H_1

Paso 7. Decisión y conclusión

Tal como se observa el valor “ t_c ” calculado (4,24) es mayor al valor crítico de ($t_i = 1,7396$), se decide rechazar la hipótesis nula (H_0); por lo tanto, se acepta la hipótesis alterna (H_1).

Se considera que existe un nivel de confianza del 95% en el nivel de logro de la competencia “Crea Proyectos desde los Lenguajes Artísticos” del área de Comunicación en los estudiantes después de aplicar el modelo didáctico “Crearti” se encuentra en logro.

4.2.4.2. Prueba estadística de hipótesis general

El nivel de desarrollo de la competencia Crea Proyectos desde los lenguajes Artísticos alcanza el logro esperado con la aplicación del modelo didáctico “Creati” en el área de Comunicación en los estudiantes de 5 años sección “Respetuosos” de la I.E.I. Cuna Jardín “Clarita Gambetta” de Tacna, 2022.

a. Formulación de Hipótesis Estadística

Hipótesis nula

H₀: La aplicación del modelo didáctico “Creati” no permite el logro de la competencia Crea Proyectos desde los lenguajes Artísticos del área de Comunicación en los estudiantes de 5 años sección “Respetuosos” de la I.E.I. Cuna Jardín “Clarita Gambetta” de Tacna, 2022.

Hipótesis alternativa

H₁: La aplicación del modelo didáctico “Creati” permite el logro de la competencia Crea Proyectos desde los lenguajes Artísticos del área de Comunicación en los estudiantes de 5 años sección “Respetuosos” de la I.E.I. Cuna Jardín “Clarita Gambetta” de 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 prueba**

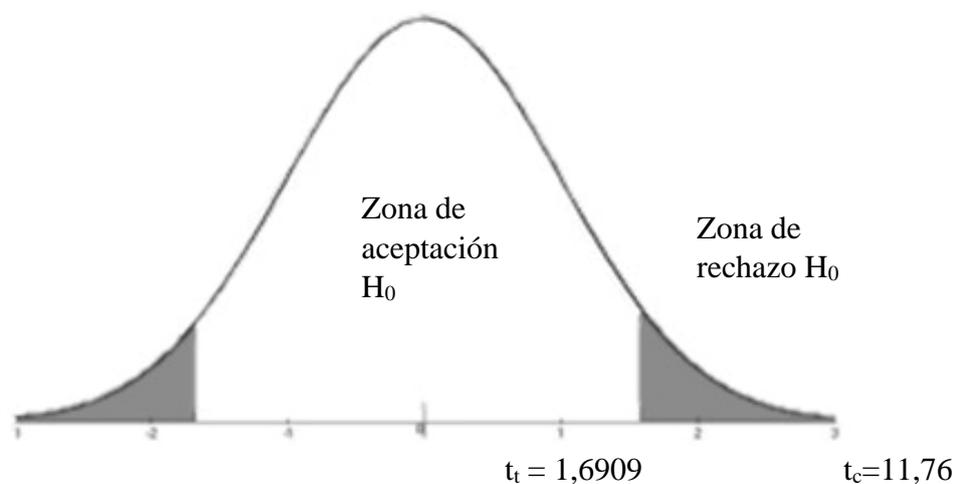
Asumiendo que las puntuaciones se distribuyen normalmente, el tipo de prueba estadística pertinente es la “t” de Student para dos muestras independientes diferentes.

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

e. **Diseño de prueba**

- Grados de libertad: $G1 = n+m-2 = 18+18-2 = 34$
- Valor de “t” de Student en tablas:

Para $\alpha=0.05$ se tiene $t_t = 1,6909$



f. Cálculo del estadístico de prueba (t_c)

Tabla 11

Cálculo del estadístico de prueba (t_c)

Estadísticos	Pre Test	Post Test
Media aritmética	$\bar{x} = 8$	$\bar{x} = 18$
Desviación estándar	$s = 3$	$s = 2$
Tamaño de muestra	$N=18$	$N=18$

$$t = \frac{18-8}{\sqrt{\frac{4}{18} + \frac{3}{18}}}$$

$$t = 11,76$$

Regla de decisión:

Si $t_c \leq t_i$: Se acepta la H_0 y se rechaza la hipótesis H_1

Si $t_c \geq t_i$: Se rechaza la H_0 y se acepta la H_1

g. Decisión y conclusión

Tal como se observa el valor “ t_c ” calculado (11,76) es mayor al valor crítico de ($t_i = 1,6909$), se decide rechazar la hipótesis nula (H_0); por lo tanto, se acepta la hipótesis alterna (H_1).

Se considera que existe un nivel de confianza del 95% en el nivel de logro de la competencia “Crea Proyectos desde los Lenguajes Artísticos” del área de

Comunicación en los estudiantes después de aplicar el modelo didáctico “Crearti” se encuentra en logro.

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

Tabla 12:

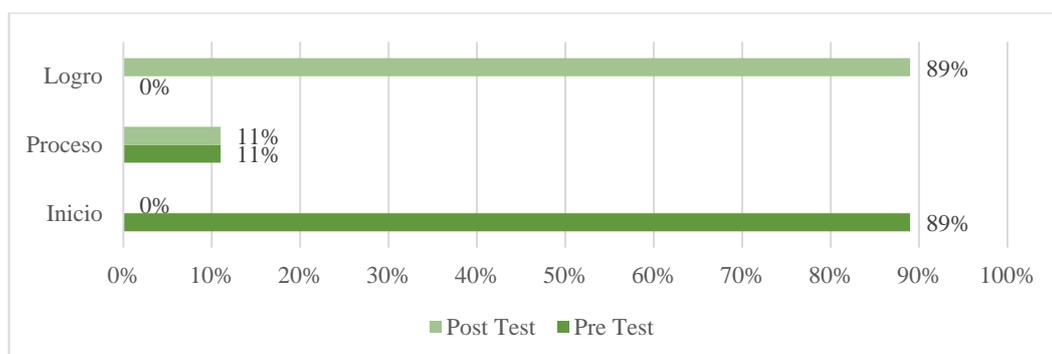
Comparación de las medidas estadísticas descriptivas del nivel de logro de la competencia en la evaluación final en los estudiantes.

Nivel de logro	Pre test		Post test	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Inicio (0-10)	16	89%	0	0%
Proceso (11-15)	2	11%	2	11%
Logro previsto (16-20)	0	0%	16	89%
TOTAL	18	100%	18	100%

Nota: Resultados del Pre test y Post test en los estudiantes.

Figura 10:

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



Nota: tabla 12

Análisis y descripción

En la tabla 12 se observa la medida estadística descriptiva de la comparación de los resultados de la evaluación inicial y final acerca del logro de la competencia “Crea Proyectos desde los Lenguajes Artísticos” en los estudiantes de 5 años del área de Comunicación.

Se evidencia que del 100% de los estudiantes en la evaluación inicial, el 89% se encontró en el nivel de inicio con un valor menor a 10, el 11% se ubica en el nivel de proceso en el rango de 11 a 15 y ningún estudiante alcanzó el nivel de logro. Por otro lado, en la evaluación final, la mayoría de los estudiantes alcanzó el nivel de logro con un 89% con un puntaje entre 16 a 20, el 11% de los estudiantes se ubica en el nivel de proceso con un valor entre 11 a 15 y ningún estudiante se encuentra en el nivel de inicio.

Se concluye que los estudiantes tuvieron una mejora significativa en el desarrollo de la competencia “Crea Proyectos desde los Lenguajes Artísticos” con incidencia en el lenguaje gráfico-plástico, así como descubrir sus capacidades y habilidades para potenciarlas demostrando expresividad, confianza en sí mismo y autonomía a través de la creatividad.

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

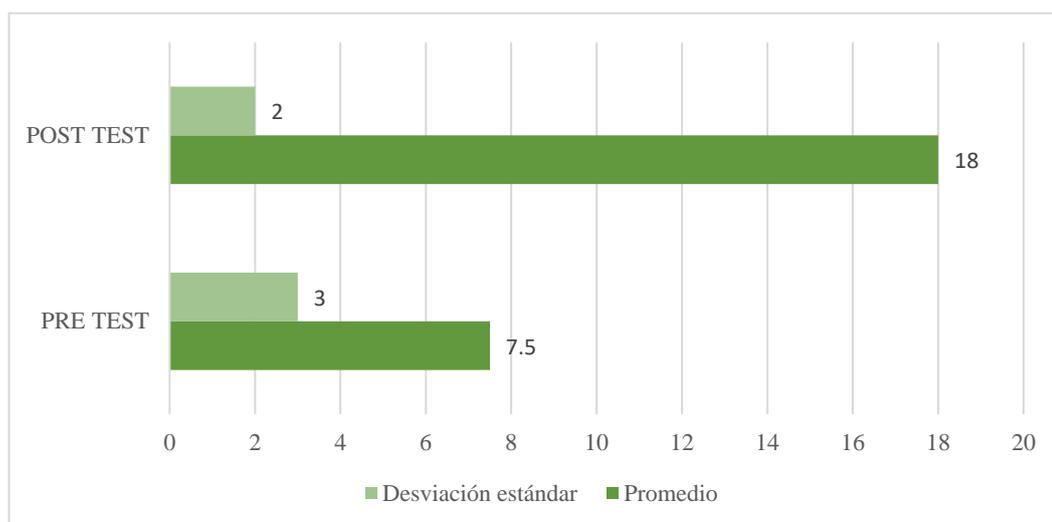
Tabla 13:

Comparación de las medidas estadísticas descriptivas del nivel del 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	3	2

Figura 11:

Comparación de las medidas estadísticas descriptivas del nivel del 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 10 se observa la comparación del promedio y desviación estándar de los puntajes del nivel de logro del lenguaje gráfico plástico de la competencia “Crea Proyectos desde los Lenguajes Artísticos” del área de Comunicación en los estudiantes de 5 años de la I.E.I. Cuna Jardín “Clarita Gambetta”, pre test y post test después de aplicar el modelo didáctico “Crearti”.

Se evidencia que el promedio del post test en los estudiantes es de 18 puntos en la escala entre 0 a 20, el cual es superior al del pre test que fue de 8, en donde se aprecia una diferencia de 10 puntos. Además, la desviación estándar en los estudiantes se acercó más a la media aritmética obteniendo un resultado de 2. Dicha diferencia es justificada debido a la efectividad del modelo didáctico “Crearti” aplicado en los estudiantes de 5 años “Respetuosos”.

4.3. VERIFICACIÓN DE HIPÓTESIS

4.3.1. Verificación de la hipótesis específica (a)

La competencia Crea proyectos artísticos en estudiantes de 5 años sección “Respetuosos” de la I.E.I. Cuna Jardín “Clarita Gambetta” de

Tacna se encuentra en un nivel de inicio antes de aplicar el Modelo didáctico “Crearti”.

En la tabla 4 y figura 5 se muestra que, en la prueba inicial, la mayoría de los estudiantes se encuentran en un nivel de inicio con un 89%; en tal sentido, en la tabla 5 el promedio es 8, el cual siendo menor a 10 se encuentra en un nivel de inicio. Asimismo, el valor de la desviación estándar es de 3, en donde se evidencia que los estudiantes tienen características heterogéneas por encontrarse lejos del valor 0.

Es entonces que se demuestra la significativas de los resultados del análisis estadístico descriptivo con la prueba estadística t de Student que el nivel de desarrollo de la competencia “Crea Proyectos desde los Lenguajes Artísticos” del área de Comunicación, se encuentra en inicio con un nivel de confianza de 95%, siendo considerado el valor calculado de t de Student (-2,82).

Por lo tanto, el resultado se ubica fuera de la zona de aceptación de la hipótesis nula y se verifica la hipótesis alterna.

4.3.2. Verificación de la hipótesis específica (b)

La competencia Crea proyectos artísticos en estudiantes de 5 años sección “Respetuosos” de la I.E.I. Cuna Jardín “Clarita Gambetta” de Tacna se encuentra en un nivel de logro después de aplicar el “Modelo didáctico Crearti”.

En la tabla y figura 8 se muestra que, en la prueba salida, la mayoría de los estudiantes se encuentran en un nivel de logro previsto con un 89%, un 11% alcanzaron el nivel de proceso; en tal sentido, en la tabla 9 el promedio es 18, el cual tiene un puntaje entre 16 a 20 ubicándose en el nivel de logro. Asimismo, el valor de la desviación estándar es de 2, en donde se evidencia que los estudiantes tienen características homogéneas por encontrarse cerca del valor 0.

Es entonces que se demuestra la significancia de los resultados del análisis estadístico descriptivo 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 logro con un nivel de confianza de 95%, siendo considerado el valor calculado de t de Student (4,24).

Por lo tanto, el resultado se ubica fuera de la zona de aceptación de la hipótesis nula y se verifica la hipótesis alterna.

4.3.3. Verificación de la hipótesis general

La competencia Crea proyectos artísticos se desarrolla con la aplicación del Modelo Didáctico “Crearti” en los estudiantes de 5 años sección “Respetuosos” de la I.E.I. Cuna Jardín “Clarita Gambetta” de Tacna, 2022.

En la tabla 12 y figura 10 se muestra que, en la prueba salida, la mayoría de los estudiantes se encuentran en un nivel de inicio en la prueba de entrada con un 89%; por otro lado, los resultados de la prueba de salida demuestran que los estudiantes alcanzaron el nivel de logro previsto con un 89% conformado por 18 estudiantes. En tal sentido, en la tabla 13 se observa el progreso de los estudiantes tras la aplicación del modelo didáctico “Crearti” en donde el promedio inicial es 8 y el final es 18.

Además, el resultado obtenido en la desviación estándar de la prueba de entrada y salida es 3 y 2 respectivamente; por lo que la dispersión de los aprendizajes se conserva homogenizada al concentrarse los valores de la media aritmética.

Es entonces que se demuestra la significancia de los resultados del análisis estadístico descriptivo 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, ha sido logrado por los estudiantes, siendo considerado el valor calculado de t de Student (12,2).

Por lo tanto, el resultado se ubica fuera de la zona de aceptación de la hipótesis nula y se verifica la hipótesis alterna.

Conclusiones

Primera

En la evaluación inicial, antes de la aplicación del Modelo Didáctico “Crearti” se evidenció que los estudiantes de 5 años de la sección “Respetuosos” de la Institución Educativa Inicial Cuna Jardín “Clarita Gambetta”, presentaban dificultades en las capacidades afectando sus habilidades creativas para el desarrollo personal del niño; ubicándose en el nivel de inicio con un 89% en el desarrollo de la competencia “Crea Proyectos desde los Lenguajes Artísticos” con incidencia en el lenguaje gráfico-plástico.

Segunda

En la evaluación, después de la aplicación del Modelo Didáctico “Crearti” se evidenció que los estudiantes de 5 años de la sección “Respetuosos” descubrieron sus habilidades creativas favoreciendo el desarrollo personal en el niño, alcanzando el nivel de logro con un 89% y un 11% en el nivel de proceso en el desarrollo de la competencia “Crea Proyectos desde los Lenguajes Artísticos” con incidencia en el lenguaje gráfico-plástico, desarrollándose en la Institución Educativa Inicial Cuna Jardín “Clarita Gambetta”.

Tercera

Se logró desarrollar la competencia “Crea Proyectos desde los Lenguajes Artísticos” con incidencia en el lenguaje gráfico-plástico a través de la aplicación

del Modelo Didáctico “Crearti” en los estudiantes de 5 años de la sección “Respetuosos” donde elevaron su nivel de inicio de un 11% a un 89% con un promedio de 18 ubicándose en el nivel de logro. Por lo que se evidencia una mejora significativa en sus habilidades creativas que favorecen el desarrollo personal del niño.

Recomendaciones

Primera

En el Nivel Inicial es necesario que las docentes propicien nuevas técnicas o formas de creación artística a través de nuestra propuesta del modelo didáctico “Creati” el cual está disponible en la Red para brindar oportunidades al niño de descubrir la utilidad de materiales no estructurados además de los convencionales, a fin de no perder el asombro por seguir creando proyectos desde sus ideas creativas, sueños, entre otras infinitas posibilidades naturales en los pensamientos del niño. De esta manera, desarrollar la confianza en sí mismo, expresividad y autonomía; así como descubrir sus capacidades y habilidades para potenciarlas.

Segunda

En un contexto familiar, es importante que la docente logre una comunicación permanente con los padres de familia o tutores del niño a través de las escuelas para padres, ya que un aprendizaje que no continua en casa, no logra ser significativo. Es entonces que, se requiere la participación y compromiso con sus hijos y la docente de aula para un adecuado acompañamiento en el proceso del desarrollo integral del niño.

Tercera

El Modelo Didáctico “Creati” es una propuesta innovadora para futuros investigadores la cual ofrece actividades creativas y factibles para su aplicación dentro del aula como también en casa, en donde permite desarrollar de manera

divertida el lenguaje gráfico-plástico de la competencia “Crea Proyectos desde los Lenguajes Artísticos”; asimismo, se propone una opción viable al utilizar materiales accesibles. Entonces, al llevar a cabo las actividades propuestas en el modelo didáctico “Crearti” generó la participación, confianza, seguridad, diálogo y trabajo en equipo.

Referencias bibliográficas

- Altuve, E., y Serrano, C. (1999). *Relación entre estilos de liderazgo según el modelo de Bolman y Deal, y el desempeño laboral*. Facultad de Ciencias Económicas y Sociales. Paracas: Universidad Católica Andrés Bello.
<http://biblioteca2.ucab.edu.ve/anexos/biblioteca/marc/texto/AAN3777.pdf>
- Araujo, J. (2019). *La Expresión Plástica y su Relación con el Desarrollo Motriz Fino en los Niños de 4 años de la Institución Educativa Nacional Espíritu Santo de la Ciudad de Tacna*. Lima: Universidad Enrique Guzmán y Valle.
<https://repositorio.une.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14039/5049/Juan%20Francisco%20ARAUJO%20SOSA.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Arias, G., Villasis, M., y Miranda, M. (2016). El protocolo de investigación III: la población de estudio. *Revista Alergia México*, 63(2), 202.
<https://www.redalyc.org/pdf/4867/486755023011.pdf>
- Artola, T., y Barraca, J. (2004). Creatividad e imaginación. Un nuevo instrumento de medida: La PIC. *Revista de Psicología y Psicopedagogía*, 76.
<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/1071118.pdf>
- Baena, G. (2014). *Metodología de la Investigación* (primera edición ebook ed.). México: Grupo Editorial Patria.
<https://www.editorialpatria.com.mx/pdf/files/9786074384093.pdf>

- Bravo, N. (2007). *Competencias Proyecto Tuning-Europa*. Bogotá.
http://www.cca.org.mx/profesores/cursos/hmfbcp_ut/pdfs/m1/competencias_proyectotuning.pdf
- Caeiro, M. (2017). *Aprendizaje Basado en la Creación y Educación Artística: proyectos de*. España: Universidad Internacional de La Rioja.
<https://revistas.ucm.es/index.php/ARIS/article/viewFile/57043/52918#:~:text=Para%20Kilpatrick%2C%20el%20proyecto%20es,en%20torno%20a%20un%20problema.>
- Cano, E. (2015). Las rúbricas como instrumento de evaluación de competencias en educación superior: ¿uso o abuso? *Revista de Currículum y Formación de Profesorado*, 19(2), 267.
<https://www.redalyc.org/pdf/567/56741181017.pdf>
- Carrasco, S. (2006). *Metodología de la Investigación Científica*. San Marcos.
<https://pdfcoffee.com/metodologia-de-la-investigacion-cientifica-carrasco-diaz-2-pdf-free.html>
- 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 I.E. Gerardo Arias Copaja Tacna*. Tesis, Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa, Facultad de Ciencias de la Educación.
http://repositorio.unsa.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12773/11755/SEc_ojumi.pdf?sequence=1&isAllowed=y

- Córdova, F., & Salas, K. (2015). *Arte, Educación y Primera Infancia. Relevancia de la Educación por el Arte en la Educación General Básica*. Santiago: Universidad de Chile.
- Cuba, E. (2020). *El Desarrollo de la Creatividad en los niños(as) de 4 años de la I.E. N°1542 "Capullitos de Amor"*. Tesis, Escuela Profesional de Educación, Facultad de Educación y Humanidades, Chimbote.
<http://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/17612>
- Díaz, P. (2018). *Aportes del arte terapia a la construcción del autoconcepto en niños y niñas escolares*. Santiago: Universidad del Desarrollo.
<https://repositorio.udd.cl/bitstream/handle/11447/2300/Aportes%20del%20Arte%20Terapia%20a%20la%20construcci%C3%B3n%20del%20autoconcepto%20en%20ni%C3%B1os%20y%20ni%C3%B1as%20escolares.pdf?sequence=1>
- Diez, C. (1995). *La oreja verde de la escuela. Trabajo por proyectos y vida cotidiana en la escuela infantil*. (Segunda ed.). (E. L. Torre, Ed.) España.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=318132>
- Dilt, R. (2013). Entrevista sobre creatividad. (E. Punset, Entrevistador) España.
<http://www.youtube.com/watch?v=CHMnWU37WuA>
- Dotel, C. (2015). *Impacto de los proyectos artísticos en la práctica docente. Hacia la concreción de un currículo de competencias en República Dominicana*. Facultad de Educación, Departamento de Didáctica y Organización Escolar. Murcia: Universidad de Murcia.

<https://digitum.um.es/digitum/handle/10201/47860>

Gallego, R. (2004). Un concepto epistemológico de modelo para la didáctica de las ciencias experimentales. *Revista Electrónica de Enseñanza de las Ciencias*, 304.

http://reec.uvigo.es/volumenes/volumen3/REEC_3_3_4.pdf

García, F. (2000). Los modelos didácticos como instrumento de análisis y de intervención en la realidad educativa. *Revista Bibliográfica de Geografía y Ciencias Sociales*, 5.

http://revistas.upel.edu.ve/index.php/sinopsis_educativa/article/view/9216/5724#

García, J. (2004). *Educación ambiental, constructivismo y complejidad*. Montequinto, España: Díada.

Hernandez, R., Fernandez, C., & Baptista, P. (2010). *Metodología de la Investigación*. México: Mexicana.

https://www.academia.edu/20792455/Metodolog%C3%ADa_de_la_Investigaci%C3%B3n_5ta_edici%C3%B3n_Roberto_Hern%C3%A1ndez_Sampieri

Hinostroza, E. (2000). *Arte y Creatividad en la Educación*. Lima, Perú: San Marcos.

Hurlock, E. (1982). *Desarrollo del niño*. México: Programas Educativos S.A.

<https://docer.com.ar/doc/ns05cx1>

Jeronimo, N. (2019). *Nivel de Desarrollo de los Lenguajes Artísticos en Estudiantes de la Institución Educativa N° 140-Satipo*. Tesis, Escuela Profesional de Educación, Facultad de Educación y Humanidades, Satipo.
http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/19938/Lenguaje_artistico_estudiantes_educacion_inicial_jeronimo_roque_nadia_carol.pdf?sequence=1

López, S. (2013). Los lenguajes artísticos y el contexto cultural como mediadores pedagógicos y sociales. *Infancias Imágenes*, 54.
<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/4814906.pdf>

Medina, A., & Salvador, F. (2009). *Didáctica general*. Madrid: Pearson Education.
<https://ceum-morelos.edu.mx/libros/didacticageneral.pdf>

Ministerio de Educación. (2013). *Rutas del Aprendizaje - Desarrollo de la Comunicación II ciclo fascículo I*. Lima: MINEDU.
<http://repositorio.minedu.gob.pe/handle/20.500.12799/3732>

Ministerio de Educación. (2013). *Rutas del Aprendizaje: Desarrollo de la expresión en diversos lenguajes*. Lima: MINEDU.
<http://www.minedu.gob.pe/minedu/archivos/a/002/03bibliografia-para-ebr/20-comunicacion-a-traves-de-otros-lenguajes.pdf>

Ministerio de Educación. (2016). *Currículo Nacional de la Educación Básica*. Lima, Perú: Ministerio de Educación.

Ministerio de Educación. (2016). *Marco del Buen Desempeño Docente*. Lima: MINEDU.

http://www.minedu.gob.pe/n/xtras/marco_buen_desempeno_docente.pdf

Ministerio de Educación. (2016). *Programa Curricular de Educación Inicial*. Lima, Perú: MINEDU.

<http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacion-inicial.pdf>

Ministerio de Educación de Chile (2013). *Orientaciones Pedagógicas para Implementar Lenguajes Artísticos en la Escuela*. Chile: MINEDUC.

Mundet, A., Fuentes, N., & Pastor, C. (2017). El fomento de la inclusión social infantil a través de los lenguajes artísticos. *Pedagogía social Revista Interuniversitaria*, 146.

Navarrete, M. (2019). *La expresión plástica y su influencia para desarrollar destrezas en niños de nivel inicial de la Escuela Pichincha Cascol 2018*. Piura: Universidad Cesar Vallejo.

https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/38857/Navarrete_PMM.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Nussbaum, M. (2005). *El cultivo de la humanidad*. Barcelona: Paidós Iberica.

Ñáñez, J., & Castro, H. (2016). Educación Artística y formación ciudadana. *Corporación Colegio San Bonifacio*, 164.

Orellana, D., & Sanchez, C. (2006). Técnicas de Recolección de Datos en Entornos Virtuales Más Usadas en la Investigación Cualitativa. *Revista de Educación Educativa*, 24(1), 211.

<https://www.redalyc.org/pdf/2833/283321886011.pdf>

Palacios, L. (2006). El valor del arte en el proceso educativo. *Reencuentro*, 8.

Pérez, A. (2021). *Juegos con artes plásticas en el potenciamiento en la conciencia ecológica en niños de 4 a 5 años*. La Libertad - Ecuador: Universidad Estatal Península de Santa Elena.

<https://repositorio.upse.edu.ec/bitstream/46000/6691/1/UPSE-TEI-2022-0025.pdf>

Requenses, E., & Días, M. (2009). Una Revisión de los Modelos Didácticos y su Relevancia en la Enseñanza de la Ecología. *Revista Argentina de Humanidades y Ciencias Sociales*.

https://www.sai.com.ar/metodologia/rahycs/rahycs_v7_n1_03.hm

Rodriguez, E., & Valero, K. (2022). *Las artes plásticas en el desarrollo del lenguaje expresivo en niños de 4 a 5 años*. Guayaquil: Universidad de Guayaquil.

<http://repositorio.ug.edu.ec/bitstream/redug/61022/1/%27BP%c3%81RV-PEP-2022P054.pdf>

Ros, N. (2004). El Lenguaje Artístico, La Educación y la Creación. *Revista Iberoamericana de Educación*, 3.

<https://rieoei.org/RIE/article/view/2901>

Saavedra, M. (2001). *Diccionario de Pedagogía*. México: Pax México.

<https://ebin.pub/qdownload/diccionario-de-pedagogia-9688605828.html>

Saganogo, B. (2012). La Imaginación en el Proceso de la Creación Artística.

Revista de Filosofía y Letras, 4.

<https://www.redalyc.org/pdf/5138/513851805005.pdf>

Salazar, M. (2009). *Multiculturalidad e Interculturalidad en el ámbito educativo*.

San José, Costa Rica: Instituto Interamericano de los Derechos Humanos.

https://www.iidh.ed.cr/IIDH/media/1520/multiculturalidad_interculturalidad-2009.pdf

Santaella, M. (2006). La Evaluación de la Creatividad. *Revista Universitaria de*

Investigación, 94.

<https://www.redalyc.org/pdf/410/41070207.pdf>

Suárez, C., Dusú, R., & Sánchez, M. (2007). *Las Capacidades y las Competencias:*

Su Comprensión para la Formación del Profesional. Cuba: Universidad del Oriente.

Torres, J., & Perera, V. (2010). La rúbrica como instrumento pedagógico para la

tutorización y evaluación de los aprendizajes en el foro online en educación superior. *Revista de medios y Educación*(36), 142.

<https://www.redalyc.org/pdf/368/36815128011.pdf>

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*. Tesis, Universidad Nacional De San Agustín De Arequipa, Facultad de Ciencias de la Educación.

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

Valero, J. (2000). *Educación Personalizada (2da edición)*. México: Progreso S.A.

<https://books.google.co.cr/books?id=skm8lfh6cOQC&printsec=frontcover#v=onepage&q&f=false>

Valqui, R. (2009). La creatividad: conceptos, métodos y aplicaciones. *Revista Iberoamericana de Educación*, 2.

<https://rieoei.org/historico/expe/2751Vidal.pdf>

Van der Lince, G. (2007). ¿Por qué es importante la interdisciplinareidad en la Educación Superior? *Cuadernos de pedagogía universitaria*, 10.

<https://cuaderno.pucmm.edu.do/index.php/cuadernodepedagogia/article/view/68>

Zabala, A., & Arnau, L. (2008). *Once ideas claves. Cómo aprender y enseñar*. México D.F.: Graó.

https://docer.com.ar/doc/n5cvcev#google_vignette

ANEXOS

ANEXO 1
INTRUMENTO DE RECOLECCION DE DATOS

Lista de cotejo

- I. INSTITUCIÓN EDUCATIVA : Cuna Jardín “Clarita Gambetta”
 II. DOCENTE DE AULA : Liliana Valdivia
 III. ACTIVIDAD DEL DÍA :
 IV. NUMERO DE NIÑOS MATRICULADOS : 24
 V. NUMERO DE NIÑOS A LOS QUE SE APLICÓ : 18
 VI. FECHA :

ÁREA	ÍTEMS	NOMBRE DE LOS ESTUDIANTES																				TOTAL			
																								SÍ	NO
COMUNICACIÓN	Exploración del material	Demuestra iniciativa propia para explorar los materiales.																							
		Descubre diferentes técnicas para la creación de su proyecto.																							
		Combina dos o más materiales para la creación de su proyecto.																							
		Toma decisiones en equipo para el uso de materiales.																							
	Representación gráfica	Representa sus ideas por iniciativa propia sin ayuda del adulto.																							
		Simboliza con seguridad sus vivencias personales o imaginarias.																							
		Utiliza diferentes técnicas artísticas para la creación de su proyecto.																							
		Realiza su creación sin buscar aprobación de perfección del adulto.																							
	Verbalización	Describe de forma espontánea su creación.																							
		Expresa sus emociones acerca su creación.																							
		Demuestra respeto y empatía por la creación de proyectos de sus demás compañeros.																							
		Valora la creación y esfuerzo de su proyecto y el de sus compañeros.																							

Niveles	Puntaje
Inicio (0-10)	0-4
Proceso (11-15)	5-8
Logro (16-20)	9-12

FICHA DE APLICACIÓN

PRUEBA DE PRE TEST

1. Consigna: *¿Cómo podemos utilizar estos materiales?*



Nº	ÍTEMS	SÍ	NO
1	Demuestra iniciativa propia para explorar los materiales.		
2	Descubre diferentes técnicas para la creación de su proyecto.		

2. Consigna: Manipula y combina diversos materiales.



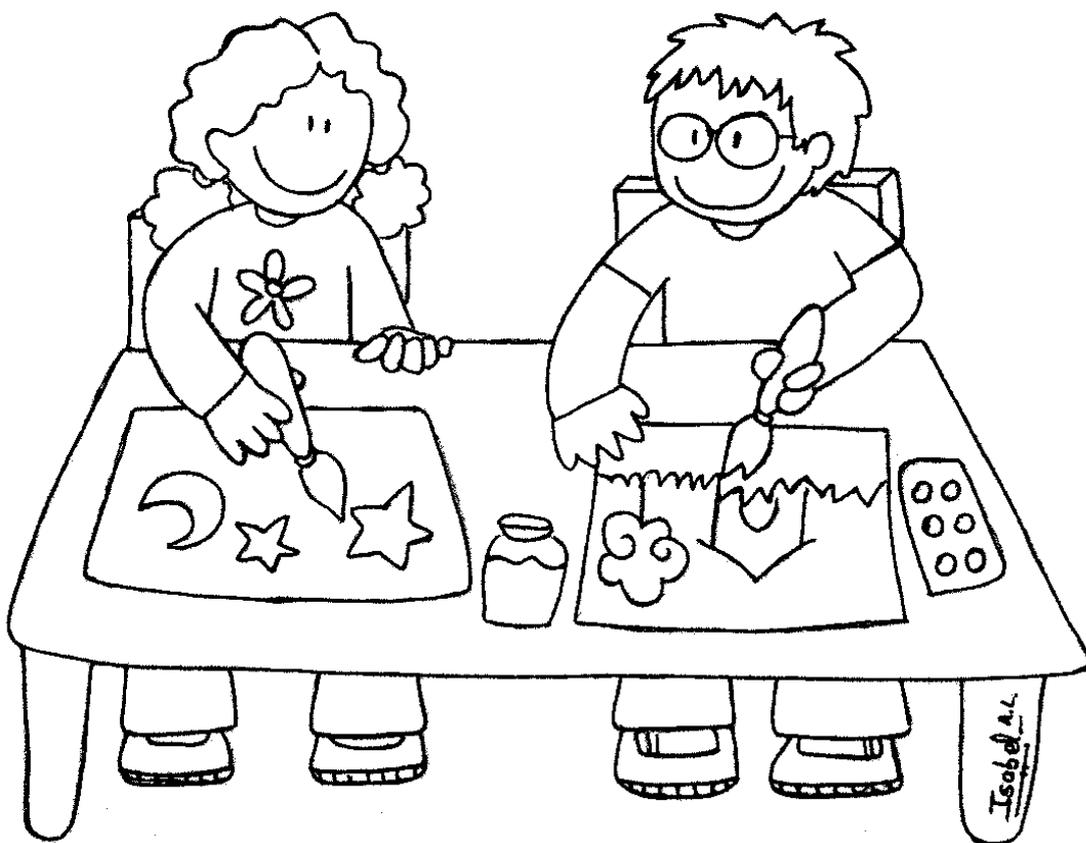
Nº	ÍTEMS	SÍ	NO
1	Combina dos o más materiales para la creación de su proyecto.		

3. Consigna: Dialoga en equipo para tomar decisiones acerca de los materiales que utilizarán cada uno.



Nº	ÍTEMS	SÍ	NO
1	Toma decisiones en equipo para el uso de materiales.		

4. Consigna: Realiza sus creaciones a través de ideas o vivencias por iniciativa propia.



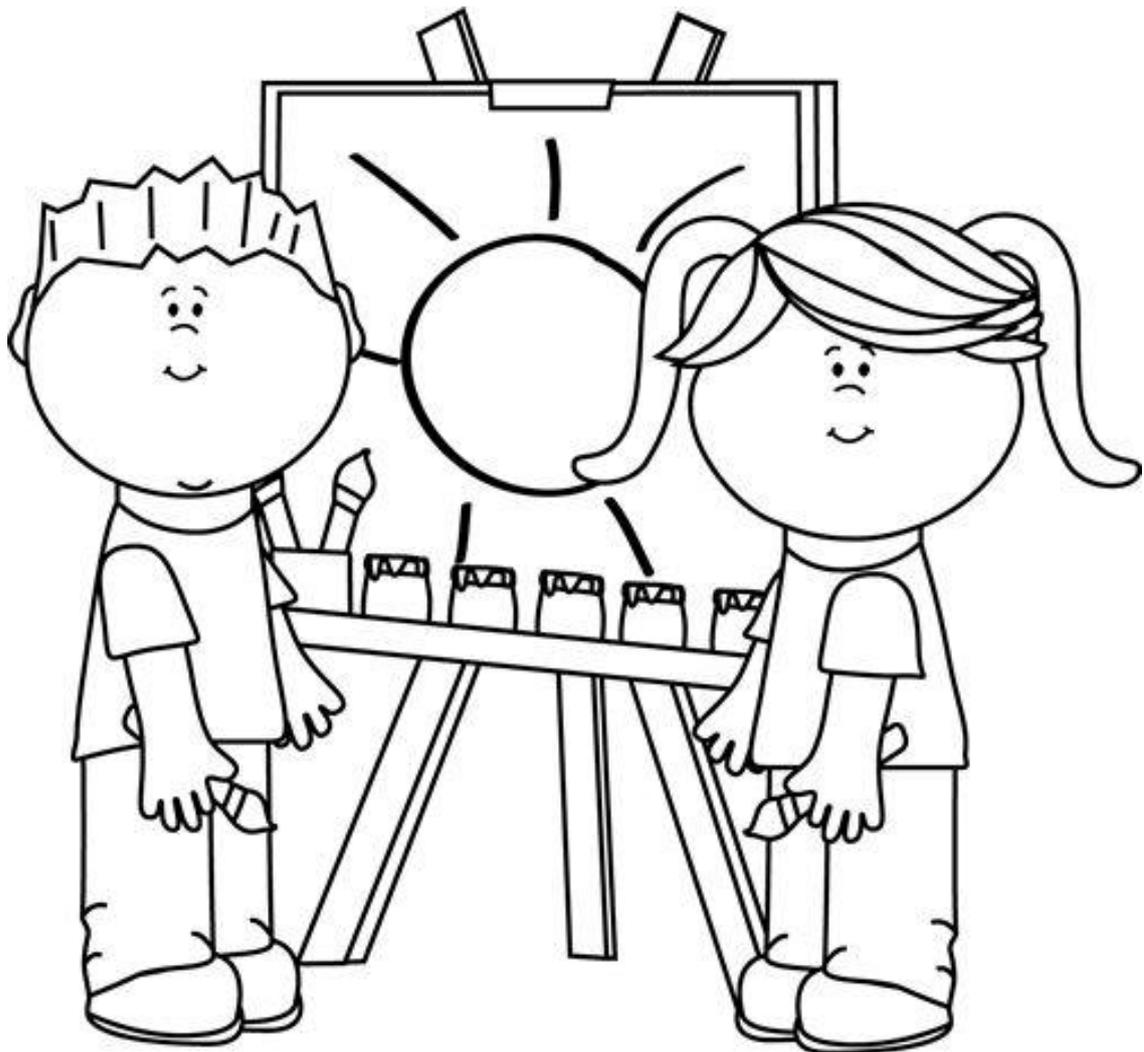
Nº	ÍTEMS	SÍ	NO
1	Representa sus ideas por iniciativa propia sin ayuda del adulto.		
2	Simboliza con seguridad sus vivencias personales o imaginarias.		

5. Consigna: *Aplica diferentes técnicas descubiertas por el mismo sin buscar la aprobación del adulto.*



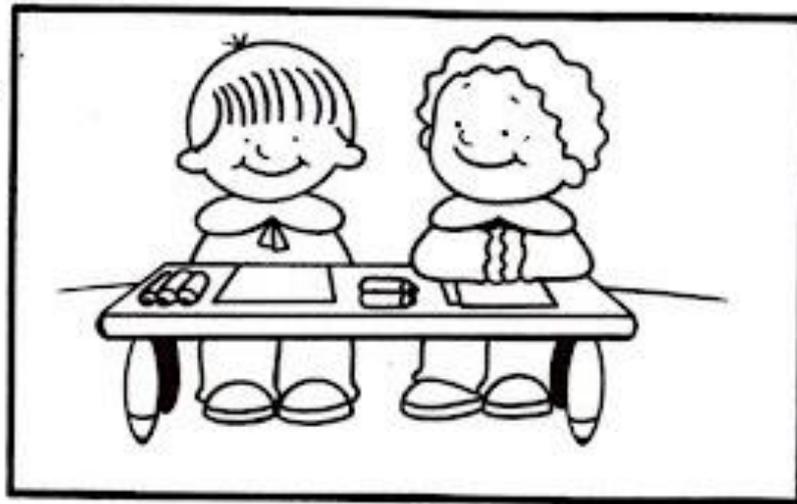
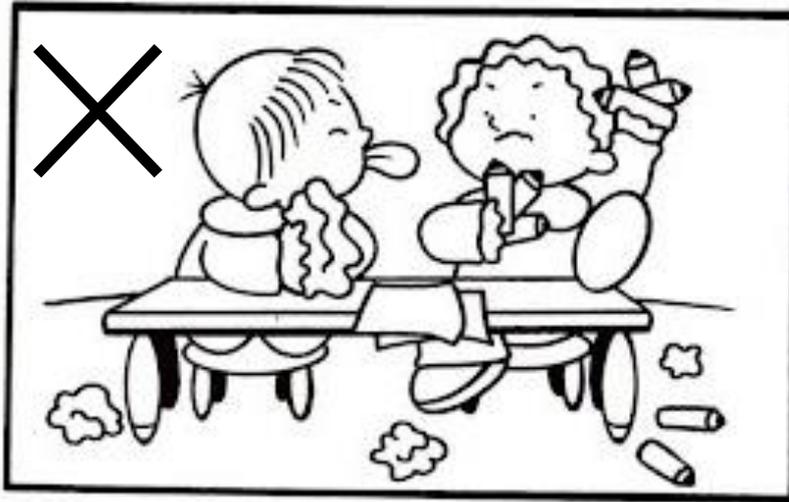
Nº	ÍTEMS	SÍ	NO
1	Utiliza diferentes técnicas artísticas para la creación de su proyecto.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2	Realiza su creación sin buscar aprobación de perfección del adulto.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

6. Consigna: Comenta de manera libre acerca de su creación y cómo se sintió



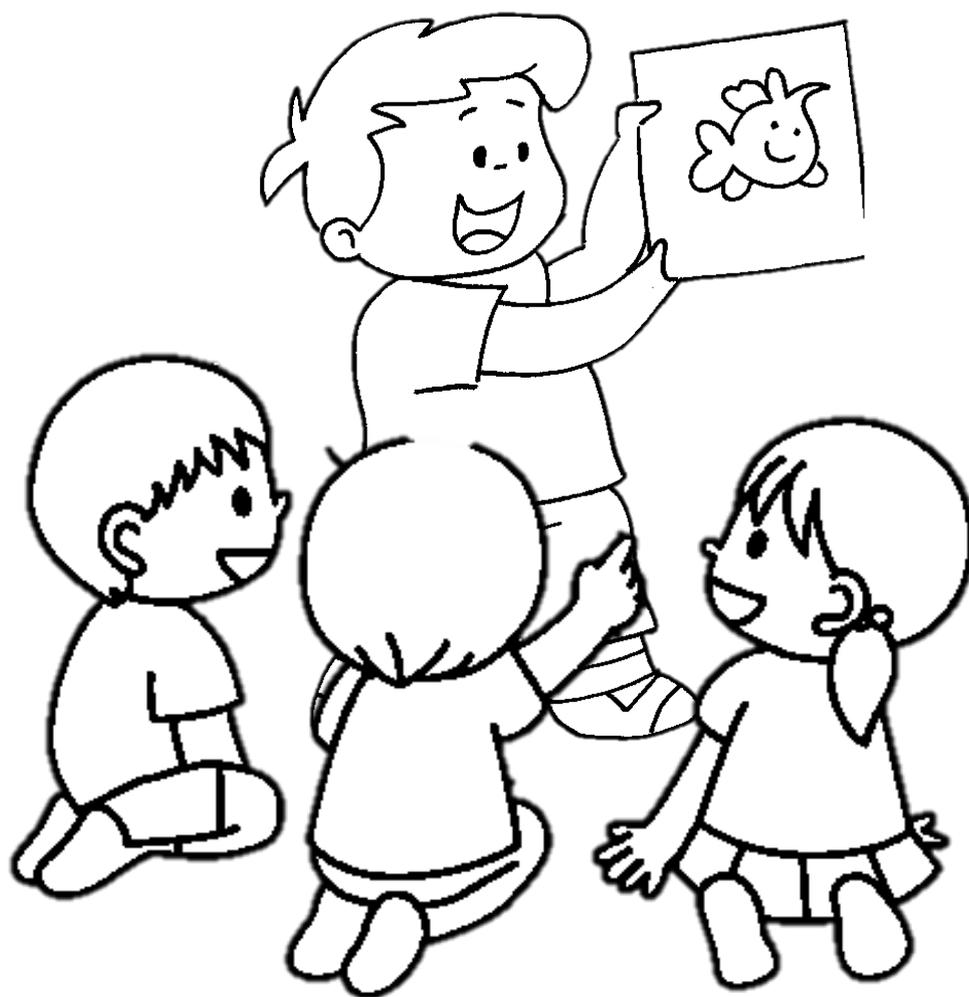
Nº	ÍTEMS	SÍ	NO
1	Describe de forma espontánea su creación		
2	Expresa sus emociones acerca su creación.		

7. Consigna: Empatiza con la creación de sus compañeros demostrando respeto.



Nº	ÍTEMS	SÍ	NO
1	Demuestra respeto y empatía por la creación de proyectos de sus demás compañeros.		

8. Consigna: Demuestra interés y reconoce el esfuerzo al conocer la creación de sus compañeros.



Nº	ÍTEMS	SÍ	NO
1	Valora la creación y esfuerzo de su proyecto y el de sus compañeros.		

ANEXO 2
MODELO DIDÁCTICO

E.E.S.P.P. "JOSÉ JIMÉNEZ BORJA"



MODELO DIDÁCTICO

ÁREA DE COMUNICACIÓN

MODELO DIDÁCTICO "CREARTI"

COMPETENCIA CREA PROYECTOS DESDE LOS
LENGUAJES ARTÍSTICOS

MIRYAMS QUENTA CHOQUE Y
ANA CLAUDIA SOTO PANTY



INTRODUCCIÓN

El presente Modelo Didáctico "Crearti" pretende desarrollar en los niños la competencia Crea Proyectos desde los Lenguajes Artísticos del área de Comunicación en los niños de 5 años de la sección "Respetuosos" de la I.E.I. Cuna Jardín "Clarita Gambetta", en donde se plantean actividades de aprendizaje innovadoras que buscan potenciar las habilidades y capacidades creativas naturales en los niños, siendo un importante aspecto que involucra las diferentes áreas para el desarrollo integral; fortaleciendo su autonomía, trabajo en equipo, seguridad y confianza en sí mismo.

El Modelo Didáctico se caracteriza por emplear materiales no estructurados en su mayoría, a fin de brindar más posibilidades de su aplicación.



ACTIVIDADES INNOVADORAS



Actividad de aprendizaje - Pre Fest

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. Institución Educativa:	Cuna Jardín "Clarita Gambetta"
1.2. Nombre de la Docente de Aula:	Liliana Valdivia
1.3. Estudiante Practicante	Ana Claudia Soto Panty / Miryams Quenta Choque
1.4. Sección - Edad	Respetuosos - 5 años
1.5. Fecha:	30 de junio del 2022
1.6. Programa de Estudios	Educación Inicial
1.7. Ciclo	IX

II. ORGANIZACIÓN DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE:

EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE	¿Qué hacemos para cuidar el medio ambiente?
ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE	Hagamos carteles para cuidar el medio ambiente
PROPÓSITO DE APRENDIZAJE	Crea carteles sobre acciones para el cuidado del medio ambiente

III. PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	PRODUCTO
Comunicación	Crea proyectos desde los lenguajes artísticos	<ul style="list-style-type: none"> Explora y experimenta los lenguajes del arte. Aplica procesos creativos. Socializa sus procesos y proyectos. 	<ul style="list-style-type: none"> 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 el lenguaje artístico (gráfico-plástico). 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. 	Carteles de acciones para el cuidado del medio ambiente

IV. MATERIALES:

¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad?	¿Qué recursos o materiales se utilizará en esta actividad?
<ul style="list-style-type: none"> Preparar el sobre con las fotografías y la maleta creativa. Forrar las mesas con plástico. Organizar los materiales estructurados y no estructurados en canastas. 	Micrófono parlanchín Sobre grande con fotografías Plástico nylon Corchos y tubos de papel higiénico Pintura y goma Hojas de colores y cartulinas Tijeras y revistas Mandiles

	Globos pequeños y sorbetes Tenedores y cucharas Papas y zanahorias Platos y tapas de plástico
--	--

V. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

ACTIVIDADES PERMANENTES DE ENTRADA		
<ul style="list-style-type: none"> • Los niños registran su asistencia • Los niños escogen el sector en el que van a jugar. • Los niños se ubican en sus asientos y se les recuerda sentarse en grupos de dos niños y dos niñas. • Los niños cantan la canción “Hola, hola”. • Se invita a un niño para hacer la oración. • Se invita a un niño para cantar una canción religiosa. • Se les pregunta ¿cuántas niñas hay?, ¿cuántos niños hay?, ¿cuántos niños en total? Y ¿cuántos niños faltaron? • Se les pregunta ¿cómo está el clima hoy? Y se invita a un niño a marchar y escribir en la pizarra. • Se les pregunta ¿qué mes estamos?, ¿qué día es hoy? • Recuerdan la línea de tiempo (actividades que se realizan durante el día) 		
MOMENTOS	ESTRATEGIAS	RECURSOS
INICIO	<p>MOTIVACIÓN</p> <p>Los niños recuerdan las normas de convivencia a través de carteles:</p> <ul style="list-style-type: none"> ☆ Levanto la mano para hablar. ☆ Escuchar las indicaciones de la docente. ☆ No molestar al compañero. <p>Los niños observan un sobre mágico con fotografías reales de carteles acerca del cuidado del medio ambiente y se les pregunta:</p> <ul style="list-style-type: none"> ☆ ¿Qué creen que haya dentro del sobre? <p>Se invita a un niño a descubrir el contenido pegando cada fotografía en la pizarra.</p>  <p>SABERES PREVIOS</p> <ul style="list-style-type: none"> ☆ ¿Qué acciones observamos en las fotos? ☆ ¿Por qué creen que los niños están con carteles? ☆ ¿Alguna vez han visto esta acción? <p>PROBLEMATIZACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> ☆ ¿Qué podemos hacer para que las demás personas también cuiden el medio ambiente? 	 <p>Carteles con las normas de convivencia</p>  <p>Sobre mágico</p>  <p>Fotografías grandes</p>

	<p>PROPÓSITO Se les propone elaborar carteles creativos con acciones para cuidar el medio ambiente.</p> <div style="border: 1px dashed black; border-radius: 15px; padding: 10px; text-align: center; width: fit-content; margin: 10px auto;"> <p>Crear carteles sobre acciones para el cuidado del medio ambiente</p> </div>	<p>Cartel con el propósito</p> <div style="border: 1px dashed black; border-radius: 15px; padding: 10px; text-align: center; width: fit-content; margin: 10px auto;"> <p>Crear carteles sobre acciones para el cuidado del medio ambiente</p> </div>																						
DESARROLLO	<p>GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO</p> <ul style="list-style-type: none"> • Asamblea <p>Se les pregunta ¿qué mensaje podría tener su cartel? Y se les invita a representar gráficamente la acción para cuidar el medio ambiente. Se les invita a cantar una canción para calentar sus manos antes de trabajar:</p> <p style="text-align: center;"><i>Las manos hacia arriba, las manos al revés, las manos dando palmas, las manos a los pies.</i> <i>Las manos hacia arriba, las manos al revés, las manos dando palmas, manitos trabajar.</i></p> <p>Los niños observan la maleta creativa y se le invita a un niño a descubrir lo que contiene a través de la cajita sorteadora.</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr style="background-color: #fce4ec;"> <th style="text-align: left;">Estructurados</th> <th style="text-align: left;">No estructurados</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Pintura</td> <td>Corchos y tubos de papel higiénico</td> </tr> <tr> <td>Goma</td> <td>Globos pequeños</td> </tr> <tr> <td>Hojas de colores</td> <td>Tenedores</td> </tr> <tr> <td>Cartulinas</td> <td>Cucharas</td> </tr> <tr> <td>Tijeras</td> <td>Papas</td> </tr> <tr> <td></td> <td>Zanahoria</td> </tr> <tr> <td></td> <td>Sorbetes</td> </tr> <tr> <td></td> <td>Revistas</td> </tr> <tr> <td></td> <td>Platos de plástico</td> </tr> <tr> <td></td> <td>Tapas</td> </tr> </tbody> </table> <p>Se les pregunta a los niños:</p> <ul style="list-style-type: none"> ☆ ¿Qué podemos hacer con estos materiales? <p>Se establecen algunas normas para la creación de sus carteles con acciones para el cuidado del medio ambiente a través de carteles:</p> <ul style="list-style-type: none"> ☆ Compartir los materiales. ☆ Respetar mi trabajo y el de mis compañeros. <p>Escuchar a mis compañeros mientras hablan.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Exploración del material <p>Se les ofrece a los niños diferentes tipos de materiales (estructurados y no estructurados) por mesa y se les pregunta:</p> <ul style="list-style-type: none"> ☆ ¿Podremos elaborar un cartel con estos materiales? ☆ ¿Qué materiales utilizarías? <p>Se les da la oportunidad para dialogar por mesas acerca de qué materiales pueden utilizar.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Representación gráfica <p>Los niños representan gráficamente su idea de la acción sobre el cuidado del medio ambiente a través de la elaboración de su cartel creativo.</p>	Estructurados	No estructurados	Pintura	Corchos y tubos de papel higiénico	Goma	Globos pequeños	Hojas de colores	Tenedores	Cartulinas	Cucharas	Tijeras	Papas		Zanahoria		Sorbetes		Revistas		Platos de plástico		Tapas	 <p>Maleta creativa</p>  <p>Cajita sorteadora</p>  <p>Materiales estructurados y no estructurados</p>  <p>Canastas con materiales</p>  <p>Cartulinas A3</p>
Estructurados	No estructurados																							
Pintura	Corchos y tubos de papel higiénico																							
Goma	Globos pequeños																							
Hojas de colores	Tenedores																							
Cartulinas	Cucharas																							
Tijeras	Papas																							
	Zanahoria																							
	Sorbetes																							
	Revistas																							
	Platos de plástico																							
	Tapas																							

	<p>Se le pregunta a cada niño ¿cuál es el mensaje de su cartel? y se les brinda apoyo escribiendo el mensaje para que lo pueda transcribir.</p> <p>• Verbalización</p> <p>Se les da la oportunidad a los niños de compartir con sus compañeros y docente la creación de su cartel creativo con ayuda del micrófono parlanchín.</p> <ul style="list-style-type: none"> ☆ ¿Cuál es el mensaje de tu cartel? ☆ ¿Qué materiales utilizaste? ☆ ¿Cómo lo hiciste? 	 <p>Micrófono parlanchín</p>
<p>CIERRE</p>	<p>EVALUACIÓN</p> <p>Se les felicita a los niños por su esfuerzo y participación.</p> <p>Los niños dialogan con la docente sobre lo realizado:</p> <ul style="list-style-type: none"> ☆ ¿Qué hicimos hoy? ☆ ¿Para qué elaboraron los carteles? ☆ ¿Qué mensaje decían los carteles? ☆ ¿En qué lugar del jardín podemos colocar los carteles? 	

VI. EVALUACIÓN:

CRITERIOS DE EVALUACIÓN PARA EL PRE-TEST (validado)	INSTRUMENTO
<p>Exploración del material</p> <ol style="list-style-type: none"> 5. Demuestra iniciativa propia para explorar los materiales. 6. Descubre diferentes técnicas para la creación de su proyecto. 7. Combina dos o más materiales para la creación de su proyecto. 8. Toma decisiones en equipo para el uso de materiales. <p>Representación gráfica</p> <ol style="list-style-type: none"> 9. Representa sus ideas por iniciativa propia sin ayuda del adulto. 10. Simboliza con seguridad sus vivencias personales o imaginarias. 11. Utiliza diferentes técnicas artísticas para la creación de su proyecto. 12. Realiza su creación sin buscar aprobación de perfección del adulto. <p>Verbalización</p> <ol style="list-style-type: none"> 13. Describe de forma espontánea su creación. 14. Expresa sus emociones acerca su creación. 15. Demuestra respeto y empatía por la creación de proyectos de sus demás compañeros. 16. Valora la creación y esfuerzo de su proyecto y el de sus compañeros. 	<p>Lista de cotejo</p>

 Docente de Práctica

 Docente de Aula

 Practicante

Evidencias



Actividad de aprendizaje

II. DATOS INFORMATIVOS:

2.1. Institución Educativa:	Cuna Jardín "Clarita Gambetta"
2.2. Nombre de la Docente de Aula:	Liliana Valdivia
2.3. Estudiante Practicante	Ana Claudia Soto Panty / Miryams Quenta Choque
2.4. Sección - Edad	Respetuosos - 5 años
2.5. Fecha:	07 de julio del 2022
2.6. Programa de Estudios	Educación Inicial
2.7. Ciclo	IX

II. ORGANIZACIÓN DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE:

EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE	Frutas y verduras para explorar
ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE	Exploramos la técnica doodle art
PROPÓSITO DE APRENDIZAJE	Crear murales doodle art de frutas y verduras

VII. PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	PRODUCTO
Comunicación	Crea proyectos desde los lenguajes artísticos	<ul style="list-style-type: none"> Explora y experimenta los lenguajes del arte. Aplica procesos creativos. Socializa sus procesos y proyectos. 	<ul style="list-style-type: none"> 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 el lenguaje artístico (gráfico-plástico). 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. 	Crear murales doodle art de frutas y verduras

VIII. MATERIALES:

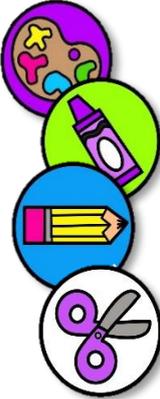
¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad?	¿Qué recursos o materiales se utilizará en esta actividad?
<ul style="list-style-type: none"> Preparar la canasta con las frutas y verduras. Elaborar el ejemplo del mural doodle art. Preparar las hojas de colores en bandejitas. Preparar las Coronas Creativas. Organizar el espacio a utilizar. 	Canasta Cartel con el propósito Sobre mágico Fruta y verduras (zanahoria, plátano, naranja, alverja y manzana) Cajita Misteriosa Papelotes Goma

	Hojas de colores Tarjetas artísticas Plumones negros Panderetas Micrófono parlanchín Buffer
--	--

IX. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

ACTIVIDADES PERMANENTES DE ENTRADA		
<ul style="list-style-type: none"> • Los niños registran su asistencia • Los niños escogen el sector en el que van a jugar. • Los niños se ubican en sus asientos y se les recuerda sentarse en grupos de dos niños y dos niñas. • Los niños cantan la canción “Hola, hola”. • Se invita a un niño para hacer la oración. • Se invita a un niño para cantar una canción religiosa. • Se les pregunta ¿cuántas niñas hay?, ¿cuántos niños hay?, ¿cuántos niños en total? Y ¿cuántos niños faltaron? • Se les pregunta ¿cómo está el clima hoy? Y se invita a un niño a marchar y escribir en la pizarra. • Se les pregunta ¿qué mes estamos?, ¿qué día es hoy? • Recuerdan la línea de tiempo (actividades que se realizan durante el día) 		
MOMENTOS	ESTRATEGIAS	RECURSOS
INICIO	<p>MOTIVACIÓN</p> <p>Los niños recuerdan las normas de convivencia a través de carteles:</p> <ul style="list-style-type: none"> ☆ Levanto la mano para hablar. ☆ Escuchar las indicaciones de la docente. ☆ No molestar al compañero. <p>Los niños observan una canasta y se les menciona que la docente hizo unas compras en el mercado y quiere compartir con los demás lo que consiguió, y se les pregunta:</p> <ul style="list-style-type: none"> ☆ ¿Qué creen que compré en el mercado? <p>Se invita a un niño a descubrir el contenido y les muestra a sus compañeros (zanahoria, plátano, naranja, alverja y manzana):</p> <ul style="list-style-type: none"> ☆ ¿Qué alimento es? ☆ ¿Qué forma/color/tamaño tiene? <p>SABERES PREVIOS</p> <ul style="list-style-type: none"> ☆ ¿Qué otras frutas o verduras conoces? ☆ ¿Todas las frutas y verduras son iguales? ☆ ¿Qué diferencias tienen? <p>PROBLEMATIZACIÓN</p> <p>Se les pregunta a los niños:</p> <ul style="list-style-type: none"> ☆ ¿Cómo podemos mostrar a las personas que todas la frutas y verduras son diferentes? 	 <p>Carteles con las normas de convivencia</p>  <p>Canasta</p>  <p>Cartel con el propósito</p>

	<p>PROPÓSITO</p> <p>Se les propone elaborar murales doodle art de frutas y verduras.</p> 	
<p>DESARROLLO</p>	<p>GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO</p> <ul style="list-style-type: none"> • Asamblea <p>Se les presenta al Sobre Mágico y se les pregunta:</p> <ul style="list-style-type: none"> ☆ ¿Qué creen que haya dentro de este sobre? <p>A través de la Cajita Sorteadora se invita al niño afortunado a descubrir lo que contiene.</p> <p>Los niños descubren un papelote largo con la técnica del doodle art y se les pregunta:</p> <ul style="list-style-type: none"> ☆ ¿Qué observan en el papelote? ☆ ¿Qué les gusta de estos dibujos? <p>Los niños conocen el nombre de esta técnica y se les invita a crear sus propios murales de manera libre.</p> <p><i>*Doodle art: Técnica de dibujos libres y muy sencillos, donde todos los dibujos son válidos y la imaginación no tiene límites.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Exploración del material <p>Se les ofrece a los niños papelotes por equipo (cada mesa), plumones negros gruesos para cada niño, goma y papeles de colores, y se les pregunta:</p> <ul style="list-style-type: none"> ☆ ¿Qué materiales tienen en sus mesas? ☆ ¿Cómo podríamos utilizar estos materiales para crear los murales doodle art? <p>Se les entrega las Coronas Creativas a cada niño, las cuales les ayudarán a ser más creativos para poder trabajar.</p>  <p>Se les invita a cantar una canción para calentar sus manos antes de trabajar:</p> <p><i>Las manos hacia arriba, las manos al revés, las manos dando palmas, las manos a los pies. Las manos hacia arriba, las manos al revés, las manos dando palmas, manitos trabajar.</i></p>	 <p>Sobre mágico</p>  <p>Cajita misteriosa</p>  <p>Papelotes</p>  <p>Plumones negros</p>  <p>Goma</p>

	<p>• Representación gráfica</p> <p>Se les presenta a los niños la Cajita Misteriosa quien les dará las consignas para ayudarlos a crear sus dibujos doodle art.</p> <p>Los niños escuchan las consignas de la Cajita Misteriosa:</p> <ul style="list-style-type: none"> ☆ “Dibuja dos frutas de color rojo” (manzana, fresa, sandía, etc.) ☆ “Dibuja una verdura grande” (brócoli, zapallo, espinaca, etc.) ☆ “Dibuja dos verduras medianas” (pepinillo, tomate, choclo, etc.) ☆ “Dibuja tres frutas pequeñas” (uva, mora, fresa, aguaymanto, etc.) ☆ “Dibuja una fruta o verdura de color morado” (beterraga, uva, cebolla, etc.) ☆ “Dibuja dos frutas o verduras de color anaranjado” (mango, naranja, zanahoria, papaya, mandarina, etc) ☆ “Dibuja una fruta amarilla” (plátano, piña, maracuyá, durazno, etc.) <p>Los niños representan gráficamente las consignas de la Cajita Misteriosa utilizando el plumón negro grueso.</p> <p>Al terminar de dibujar, se les pregunta a los niños:</p> <ul style="list-style-type: none"> ☆ ¿Cómo podemos darles color a sus dibujos? <p>Los niños proponen utilizar los papeles de colores.</p> <p>• Verbalización</p> <p>Se les da la oportunidad a los niños de compartir en equipos con sus compañeros y docente la creación de su mural con ayuda las tarjetas artísticas (preguntas).</p> <ul style="list-style-type: none"> ☆ ¿Cuál es la técnica que hemos utilizado? ☆ ¿Qué materiales utilizamos para crear los murales? ☆ ¿Cómo lo hicimos? ☆ ¿Les gustó realizar la actividad? 	 <p>Papeles de colores</p>  <p>Tarjetas artísticas</p>
<p>CIERRE</p>	<p>EVALUACIÓN</p> <p>Se les felicita a los niños por su esfuerzo y participación.</p> <p>Los niños dialogan con la docente sobre lo realizado:</p> <ul style="list-style-type: none"> ☆ ¿Qué hicimos hoy? ☆ ¿Qué técnica hemos aprendido hoy? ☆ ¿Qué otros dibujos doodle art podemos crear? 	 <p>Micrófono preguntón</p>

X. EVALUACIÓN:

CRITERIOS DE EVALUACIÓN PARA EL MODELO DIDÁCTICO (validado)	INSTRUMENTO
<p>Exploración del material</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Demuestra iniciativa propia para explorar los materiales. 2. Descubre diferentes técnicas para la creación de su proyecto. 3. Combina dos o más materiales para la creación de su proyecto. 4. Toma decisiones en equipo para el uso de materiales. 	<p>Lista de cotejo</p>

<p>Representación gráfica</p> <ol style="list-style-type: none">5. Representa sus ideas por iniciativa propia sin ayuda del adulto.6. Simboliza con seguridad sus vivencias personales o imaginarias.7. Utiliza diferentes técnicas artísticas para la creación de su proyecto.8. Realiza su creación sin buscar aprobación de perfección del adulto. <p>Verbalización</p> <ol style="list-style-type: none">9. Describe de forma espontánea su creación.10. Expresa sus emociones acerca su creación.11. Demuestra respeto y empatía por la creación de proyectos de sus demás compañeros.12. Valora la creación y esfuerzo de su proyecto y el de sus compañeros.	
---	--

Docente de Práctica

Docente de Aula

Practicante

Evidencias



Actividad de aprendizaje

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. Institución Educativa:	Cuna Jardín "Clarita Gambetta"
1.2. Nombre de la Docente de Aula:	Liliana Valdivia
1.3. Estudiante Practicante	Ana Claudia Soto Panty / Miryams Quenta Choque
1.4. Sección - Edad	Respetuosos - 5 años
1.5. Fecha:	11 de julio del 2022
1.6. Programa de Estudios	Educación Inicial
1.7. Ciclo	IX

II. ORGANIZACIÓN DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE:

EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE	Frutas y verduras para explorar
ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE	¿Qué podemos hacer con las verduras que tenemos?
PROPÓSITO DE APRENDIZAJE	Crear dibujos con pinturas de la naturaleza

III. PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	PRODUCTO
Comunicación	Crea proyectos desde los lenguajes artísticos	<ul style="list-style-type: none"> • Explora y experimenta los lenguajes del arte. • Aplica procesos creativos. • Socializa sus procesos y proyectos. 	<ul style="list-style-type: none"> • 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 el lenguaje artístico (gráfico-plástico). • 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. 	Creación de dibujos en tela yute con pigmentos naturales de verduras.

IV. MATERIALES:

¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad?	¿Qué recursos o materiales se utilizará en esta actividad?
<ul style="list-style-type: none"> • Preparar el Arti Saquito con los materiales. • Cortar las verduras en platos. • Organizar el espacio a utilizar. 	Cartel con el propósito Arti Saquito Tarrito Sorteador Tela yute Verduras: zanahoria, beterraga, zapallo y perejil Platos Tarjetas artísticas Varita Preguntona

V. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

ACTIVIDADES PERMANENTES DE ENTRADA		
<ul style="list-style-type: none"> • Los niños registran su asistencia • Los niños escogen el sector en el que van a jugar. • Los niños se ubican en sus asientos y se les recuerda sentarse en grupos de dos niños y dos niñas. • Los niños cantan la canción “Hola, hola”. • Se invita a un niño para hacer la oración. • Se invita a un niño para cantar una canción religiosa. • Se les pregunta ¿cuántas niñas hay?, ¿cuántos niños hay?, ¿cuántos niños en total? Y ¿cuántos niños faltaron? • Se les pregunta ¿cómo está el clima hoy? Y se invita a un niño a marchar y escribir en la pizarra. • Se les pregunta ¿qué mes estamos?, ¿qué día es hoy? • Recuerdan la línea de tiempo (actividades que se realizan durante el día) 		
MOMENTOS	ESTRATEGIAS	RECURSOS
INICIO	<p>MOTIVACIÓN</p> <p>Los niños recuerdan las normas de convivencia a través de carteles:</p> <ul style="list-style-type: none"> ☆ Levanto la mano para hablar. ☆ Escuchar las indicaciones de la docente. ☆ No molestar al compañero. <p>Los niños observan dos retazos de tela A4 pintadas de manera sustentable con pigmento natural de verduras (zanahoria, beterraga, zapallo y perejil) y se les pregunta:</p> <ul style="list-style-type: none"> ☆ ¿Qué observan? ☆ ¿Qué colores utilizaron para pintar las telas? ☆ ¿Cómo creen que hayan pintado estas telas? <p>Se invita a los niños a observar y tocar las telas de manera libre:</p> <ul style="list-style-type: none"> ☆ ¿Tiene algún olor? ☆ ¿Les gustaría pintar sus propias telas? <p>SABERES PREVIOS</p> <p>Los niños responden a las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> ☆ ¿Qué materiales creen que utilizaron para pintar estas telas? 	 <p>Carteles con las normas de convivencia</p>  <p>Tela yute A4</p>

	<p>☆ ¿Con qué otros materiales podemos pintar?</p> <p>PROBLEMATIZACIÓN Se les pregunta a los niños:</p> <p>☆ ¿Creen que se puede pintar con verduras? ¿Cómo podemos hacerlo?</p> <p>PROPÓSITO Se les propone elaborar dibujos con pinturas naturales (verduras).</p> <div style="border: 1px dashed black; border-radius: 15px; padding: 10px; text-align: center; margin: 20px auto; width: fit-content;"> <p>Crear dibujos con pinturas de la naturaleza</p> </div>	 <p>Cartel con el propósito</p>
<p>DESARROLLO</p>	<p>GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO</p> <ul style="list-style-type: none"> • Asamblea <p>Los niños recuerdan los acuerdos para el cuidado del material:</p> <ul style="list-style-type: none"> ☆ Compartir los materiales ☆ Respetar mi trabajo y el de mis compañeros <p>Los niños conocen el nombre de esta técnica de pinturas ecológicas al utilizar elementos de la naturaleza y se les invita a crear sus propios diseños en el yute de manera libre.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Exploración del material <p>Se les presenta al Arti Saquito y se les pregunta:</p> <ul style="list-style-type: none"> ☆ ¿Qué creen que haya dentro del Arti Saquito? <p>Se invita al niño afortunado a descubrir lo que contiene el Arti Saquito (Telas yute, beterraga, zanahoria, zapallo y espinaca)</p> <ul style="list-style-type: none"> ☆ ¿Qué materiales nos trajo el Arti Saquito? ☆ ¿Qué colores podemos descubrir con estas verduras? <p>Se le ofrece a cada niño telas yute A4 y las verduras cortadas en platos por mesa.</p> <p>Se les invita a cantar una canción para calentar sus manos antes de trabajar:</p> <p style="text-align: center;"><i>Las manos hacia arriba, las manos al revés, las manos dando palmas, las manos a los pies.</i></p> <p style="text-align: center;"><i>Las manos hacia arriba, las manos al revés, las manos dando palmas, manitos trabajar.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Representación gráfica <p>Los niños representan gráficamente sus ideas de manera libre para dibujar utilizando los elementos naturales (verduras) en la tela yute mientras escuchan música relajante.</p> <p>Se les acompaña en el proceso del pintado de tela y se les brinda apoyo o motivación si lo necesita.</p>	 <p>Arti Saquito</p>  <p>Verduras</p>  <p>Platos</p>  <p>Tarjetas artísticas</p>

	<p>• Verbalización</p> <p>Se les da la oportunidad a los niños de compartir con sus compañeros y docente la creación de su dibujo en tela con ayuda las tarjetas artísticas (preguntas).</p> <ul style="list-style-type: none"> ☆ ¿Qué creaste? ☆ ¿Qué materiales utilizaste? ☆ ¿Cómo lo hiciste? ☆ ¿Cómo te sentiste? 	
CIERRE	<p>EVALUACIÓN</p> <p>Se les felicita a los niños por su esfuerzo y participación.</p> <p>Los niños son escogidos por la varita mágica para compartir con la docente y sus compañeros sobre lo realizado:</p> <ul style="list-style-type: none"> ☆ ¿Qué hicimos hoy? ☆ ¿Qué más podemos pintar con verduras? 	 <p>Varita Preguntona</p>

VI. EVALUACIÓN:

CRITERIOS DE EVALUACIÓN PARA EL MODELO DIDÁCTICO (validado)	INSTRUMENTO
<p>Exploración del material</p> <ol style="list-style-type: none"> 13. Demuestra iniciativa propia para explorar los materiales. 14. Descubre diferentes técnicas para la creación de su proyecto. 15. Combina dos o más materiales para la creación de su proyecto. 16. Toma decisiones en equipo para el uso de materiales. <p>Representación gráfica</p> <ol style="list-style-type: none"> 17. Representa sus ideas por iniciativa propia sin ayuda del adulto. 18. Simboliza con seguridad sus vivencias personales o imaginarias. 19. Utiliza diferentes técnicas artísticas para la creación de su proyecto. 20. Realiza su creación sin buscar aprobación de perfección del adulto. <p>Verbalización</p> <ol style="list-style-type: none"> 21. Describe de forma espontánea su creación. 22. Expresa sus emociones acerca su creación. 23. Demuestra respeto y empatía por la creación de proyectos de sus demás compañeros. 24. Valora la creación y esfuerzo de su proyecto y el de sus compañeros. 	Lista de cotejo

 Docente de Práctica

 Docente de Aula

 Practicante

Evidencias



Actividad de aprendizaje

I. DATOS INFORMATIVOS:

6.1. Institución Educativa:	Cuna Jardín "Clarita Gambetta"
6.2. Nombre de la Docente de Aula:	Liliana Valdivia
6.3. Estudiante Practicante	Ana Claudia Soto Panty
6.4. Sección - Edad	Respetuosos - 5 años
6.5. Fecha:	14 de julio del 2022
6.6. Programa de Estudios	Educación Inicial
6.7. Ciclo	IX

II. ORGANIZACIÓN DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE:

EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE	Frutas y verduras para explorar
ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE	¿Qué traigo en mi lonchera fruta o verdura?
PROPÓSITO DE APRENDIZAJE	Crear "Caras Locas" con frutas y verduras.

III. PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	PRODUCTO
Comunicación	Crea proyectos desde los lenguajes artísticos	<ul style="list-style-type: none"> Explora y experimenta los lenguajes del arte. Aplica procesos creativos. Socializa sus procesos y proyectos. 	<ul style="list-style-type: none"> 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 el lenguaje artístico (gráfico-plástico). 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. 	Creación se autorretratos "Caras Locas" con frutas y verduras.

IV. MATERIALES:

¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad?	¿Qué recursos o materiales se utilizará en esta actividad?
<ul style="list-style-type: none"> Preparar la lonchera con los alimentos reales. Elaborar autorretratos con estampados de frutas y verduras. Preparar platos para las témperas. 	Cartel con el propósito Lonchera Alimentos reales: mandarinas, apio, naranja, limón, brócoli y pimienta

<ul style="list-style-type: none"> • Forrar las mesas con plástico nylon. • Organizar el espacio a utilizar. 	Autorretratos Platos Pintura Varita preguntona
--	---

V. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

ACTIVIDADES PERMANENTES DE ENTRADA		
<ul style="list-style-type: none"> • Los niños registran su asistencia • Los niños escogen el sector en el que van a jugar. • Los niños se ubican en sus asientos y se les recuerda sentarse en grupos de dos niños y dos niñas. • Los niños cantan la canción "Hola, hola". • Se invita a un niño para hacer la oración. • Se invita a un niño para cantar una canción religiosa. • Se les pregunta ¿cuántas niñas hay?, ¿cuántos niños hay?, ¿cuántos niños en total? Y ¿cuántos niños faltaron? • Se les pregunta ¿cómo está el clima hoy? Y se invita a un niño a marchar y escribir en la pizarra. • Se les pregunta ¿qué mes estamos?, ¿qué día es hoy? • Recuerdan la línea de tiempo (actividades que se realizan durante el día) 		
MOMENTOS	ESTRATEGIAS	RECURSOS
INICIO	<p>MOTIVACIÓN</p> <p>Los niños recuerdan las normas de convivencia a través de carteles:</p> <ul style="list-style-type: none"> ☆ Levanto la mano para hablar. ☆ Escuchar las indicaciones de la docente. ☆ No molestar al compañero. <p>Los niños observan la lonchera de la docente (mandarinas, apio, naranja, limón, brócoli y pimiento), y se les pregunta:</p> <ul style="list-style-type: none"> ☆ ¿Qué creen que traje hoy para comer? ☆ ¿Qué observan? ☆ ¿Qué forma tienen? <p>Haciendo gestos se les pregunta:</p> <ul style="list-style-type: none"> ☆ ¿A qué se parece? (sonrisa, ojos, cabello, etc.) <p>SABERES PREVIOS</p> <p>Los niños responden a las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> ☆ ¿Estos alimentos serán saludables? ☆ ¿Por qué debemos comer frutas y verduras? ☆ ¿Qué podemos hacer con las frutas y verduras? <p>PROBLEMATIZACIÓN</p> <p>Se les pregunta a los niños:</p> <ul style="list-style-type: none"> ☆ ¿De qué otra manera podemos utilizar los alimentos? <p>PROPÓSITO</p> <p>Se les propone elaborar autorretratos utilizando la técnica del estampado con alimentos.</p>	 <p>Carteles con las normas de convivencia</p>  <p>Lonchera</p>  <p>Alimentos reales</p>  <p>Cartel con el propósito</p>

	<p style="text-align: center; border: 1px dashed black; border-radius: 15px; padding: 5px; background-color: #e0f2f1;">Crear "Caras Locas" con frutas y verduras</p>	
DESARROLLO	<p>GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO</p> <p>• Asamblea</p> <p>Se les presenta dos autorretratos "Caras Locas" de sus docentes y se les pregunta:</p> <ul style="list-style-type: none"> ☆ ¿Qué observan? ☆ ¿A quién se parece? ☆ ¿Qué materiales se habrán utilizado? <p>Los niños conocen el nombre de esta técnica del estampado utilizando frutas y verduras.</p> <p>Los niños observan y escuchan las características de cada autorretrato y por qué se parece a sus docentes, y se les pregunta:</p> <ul style="list-style-type: none"> ☆ ¿Qué características tiene su rostro? ☆ ¿Podrán crear sus propias caras locas? <p>• Exploración del material</p> <p>Se les ofrece a los niños por mesas frutas y verduras cortadas de diferentes formas, platos con pintura y cartulinas A4, y se les pregunta:</p> <ul style="list-style-type: none"> ☆ ¿Qué materiales tienen en sus mesas? ☆ ¿Cómo podríamos utilizar las frutas y verduras para crear sus caras locas? <p>Se les invita a cantar una canción para calentar sus manos antes de trabajar:</p> <p style="text-align: center;"><i>Las manos hacia arriba, las manos al revés, las manos dando palmas, las manos a los pies.</i></p> <p style="text-align: center;"><i>Las manos hacia arriba, las manos al revés, las manos dando palmas, manitos trabajar.</i></p> <p>• Representación gráfica</p> <p>Los niños representan gráficamente sus ideas para la creación de sus Caras Locas parecidas a ellos mismos (autorretratos).</p> <p>Se les acompaña en el proceso de identificar sus características y representarlas con las formas de frutas y verduras.</p> <p>Los niños tienen la libertad de aumentar detalles utilizando sus manos y dedos.</p> <p>• Verbalización</p> <p>Se les da la oportunidad a los niños de compartir con sus compañeros y docente la creación de sus Caras Locas a partir de las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> ☆ ¿Qué características tiene su Cara Loca? ☆ ¿Qué materiales utilizaron para crear su Cara Loca? ☆ ¿Cómo lo hicieron? 	 <p>Autorretratos</p>  <p>Cartulinas</p>  <p>Frutas y verduras</p>  <p>Platos</p>  <p>Pinturas</p>

CIERRE	<p>EVALUACIÓN</p> <p>Se les felicita a los niños por su esfuerzo y participación.</p> <p>Los niños son escogidos por la Tarrito Sorteador para compartir con la docente y sus compañeros sobre lo realizado:</p> <ul style="list-style-type: none"> ☆ ¿Qué hicimos hoy? ☆ ¿Todas las Caras Locas son iguales? ☆ ¿Por qué son diferentes? <p>Se les recuerda que todos somos diferentes al igual que lo que podemos crear, es por ello que todos son únicos.</p>	 <p>Varita preguntona</p>
---------------	---	--

VI. EVALUACIÓN:

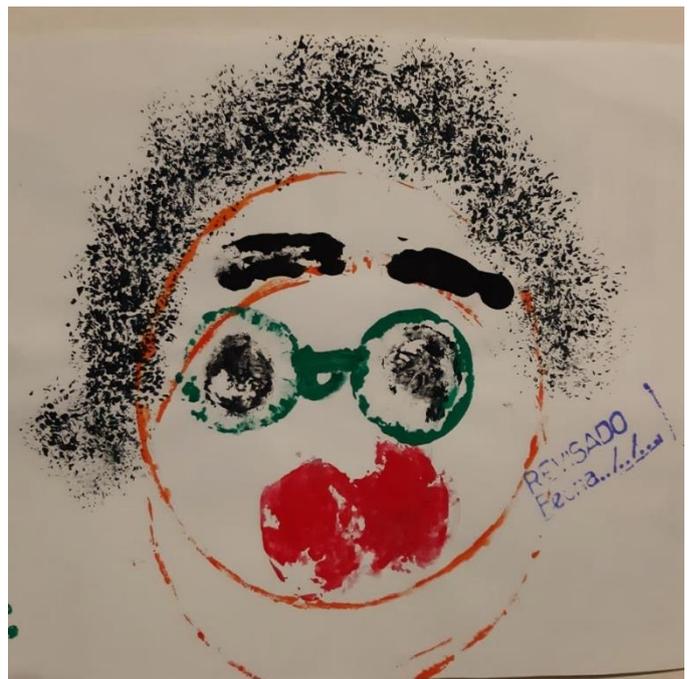
CRITERIOS DE EVALUACIÓN PARA EL MODELO DIDÁCTICO (validado)	INSTRUMENTO
<p>Exploración del material</p> <ul style="list-style-type: none"> 25. Demuestra iniciativa propia para explorar los materiales. 26. Descubre diferentes técnicas para la creación de su proyecto. 27. Combina dos o más materiales para la creación de su proyecto. 28. Toma decisiones en equipo para el uso de materiales. <p>Representación gráfica</p> <ul style="list-style-type: none"> 29. Representa sus ideas por iniciativa propia sin ayuda del adulto. 30. Simboliza con seguridad sus vivencias personales o imaginarias. 31. Utiliza diferentes técnicas artísticas para la creación de su proyecto. 32. Realiza su creación sin buscar aprobación de perfección del adulto. <p>Verbalización</p> <ul style="list-style-type: none"> 33. Describe de forma espontánea su creación. 34. Expresa sus emociones acerca su creación. 35. Demuestra respeto y empatía por la creación de proyectos de sus demás compañeros. 36. Valora la creación y esfuerzo de su proyecto y el de sus compañeros. 	Lista de cotejo

 Docente de Práctica

 Docente de Aula

 Practicante

Evidencias



Actividad de aprendizaje

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. Institución Educativa:	Cuna Jardín "Clarita Gambetta"
1.2. Nombre de la Docente de Aula:	Liliana Valdivia
1.3. Estudiante Practicante	Ana Claudia Soto Panty / Miryams Quenta Choque
1.4. Sección - Edad	Respetuosos - 5 años
1.5. Fecha:	21 de julio del 2022
1.6. Programa de Estudios	Educación Inicial
1.7. Ciclo	IX

II. ORGANIZACIÓN DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE:

EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE	Una fiesta por el día del Perú
ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE	Lugares para conocer en el Perú
PROPÓSITO DE APRENDIZAJE	Crear mural de las Líneas de Nazca

III. PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	PRODUCTO
Comunicación	Crea proyectos desde los lenguajes artísticos	<ul style="list-style-type: none"> Explora y experimenta los lenguajes del arte. Aplica procesos creativos. Socializa sus procesos y proyectos. 	<ul style="list-style-type: none"> 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 el lenguaje artístico (gráfico-plástico). 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. 	Creación de las Líneas de Nazca con cáscara de huevo y sémola.

IV. MATERIALES:

¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad?	¿Qué recursos o materiales se utilizará en esta actividad?
<ul style="list-style-type: none"> Preparar esquema de las Líneas de Nazca. Preparar los materiales en el Arti Saquito Organizar el espacio a utilizar. 	Cartel con el propósito Arti Saquito Imágenes de las figuras de las Líneas de Nazca Cascara de huevo triturado Sémola Cajita Sorteadora Tarjetas artísticas Micrófono Parlanchín

V. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

ACTIVIDADES PERMANENTES DE ENTRADA		
<ul style="list-style-type: none"> • Los niños registran su asistencia • Los niños escogen el sector en el que van a jugar. • Los niños se ubican en sus asientos y se les recuerda sentarse en grupos de dos niños y dos niñas. • Los niños cantan la canción “Hola, hola”. • Se invita a un niño para hacer la oración. • Se invita a un niño para cantar una canción religiosa. • Se les pregunta ¿cuántas niñas hay?, ¿cuántos niños hay?, ¿cuántos niños en total? Y ¿cuántos niños faltaron? • Se les pregunta ¿cómo está el clima hoy? Y se invita a un niño a marchar y escribir en la pizarra. • Se les pregunta ¿qué mes estamos?, ¿qué día es hoy? • Recuerdan la línea de tiempo (actividades que se realizan durante el día) 		
MOMENTOS	ESTRATEGIAS	RECURSOS
INICIO	<p>MOTIVACIÓN</p> <p>Los niños recuerdan las normas de convivencia a través de carteles:</p> <ul style="list-style-type: none"> ☆ Levanto la mano para hablar. ☆ Escuchar las indicaciones de la docente. ☆ No molestar al compañero. <p>Los niños observan el sobre mágico y se les pregunta:</p> <ul style="list-style-type: none"> ☆ ¿Qué creen que nos trajo el sobre mágico? ☆ ¿Les gustaría descubrirlo? <p>Los niños observan un esquema de imágenes panorámicas de las Líneas de Nazca y se les pregunta:</p> <ul style="list-style-type: none"> ☆ ¿Qué observan? ☆ ¿Qué forma tiene? ☆ ¿Conocen el nombre de estas figuras? <p>SABERES PREVIOS</p> <p>Los niños responden a las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> ☆ ¿En qué parte del Perú creen que se encuentren estas líneas? ☆ ¿De qué tamaño creen que son? <p>Se les comenta a los niños que las Líneas de Nazca como del tamaño de un edificio y que para poder observar las figuras se necesita volar en un helicóptero o subir a un mirador. Mientras observan la imagen de un helicóptero.</p> <p>PROBLEMATIZACIÓN</p> <p>Se les pregunta a los niños:</p> <ul style="list-style-type: none"> ☆ ¿Cómo podríamos recrear las Líneas de Nazca? <p>PROPÓSITO</p> <p>Se les propone un mural de las Líneas de Nazca:</p> <p style="text-align: center;">Crear mural de las Líneas de Nazca</p>	 <p>Carteles con las normas de convivencia</p>  <p>Imágenes de las Líneas de Nazca sobre papel craft</p>  <p>Imagen de helicóptero</p>  <p>Cartel con el propósito</p>

<p>DESARROLLO</p>	<p>GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO</p> <p>• Asamblea</p> <p>Los niños recuerdan los acuerdos para el cuidado del material:</p> <ul style="list-style-type: none"> ☆ Compartir los materiales ☆ Respetar mi trabajo y el de mis compañeros <p>Los niños observan cuatro figuras del mono, perro, manos y araña.</p> <ul style="list-style-type: none"> ☆ ¿Cuál es el nombre de las figuras? <p>A través de la cajita sorteadora el niño tendrá su figura con la que trabajará:</p> <ul style="list-style-type: none"> ☆ ¿Cuál es el nombre de la figura que te ha tocado? <p>• Exploración del material</p> <p>Se les presenta al Arti Saquito y se les pregunta:</p> <ul style="list-style-type: none"> ☆ ¿Qué creen que haya dentro del Arti Saquito? <p>Se invita al niño afortunado a descubrir lo que contiene el Arti Saquito (cáscara de huevo triturada y sémola)</p> <ul style="list-style-type: none"> ☆ ¿Qué materiales nos trajo el Arti Saquito? ☆ ¿Cómo podríamos utilizar la cáscara de huevo?, ¿y la sémola? ☆ ¿Cuál de estos materiales se parece a la arena del desierto? <p>Los niños preparan sus materiales previamente solicitados (cáscara de huevo triturada y sémola).</p> <p>Se les invita a cantar una canción para calentar sus manos antes de trabajar:</p> <p style="text-align: center;"><i>Las manos hacia arriba, las manos al revés, las manos dando palmas, las manos a los pies.</i></p> <p style="text-align: center;"><i>Las manos hacia arriba, las manos al revés, las manos dando palmas, manitos trabajar.</i></p> <p>• Representación gráfica</p> <p>Los niños recrean las Líneas de Nazca utilizando la sémola como la arena y la cáscara de huevo como el relleno de la figura.</p> <p>Se les acompaña en el proceso de la creación de los murales de las Líneas de Nazca y se les brinda apoyo o motivación si lo necesita.</p> <p>• Verbalización</p> <p>Se les da la oportunidad a los niños de compartir con sus compañeros y docente la creación de su dibujo en tela con ayuda las tarjetas artísticas (preguntas).</p> <ul style="list-style-type: none"> ☆ ¿Qué creaste? ☆ ¿Qué materiales utilizaste? ☆ ¿Cómo lo hiciste? ☆ ¿Cómo te sentiste? 	 <p>Arti Saquito</p>  <p>Figuras de las Líneas de Nazca</p>  <p>Cáscara de huevo</p>  <p>Sémola</p>  <p>Tarjetas artísticas</p>
--------------------------	---	---

CIERRE	<p>EVALUACIÓN</p> <p>Se les felicita a los niños por su esfuerzo y participación.</p> <p>Los niños tienen la oportunidad de compartir con la docente y sus compañeros sobre lo realizado utilizando al micrófono parlanchín:</p> <ul style="list-style-type: none"> ☆ ¿Qué hicimos hoy? ☆ ¿Qué lugar del Perú hemos conocido? 	 <p>Micrófono parlanchín</p>
---------------	--	---

VI. EVALUACIÓN:

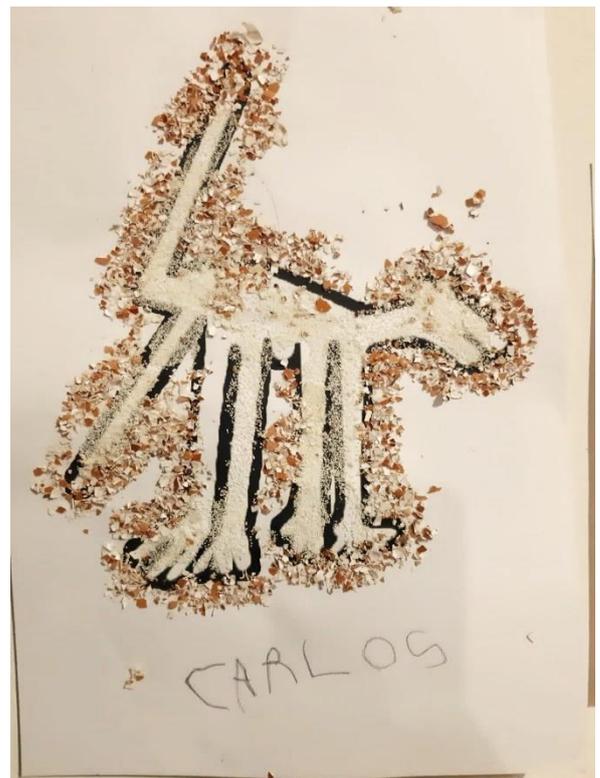
CRITERIOS DE EVALUACIÓN PARA EL MODELO DIDÁCTICO (validado)	INSTRUMENTO
<p>Exploración del material</p> <ol style="list-style-type: none"> 17. Demuestra iniciativa propia para explorar los materiales. 18. Descubre diferentes técnicas para la creación de su proyecto. 19. Combina dos o más materiales para la creación de su proyecto. 20. Toma decisiones en equipo para el uso de materiales. <p>Representación gráfica</p> <ol style="list-style-type: none"> 21. Representa sus ideas por iniciativa propia sin ayuda del adulto. 22. Simboliza con seguridad sus vivencias personales o imaginarias. 23. Utiliza diferentes técnicas artísticas para la creación de su proyecto. 24. Realiza su creación sin buscar aprobación de perfección del adulto. <p>Verbalización</p> <ol style="list-style-type: none"> 25. Describe de forma espontánea su creación. 26. Expresa sus emociones acerca su creación. 27. Demuestra respeto y empatía por la creación de proyectos de sus demás compañeros. 28. Valora la creación y esfuerzo de su proyecto y el de sus compañeros. 	<p>Lista de cotejo</p>

 Docente de Práctica

 Docente de Aula

 Practicante

Evidencias



Actividad de aprendizaje - Post test

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. Institución Educativa:	Cuna Jardín "Clarita Gambetta"
1.2. Nombre de la Docente de Aula:	Liliana Valdivia
1.3. Estudiante Practicante	Ana Claudia Soto Panty / Miryams Quenta Choque
1.4. Sección - Edad	Respetuosos - 5 años
1.5. Fecha:	25 de julio del 2022
1.6. Programa de Estudios	Educación Inicial
1.7. Ciclo	IX

II. ORGANIZACIÓN DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE:

EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE	Una fiesta por el día del Perú
ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE	El lugar donde vivimos se llama Perú
PROPÓSITO DE APRENDIZAJE	Crear un mensaje para el Perú

III. PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	PRODUCTO
Comunicación	Crea proyectos desde los lenguajes artísticos	<ul style="list-style-type: none"> Explora y experimenta los lenguajes del arte. Aplica procesos creativos. Socializa sus procesos y proyectos. 	<ul style="list-style-type: none"> 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 el lenguaje artístico (gráfico-plástico). 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. 	Creación de un mural con un mensaje para el Perú.

IV. MATERIALES:

¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad?	¿Qué recursos o materiales se utilizará en esta actividad?
<ul style="list-style-type: none"> Enviar ficha de aplicación. Solicitar los materiales a utilizar. Organizar el espacio de trabajo. Preparar recursos virtuales. 	Sobre mágico Paletas con normas de convivencia PowerPoint Materiales no estructurados que tengan en casa Papelote o cartulina

V. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

ACTIVIDADES PERMANENTES DE ENTRADA		
<ul style="list-style-type: none"> • Los niños entonan la canción “Hola, hola”. • Se invita a un niño para hacer la oración. • Los niños entonan una canción religiosa acompañados de un video. https://www.youtube.com/watch?v=zoN1GMXhoXg • Se les pregunta ¿qué día es hoy? 		
MOMENTOS	ESTRATEGIAS	RECURSOS
INICIO	<p>MOTIVACIÓN</p> <p>Los niños recuerdan las normas de convivencia para la clase virtual con ayuda de paletas:</p> <ul style="list-style-type: none"> ☆ Activar la cámara durante la clase. ☆ Levantar la mano para hablar.  <p>Los niños observan al sobre mágico y se les pregunta:</p> <ul style="list-style-type: none"> ☆ ¿Qué creen que haya dentro del sobre mágico? ☆ ¿Les gustaría descubrir lo que hay dentro del sobre? <p>Los niños descubren un mural con un mensaje decorado por Fiestas Patrias y se les pregunta:</p> <ul style="list-style-type: none"> ☆ ¿Qué observan? ☆ ¿Qué colores resaltan? ☆ ¿Para qué nos puede servir? <p>SABERES PREVIOS</p> <p>Los niños responden a las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> ☆ ¿Qué se celebra en el mes de julio? ☆ ¿Qué actividades se realizan en Fiestas Patrias? ☆ ¿Cómo celebran las Fiestas Patrias en tu familia? <p>PROBLEMATIZACIÓN</p> <p>Se les pregunta a los niños:</p> <ul style="list-style-type: none"> ☆ ¿Cómo podemos empezar a decorar nuestras casas por Fiestas Patrias? <p>PROPÓSITO</p> <p>Se les propone elaborar murales con un mensaje para el Perú.</p>	 <p>Paletas con las normas de convivencia</p>  <p>Sobre mágico</p>  <p>Mural Fiestas Patrias</p>  <p>PowerPoint</p>

		
DESARROLLO	<p>GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO</p> <ul style="list-style-type: none"> • Asamblea <p>Los niños descubren que su docente está orgullosa de ser peruana porque el Perú tiene la mejor comida del mundo.</p> <p>Los niños leen el mensaje del mural que descubrieron en el sobre mágico “LA COMIDA MÁS DELICIOSA DEL MUNDO” y se les pregunta:</p> <ul style="list-style-type: none"> ☆ ¿Por qué se sienten orgullosos de ser peruanos? ☆ ¿Qué es lo que más les gusta del Perú? ☆ ¿Qué mensaje les gustaría escribirle al Perú? <p>Se les invita a los niños a representar gráficamente por qué se sienten orgullosos de ser peruanos.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Exploración del material <p>Los niños preparan su lugar de trabajo y los materiales a utilizar (medio papelote o cartulina, y materiales varios que tengan en casa).</p> <p>Los niños responden a las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> ☆ ¿Qué materiales tienen en sus mesas? ☆ ¿Cómo podríamos utilizar estos materiales? <p>Se les invita a cantar una canción para calentar sus manos antes de trabajar:</p> <p style="text-align: center;"><i>Las manos hacia arriba, las manos al revés, las manos dando palmas, las manos a los pies.</i></p> <p style="text-align: center;"><i>Las manos hacia arriba, las manos al revés, las manos dando palmas, manitos trabajar.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Representación gráfica <p>Los niños representan gráficamente sus ideas para la creación de sus murales con un mensaje para el Perú.</p> <p>Se solicita el apoyo de los papás para escribir en una hoja aparte el mensaje que sus niños desean escribirle al Perú, para que ellos puedan transcribirlo en sus murales. Se les acompaña en el proceso de la creación de sus murales.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Verbalización <p>Los niños reciben la visita de Mirimimí de la selva y les comparte cómo decoró su casa.</p>	 <p>Papelote o cartulina</p>  <p>Materiales varios que tengan en casa</p>  <p>Mirimimí de la Selva</p>

	<p>Se les da la oportunidad a los niños de compartir con sus compañeros y docente la creación de sus murales a partir de las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> ☆ ¿Por qué te sientes orgulloso de ser peruano? ☆ ¿Cuál es el mensaje que le escribiste al Perú? ☆ ¿Qué materiales utilizaste para crear tu mural? 	
CIERRE	<p>EVALUACIÓN</p> <p>Se les felicita a los niños por su esfuerzo y participación.</p> <p>Los niños comparten con la docente y sus compañeros sobre lo realizado:</p> <ul style="list-style-type: none"> ☆ ¿Qué hicimos hoy? ☆ ¿Para qué elaboraron un mural? ☆ ¿En qué lugar de su casa podrían colocarlo para decorar? <div style="text-align: center;">  </div>	 PowerPoint

VI. EVALUACIÓN:

CRITERIOS DE EVALUACIÓN PARA EL MODELO DIDÁCTICO (validado)	INSTRUMENTO
<p>Exploración del material</p> <ol style="list-style-type: none"> 29. Demuestra iniciativa propia para explorar los materiales. 30. Descubre diferentes técnicas para la creación de su proyecto. 31. Combina dos o más materiales para la creación de su proyecto. 32. Toma decisiones en equipo para el uso de materiales. <p>Representación gráfica</p> <ol style="list-style-type: none"> 33. Representa sus ideas por iniciativa propia sin ayuda del adulto. 34. Simboliza con seguridad sus vivencias personales o imaginarias. 35. Utiliza diferentes técnicas artísticas para la creación de su proyecto. 36. Realiza su creación sin buscar aprobación de perfección del adulto. <p>Verbalización</p> <ol style="list-style-type: none"> 37. Describe de forma espontánea su creación. 38. Expresa sus emociones acerca su creación. 39. Demuestra respeto y empatía por la creación de proyectos de sus demás compañeros. 40. Valora la creación y esfuerzo de su proyecto y el de sus compañeros. 	<p>Lista de cotejo</p>

Evidencias



ANEXO 3
BASE DE DATOS

Resultados de la evaluación inicial

Estudiantes	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12
1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0
2	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	0
3	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0
4	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0
5	0	1	0	0	0	1	1	0	0	0	1	1
6	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0
7	1	1	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0
8	1	1	0	0	1	0	0	0	0	0	1	1
9	1	0	0	0	1	1	0	1	1	1	0	0
10	0	1	1	0	0	0	1	0	1	1	0	0
11	1	1	0	0	0	0	1	1	0	0	1	0
12	0	1	0	0	1	0	1	0	0	0	1	1
13	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0
14	0	1	1	0	0	0	1	1	0	0	1	1
15	1	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0
16	0	1	0	0	0	0	1	1	0	0	1	1
17	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0
18	0	1	1	0	0	0	1	1	0	0	1	1

Resultados de la evaluación final

Estudiantes	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12
1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1
2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
3	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1
4	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1
5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
6	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1
7	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1
8	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1
9	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1
10	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
11	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
12	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
13	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1
14	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1
15	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
16	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1
17	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1
18	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1