

INF-TI-FINAL-74126929

por MILINDA HUAMANI LIMA

Fecha de entrega: 27-sep-2024 04:11p.m. (UTC-0500)

Identificador de la entrega: 2467643951

Nombre del archivo: TRABAJO_DE_INVESTIGACION_GRADO_MILINDA_H_y_LETICIA.docx (7.8M)

Total de palabras: 13139

Total de caracteres: 74053

1
**ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR
PEDAGÓGICA PÚBLICA**



**FORMACIÓN INICIAL DOCENTE
PROGRAMA DE EDUCACIÓN INICIAL**

Trabajo de investigación:

DESARROLLO DE LA **17 **COMPETENCIA CREA**
PROYECTOS DESDE LOS LENGUAJES ARTÍSTICOS
EN LOS NIÑOS DE LA IEI N°199 DIVINA
PROVIDENCIA, **1 **ABANCAY, 2023******

Línea de investigación:

DESARROLLO Y **EDUCACIÓN TEMPRANA**

**Informe de investigación para obtener
el Grado de Bachiller en Educación,
presentado por:**

**HUAMANI LIMA, Milinda
Orcid: 0000-0003-2936-7722**

**ONQUE GALVEZ, Leticia Aurora
Orcid: 0000-0001-7888-6794**

**Asesor:
NECOCHEA TELLO, Víctor.
Orcid: 0000-0002-5231-3573**

Abancay - 2024

DEDICATORIA

Deseo dedicar cada palabra, cada línea y cada pensamiento a aquel que es la fuente inagotable de sabiduría y guía: Dios, que es mi refugio en los momentos de duda, mi fortaleza en los días difíciles y mi luz en el camino de la búsqueda del conocimiento. ²⁴ A mis padres, cuyo amor y sacrificio han sido mi mayor motivación. A mi familia, por su apoyo incondicional y por comprender las largas horas de dedicación que este informe monográfico ha exigido. A mis docentes, por su guía y conocimientos impartidos, fundamentales en la culminación de este proyecto.

Milinda

Dedico este trabajo a Dios, quien ha sido mi guía y fuente inagotable de sabiduría en cada paso de este camino. ²⁴ A mis padres, cuyo amor incondicional y sacrificio constante han sido mi mayor motivación y apoyo en cada momento de mi vida. También, extendiendo mi gratitud a mis docentes, cuya sabiduría y dedicación han sido fundamentales para mi desarrollo académico y personal.

Leticia

AGRADECIMIENTO

31

Queremos expresar nuestro agradecimiento a las personas que hicieron posible la realización de este trabajo de investigación. En primer lugar, a los docentes que nos acompañaron durante todo el proceso, cuya orientación experta y valiosas sugerencias fueron fundamentales para dar forma a este proyecto.

Agradecemos a nuestros compañeros de clase, por sus intercambios de ideas y sus comentarios constructivos, que contribuyeron significativamente a mejorar la calidad de nuestro trabajo. También queremos reconocer a la EESPP La Salle por facilitarnos el acceso a recursos y material necesario para la investigación.

14

Nuestro agradecimiento especial se dirige a nuestras familias y amigos, cuyo apoyo incondicional y comprensión fueron pilares fundamentales durante todo el proceso, sus palabras de aliento y motivación fueron una fuente constante de inspiración.

Este trabajo no habría sido posible sin la colaboración y apoyo de todas estas personas, a quienes les estamos profundamente agradecidos.

Milinda y Leticia

1 PRESENTACIÓN

Hermano Director General de la Escuela de Educación Superior Pedagógico Público La Salle de Abancay.

Señores miembros del jurado.

Presentamos a vuestra consideración el informe de investigación que lleva por título: **3** Desarrollo de la competencia Crea proyectos desde los lenguajes artísticos en los niños de la IEI N°199 Divina Providencia, Abancay.

Este trabajo de **1** investigación consta de cuatro capítulos:

En el capítulo 1, se presenta el planteamiento del problema, en el que se detalla la descripción del problema, la formulación del problema, los objetivos de la investigación y la justificación general del estudio.

En el capítulo 2, se fundamenta el marco teórico sobre la variable de estudio; es decir, podemos estimar toda la información posible, necesaria y verídica sobre **4** la competencia crea proyectos desde los lenguajes artísticos.

1 En el capítulo 3, se expone el marco metodológico, en el que se aborda el tipo de investigación, diseño de investigación, la definición de la variable de estudio, población, muestra y muestreo, técnica e instrumento de recolección de **1** datos y el procedimiento de análisis de la información.

En el capítulo 4, se muestra la descripción de los resultados por cada dimensión y el resultado general de la variable de investigación, cada una de ellas con tablas y su respectivas descripciones e interpretaciones.

Por último, se aprecia las conclusiones, las recomendaciones y los anexos del estudio.

RESUMEN

La investigación tiene por objetivo determinar ³ el nivel de desarrollo de la competencia Crea proyectos desde los lenguajes artísticos en los niños de 5 años de la IEI N°199 Divina Providencia de la ciudad de Abancay 2023. Esta investigación es de tipo cuantitativo y descriptivo, se usó el método estadístico para medir las características de la variable de estudio, es de diseño no experimental, no se realizó ningún tratamiento a la muestra, sólo se realizó un diagnóstico. ¹³ La población está constituida por 232 estudiantes y la muestra o el sub grupo de la población consta de 23 estudiantes de 5 años; se empleó el muestreo no probabilístico intencional, el cual permitió seleccionar a la muestra en función a los intereses del grupo investigador. ³² Para la recolección de los datos se empleó la técnica de la observación y como instrumento la ficha de observación que consta de 24 ítems. La investigación evidencia que el 30% de niños están ⁴ en el nivel inicial y el 70% en el nivel de proceso. Significa que, la mayoría de los estudiantes presentan creatividad e imaginación limitada, no tienen idea propia y siguen patrones o copia de otros trabajos.

Palabras clave: proyectos, lenguajes artísticos, creación de proyectos.

1 INDICE

CONSTANCIA DE ORIGINALIDAD	Error! Bookmark not defined.
DEDICATORIA	3
AGRADECIMIENTO	4
PRESENTACIÓN	5
RESUMEN	6
CAPÍTULO 1	11
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	11
1.1. Descripción del Problema	11
1.2. Formulación del Problema	14
1.2.1. Problema General	14
1.2.2. Problemas Específicos	14
1.3. Objetivos	15
1.3.1. Objetivo General	15
1.3.2. Objetivo Específico	15
1.4. Justificación General	15
CAPÍTULO 2	17
MARCO TEÓRICO	17
2.1. Proyectos Desde los Lenguajes Artísticos.	17
2.1.1. ¿Qué es un Proyecto?	17
2.1.2. Proyectos Educativos	18
2.1.3. ¿Qué es un Proyecto de Aprendizaje?	18
2.1.4. Tipos de Proyectos de Aprendizaje	19
2.1.5. Desarrollo del Proyecto de Aprendizaje	20
2.2. Los Lenguajes Artísticos	20
2.2.1. El Lenguaje	20
2.2.2. Los Lenguajes Artísticos	21
2.2.3. La Importancia de los Lenguajes Artísticos	22
2.2.4. Tipos de Lenguajes Artísticos	22
2.3. La Creatividad	28
2.3.1. Tipos de Creatividad	28

	8
2.4. Competencia Crea Proyectos desde los Lenguajes Artísticos _____	29
2.4.1. Competencia Curricular _____	29
2.4.2. Capacidades de la Competencia Crea Proyectos Desde los Lenguajes Artísticos (Dimensiones) _____	30
2.4.3. Desempeños de la Competencia Crea Proyectos Desde los Lenguajes Artísticos de 5 Años. _____	32
CAPÍTULO 3 _____	34
MARCO METODOLÓGICO _____	34
3.1. Tipo y Diseño de Investigación _____	34
3.1.1. Tipo de Investigación _____	34
3.1.2. Diseño de Investigación _____	35
3.2. Dimensiones de la Variable _____	35
3.2.1. Definición Conceptual _____	35
3.2.2. Operacionalización de la Variable _____	36
3.3. Población, Muestra y Muestreo _____	38
3.3.1. Población _____	38
3.3.2. Muestra _____	39
3.3.3. Muestreo _____	39
3.4. Técnicas e Instrumentos de Recolección de Datos _____	40
3.4.1. Escala de Valoración de la Competencia: Crea Proyectos desde los Lenguajes Artísticos _____	40
3.4.2. Escala de Valoración de la Dimensión: Explora y Experimenta los Lenguajes del Arte _____	41
3.4.3. Escala de Valoración de la Dimensión: Aplica Procesos Creativos _____	42
3.4.4. Escala de Valoración de la Dimensión: Socializa su Procesos y Proyectos _____	42
3.5. Procedimiento de Análisis de Datos _____	43
CAPÍTULO 4 _____	44
RESULTADOS _____	44
4.1. Resultado por Dimensiones _____	44
4.1.1. Descripción de Resultados de la Dimensión: Explora y Experimenta los Lenguajes del Arte _____	44

4.1.2. Descripción de Resultados de la Dimensión: Aplica Procesos Creativos	45
4.1.3. Resultados de la Dimensión: Socializa sus Procesos y Proyectos	46
4.2. Resultado General	47
4.2.1. Variable de Estudio: Crea Proyectos Desde los Lenguajes Artísticos	47
CONCLUSIONES	48
ANEXOS	55
ANEXO 1: Matriz de Consistencia.	55
ANEXO 2: Matriz de Operacionalización de Variables	56
ANEXO 3: Matriz de Instrumento de Recojo de Datos	58
ANEXO 4: Instrumento de Recojo de Datos	61
ANEXO 5: Ficha de Validación (3)	63
ANEXO 6: Tabulación de Recojo de Información	75
ANEXO 7: Actividades para Recojo de Información	76
ANEXO 8: Imágenes de Recojo de Información	84
JURADO: FIRMA, POST FIRMA Y CARGO DEL JURADO	87

27
INDICE DE TABLAS

Tabla 1 Operacionalización de Variables	36
Tabla 2 Población	38
Tabla 3 Muestra	39
Tabla 4 Escala de Valoración de la Competencia: Crea Proyectos desde los Lenguajes Artísticos	40
Tabla 5 Escala de Valoración de la Dimensión: Explora y Experimenta los Lenguajes del Arte	41
Tabla 6 Escala de Valoración de la Dimensión: Aplica Procesos Creativos	42
Tabla 7 Escala de Valoración de la Dimensión: Socializa sus Procesos y Proyectos	42
Tabla 8 Resultados de la Capacidad: Explora y Experimenta los Lenguajes del Arte	44
Tabla 9 Resultados de la Dimensión: Aplica Procesos Creativos	45
Tabla 10 Resultados de la Dimensión: Socializa sus Procesos y Proyectos	46
Tabla 11 Resultado General de la Variable: Crea Proyectos desde los Lenguajes Artísticos	47
Tabla 12 Matriz de Consistencia	55
Tabla 13 Matriz de Operacionalización de Variables	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.
Tabla 14 Instrumento de Recojo de Datos	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.
Tabla 15 Ficha de Observación del Desarrollo de la Competencia Crea Proyectos desde los Lenguajes Artísticos	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.
Tabla 16 Ficha e Validación	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.

CAPÍTULO 1

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. Descripción del Problema

Arbert Eisten menciona que las ideas creativas no provienen de la razón, vienen de la imaginación y la intuición, por ello dijo “los más grandes científicos son artistas también”.

Por otro lado, Piaget citado por Grupo Musarte (2020), dice que la infancia es la fase creadora por excelencia, por lo que el objetivo fundamental de la educación escolar debería ser formar personas que puedan innovar, en lugar de simplemente repetir lo que las generaciones anteriores ya han hecho.

En la actualidad, a nivel internacional, la creatividad es un tema poco explorado. La influencia de la tecnología, ²⁶ la adicción a las redes sociales y el fácil acceso a diversos tipos de información hacen que las personas tiendan a repetir automáticamente lo que encuentran en internet. Esto debilita su capacidad para pensar, analizar y criticar, lo que a su vez frena el desarrollo de la creatividad. Además, la sociedad impone leyes y normas que obligan a seguir rutinas y llevar una vida monótona.

En el Perú, la sociedad enfrenta a diversos factores que limitan el desarrollo de la creatividad. Estos incluyen factores sociales, culturales, económicos. Existe un porcentaje considerable de consumismo pasivo, donde las personas tienden a aceptar y adoptar las tendencias existentes en lugar de cuestionar o crear nuevas ideas. Así mismo la educación tradicional y memorística, las presiones sociales y económicas, la falta de acceso a oportunidades, la influencia e impacto de los medios de comunicación y el enfoque del consumo inmediato son limitantes.

Según Matos (2012; citado por Zuloeta et al, 2021), los niños presentan problemas para expresarse libremente, carecen de originalidad, muestran inseguridad en sus acciones, dependen en gran medida de los adultos y tienen dificultades en su capacidad creativa. Son muy dependientes de los adultos.

Flores (2018; como se cita en Zuloeta et al, 2021), ⁹ observó que las actividades y trabajos de los niños mostraban dificultades en la creatividad, siendo el 54.1% que se ubican en el nivel medio, con puntuaciones que va de 7 a 13 puntos. Este porcentaje revela que hay dificultades en aspectos de la creatividad como la elaboración, fluidez, flexibilidad y originalidad. Esta situación no se ha abordado con estrategias que potencien las capacidades de los niños. En la primera infancia, el desarrollo del arte creativo es limitado, principalmente porque los padres y educadores no están lo suficientemente informados o no valoran adecuadamente la promoción de la creatividad y la imaginación.

Desde pequeños, la familia y la sociedad impone sus ideas y creencias sobre lo que es correcto o incorrecto, sumergiendo a los niños en una cultura consumista rígidos en sus apreciaciones, opiniones, rutinarios, poco creativos y dependientes a la hora de resolver problemas. Se muestran inseguros al tomar decisiones, tienen dificultades para expresar

pensamientos, sentimientos o deseos y sienten miedo a enfrentar nuevos desafíos por temor a equivocarse. Todos viven en una sociedad con una vida rutinaria, con padres sobreprotectores, que no comparten tiempo de calidad con sus hijos. Al contrario, permiten que los niños tengan acceso al aparato tecnológico, donde el niño queda atrapado frente a la pantalla, así poco a poco se le hace una costumbre que le ocasiona daños en su salud como también a nivel intelectual, de esta manera los padres crían y educan hijos dependientes, quitándole la oportunidad de explorar, ser y crear, donde la presencia constante y el control de las ideas ocasiona comportamientos rígidos y convergentes, esto causa que no desarrollen y potencien la capacidad creativa que poseen, dando inicio a formar niños retraídos, con dificultad en expresar sus emociones, distraídos, tímidos, con dificultades comunicativas, introvertidos, es decir debilita el desarrollo integral en el ámbito cognitivo, afectivo, social, psicomotor y corren el riesgo que en un futuro sean ciudadanos que no puedan enfrentar los nuevos retos de la sociedad, de la misma manera, el sistema educativo pone más importancia a otras áreas, haciendo a un lado ² el desarrollo de la expresión artística y la creatividad.

En la Institución Educativa Inicial N° 199 Divina Providencia de la ciudad de Abancay, se observó algunos indicios de déficit ⁴ en el desarrollo de la competencia crea proyectos desde los lenguajes artísticos. Los niños demuestran dificultad al expresarse a través de los lenguajes artísticos, tienen dificultad para dibujar usando su imaginación, plasmar ideas, expresar sus emociones mediante los diferentes lenguajes artísticos, falta de habilidades de resolución de problemas, limitaciones en la expresión personal, menor motivación y participación, algunos niños muestran resistencia e incomodidad al expresar y responder; hay niños que muestran miedo a equivocarse o se muestran demasiados cautelosos al probar cosas nuevas y buscan instrucciones detalladas y estructuradas. Existe una fuerte resistencia a cualquier desviación de

rutinas rígidas. Algunos niños tienen vergüenza de expresarse mediante cualquier lenguaje artístico como cantar, actuar, pintar, etc. Esto es una clara muestra que les falta desarrollar la capacidad creativa, explorar y experimentar los lenguajes artísticos.

El desarrollo de la competencia Crea proyectos desde los lenguajes artísticos del área de comunicación, según el Programa Curricular de Educación Inicial explica que los estudiantes deben cultivar distintos lenguajes artísticos, como la expresión, la producción plástica y musical. Esto les ayudará a desarrollar su imaginación, inteligencia, creatividad, a expresar sus emociones y a sentir seguridad y confianza, así como a mejorar en la resolución de problemas.

36

1.2. Formulación del Problema

1.2.1. Problema General

¿Cuál es el nivel de desarrollo de la competencia Crea proyectos desde los lenguajes artísticos en los niños y niñas de 5 años de la IEI N°199 Divina Providencia de la ciudad de Abancay en el año 2023?

1.2.2. Problemas Específicos

¿Cuál es el nivel de desarrollo de la capacidad Explora y experimenta los lenguajes del arte en los niños y niñas de 5 años de la IEI N°199 Divina Providencia de la ciudad de Abancay en el año 2023?

¿Cuál es el nivel de desarrollo de la capacidad Aplica procesos creativos en los niños y niñas de 5 años de la IEI N°199 Divina Providencia de la ciudad de Abancay en el año 2023?

¿Cuál es el nivel de desarrollo de la capacidad Socializa sus procesos y proyectos en los niños y niñas de 5 años de la IEI N°199 Divina Providencia de la ciudad de Abancay en el año 2023?

1.3. Objetivos

1.3.1. Objetivo General

Determinar el nivel de desarrollo de la competencia Crea proyectos desde los lenguajes artísticos en los niños y niñas de 5 años de la IEI N°199 Divina Providencia de la ciudad de Abancay en el año 2023.

1.3.2. Objetivo Específico

Identificar el nivel del desarrollo de la capacidad Explora y experimenta los lenguajes del arte en los niños y niñas de 5 años de la IEI N°199 Divina Providencia de la ciudad de Abancay en el año 2023.

Identificar el nivel de desarrollo de la capacidad Aplica procesos creativos en los niños y niñas de 5 años de la IEI N°199 Divina Providencia de la ciudad de Abancay en el año 2023.

Identificar el nivel de desarrollo de la capacidad Socializa sus procesos y proyectos en los niños y niñas de 5 años de la IEI N°199 Divina Providencia de la ciudad de Abancay en el año 2023.

1.4. Justificación General

Nos permite conocer el nivel de desarrollo de la competencia crea Proyectos desde los Lenguajes Artísticos.

En la IEI Divina Providencia de ciudad de Abancay, se realizó un diagnóstico a los niños y niñas encontrando un déficit significativo en imaginación y creatividad. La mayoría seguía patrones o copiaba lo que sus compañeros realizaban, sintiéndose incapaces de crear algo por sí mismos. Ante esta problemática, decidimos realizar una investigación diagnóstica para buscar futuras soluciones y nuevas estrategias que fomenten la imaginación y creatividad en los niños.

El Reglamento de Investigación (2023)¹⁵ de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública La Salle, en el artículo 7º, menciona que, para obtener el grado académico de bachiller, el egresado de Formación Inicial Docente debe haber realizado un trabajo de investigación.

La investigación propuesta presenta un impacto significativo en la mejora del proceso educativo, generando beneficios clave para los diversos actores involucrados. Para los directores, la recopilación de datos²⁸ proporciona una base sólida para la toma de decisiones estratégicas y buscar una posible solución a esta problemática, también facilita la identificación precisa de áreas a mejorar. Los docentes se benefician al recibir una evaluación detallada de las competencias de los estudiantes, que les permite personalizar su enfoque pedagógico y diseñar intervenciones específicas para mejorar el rendimiento. Además, los niños se ven favorecidos al participar en un entorno educativo adaptado a sus necesidades individuales, lo que promueve un desarrollo más integral.

Por otra parte, este estudio ha permitido validar el instrumento de recojo de información (ficha de observación), que servirá como antecedente para otros estudios posteriores y el cual puede ser utilizado por otros profesionales interesados en profundizar investigaciones de temas similares.

CAPÍTULO 2

MARCO TEÓRICO

2.1. Proyectos Desde los Lenguajes Artísticos.

2.1.1. ¿Qué es un Proyecto?

Nuestra vida cotidiana es cualquier tarea planificada que tenga un objetivo específico y requiera esfuerzo y coordinación para llevarlo a cabo, generalmente implica un conjunto de actividades planificadas. Los proyectos pueden ser de diversa índole y tamaño, abarcando desde tareas simples hasta iniciativas más complejas, también pueden ayudar a las personas a alcanzar metas, mejorar la eficiencia, la organización, y proporcionar una estructura para lograr objetivos específicos en la vida cotidiana.

Como menciona en el diccionario de la Real Academia Española (1994), el proyecto es “un plan para la ejecución de una obra o pensamiento de hacer algo” (p. 329).

Entonces, podemos decir que un proyecto empieza en nuestro pensamiento como idea.

Así mismo Kilpatrick (1918; citado por Miñana, 1999), indica que, un proyecto es en esencia una propuesta entusiasta de acción destinada a ser desarrollada ³⁸ en un entorno social. Se trata de un problema que debe resolverse en condiciones reales, no simuladas.

2.1.2. Proyectos Educativos

Se centran en el ámbito educativo, sin importar el nivel de enseñanza.

³⁰ Según el Ministerio de Educación del Perú (2019), “en la norma que regula los instrumentos de gestión de las instituciones educativas y programas de educación básica, los proyectos educativos se pueden clasificar en” (p.4)

PEN: Proyecto Educativo Nacional.

PER: Proyecto Educativo Regional.

PEI: Proyecto Educativo Institucional.

PCI: Proyecto Curricular Institucional.

El Ministerio de Educación del Perú menciona en el PCI como el conjunto de decisiones coordinadas y compartidas por el equipo docente de una institución educativa, con el objetivo de dar mayor coherencia a su desempeño. Esto implica generar y contrastar sistemáticamente en la práctica un conjunto de concepciones y estrategias educativas, donde se detallan las posibles actividades a desarrollar durante el año.

2.1.3. ¿Qué es un Proyecto de Aprendizaje?

El proyecto de aprendizaje es un conjunto de actividades que se realiza en un lugar, tiempo definido, con recursos determinados, con el propósito de lograr metas y objetivos.

Así mismo el Ministerio de Educación del Perú (2019), plantea que:

Los proyectos de aprendizaje son una forma de desarrollar aprendizajes de manera integral, partiendo de los intereses y necesidades de los niños, así como

de las problemáticas relacionadas a su vida y a su contexto, se planifican, desarrollan y evalúan con la activa participación de los niños; ello implica intervención en la toma de decisiones de las actividades que se desarrollan, brindándoles oportunidades para investigar, diseñar o plantear alternativas de solución; desarrollando así sus competencias de manera activa, creativa y colaborativa. (p. 8)

Un proyecto de aprendizaje parte del interés, necesidad y el problema de los niños y puede ser propuesta por el docente o el estudiante, ²⁶ teniendo en cuenta el contexto social y cultural donde se desarrollan, motivan a la exploración, investigación, curiosidad y resolución de problemas, desarrollando la capacidad crítico - reflexiva.

2.1.4. Tipos de Proyectos de Aprendizaje

El Ministerio de Educación del Perú (2019) en el documento ¹⁵ Guía de Orientación de los **Proyectos de Aprendizaje en Educación Inicial**, se plantea los siguientes tipos:

⁶ **A. Proyectos que Involucran un Producto Concreto.** Son proyectos cuyas actividades se enfocan y organizan en función al diseño y elaboración de un producto concreto. Por ejemplo, elaborar un cuento ilustrado, organizar un sector de juego o una fiesta, construir un instrumento musical, hacer una casita para la mascota de la escuela, diseñar un huerto, dramatizar un cuento, etc. A través de estos proyectos los niños desarrollarán diversas competencias previstas en el Currículo Nacional.

B. Proyectos con Énfasis en el Proceso de Indagación/Investigación. Los ² proyectos de indagación o investigación se originan en la sorpresa, la curiosidad natural de los niños o la que el docente fomenta; surgiendo de las incertidumbres, inquietudes y

cuestionamientos sobre un tema o fenómeno específico que despierta interés. Se utilizan la exploración y la observación para recolectar información y generar nuevos aprendizajes.

C. Proyectos Enfocados en la Resolución de Problemas. Estos proyectos se centran en la resolución de un problema común en la vida diaria de los niños, relacionado con sus necesidades de aprendizaje.

2.1.5. Desarrollo del Proyecto de Aprendizaje

¹⁵ El Ministerio de Educación del Perú (2019), en la Guía de Orientación de los Proyectos de Aprendizaje en Educación Inicial plantea los siguientes pasos:

¹¹ Fase 1: Planificación del Proyecto: Identificación de un interés, necesidad y/o problema, planificación con los niños, planificación pedagógica del docente.

Fase 2: Ejecución del Proyecto: Ejecución de las actividades, incorporación de actividades que surgen en el desarrollo del proyecto.

Fase 3: Comunicación del Proyecto: Socialización del proyecto.

2.2. Los Lenguajes Artísticos

2.2.1. El Lenguaje

El lenguaje es la capacidad que tenemos las personas para poder expresarnos y comunicarnos, ya sea de manera verbal, no verbal o escrita.

Ugalde (1989), plantea que “el lenguaje es un sistema de signos que utiliza el ser humano, básicamente, para comunicarse con los demás o para reflexionar consigo mismo. Este sistema de signos puede ser expresado por sonido o por medios de gráficos.” (p. 17)

Por otro lado, el Ministerio de Educación del Perú (2013), afirma que el lenguaje es:

Un sistema de comunicación que nos permite manifestar nuestros sentimientos, emociones e ideas. Así como el lenguaje verbal hace uso de la lengua o idioma

que se adquiere culturalmente gracias a una capacidad lingüística innata, los otros lenguajes se valen de otros medios (gestuales, gráficos, plásticos, musicales, etcétera) y tienen sus propios códigos (elementos y principios). Es a través de los diversos lenguajes que pensamos el mundo y, al simbolizarlo, lo vamos comprendiendo. (p. 9)

2.2.2. Los ¹⁹ Lenguajes Artísticos

Los lenguajes artísticos son una forma de comunicación mediante las artes, ya sean plásticas, dramáticas, visuales, musicales o de danza, que nos permiten transmitir emociones, miedos, deseos, alegrías, entre otros.

El Ministerio de Educación Nacional de Colombia (2014), explica que:

Los lenguajes artísticos hacen parte activa de la vida cotidiana de toda persona; particularmente, en la vida de las niñas y los niños de primera infancia, estos lenguajes se constituyen en algunas de las formas en que crean, expresan, comunican y representan su realidad. Para el caso de este documento, cuando se habla de lenguajes artísticos se hace referencia al juego dramático, a la expresión musical, visual y plástica principalmente. (p. 16)

Por otro lado, el Ministerio de Educación de Chile (2013), plantea que el lenguaje artístico, está enfocado principalmente en fomentar la capacidad creativa, con el propósito general de estimular ²³ la expresión y reflejar la realidad de los niños, empleando diversos medios artísticos para nutrir la imaginación, la inventiva y la transformación de sus emociones, pensamientos y vivencias, con el fin de cultivar gradualmente la sensibilidad estética, el aprecio por el arte y la habilidad creativa.

2.2.3. La Importancia ¹⁹ de los Lenguajes Artísticos

Los lenguajes artísticos son muy importantes porque son un medio de expresión o comunicación, fomenta el desarrollo libre y creativo por medio del descubrimiento, la creación, la manipulación y la experimentación, aumentan la capacidad de la memoria, concentración, incrementa el lenguaje y tienen mejor rendimiento académico. Es decir, aporta al desarrollo integral en lo cognitivo, afectivo, social, psicomotor.

Ministerio de Educación del Perú (2013) plantea que “los lenguajes artísticos son importantes porque promueve múltiples inteligencias y da pie a un camino lleno de descubrimientos y de reflexiones sobre su propia acción. De esta forma, se posibilita que la persona encuentre su mejor manera de manifestarse.” (p. 10)

2.2.4. Tipos de Lenguajes Artísticos

Ministerio de Educación del Perú (2013), plantea los siguientes tipos de lenguajes artísticos.

- Expresión gráfico plástico.
- Expresión dramática.
- Expresión de danza.
- Expresión musical.

2.2.4.1. Lenguaje Gráfico Plástico. Es un medio de expresión y comunicación mediante el uso de recursos y materiales que se pueden manipular, transformar, crear, dejar huella y plasmar sentimientos, emociones y vivencias.

La Organización de Estados Iberoamericanos para la Educación, la Ciencia y la Cultura (2021), plantea que:

Los lenguajes artísticos consisten en una serie de actividades prácticas que

facilitan el desarrollo de la motora o motricidad fina, ejercitando tanto la coordinación de los movimientos de manos y dedos para aferrar, apretar, soltar y lanzar objetos, como la coordinación visual motriz de ojos y manos. Con el grafo plástico, la niña y el niño proyectan su creatividad de forma artística reproduciendo objetos por medio de líneas y figuras. Esto permite su desarrollo integral como persona, porque crea su carácter, sensibilidad, fraternidad con sus compañeros y compañeras. (p. 3)

Es decir, los lenguajes del arte son actividades que ayudan a mejorar la destreza manual, como agarrar o soltar cosas, y a coordinar lo que ven nuestros ojos con lo que hacen nuestras manos. Usando el grafo plástico, los niños y niñas pueden expresar su imaginación y creatividad dibujando con líneas y formas.

Por otra parte, Ministerio de Educación del Perú (2013) define que:

El lenguaje grafico-plástico es aquel que se vale de materiales que pueden ser transformados o en los que se puede dejar huella o registro visual con la ayuda de herramientas. Para esta acción se utilizan las manos y el resultado se percibe fundamentalmente con la vista y el tacto. (p. 24)

El lenguaje gráfico-plástico es cuando se usan cosas que se pueden cambiar o marcar con herramientas y manos, y lo que se crea se ve y siente principalmente con los ojos y las manos.

Es decir, a través del lenguaje plástico, los niños y niñas agudizan sus sentidos y potencian su creatividad, lo que a su vez fomenta la flexibilidad, fluidez, originalidad y el pensamiento divergente. Al crear y ejecutar, los niños ejercitan habilidades de análisis, selección, asociación y síntesis, integrando tanto sus conocimientos y experiencias previas

como aquellos que son significativos. El desarrollo de propuestas didácticas variadas y el estudio de contenidos en conjunto con las actividades, mejora notablemente la capacidad expresiva de los niños. Así se desata la imaginación creativa, fuente de nuevos hallazgos, productos e ideas transformadas o innovadoras.

¹⁹
2.2.4.2. Lenguaje Dramático. Es una forma de expresión y comunicación que se da mediante acciones, gestos, movimientos y palabras, donde representan realidades vividas o inventadas, momentos significativos, emociones entre otros.

Ministerio de Educación del Perú (2013) determina que:

El lenguaje dramático es un modo de expresión y comunicación cuyo principal elemento es el cuerpo en acción, se vale de gestos, movimientos y generalmente de palabras para contar algo. Tiene un argumento, personajes, presenta una secuencia de acciones y se da en un determinado lugar. Con el lenguaje dramático, las historias se pueden crear o representar a través de la pantomima (sin palabras), la dramatización teatral o a través de los títeres. Al representar, se pueden usar otros elementos que sirven como recursos como máscaras, vestuario, objetos cotidianos con valor escenográfico, que le añaden fuerza y sentido a la acción. (p. 13)

El Ministerio de Educación Nacional de Colombia (2014), explica que “las palabras drama y teatro vienen del idioma griego y quieren decir hacer o actuar, práctica que las niñas y los niños realizan por naturaleza de manera espontánea como parte de su proceso de autoconocimiento y juego cotidiano.” (p. 16)

El lenguaje dramático juega un papel crucial en el crecimiento de los niños y niñas al brindarles la oportunidad de explorar y expresar sus emociones, pensamientos y vivencias de

forma creativa y divertida; a través del juego de roles y la improvisación, los niños pueden desarrollar habilidades sociales, cognitivas y emocionales como la empatía, la resolución de problemas, la imaginación y la autoexpresión. Además, el lenguaje dramático les ayuda a mejorar su vocabulario, gramática y pronunciación, lo que puede ser beneficioso para su desarrollo lingüístico en general, es importante fomentar el lenguaje dramático en los niños desde una edad temprana para que puedan aprovechar al máximo sus beneficios.

Ministerio de Educación del Perú (2013), plantea que:

Cuando los niños dramatizan, viven una ficción que les permite comprender las relaciones humanas y, por tanto, socializar. representan personajes; esto les permite ser capaces de ver no solo su punto de vista sino también el de los demás. Manifiestan su identidad y la van construyendo en la medida en que sus interacciones enriquecen su mundo interior. desarrollan otras capacidades relacionadas con el manejo del lenguaje dramático: el dominio y el control del cuerpo para la expresividad, el poder de las posibilidades expresivas de la voz; la imaginación, la noción de tiempo y causalidad en la secuencialidad de historias en función de una acción dramática, el desarrollo de la imaginación para la solución de problemas sobre la forma en que se va a representar una historia; el uso creativo del espacio, mediante la diferencia entre el espacio real y el espacio ficcional. (p. 14)

El lenguaje dramático en los niños surge naturalmente a través del juego imaginativo y la exploración de diferentes roles y situaciones; desde una edad temprana, los niños comienzan a imitar los comportamientos y acciones de las personas que los rodean, como sus padres, amigos y familiares. A medida que crecen, comienzan a crear sus propias historias y roles, lo que les permite expresar sus emociones e ideas de manera creativa.

Como afirma ³⁰ el Ministerio de Educación del Perú (2013), “a medida que los niños van desarrollando su capacidad para atribuir significados, desarrollan juegos de relación y participación que desembocan en el juego simbólico de representaciones.” (p. 14)

²⁸ Para fomentar el desarrollo del lenguaje dramático en los niños, es importante proporcionarles un ambiente seguro y estimulante para jugar y experimentar, proporcionar disfraces, juguetes y materiales para construir escenarios imaginarios. También puede ser útil participar en el juego de roles con los niños para mostrarles diferentes formas de expresarse y comunicarse.

Es importante alentar a los niños a compartir sus historias y pensamientos con otros, ya sea a través del juego de roles o mediante la escritura y la ilustración; al hacerlo, los niños pueden mejorar su confianza en sí mismos y su capacidad para comunicarse efectivamente con los demás. En resumen, el lenguaje dramático en los niños surge naturalmente a través del juego imaginativo y se desarrolla a través de la práctica, la exploración y la experimentación en un ambiente seguro y estimulante.

2.2.4.3. Lenguaje Musical. Es un modo de expresar y comunicar ideas, emociones por medio de diferentes sonidos, incluye elementos como el ritmo, la melodía.

Ministerio de Educación del Perú (2013), dice que “la música es la combinación intencional de los distintos sonidos que puede producir el ser humano distribuidos en el tiempo” (p. 21)

La música es muy importante porque al sentir placer con ella se aprende de manera divertida. Las mímicas, letras, melodías de las canciones hacen que aprender sea como un juego y de esta manera los niños aprenderán de manera significativa y a largo plazo, también a través de la música podemos comunicar nuestro estado anímico, gustos, disgustos, entre otros.

El lenguaje musical ofrece numerosas ventajas para el crecimiento de los niños.

Investigaciones indican que la música contribuye a la mejora de la memoria, la concentración y la habilidad motriz.

Ministerio de Educación del Perú (2013), señala que, si un niño que tiene acceso a una educación musical que sea responsable, relevante y divertida, fomenta el desarrollo de diversas habilidades y actitudes.

Por lo tanto, la música no solo le ayudara a aprender a tocar un instrumento musical, también le ayuda a desarrollar habilidades matemáticas, mejora su audición, incrementa su lenguaje, su concentración, mejora su memoria, fomenta la coordinación motora fina y gruesa, ayuda a desarrollar sus habilidades sociales, expresar sus emociones e ideas y a conocer más su cultura y respetar las culturas de otros. En general, el lenguaje musical es una herramienta valiosa para el desarrollo cognitivo, social y emocional de los niños.

2.2.4.4. Lenguaje de la Danza. Es una manifestación cultural y medio de comunicación que ha sido utilizado a lo largo de la historia como una forma de celebración ritual, por medio de movimientos corporales, gestos, para transmitir historias, emociones.

El Ministerio de Educación del Perú (2013), afirma que ⁷ el lenguaje de la danza se caracteriza como un medio expresivo que emplea movimientos corporales cargados de emoción para transmitir y comunicar, a menudo en combinación con música.

Por lo tanto, podemos afirmar que este lenguaje en la educación inicial es la integración del movimiento corporal y el ritmo, mas no existe pasos o coreografías que aprender porque no es para una presentación en público. Es decir, el niño realiza movimientos corporales voluntarios e involuntarios, expresando a la vez sus sentimientos, emociones,

miedos, trabajo en equipo, su capacidad de improvisación, imaginativa, a relacionarse con los demás y descubre las posibilidades de su cuerpo y control de los movimientos que realiza.

2.3. La Creatividad

La creatividad es la capacidad que tiene una persona, como habilidades, destrezas de crear, inventar, construir algo nuevo, generar nuevas ideas, concepto y soluciones a problemas de manera original e innovadora o de producir algo que no existía previamente. Implica el uso de la imaginación, la capacidad de pensar fuera de lo común.

Para crear o construir algo nuevo, diferente debemos romper estructuras sin importar a ser criticados, juzgados, mostrar confianza en nuestra capacidad de crear, innovar, improvisar, inventar y resolver problemas cotidianos con actitud positiva.

Villamizar (2012), menciona a Gardner (2001), donde expone “el individuo creativo es una persona que resuelve problemas con regularidad, elabora productos.” (p.215)

Por ende, la creatividad es una capacidad que tiene cada ser humano de crear e innovar nuevas cosas, desde los primeros años de vida los niños poseen un vasto potencial creativo debido a que sus mentes son especialmente receptivas a los estímulos del entorno. Esta increíble capacidad permite a los niños a poder expresarse de una manera única, usando los diferentes lenguajes artísticos como el lenguajes musical, corporal, plástico visual, etc. La estimulación de la creatividad en el niño desarrolla su pensamiento abstracto, capacidad de resolución de problemas y la habilidad de inmiscuirse en la sociedad llevando una vida activa.

2.3.1. Tipos de Creatividad

Taylor (1959; citado en Castillo;1980), establece cinco estadios de creatividad:

- Creatividad Expresiva: Evidente en todas las formas de expresión, ya sea a través del lenguaje, la pintura, el ritmo, etc.

- **Creatividad Productiva:** El autor tiene libertad para crear, pero debe seguir las reglas o pautas establecidas por quien propone el proyecto.
- **Creatividad Inventiva:** Si la expresión es natural y la producción se ajusta a ciertas condiciones, ambas se combinan
- **Creatividad Innovadora:** La capacidad que tiene una persona para ser más creativa le ayuda a hacer más cosas. Se ha comprobado que aprender a ser creativo es bueno. Un niño que aprende a ser creativo es más innovador; es más probable que haga nuevos descubrimientos porque tiene una actitud que lo hace más fácil.
- **Creatividad Emergente:** El verdadero creador posee una disposición constante hacia la creatividad, siempre está buscando nuevas formas de expresión y generación de ideas.

2.4. Competencia Crea Proyectos desde los Lenguajes Artísticos

2.4.1. Competencia Curricular

La competencia se refiere a la capacidad que un estudiante tiene para aplicar conocimientos, habilidades y actitudes, para la resolución de problemas, comunicarse efectivamente, trabajar en equipo y la toma de decisiones.

El Ministerio de Educación del Perú (2016), explica la competencia como:

La facultad que tiene una persona de combinar un conjunto de capacidades a fin de lograr un propósito específico en una situación determinada, actuando de manera pertinente y con sentido ético. Ser competente supone comprender la situación que se debe afrontar y evaluar las posibilidades que se tiene para resolverla. (p. 29)

Es decir, ser competente implica entender y evaluar una situación para resolverla, identificar que conocimientos, habilidades son necesarios; analizar que combinaciones son más adecuadas para esa situación para luego tomar decisiones, también significa combinar ciertas características, habilidades personales y socioemocionales. El desarrollo de la competencia es un proceso continuo, consciente que ocurre a lo largo de la vida y tiene niveles esperados en cada etapa escolar, lo que ayuda a alcanzar los objetivos y permite lograr el perfil de egreso.

² La competencia Crea Proyectos desde los lenguajes artísticos, se fundamenta en la expresión a través de los diversos lenguajes de los niños, la expresividad psicomotriz, combinada con la habilidad de simbolizar, permite la exploración y la producción en áreas ⁴ como la plástica, la música, el teatro y la danza. No obstante, cuando se trata de niños pequeños, su uso de los lenguajes artísticos adquiere un significado y objetivos distintos: forman parte de su juego, emergen como una necesidad personal y no están pensados para ser presentados ante un público.

¹⁶ Por consiguiente, a medida que los niños tengan oportunidades para jugar y experimentar con los elementos de diferentes lenguajes artísticos y expresar sus emociones, sentimientos e ideas a través de sus creaciones, podrán desarrollar su habilidad para expresarse en varios lenguajes artísticos.

2.4.2. Capacidades de la Competencia Crea Proyectos Desde los Lenguajes Artísticos

(Dimensiones)

Una capacidad ¹³ es un conjunto de habilidades o aptitudes que una persona tiene para llevar a cabo una tarea o actividades, que permite ² el cumplimiento de una función, objetivos y metas.

Por otra parte, el Ministerio de Educación del Perú (2016), determina que:

Las capacidades representan las herramientas con las que los individuos pueden desempeñarse con eficacia en diferentes contextos. Estos recursos comprenden tanto los conocimientos adquiridos, las destrezas desarrolladas y las actitudes adoptadas por los estudiantes para hacer frente a situaciones específicas. Dichas capacidades constituyen acciones más simples que forman parte de habilidades más amplias, las competencias, que involucran operaciones más complejas y completas.

Ministerio de Educación del Perú (2016), menciona que, cuando el niño crea proyectos desde los lenguajes artísticos, combina las siguientes capacidades:

2.4.2.1. Explora y Experimenta los Lenguajes del Arte. En el blog Grupogear (2022) consideran que los estudiantes experimentan, improvisan y desarrollan todas sus habilidades usando diferentes materiales y herramientas de todos los lenguajes artísticos.

Cuando los niños exploran diferentes materiales, pueden ver qué efectos tienen al combinarlos y descubrir nuevas formas creativas de usarlo. Esto está relacionado con cómo perciben cosas, cómo usan su imaginación y cómo aprenden al descubrir cosas nuevas; todo esto les motiva y les da ganas de seguir creando, comienzan con una idea que despierta la imaginación y se convierte en acción usando materiales y herramientas.

2.4.2.2. Aplica Procesos Creativos. En el blog Grupogear (2022) explican que busca generar ideas, hacer investigaciones, tomar decisiones para poner en práctica sus conocimientos y elaborar diferentes proyectos artísticos.

Es decir, aplicar técnicas creativas significa usar lo que experimentaron durante la exploración, manipulación para hacer diferentes obras artísticas, ya sea solo o en equipo. Los niños usan sus ideas y experiencias personales para hacer sus proyectos; al hacerlo, no solo

mejoran sus habilidades artísticas, también perfeccionan su capacidad para comunicar sus ideas y sentimientos de forma clara y original.

2.4.2.3. Socializa sus Procesos y Proyectos. En el blog Grupogear (2022) explican esta capacidad que significa el registro de sus experiencias, la comunicación de los descubrimientos y cómo comparten sus creaciones con los demás. Aquí se busca que el estudiante aprenda a reflexionar sobre sus propias creaciones.

Evaluar y discutir sus proyectos significa mostrar, hablar, apreciar y juzgar las ideas y emociones expresadas en el trabajo realizado. Al pensar y analizar cómo hicieron las cosas, los estudiantes revisan las decisiones que tomaron, pueden crear nuevas historias o entender mejor el impacto de esas decisiones en su trabajo. Al revisar cómo trabajaron o los desafíos que enfrentaron, los estudiantes se cuestionan sobre cómo solucionaron problemas difíciles, qué tácticas usaron y cuánto esfuerzo pusieron en ser creativos.

2.4.3. Desempeños de la Competencia Crea Proyectos Desde los Lenguajes Artísticos de 5 Años.

El Ministerio de Educación del Perú (2017), plantea los desempeños como “descripciones específicas de lo que hacen los estudiantes respecto a los niveles de desarrollo de las competencias (estándares de aprendizaje), que son observables en diferentes situaciones o contextos.” (p. 38)

2 Desempeños de la competencia “Crea Proyectos desde los Lenguajes Artísticos”

30 El Ministerio de Educación del Perú (2017), considera los siguientes desempeños:

- Explora y experimenta con diferentes materiales, ya sea solo o en grupo, según lo que necesite o le interese. Observa cómo cambian las cosas, los colores cuando mezcla un material con otro.

- Expresa sus ideas sobre su vida y el entorno usando distintos tipos de lenguajes del arte, como dibujo, pintura, danza, teatro, música o títeres.
- Muestra lo que ha creado y mira lo que han hecho los demás. Describe su trabajo y, si la maestra lo pide, comparte ² lo que le gusta de su experiencia o de su proyecto, así como del proyecto de otros.

CAPÍTULO 3

MARCO METODOLÓGICO

21

3.1. Tipo y Diseño de Investigación

3.1.1. Tipo de Investigación

El tipo de investigación que se utiliza en este trabajo es descriptivo básico enmarcado en el enfoque cuantitativo, tiene por finalidad describir la variable en un grupo de estudiantes, a fin de recoger información de manera independiente sobre la competencia crea proyectos desde los lenguajes artísticos.

Hernández et al, (2014) en su libro Metodología de la Investigación menciona que:

Con los estudios descriptivos se busca especificar las propiedades, las características y los perfiles de personas, grupos, comunidades, procesos, objetos o cualquier otro fenómeno que se someta a un análisis. Es decir, únicamente pretenden medir o recoger información de manera independiente o conjunta sobre los conceptos o las variables a las que se refieren, su objetivo no es indicar cómo se relacionan ésta. (p.92)

Es decir, los estudios descriptivos se enfocan en explicar cómo son las personas, grupos, comunidades, procesos, objetos o cualquier cosa que se esté analizando. No intentan encontrar conexiones entre estas cosas, solo quieren recolectar información sobre lo que están estudiando. Es como si tomaran una foto para mostrar cómo se ven las cosas, pero no explican cómo se relacionan entre sí.

3.1.2. Diseño de Investigación

La presente investigación se enmarca dentro del diseño no experimental transeccional descriptivo.

Hernández et al, (2014) en su libro Metodología de la Investigación menciona que:
Los diseños transeccionales descriptivos tienen como objetivo indagar la incidencia de las modalidades o niveles de una o más variables en una población. El procedimiento consiste en ubicar en una o diversas variables a un grupo de personas u otros seres vivos, objetos, situaciones, contextos, fenómenos, comunidades, etc. y proporcionar su descripción. (p.155)

1

3.2. Dimensiones de la Variable

3.2.1. Definición Conceptual

La competencia La competencia "Crea proyectos desde los lenguajes artísticos" se refiere a la capacidad de utilizar diversas disciplinas artísticas—como la pintura, la música, la danza y el teatro—para concebir, diseñar y desarrollar proyectos creativos. Este enfoque promueve el uso del arte no solo como una forma de expresión, sino también como una herramienta integral para la generación de nuevos proyectos. La competencia abarca la exploración, experimentación, aplicación y socialización de ideas artísticas, fomentando el desarrollo de habilidades para crear y comunicar a través de diferentes lenguajes artísticos.

2
3.2.2. Operacionalización de la Variable

Tabla 1

Operacionalización de Variables

Variable	Dimensiones	Indicadores	Items
12 Crea Proyectos desde los Lenguajes Artísticos	4 Explora y Experimenta los Lenguajes del Arte.	Explora de manera individual y grupal diversos materiales gráfico plásticos, dramáticos, sonidos musicales y las posibilidades de movimiento (danza), de acuerdo con sus necesidades e intereses.	<ul style="list-style-type: none"> • Manipula y explora diversos materiales gráfico plásticos y describe las posibilidades de creación con ellos de acuerdo a sus intereses. • Manipula y explora diversos materiales de dramatización y describe las posibilidades de creación de acuerdo a sus necesidades. • Manipula y explora los sonidos que puede generar con su cuerpo y con diversos objetos musicales de acuerdo a sus intereses. • Explora y expresa las posibilidades de movimiento que puede realizar con su cuerpo para expresar ideas y sentimientos.
		Descubre los efectos que producen al combinar materiales gráfico plástico, de dramatización, musicales y danza	<ul style="list-style-type: none"> • Combina materiales gráfico plásticos y descubre los efectos que producen. • Combina diversas expresiones dramáticas y descubre las acciones que puede realizar, los gestos, movimientos, palabras, etc. • Descubre diferentes sonidos al combinar diversos materiales concretos, con su cuerpo, extremidades y aparato fonológico. • Combina diversos movimientos corporales y descubre los efectos y

**Aplica
Procesos
Creativos.**

25
Representa ideas acerca de sus vivencias personales y del contexto en el que se desenvuelve usando el lenguaje gráfico plástico, dramatización, musical y danza.

cambios que se produce en su cuerpo.

- Representa sus ideas y vivencias personales mediante el lenguaje gráfico plástico.
- Representa ideas y vivencias personales mediante el lenguaje de la dramatización.
- Representa sus ideas y vivencias personales mediante el lenguaje musical.
- Representa sus ideas y vivencias personales mediante el lenguaje de movimiento.

10
**Socializa sus
Procesos y
Proyectos.**

Muestra su creación gráfico plástica, dramática, musical, danza y observa las creaciones de otros.

- 10**
- Muestra y describe sus creaciones gráfico plásticas.
 - Muestra y describe sus creaciones dramáticas.
 - Muestra y describe sus creaciones musicales.
 - Muestra y describe sus creaciones de movimiento.

Valora su creación gráfico plástico, dramática, musical y de danza a solicitud de la docente, manifiesta lo que le gusta de la experiencia o de su proyecto creado.

- 7**
- Manifiesta lo que le gusta y no le gusta de su proyecto gráfico plástico.
 - Manifiesta lo que le gusta y no le gusta de su proyecto dramático.
 - Manifiesta lo que le gusta y no le gusta de su proyecto musical.
 - Manifiesta lo que le gusta y no le gusta de su proyecto de movimiento.

Manifiesta lo que le gusta del proyecto gráfico

- 7**
- Manifiesta lo que le gusta y no le gusta del proyecto gráfico plástico de otros.

plástico, dramática, musical y danza de otros.

- Valora y manifiesta lo que le gusta y no le gusta del proyecto dramático de otros
- Valora y manifiesta lo que le gusta y no le gusta del proyecto musical de otros.
- Valora y manifiesta lo que le gusta y no le gusta del proyecto de movimiento de otros.

8

3.3. Población, Muestra y Muestreo

3.3.1. Población

Hernández y Mendoza (2018), definen a la población o universo como “conjunto de todos los casos que concuerdan con determinadas especificaciones” (p. 199).

Para el presente estudio realizado la población está constituida por 232 estudiantes de 3, 4, 5 años de la IEI 199 Divina Providencia de Abancay.

Tabla 2

Población

Edad	Nombre del aula	Cantidad
03 años	Patitos alegres	26 niños
03 años	Ositos cariñositos	29 niños
03 años	Ositos amorosos	27 niños
04 años	Princesas y príncipes	25 niños
04 años	Hormiguitas trabajadoras	26 niños
04 años	Abejitas trabajadoras	26 niños
05 años	Conejitos trabajadores	25 niños
05 años	Hormiguitas trabajadoras	25 niños
05 años	Patitos obedientes	23 niños
Total de Población		232

3.3.2. Muestra

Hernández et al (2014), sostienen que en el proceso de muestra viene a ser “el grupo de personas, eventos, sucesos, comunidades, etc., sobre el cual se habrán de recolectar los datos, sin que necesariamente sea estadísticamente representativo del universo o población que se estudia.” (p. 384).

La muestra o el sub grupo de la población donde se aplica la prueba de entrada es el aula de 5 años Patitos obedientes, que consta de 23 estudiantes de la I.E.I Divina Providencia de Abancay.

Tabla 3

Muestra

Nombre del Aula	Cantidad de la Muestra
5 años patitos obedientes	23 Niños

3.3.3. Muestreo

Se ha empleado el muestreo no probabilístico intencional, este muestreo es el más rápido. En este tipo de muestreo, los elementos se eligen según lo que el investigador decide o cree conveniente.

Según Gallardo (2017), “el muestro intencional es el más expeditivo, los elementos son escogidos con base en criterios y juicios establecidos por el investigador” (p.66).

La muestra de estudio ha sido elegida de manera intencional, de acuerdo a la necesidad e interés ²⁹ del grupo de investigación.

3.4. Técnicas e Instrumentos de Recolección de Datos

En esta investigación, se utilizó la observación como técnica y la ficha de observación como herramienta de recolección de datos.

Hernández, et al. (2014), afirman que la observación es “un método de recolección de datos que consiste en el registro sistemático, válido y confiable de comportamientos y situaciones observables, a través de un conjunto de categorías y subcategorías” (p.252)

Se utilizó como instrumento de recolección de datos la ficha de observación, la mencionada ficha consta de 3 dimensiones, la primera dimensión Explora y experimenta los lenguajes del arte tiene 8 ítems, donde incluye los cuatro lenguajes del arte que se desarrolla en el nivel inicial. La segunda dimensión Aplica procesos creativos se considera 4 ítems, de la misma forma está incluido los cuatro lenguajes del arte. La tercera dimensión Socializa sus procesos y proyectos cuenta con 12 ítems. En su totalidad la ficha de observación consta de 24 ítems. Se evaluó a una escala de valoración en tres niveles: inicio con el numeral (1), es cuando el estudiante está iniciando a amplificar recién los aprendizajes previstos, evidencias y tiene obstáculos para la mejora de la competencia y capacidades; proceso con el numeral (2), se califica al estudiante cuando está avanzando hacia los aprendizajes esperados, pero necesita ayuda durante un período razonable para alcanzarlos; logrado con el numeral (3), que corresponde a los estudiantes que logren evidenciar los aprendizajes previstos.

3.4.1. Escala de Valoración de la Competencia: Crea Proyectos desde los Lenguajes

Artísticos

Tabla 4

Escala de Valoración de la Competencia: Crea Proyectos Desde los Lenguajes Artísticos

Nivel	Escala	Descripción
-------	--------	-------------

Inicio	1-24	Cuando el estudiante muestra dificultad durante el desarrollo de la actividad propuesta, se encuentra por debajo del nivel esperado de la competencia: Presenta una creatividad e imaginación limitada, no tiene idea propia y sigue patrones o copia de otros trabajos. Se considera que necesita mayor tiempo de acompañamiento.
Proceso	25-48	Es cuando el estudiante está en proceso a lograr los aprendizajes previstos de la competencia. Presenta un conocimiento intermedio en expresar, transformar y crear utilizando diversos lenguajes artísticos, en este proceso requieren orientaciones, apoyo, guía para consolidar y mejorar.
Logrado	49-72	Es cuando el estudiante logra evidenciar los aprendizajes previstos de la competencia, ejecuta sin dificultad ⁴ cumple cada uno de los ítems. Esto quiere decir, que explora y experimenta los lenguajes del arte , manipula, explora , combina, describe . Así mismo aplica procesos creativos al representar sus ideas y vivencias a través de los diferentes lenguajes artísticos . por último, socializa sus procesos y proyectos donde muestra, describe sobre su propia creación y valora, manifiesta sobre la creación de los demás.

3.4.2. Escala de Valoración ⁸ de la Dimensión: **Explora y Experimenta los Lenguajes del Arte**

Tabla 5

Escala ⁸ de Valoración de la Dimensión: **Explora y Experimenta los Lenguajes del Arte**

Valoración	Escala	Descripción
Inicio	1-8	Es cuando el niño no es capaz de manipular, explorar, descubrir y combinar en los diferentes lenguajes artísticos.
Proceso	9-16	Se cumple cuando el estudiante tiene cierto grado de dificultad al manipular y explorar los materiales, las texturas, colores, sonidos, de la misma manera dificulta al explorar las posibilidades de su cuerpo, combinar expresiones, movimientos y requiere de una orientación al explorar y experimentar a través de los lenguajes del arte.
Logrado	17-24	Es cuando el niño logra manipular, explorar y describir los diferentes lenguajes artísticos y las

posibilidades de creación de acuerdo a su interés, de igual forma logra combinar y descubrir nuevos efectos, sonidos, expresiones dramáticas y movimientos.

3.4.3. ² Escala de Valoración de la Dimensión: Aplica Procesos Creativos

Tabla 6

Escala de Valoración de la Dimensión: Aplica Procesos Creativos

Valoración	Escala	Descripción
Inicio	1-4	Se dice que el niño está en inicio cuando no es capaz de aplicar procesos creativos al no explorar y experimentar los lenguajes del arte, no es capaz de representar sus ideas y vivencias mediante los lenguajes artísticos.
Proceso	5-8	Es cuando el niño tiene cierto grado de dificultad al representar sus ideas sus vivencias personales mediante los diferentes lenguajes artísticos y necesita motivación constante, acompañamiento, orientación.
Logrado	9-12	Se considera logrado cuando el niño representa sus ideas y vivencias personales sin dificultad alguna, lo hace por iniciativa propia sin ayuda del adulto.

3.4.4. ² Escala de Valoración de la Dimensión: Socializa su Procesos y Proyectos

Tabla 7

Escala de Valoración de la ¹⁰ Dimensión: Socializa su Procesos y Proyectos

Valoración	Escala	Descripción
Inicio	1-12	Se considera que el estudiante está en inicio cuando no es capaz de mostrar ni describir sus propias creaciones, no manifiesta con seguridad sus gustos y disgustos de su propio trabajo, de la misma manera no es capaz de opinar, valorar la creación de sus compañeros.
Proceso	13-24	Se considera en proceso cuando el niño presenta ciertas dificultades al momento de mostrar y describir su creación en los diferentes lenguajes artísticos y de la misma forma dificulta al momento de apreciar valorar y manifestar sobre los trabajos artísticos de los demás.

Logrado	25-36	Se muestra cuando el niño logra mostrar y describir sus creaciones en los diferentes lenguajes artísticos, es decir es capaz de mostrar y describir su trabajo con seguridad y minuciosamente. Del mismo modo manifieste, opine y valore lo que le gusta o no le gusta de las diferentes creaciones artísticas de sus compañeros.
----------------	-------	---

3.5. Procedimiento de Análisis de Datos

Este enfoque descriptivo proporciona una visión detallada de la información recopilada, que se inició con la recolección de datos en la IEI 199 Divina Providencia. Para ello, se observó a la muestra y se utilizó una ficha de observación para obtener y evaluar el diagnóstico sobre el desarrollo de la competencia Crea proyectos desde los lenguajes artísticos, según la valoración de cada dimensión.

Los resultados se presentan organizados por dimensiones en la Primera dimensión: Explora y experimenta los lenguajes del arte: Se observó que el 39% de los estudiantes se encuentra en el nivel de inicio, mientras que el 61% está en proceso, en la segunda dimensión + Aplica procesos creativos: Se observó que el 35% de los estudiantes se encuentra en el nivel de inicio y el 65% está en proceso, en cuanto a la competencia general, se observó que el 30% de los niños están en el nivel inicial y el 70% en el nivel de proceso.

La tabla de frecuencias se empleó como herramienta principal para organizar y resumir los datos, revelando la cantidad de ocurrencias de cada valor o intervalo. Esta estrategia facilitó la identificación de la frecuencia de diferentes categorías, resaltando la presencia de posibles valores atípicos o concentraciones particulares en la distribución.

CAPÍTULO 4

RESULTADOS

4.1. Resultado por Dimensiones

En esta sección se realiza la descripción de los resultados por dimensiones o capacidades obtenidas del desarrollo ¹⁷ de la competencia crea proyectos desde los lenguajes artísticos en los estudiantes de la Institución Educativa Inicial Divina providencia.

4.1.1. Descripción de Resultados de la Dimensión: Explora y Experimenta los Lenguajes del Arte

Tabla 8

Resultados de la Capacidad: Explora y Experimenta los Lenguajes del Arte

Valoración	Puntaje	Frecuencia	Porcentaje
Inicio	1-8	9	39%
Proceso	9-16	14	61%
Logrado	17-24	0	0%
Total		23	100%

En la tabla 8, referido a la dimensión Explora y experimenta los lenguajes del arte, se observa que el 39% se encuentra en el nivel de inicio y el 61% en proceso. Significa que, la mayoría de los estudiantes tienen cierto grado de dificultad al manipular y explorar los materiales, las texturas, colores, sonidos, de la misma manera dificultan al explorar las posibilidades de su cuerpo, combinar expresiones, movimientos y requiere de una orientación al explorar y experimentar a través de los lenguajes del arte, lo que sugiere que están en camino de alcanzar los aprendizajes previstos; quiere decir, que los niños todavía necesitan explorar y aprender más sobre diferentes tipos de arte, se encuentran en las etapas iniciales o de proceso, por lo mismo necesitan ser guiados y apoyados para alcanzar un mejor desempeño.

4.1.2. Descripción de Resultados de la Dimensión: Aplica Procesos Creativos

Tabla 9

Resultados de la Dimensión: Aplica Procesos Creativos

Valoración	Puntaje	Frecuencia	Porcentaje
Inicio	1-4	8	35%
Proceso	5-8	15	65%
Logrado	9-12	0	0%
Total		23	100%

En la tabla 9, referido a la dimensión Aplica procesos creativos, se observa que, el 35% de estudiantes se encuentran en el nivel de inicio y el 65% se ubican en el nivel de proceso. Significa que, la mayoría de los estudiantes tienen cierto grado de dificultad al

representar sus ideas y vivencias personales mediante el lenguaje gráfico plástico, de la misma manera dificultan al expresarse y comunicarse mediante el lenguaje dramático, de la misma forma tienen cierto grado de dificultad al crear sonidos nuevos, combinar sonidos corporales con material concreto, así como también muestran dificultad al crear y combinar diversos movimientos corporales, lo que sugiere que están en camino de alcanzar los aprendizajes previstos; es decir que, los niños necesitan usar su imaginación al crear nuevas cosas mediante los diferentes lenguajes artísticos así aplicar técnicas creativas, los niños se encuentran en las etapas iniciales o de proceso, por lo mismo necesitan ser guiados y apoyados para alcanzar un mejor desempeño.

4.1.3. Resultados de la Dimensión: *Socializa sus Procesos y Proyectos*

Tabla 10

Resultados de la Dimensión: *Socializa sus Procesos y Proyectos*

Valoración	Puntaje	Frecuencia	Porcentaje
Inicio	1-12	10	43%
Proceso	13-24	13	57%
Logrado	25-36	0	0%
Total		23	100%

En la tabla 10, referido a la dimensión Socializa sus procesos y proyectos, se visualiza que el 43% de estudiantes se ubican en el nivel de inicio y el 57% de estudiantes se encuentran en el nivel de proceso. Significa que, la mayoría de los estudiantes tienen cierto grado de dificultad al mostrar y describir sus creaciones en los diferentes lenguajes artísticos, tienen debilidades al manifestar lo que le gusta y no gusta de su proyecto de la misma manera dificultan al momento de apreciar valorar sobre los trabajos artísticos de los demás, vale decir

que los estudiantes se encuentran en camino a alcanzar los aprendizajes esperados; por lo mismo necesitan ser guiados y apoyados para alcanzar un mejor desempeño.

4.2. Resultado General

4.2.1. Variable de Estudio: *Crea Proyectos Desde los Lenguajes Artísticos*

Tabla 11

Resultado General de la Variable: *Crea Proyectos Desde los Lenguajes Artísticos*

Valoración	Puntaje	Frecuencia	Porcentaje
Inicio	1-24	7	30%
Proceso	25-48	16	70%
Logrado	49-72	0	0%
Total		23	100%

En la tabla 11, referido a la competencia Crea proyectos desde los lenguajes artísticos, se observa el 30% de niños están en el nivel inicial y el 70% en el nivel de proceso. Significa que, la mayoría de los estudiantes tienen cierto grado de dificultad en su creatividad e imaginación, no tiene idea propia y siguen patrones o copia de otros trabajos, de la misma forma tiene dificultades en las 3 dimensiones, vale decir que, los niños están camino a alcanzar los aprendizajes esperados; por lo tanto, necesitan ser guiados y apoyados para alcanzar un mejor desempeño.

CONCLUSIONES

Primera: La investigación evidencia que la mayoría (70%) de los estudiantes se encuentran en el nivel de proceso en la competencia Crea proyectos desde los lenguajes artísticos.

Significa que, presentan creatividad e imaginación limitada, no tienen idea propia y siguen patrones o copia de otros trabajos; es decir, tienen dificultades en las 3 dimensiones: Explora y experimenta los lenguajes del arte, Aplica procesos creativos, Socializa sus procesos y proyectos; los niños están camino a alcanzar los aprendizajes esperados.

Segunda: Existe suficiente evidencia estadística para confirmar que, la mayoría (61%) de los estudiantes se encuentran en el nivel de proceso en la capacidad Explora y experimenta los lenguajes del arte. Vale decir que, tienen cierto grado de dificultad al manipular y explorar los materiales, las texturas, colores, sonidos, de la misma manera dificulta al explorar las posibilidades de su cuerpo, combinar expresiones, movimientos y requiere de una orientación al explorar y experimentar a través de los lenguajes del arte, lo que sugiere que están en camino de alcanzar los aprendizajes previstos; cabe mencionar, que necesitan explorar y aprender más sobre diferentes tipos de arte, se encuentran en las etapas iniciales o de proceso, por lo mismo necesitan ser guiados, apoyados para alcanzar un mejor desempeño.

Tercera: La evidencia estadística es suficiente para afirmar que la mayoría (65%) se encuentran en el nivel de proceso en la capacidad Aplica procesos creativos. Significa que, los estudiantes tienen cierto grado de dificultad al representar sus ideas, vivencias personales y al expresarse mediante el lenguaje gráfico plástico y dramático, del mismo modo tienen limitaciones al crear sonidos nuevos, combinar sonidos corporales con material concreto, así como también muestran dificultad al crear y combinar diversos movimientos corporales, los

estudiantes necesitan usar su imaginación al aplicar y crear nuevas cosas mediante los diferentes lenguajes artísticos, cabe recalcar que se encuentran en las etapas iniciales o de proceso, por lo mismo necesitan ser encaminados y apoyados para alcanzar un mejor desempeño.

Cuarta: Los datos testimonian para afirmar que ¹⁸ la mayoría (57%) de los estudiantes se encuentran en el nivel de proceso en la capacidad Socializa sus procesos y proyectos.

Significa que, la mayoría de los estudiantes no son capaces o tienen cierto grado de dificultad al mostrar y describir sus creaciones en los diferentes lenguajes artísticos, tienen debilidades al manifestar lo que les gusta y no les gusta de su proyecto, de la misma forma dificultan al momento de apreciar valorar sobre los trabajos artísticos de los demás, al manifestar criticar, apreciar sus creaciones y emitir un valor sobre el trabajo de otros; vale decir que, los niños se encuentran en las etapas iniciales o de proceso, por lo mismo necesitan ser guiados y apoyados para alcanzar un mejor desempeño.

RECOMENDACIONES

1. Se recomienda a la UGEL – Abancay, implementar programas de capacitación continua para los docentes, enfocándose en metodologías innovadoras que promuevan la creatividad, proveer a las instituciones educativas con recursos adecuados y materiales artísticos variados para que los estudiantes puedan experimentar con diferentes medios y técnicas, facilitando la exploración y el desarrollo de proyectos creativos, de la misma manera desarrollar y adoptar sistemas de evaluación que valoren no solo los productos finales sino también los procesos creativos, incentivando a los estudiantes a tomar riesgos y experimentar sin miedo al error, promover la participación activa de las familias y la comunidad en actividades artísticas escolares, creando un entorno de apoyo y valorización ¹² de la creatividad y la expresión artística.
2. A la comunidad educativa, la directora, plana docente, tomar en cuenta los resultados de esta investigación diagnóstica y prestarle importancia ² al desarrollo de esta competencia **Crea proyectos desde los lenguajes artísticos**, implementar espacios, brindar diversos materiales, que propicien momentos y actividades donde los niños puedan explorar, experimentar, transformar, expresar sus emociones, ideas y creatividad mediante los diferentes lenguajes artísticos.
3. ²⁰ A los padres de familia, ofrezcan a sus hijos diversos materiales para explorar y ser creativos, designen un espacio en casa donde puedan jugar y crear sin preocuparse por ensuciar, fomenten el juego libre para que inventen historias, se disfracen y construyan; animen a explorar la naturaleza y usar elementos como hojas, piedras en sus creaciones, reduzcan el tiempo frente a pantallas, elogien el esfuerzo y la imaginación de sus hijos, eviten críticas negativas y pregunten sobre sus ideas y procesos mostrando interés y apoyo,

dejen que tomen decisiones en sus actividades, aprendan de sus errores y sean participes en actividades creativas, como pintar, cocinar, actuar, cantar.

4. Se recomienda a los estudiantes que concluyen su formación inicial docente, tener en cuenta el Programa Curricular de Educación Inicial, para poder apoyar a los niños en el desarrollo de su creatividad y curiosidad mediante los diferentes lenguajes artísticos, de la misma manera tomar iniciativa en su proyecto de investigación y plantear alternativas pedagógicas para el desarrollo de la competencia Crea Proyectos desde los Lenguajes Artísticos.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Coll, F. (14 de febrero del 2024). *Economipedia*
<https://economipedia.com/definiciones/proyecto.html>
- Grupoguard (2013-2024). *Las manifestaciones artístico-culturales en la educación peruana*. Blog
<https://grupoguard.com/blog/manifestaciones-artistico-culturales-educacion-peruana/>
- Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, P. (2014). *Metodología de la investigación* (6a. ed.). México D.F.: McGraw-Hill de España S. L.
<https://www.esup.edu.pe/wp-content/uploads/2020/12/2.%20Hernandez,%20Fernandez%20y%20Baptista-Metodolog%C3%ADa%20Investigacion%20Cientifica%206ta%20ed.pdf>
- Hernández-Sampieri, R. & Mendoza, C (2018). *Metodología de la investigación. Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. McGraw-Hill.
http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1990-86442021000500260
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5476029>
- MEN (2014). *El Arte en la Educación Inicial*. Bogotá-Colombia
https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-341813_archivo_pdf_educacion_inicial.pdf
- MINEDU (2012). *Diseño Curricular de la Educación Básica Regular*.
<http://www.minedu.gob.pe/normatividad/reglamentos/DisenoCurricularNacional.pdf>
- MINEDU (2013). *Rutas de aprendizaje. Desarrollo de la Comunicación II ciclo: ¿Qué y cómo aprenden nuestros niños y niñas?*
<https://repositorio.minedu.gob.pe/handle/20.500.12799/3732>

- MINEDU (2016), *Currículo Nacional de la Educación Básica*. (1a. ed.) Lima-Perú
<http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/curriculo-nacional-de-la-educacion-basica.pdf>
- MINEDU (2016), *Programa curricular de Educación Inicial*. (1a. ed.). Lima-Perú
<http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacion-inicial.pdf>
- MINEDU (2019). *Norma que regula los Instrumentos de Gestión de las Instituciones Educativas y Programas de Educación Básica*. RD 011-2019
<https://repositorio.minedu.gob.pe/bitstream/handle/20.500.12799/6246/Norma%20que%20regula%20los%20instrumentos%20de%20gesti%C3%B3n%20de%20las%20instituciones%20educativas%20y%20programas%20de%20educaci%C3%B3n%20b%C3%A1sica.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- MINEDU (2019). *Guía de Orientación para Desarrollar Proyectos de Aprendizaje en Educación Inicial*. <https://repositorio.minedu.gob.pe/handle/20.500.12799/6517>
- MINEDUC (2013). *Orientaciones pedagógicas para implementar Lenguajes Artísticos en la escuela*. <https://artistica.mineduc.cl/wp-content/uploads/sites/58/2016/04/Orientaciones-pedagogicas-para-implementar-lenguajes-artisticos-en-la-EScuela.pdf>
- Ministerio de Educación Nacional (2014). *El arte en la educación inicial: Documento N°. 21 serie de Orientaciones Pedagógicas para la Educación Inicial en el Marco de la Atención Integral*. <http://www.omep.org.uy/wp-content/uploads/2015/09/el-arte-en-la-ed-inicial.pdf>

- Miñana, C. (1999). *El Método de Proyectos*. Editorial programa Red universidad nacional de Colombia. https://www.humanas.unal.edu.co/red/files/9612/7248/4193/Articulos-metodo_proyectos.pdf
- OEI (Organización de estados Iberoamericanos para la Educación, la Ciencia y la Cultura)- MINED (2021) *Jugando con las Grafoplásticas*.
<https://oei.int/oficinas/nicaragua/publicaciones/metodologia-de-arte-y-juego-modulo-iii-jugando-con-las-grafoplasticas>
- Ugalde M. (1989). *El Lenguaje Caracterización de sus formas Fundamentales* (Vol. 1)
- Villamizar, G. (2012). *La creatividad desde la perspectiva de estudiantes universitarios*.
Revista Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación (2012) -
Volumen 10, Número 2. <https://www.redalyc.org/pdf/551/55124596015.pdf>
- Zuloeta E., Rojas N. y Caramutti V. (2021). *La creatividad en estudiantes educación inicial*.
http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1990-86442021000500260

ANEXOS

ANEXO 1: Matriz de Consistencia.

Título: Desarrollo de la competencia crea proyectos desde los lenguajes artísticos de los niños de 5 años de la IEI N°199 Divina Providencia, Abancay,

Problema	Objetivos	VARIABLES/ Dimensiones	Metodología
<p>Problema General</p> <p>¿Cuál es el nivel de desarrollo de la competencia Crea proyectos desde los lenguajes artísticos en los niños y niñas de 5 años de la IEI N° 199 Divina Providencia de la ciudad de Abancay en el año 2023?</p>	<p>Objetivo General</p> <p>Determinar el nivel de desarrollo de la competencia Crea proyectos desde los lenguajes artísticos en los niños y niñas de 5 años de la IEI N° 199 Divina Providencia de la ciudad de Abancay en el año 2023.</p>	<p>Variable:</p> <p>Crea Proyectos desde los Lenguajes Artísticos</p>	<p>Tipo de investigación: Cuantitativo Descriptivo.</p> <p>Diseño de investigación: No experimental.</p> <p>Diagrama: GO</p> <p>Población: IEI N° 199 Divina Providencia</p> <p>Muestra: Aula Patitos Obedientes/23 niños.</p>
<p>Problemas Específico</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Cuál es el nivel de desarrollo de la capacidad Explora y experimenta los lenguajes del arte en los niños y niñas de 5 años de la IEI N° 199 Divina Providencia de la ciudad de Abancay en el año 2023? • ¿Cuál es el nivel de desarrollo de la capacidad Aplica procesos creativos en los niños y niñas de 5 años de la IEI N° 199 Divina Providencia de la ciudad de Abancay en el año 2023? • ¿Cuál es el nivel de desarrollo de la capacidad Socializa sus procesos y proyectos en los niños y niñas de 5 años de la IEI N° 199 Divina Providencia de la ciudad de Abancay en el año 2023? 	<p>Objetivos Específicos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Identificar el nivel del desarrollo de la capacidad Explora y experimenta los lenguajes del arte en los niños y niñas de 5 años de la IEI N° 199 Divina Providencia de la ciudad de Abancay en el año 2023. • Identificar el nivel de desarrollo de la capacidad Aplica procesos creativos en los niños y niñas de 5 años de la IEI N° 199 Divina Providencia de la ciudad de Abancay en el año 2023. • Identificar el nivel de desarrollo de la capacidad Socializa sus procesos y proyectos en los niños y niñas de 5 años de la IEI N° 199 Divina Providencia de la ciudad de Abancay en el año 2023. 	<p>Dimensiones:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Explora y Experimenta los Lenguajes del Arte. • Aplica Procesos Creativos. • Socializa sus Procesos y Proyectos. 	<p>Técnicas e Instrumentos de Recolección de Datos: Técnica: Observación. Instrumento: Ficha de observación. Método de Análisis de Datos</p>

2023.

ANEXO 2: Matriz de Operacionalización de Variables

Variable	Dimensiones	Indicadores	Ítems
Explora y Experimenta los Lenguajes del Arte.	Explora de manera individual y grupal diversos materiales gráfico plásticos, dramáticos, sonidos musicales y las posibilidades de movimiento (danza), de acuerdo con sus necesidades e intereses		<ul style="list-style-type: none"> ● Manipula y explora diversos materiales gráfico plásticos y describe las posibilidades de creación con ellos de acuerdo a sus intereses. ● Manipula y explora diversos materiales de dramatización y describe las posibilidades de creación de acuerdo a sus necesidades. ● Manipula y explora los sonidos que puede generar con su cuerpo y con diversos objetos musicales de acuerdo a sus intereses. ● Explora y expresa las posibilidades de movimiento que puede realizar con su cuerpo para expresar ideas y sentimientos desde sus posibilidades.
Crea Proyectos desde los Lenguajes Artísticos		Descubre los efectos que producen al combinar materiales gráfico plástico, de dramatización, musicales y danza	<ul style="list-style-type: none"> ● Combina materiales gráfico plásticos y descubre los efectos que producen. ● Combina diversas expresiones dramáticas y descubre las acciones que puede realizar, los gestos, movimientos, palabras, etc. ● Descubre diferentes sonidos al combinar diversos materiales concretos, con su cuerpo, extremidades y aparato fonológico. ● Combina diversos movimientos corporales y descubre los efectos y cambios que se produce en su cuerpo.
Aplica procesos creativos.	Representa ideas acerca de sus vivencias personales y del lenguaje gráfico plástico.		<ul style="list-style-type: none"> ● Representa sus ideas y vivencias personales mediante el lenguaje gráfico plástico.

contexto en el que se desenvuelve usando el lenguaje gráfico plástico, dramatización, musical y danza.

- Representa ideas y vivencias personales mediante el lenguaje de la dramatización.
- Representa sus ideas y vivencias personales mediante el lenguaje musical.
- Representa sus ideas y vivencias personales mediante el lenguaje de movimiento.

Socializa sus Procesos y Proyectos.

Muestra su creación gráfico plástica, dramática, musical, danza y observa las creaciones de otros.

- Muestra y describe sus creaciones gráficas plásticas.
- Muestra y describe sus creaciones dramáticas.
- Muestra y describe sus creaciones musicales.
- Muestra y describe sus creaciones de movimiento.

Valora su creación gráfico plástico, dramática, musical y de danza a solicitud de la docente, manifiesta lo que le gusta de la experiencia o de su proyecto creado.

- Manifiesta lo que le gusta y no le gusta de su proyecto gráfico plástico.
- Manifiesta lo que le gusta y no le gusta de su proyecto dramático.
- Manifiesta lo que le gusta y no le gusta de su proyecto musical.
- Manifiesta lo que le gusta y no le gusta de su proyecto de movimiento.

Manifiesta lo que le gusta del proyecto gráfico plástico, dramática, musical y danza de otros.

- Manifiesta lo que le gusta y no le gusta del proyecto gráfico plástico de otros.
- Valora y manifiesta lo que le gusta y no le gusta del proyecto dramático de otros
- Valora y manifiesta lo que le gusta y no le gusta del proyecto musical de otros.
- Valora y manifiesta lo que le gusta y no le gusta del proyecto de movimiento de otros.

ANEXO 3: Matriz de Instrumento de Recajo de Datos

VARIABLES	DIMENSIÓN	INDICADOR	ITEMS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN																				
				INICIO	EN PROCESO 2	LOGRADO 3	RELACIÓN ENTRE LA VARIABLE Y LA DIMENSIÓN		RELACIÓN ENTRE EL INDICADOR Y EL ITEM		RELACIÓN ENTRE EL ITEM Y LA OPCIÓN DE RESPUESTA		Observación											
							SI	NO	SI	NO	SI	NO												
CREA PROYECTOS DESDE LOS LENGUAJES ARTÍSTICOS.	EXPLORA Y EXPERIMENTA LOS LENGUAJES DEL ARTE.	-Explora de manera individual y grupal diversos materiales gráfico plásticos, dramáticos, sonidos musicales y las posibilidades de movimiento (danza), de acuerdo con sus necesidades e intereses.	Manipula y explora diversos materiales gráfico plásticos y describe las posibilidades de creación con ellos de acuerdo a sus intereses. Manipula y explora diversos materiales de dramatización y describe las posibilidades de creación de acuerdo a sus intereses. Manipula y explora los sonidos que puede generar con su cuerpo y con diversos objetos musicales de acuerdo a sus intereses. Explora y expresa las posibilidades de movimiento que puede realizar con su cuerpo para expresar ideas y sentimientos.																					
CREA PROYECTOS DESDE LOS LENGUAJES ARTÍSTICOS.	EXPLORA Y EXPERIMENTA LOS LENGUAJES DEL ARTE.	-Descubre los efectos que producen al combinar materiales gráfico plástico, dramatización, musicales y danza.	Combina materiales gráfico plásticos y descubre los efectos que producen. Combina diversas expresiones dramáticas y descubre las acciones que puede realizar, los gestos, movimientos, palabras, etc. Descubre diferentes sonidos al combinar diversos materiales concretos, con su cuerpo, extremidades y aparato fonológico. Combina diversos movimientos corporales y descubre los efectos y cambios que se produce en su cuerpo.																					

VARIABLES		ITEMS		CRITERIOS DE EVALUACIÓN									
-----------	--	-------	--	-------------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--

		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
CREA PROYECTOS DESDE LOS LENGUAJES ARTÍSTICOS.	SOCIALIZA SUS PROCESOS Y PROYECTOS	Muestra su creación gráfico plástica, dramática, musical, danza y observa las creaciones de otros.	Muestra y describe sus creaciones gráfico plásticas.						
			Muestra y describe sus creaciones dramáticas.						
			Muestra y describe sus creaciones musicales.						
			Muestra y describe sus creaciones de movimiento.						
		Valora su creación gráfico plástico, dramática, musical y de danza a solicitud de la docente.	Manifiesta lo que le gusta y no le gusta de su proyecto plástico.						
		manifiesta lo que le gusta de la experiencia o de su proyecto creado.	Manifiesta lo que le gusta y no le gusta de su proyecto dramático						
			Manifiesta lo que le gusta y no le gusta de su proyecto musical.						
			Manifiesta lo que le gusta y no le gusta de su proyecto de movimiento.						
			Valora y manifiesta lo que le gusta y no le gusta del proyecto gráfico plástico de otros.						
			Valora y manifiesta lo que le gusta y no le gusta del proyecto dramático de otros.						
	Valora y manifiesta lo que le gusta y no le gusta del proyecto musical de otros.								
	Valora y manifiesta lo que le gusta y no le gusta del proyecto de movimiento de otros.								

ANEXO 4: Instrumento de Recajo de Datos

FICHA DE OBSERVACIÓN DEL DESARROLLO DE LA COMPETENCIA “CREA PROYECTOS DESDE LOS LENGUAJES ARTÍSTICOS”.

I. DATOS GENERALES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA:

Nombre de la IEI	Divina Providencia	N° 199
Av. Jr. Calle. Urb.	Av. Mariño 100	

II. DATOS DEL NIÑO O NIÑA:

Apellidos y nombres				
Aula	Patitos Obedientes	Fecha	Edad	5 años

III. DATOS DE LA OBSERVADORA:

Apellidos y nombres	Huamani Lima Milinda. Onque Galvez Leticia Aurora.
---------------------	---

IV. ITEMS DE LA COMPETENCIA CREA PROYECTOS DESDE LOS LENGUAJES ARTÍSTICOS.

4.1. EXPLORA Y EXPERIMENTA LOS LENGUAJES DEL ARTE:

N°	Ítems	1	2	3	Observación
1	Manipula y explora diversos materiales gráfico plásticos y describe las posibilidades de creación con ellos de acuerdo a sus intereses.				
2	Manipula y explora diversos materiales de dramatización y describe las posibilidades de creación de acuerdo a sus intereses.				
3	Manipula y explora los sonidos que puede generar con su cuerpo y con diversos objetos musicales de acuerdo a sus intereses.				
4	Explora y expresa las posibilidades de movimiento que puede realizar con su cuerpo para expresar ideas y sentimientos.				
5	Combina materiales gráfico plásticos y descubre los efectos que producen.				
6	Combina diversas expresiones dramáticas y descubre las acciones que puede realizar, los gestos, movimientos, palabras, etc.				
7	Descubre diferentes sonidos al combinar diversos materiales concretos, con su cuerpo, extremidades y aparato fonológico.				
8	Combina diversos movimientos corporales y descubre los efectos y cambios que se produce en su cuerpo.				

4.2. APLICA PROCESOS CREATIVOS.

N°	Ítems	1	2	3	Observación
1	Representa sus ideas y vivencias personales mediante el lenguaje gráfico plástico.				
2	Representa ideas y vivencias personales mediante el lenguaje de la dramatización.				
3	Representa sus ideas y vivencias personales mediante el lenguaje musical.				
4	Representa sus ideas y vivencias personales mediante el lenguaje de movimiento.				

4.3. SOCIALIZA SUS PROCESOS Y PROYECTOS.

N°	Ítems	1	2	3	Observación
1	Muestra y describe sus creaciones gráfico plásticas.				
2	Muestra y describe sus creaciones dramáticas.				
3	Muestra y describe sus creaciones musicales.				
4	Muestra y describe sus creaciones de movimiento.				
5	Manifiesta lo que le gusta y no le gusta de su proyecto gráfico plástico.				
6	Manifiesta lo que le gusta y no le gusta de su proyecto dramático.				
7	Manifiesta lo que le gusta y no le gusta de su proyecto musical.				
8	Manifiesta lo que le gusta y no le gusta de su proyecto de movimiento.				
9	Valora y manifiesta lo que le gusta y no le gusta del proyecto gráfico plástico de otros.				
10	Valora y manifiesta lo que le gusta y no le gusta del proyecto dramático de otros.				
11	Valora y manifiesta lo que le gusta y no le gusta del proyecto musical de otros.				

12	Valora y manifiesta lo que le gusta y no le gusta del proyecto de movimiento de otros.				
-----------	--	--	--	--	--

V. NIVEL DE LOGRO.

INICIO 1	PROCESO 2	LOGRADO 3
<p>Cuando el niño muestra dificultad durante el desarrollo de la actividad propuesta, se encuentra por debajo del nivel esperado de la competencia: Presenta una creatividad e imaginación limitada, no tiene idea propia y sigue patrones o copia de otros trabajos. Se considera que necesita mayor tiempo de acompañamiento.</p>	<p>Cuando el estudiante está en camino a lograr los aprendizajes previstos. Presenta un conocimiento intermedio que requiere de orientaciones, apoyo, guía para consolidar y mejorar. Pero aún le falta desarrollar</p>	<p>Cuando el estudiante logre evidenciar los aprendizajes previstos. Esto quiere decir, que demuestra aprendizajes que van más allá del nivel esperado.</p>



Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública-
EESPP
RA. N° 0244-2020-MINEDU

FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

NOMBRE DE INSTRUMENTO: Ficha de observación.

OBJETIVO: El objetivo del instrumento de evaluación es medir el nivel de desarrollo de la competencia crea proyectos desde los lenguajes artísticos.

DIRIGIDO A: Este instrumento está dirigido a los niños y niñas de 5 años del aula "Patitos obedientes", de la Institución Educativa Inicial N° 199 "Divina Providencia"

APELLIDOS Y NOMBRES DEL EVALUADOR:

Saret Irene Ortiz Coello

VALORACIÓN DEL INSTRUMENTO:

Excelente	Muy bueno	Bueno	Regular	Deficiente
		X		

Saret Irene Ortiz Coello

FIRMA DEL EVALUADOR

MATRIZ DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

TÍTULO: DESARROLLO DE LA COMPETENCIA "CREA PROYECTOS DESDE LOS LENGUAJES ARTÍSTICOS" DE LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA IEI N° 199 DIVINA PROVIDENCIA, ABANCAY, 2023.

VARIABLES	DIMENSIÓN	INDICADOR	ITEMS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN										Observación				
				INICIO 1		EN PROCESO 2		LOGRADO 3		RELACION ENTRE LA DIMENSIÓN Y EL INDICADOR		RELACION ENTRE EL INDICADOR Y EL ITEM			RELACION ENTRE EL ITEM Y LA OPCION DE RESPUESTA			
				SI	N	O	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI		NO			
CREA PROYECTOS DESDE LOS LENGUAJES ARTÍSTICOS	EXPLORA Y EXPERIMENTA LOS LENGUAJES DEL ARTE.	-Explora de manera individual y grupal diversos materiales plásticos, dramáticos, musicales y las posibilidades de movimiento (danza), de acuerdo con sus necesidades e intereses.	Manipula y explora diversos materiales grafo plásticos y describe las posibilidades de creación con ellos de acuerdo a sus intereses.	<input checked="" type="checkbox"/>			<input checked="" type="checkbox"/>			<input checked="" type="checkbox"/>			<input checked="" type="checkbox"/>					
			Manipula y explora diversos materiales de dramatización y describe las posibilidades de creación de acuerdo a sus intereses.	<input checked="" type="checkbox"/>			<input checked="" type="checkbox"/>			<input checked="" type="checkbox"/>			<input checked="" type="checkbox"/>			<input checked="" type="checkbox"/>		
			Manipula y explora los sonidos que puede generar con su cuerpo y con diversos objetos musicales de acuerdo a sus intereses.	<input checked="" type="checkbox"/>			<input checked="" type="checkbox"/>			<input checked="" type="checkbox"/>			<input checked="" type="checkbox"/>			<input checked="" type="checkbox"/>		
			Explora y expresa las posibilidades de movimiento que puede realizar con su cuerpo para expresar ideas y sentimientos.	<input checked="" type="checkbox"/>			<input checked="" type="checkbox"/>			<input checked="" type="checkbox"/>			<input checked="" type="checkbox"/>					
			Combina materiales grafo plásticos y descubre los efectos que producen.	<input checked="" type="checkbox"/>			<input checked="" type="checkbox"/>			<input checked="" type="checkbox"/>			<input checked="" type="checkbox"/>					
			Combina diversas expresiones dramáticas y descubre las acciones que puede realizar los gestos, movimientos, palabras, etc.	<input checked="" type="checkbox"/>			<input checked="" type="checkbox"/>			<input checked="" type="checkbox"/>			<input checked="" type="checkbox"/>					
			Descubre diferentes sonidos al combinar diversos materiales concretos, con su cuerpo, extremidades y aparato fonológico.	<input checked="" type="checkbox"/>			<input checked="" type="checkbox"/>			<input checked="" type="checkbox"/>			<input checked="" type="checkbox"/>					
			Combina diversos movimientos corporales y descubre los efectos y cambios que se produce en su cuerpo.	<input checked="" type="checkbox"/>			<input checked="" type="checkbox"/>			<input checked="" type="checkbox"/>			<input checked="" type="checkbox"/>					



Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública-
EESPP
RM N° 0244-2020-MINEDU

FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

NOMBRE DE INSTRUMENTO: Ficha de observación.

OBJETIVO: El objetivo del instrumento de evaluación es medir el nivel de desarrollo de la competencia crea proyectos desde los lenguajes artísticos.

DIRIGIDO A: Este instrumento está dirigido a los niños y niñas de 5 años del aula "Patitos obedientes", de la Institución Educativa Inicial, N° 199 "Divina Providencia"

APELLIDOS Y NOMBRES DEL EVALUADOR:

Pinto Padua Néstor

VALORACIÓN DEL INSTRUMENTO:

Excelente	Muy bueno	Bueno	Regular	Deficiente
		<i>X</i>		

[Firma]
FIRMA DEL EVALUADOR

MATRIZ DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

TÍTULO: DESARROLLO DE LA COMPETENCIA "CREA PROYECTOS DESDE LOS LENGUAJES ARTÍSTICOS" DE LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA IEI N° 199 DIVINA PROVIDENCIA, ABAUCA, 2023.

VARIABLES	DIMENSIÓN	INDICADOR	ITEMS											
			INICIO 1	EN PROCESO 2	LOGRADO 3	CRITERIOS DE EVALUACIÓN			RELACIÓN ENTRE EL INDICADOR Y EL ÍTEM		RELACIÓN ENTRE EL ÍTEM Y LA OPCIÓN DE RESPUESTA	Observación		
			SI	N	O	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
CREA PROYECTOS DESDE LOS LENGUAJES ARTÍSTICOS.	EXPLORA Y EXPERIMENTA LOS LENGUAJES DEL ARTE.	-Explora de manera individual y grupal diversos materiales de grafo dramáticos, musicales y las posibilidades de movimiento (danza), de acuerdo con sus necesidades e intereses.	X			X		X		X		X		
		-Descubre los efectos que producen al combinar materiales de grafo plástico, de dramatización, musicales y danza.	X			X		X		X		X		
		Manipula y explora diversos materiales grafo plásticos y describe las posibilidades de creación con ellos de acuerdo a sus intereses.	X			X		X		X		X		
		Manipula y explora diversos materiales de dramatización y describe las posibilidades de creación de acuerdo a sus intereses.	X			X		X		X		X		
		Manipula y explora los sonidos que puede generar con su cuerpo y con diversos objetos musicales de acuerdo a sus intereses.	X			X		X		X		X		
		Explora y expresa las posibilidades de movimiento que puede realizar con su cuerpo para expresar ideas y sentimientos.	X			X		X		X		X		
		Combina materiales grafo plásticos y descubre los efectos que producen.	X			X		X		X		X		
		Combina diversas expresiones dramáticas y descubre las acciones que puede realizar, los gestos, movimientos, palabras, etc.	X			X		X		X		X		
		Descubre diferentes sonidos al combinar diversos materiales concretos, con su cuerpo, extremidades y aparato fonológico.	X			X		X		X		X		
		Combina diversos movimientos corporales y descubre los efectos y cambios que se produce en su cuerpo.	X			X		X		X		X		

Verbo

FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

NOMBRE DE INSTRUMENTO: Ficha de observación.

OBJETIVO: El objetivo del instrumento de evaluación es medir el nivel de desarrollo de la competencia crea proyectos desde los lenguajes artísticos.

DIRIGIDO A: Este instrumento está dirigido a los niños y niñas de 5 años del aula "Patitos obedientes", de la Institución Educativa Inicial N° 199 "Divina Providencia"

APELLIDOS Y NOMBRES DEL EVALUADOR:

TEVES CCANIRE TEFICO

VALORACIÓN DEL INSTRUMENTO:

Excelente	Muy bueno	Bueno	Regular	Deficiente
		X		

TEVES CCANIRE
FIRMA DEL EVALUADOR

ANEXO 7: Actividades para Recojo de Información



DISEÑO DE TALLER DE LENGUAJE GRAFO-PLASTICO N° 1

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. I. E. I.	Divina Providencia				
1.2. AULA:	Patitos Obedientes	EDAD:	5 AÑOS	N ° DE NIÑO(A)S	23
1.3. PROFESOR (A) DE AULA:	Nancy Falcon Palomino				
1. INVESTIGADORES:	Melinda Huamani Lima. Leticia Aurora Onque Galvez.				
1.5. LUGAR:	ABANCAY	FECHA:	23-06-2023	DURACIÓN:	45.

II. PLANIFICACIÓN:

TÍTULO DEL TALLER: Creando con las hojas de papel orco iris					
ÁREA PRINCIPAL/ SEGUNDA COMPETENCIA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	CRITERIO DE EVALUACIÓN	EVIDENCIA
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 o grupal diversos materiales de acuerdo con sus necesidades e intereses. Representa ideas acerca de sus vivencias personales. Muestra sus creaciones y observa las creaciones de otros. Describe lo que ha creado. 	Exploran, crean de manera libre usando papel bond arco iris del color de su preferencia.	Creaciones de los niños. (fotos y videos)

III. SECUENCIA DIDACTICA DEL TALLER

PROCESOS PEDAGÓGICOS	PROCESO LÓGICO DE CONSTRUCCIÓN	MATERIALES RECURSOS
INICIO/Asamblea Motivación- Preparación del espacio y de los materiales	<ul style="list-style-type: none"> Recordamos nuestras normas de clases y proponemos las normas para nuestra actividad. Escuchan una situación: niños y niñas el día de ayer me han regalado papel bond a colores y me dijeron ¿qué pueden crear tus niños con este papel bond a colores? <ul style="list-style-type: none"> ✓ ¿Se podrá hacer algo con este papel bond? ✓ ¿Qué podemos crear con este papel bond? ✓ ¿Cómo lo haremos? Los niños y niñas escuchan el propósito: El día de hoy vamos a crear lo que más nos gusta usando el papel bond del color que nos gusta. Los niños y niñas se ubican en sus grupos de trabajo establecidos. Observan diferentes materiales: goma, papel bond de diferentes colores y responden a las siguientes preguntas: <ul style="list-style-type: none"> ✓ ¿Qué material observan? ✓ ¿En qué podemos transformar este papel bond de diferentes colores? ✓ ¿Qué podemos crear usando este papel arco iris? ✓ ¿Qué materiales más vamos a necesitar? 	Situación. Parlante. Micrófono. Música de fondo. Papel bond blanco y arcoíris. Goma. Tijeras.

<p>DESARROLLO Exploración del material. Ejecución de la actividad.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Cada grupo establecido reciben un papel bond del color de su preferencia • De manera individual crean a partir de su imaginación haciendo uso del papel bond. • Los niños usan más de un color del papel bond según su interés • Durante la ejecución de la actividad, reciben materiales de apoyo, goma, tijera, etc. • consultan cuando tienen alguna dificultad o duda a la docente. • Reciben orientación durante la ejecución de la actividad. 	
<p>CIERRE (comunicación o verbalización de la actividad.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Al finalizar cada niño pega su trabajo en la pizarra • Cada niño describe y socializa su trabajo creado respondiendo a las siguientes preguntas: <ul style="list-style-type: none"> ✓ ¿Qué creaste? ✓ ¿Cómo lo hiciste? ✓ ¿Por qué creaste? ✓ ¿Todas las creaciones son iguales? ¿Por qué? • Metacognición • Responden a las siguientes preguntas: <ul style="list-style-type: none"> ✓ ¿Qué dificultades tuvieron? ✓ ¿Qué te gusto más? ¿Por qué? ✓ ¿Qué otras cosas más pueden crear con las plastilinas? 	

IV. RECURSOS:

Material para crear: papel bond a colores, goma, tijeras.

FIRMA DEL PRACTICANTE	Vº Bº DOCENTE DE PRÁCTICA	Vº Bº DOCENTE DE AULA
	<p>E.E.S.P.P. LA SALLE - ABANCAY  Janet Irene Ortiz Ccoillo DOCENTE</p>	

DISEÑO DE TALLER DE LENGUAJE DRAMÁTICO N° 2

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. I. E. I.	N°199 Divina Providencia				
1.2. AULA:	Patitos Obedientes	EDAD:	5 años	N ° DE NIÑO(A)S	23
1.3. PROFESOR (A) DE AULA:	Nancy Falcon Palomino				
1.4. INVESTIGADORES:	Melinda Huamani Lima. Leticia Aurora Onque Galvez.				
1.5. LUGAR:	Abancay	FECHA	07-07-2023	DURACIÓN:	45m

II. PLANIFICACIÓN:

TÍTULO DEL TALLER: Me gusta imitar a mi personaje favorito

ÁREA PRINCIPAL/ SEGUNDA COMPETENCIA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	CRITERIO DE EVALUACIÓN	EVIDENCIA
COMUNICACIÓN.	Se comunica oralmente en su lengua materna.	<p>Obtiene información del texto oral.</p> <p>Infiere e interpreta información del texto oral.</p> <p>Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada.</p> <p>Utiliza recursos no verbales y para verbales de forma estratégica.</p> <p>Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores.</p> <p>Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral.</p>	<p>Expresa sus necesidades, emociones, intereses y da cuenta de sus experiencias al interactuar con personas de su entorno familiar, escolar o local. Utiliza palabras de uso frecuente y, estratégicamente, sonrisas, miradas, señas, gestos, movimientos corporales y diversos volúmenes de voz, según su interlocutor y propósito.</p> <p>Deduce relaciones de causa-efecto, así como características de personas, personajes, animales y objetos en anécdotas, cuentos, leyendas y rimas orales. Comenta sobre lo que le gusta o disgusta de personas, personajes, hechos o situaciones de la vida cotidiana dando razones sencillas a partir de sus experiencias y del contexto en que se desenvuelve.</p>	<p>Expresan sus emociones, intereses a través de gestos palabras, movimientos al imitar a los personajes de los títeres de paleta</p>	<p>Creación e improvisación de un cuento. (Foto)</p>

III. SECUENCIA DIDACTICA DEL TALLER

PROCESOS PEDAGÓGICOS	PROCESO LÓGICO DE CONSTRUCCIÓN	MATERIALES RECURSOS
<p>INICIO/Asamblea</p> <p>Motivación.</p> <p>Acondicionamiento e implementación del espacio, determinación de roles.</p> <p>DESARROLLO (Dramatización, ensayos. Representación: Expresión corporal, posturas, gestos de los personajes o situaciones de contexto. Expresión gráfico-plástica)</p> <p>CIERRE Comunicación o verbalización de sus experiencias vivenciadas</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Recordamos nuestras normas de convivencia generales de aula. • Los niños observan títeres de un gato y 5 ratones y responden a las siguientes preguntas: <ul style="list-style-type: none"> ✓ ¿Qué están observando? ✓ ¿Quién es? ✓ ¿Qué animales son? ✓ ¿Y qué puedo hacer con estos títeres? • Pueden imitar al gato y a los ratones <ul style="list-style-type: none"> ✓ ¿Cómo lo harían? ✓ ¿Cómo es el gato? ✓ ¿y como son los ratones? • Escuchan el propósito: vamos a crear e imitar a los personajes con los títeres de paleta • Establecen normas para realizar la actividad <ul style="list-style-type: none"> ✓ Respetamos las opiniones de nuestros compañeros ✓ Escuchamos atentos cuando un compañero habla. ✓ Respetamos los turnos para hablar de cada compañero. • 5 años niños y niñas voluntariamente pasan adelante. • Cada niño y niña recibe un ratón o un gato • Cada niño imita a su personaje que le toco. • Ayudamos mediante preguntas: <ul style="list-style-type: none"> ✓ ¿Qué personaje eres? ✓ ¿Qué hace este personaje? ✓ ¿Puedes imitar a tu personaje favorito? • Anotamos y dramatizamos el cuento creado al mismo tiempo. <ul style="list-style-type: none"> ✓ ¿Qué más podemos aumentar? ✓ ¿Qué personaje más nos falta aumentar en nuestro cuento? • Los niños y niñas escenifican el cuento creado. • A través de preguntas comunican sobre el cuento creado y su personaje favorito: <ul style="list-style-type: none"> ✓ ¿Les gusto crear el cuento? ¿Por qué? ✓ ¿Podemos volver a dramatizar nuestro cuento? ✓ ¿Qué personaje has sido en el cuento? ¿Qué hacía tu personaje en el cuento? ✓ ¿Por qué elegiste ese personaje? ✓ ¿podemos volver a crear otros cuentos? 	<p>Situación. Micrófono. Música de fondo. Títeres de gato y ratones.</p> <p>Papelote. Plumones. Escenario.</p>

IV. RECURSOS:

Micrófono: recurso que utilizamos para que los niños y niñas puedan escuchar mejor.

Música de fondo: recurso para darle momentos de suspenso y realizar el taller de manera más divertida.

Títeres de un gato y cuatro ratones.

FIRMA DEL PRACTICANTE	Vº Bº DOCENTE DE PRÁCTICA	Vº Bº DOCENTE DE AULA
	<p>E.E.S.P.P. LA SALLE - ABANCAY</p> <p>La Salle </p> <p>Janet Irene Ortiz Cco. DOCENTE</p>	

DISEÑO DE TALLER DE LENGUAJE MUSICAL N° 3

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. I. E. I.	N°199 Divina Providencia				
1.2. AULA:	Patitos Obedientes	EDAD:	5 años	N ° DE NIÑO(A)S	23
1.3. PROFESOR (A) DE AULA:	Nancy Falcon Palomino				
1.4. INVESTIGADORES:	Melinda Huamani Lima. Leticia Aurora Onque Galvez.				
1.5. LUGAR:	Abancay	FECHA	14-07-2023	DURACIÓN:	45m

II. PLANIFICACIÓN:

TÍTULO DEL TALLER: Yo puedo crear diversos sonidos

ÁREA PRINCIPAL/ SEGUNDA COMPETENCIA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	CRITERIO DE EVALUACIÓN	EVIDENCIA
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. 	<p>Explora de manera individual o grupal diversos materiales de acuerdo con sus necesidades e intereses.</p> <p>Representa ideas acerca de sus vivencias personales. Muestra sus creaciones y observa las creaciones de otros. Describe lo que ha creado.</p>	Crean diferentes sonidos usando su cuerpo y diversos materiales.	Creación de sonidos (videos, fotos)

III. SECUENCIA DIDACTICA DEL TALLER

PROCESOS PEDAGÓGICOS	PROCESO LÓGICO DE CONSTRUCCIÓN	MATERIALES RECURSOS
INICIO/Asamblea (Actividades de motivación, organización de los niños, preparación del espacio y los instrumentos)	<ul style="list-style-type: none"> Recordamos nuestras normas de convivencia generales de aula. Los niños observan una caja con diversos materiales y responden a las siguientes preguntas: <ul style="list-style-type: none"> ✓ ¿Qué están observando? ✓ ¿Qué podemos hacer con estos materiales? ✓ ¿Creen que estos materiales pueden generar algún sonido? ✓ ¿Con que partes de tu cuerpo puedes hacer sonido? ✓ ¿Podemos realizar sonidos con nuestro cuerpo y otros materiales? Escuchan el propósito: el día de hoy vamos a crear diferentes sonidos Establecen normas para realizar la actividad <ul style="list-style-type: none"> ✓ Respetamos las opiniones de nuestros compañeros ✓ Escuchamos atentos cuando un compañero hablar. 	Cajas, mesa, colore, etc.

<p>DESARROLLO (Exploración de materiales: Instrumentos musicales, estructurados y no estructurados. Actividades de ejecución. Expresividad musical.)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Dialogamos mediante preguntas: <ul style="list-style-type: none"> ✓ ¿Con que partes de nuestro cuerpo podemos realizar sonidos? ✓ ¿Cómo podemos realizar sonidos con nuestro cuerpo? • Los niños y niñas realizan sonidos con las diferentes partes de su cuerpo, por ejemplo: la mano, los pies, dedos, lengua, etc. • Los niños y niñas responden a las preguntas <ul style="list-style-type: none"> ✓ ¿Podemos crear otros sonidos? ✓ ¿Con que materiales podemos crear sonidos? • Los niños realizan sonidos con su cuerpo y con diferentes materiales concreto, por ejemplo: un lápiz, la mesa, una regla, etc. 	<p>Lápiz, goma, regla, cuaderno, mesa etc..</p>
<p>CIERRE (comunicación o verbalización de la actividad)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • A través de preguntas cada niño comunica sobre los sonidos creados. <ul style="list-style-type: none"> ✓ ¿Les gusto crear sonidos? ¿Por qué? ✓ ¿Qué necesitaron para crear sonidos? ✓ ¿Qué otros sonidos pueden crear con su cuerpo u otros materiales? ✓ ¿Les fue fácil crear sonidos? ¿Por qué? ✓ ¿Qué dificultades tuvieron? 	

IV. RECURSOS.

Micrófono: recurso que utilizamos para contar el cuento de motivación y que los niños y niñas puedan escuchar mejor.

Música de fondo: recurso para darle momentos de suspenso y realizar el taller de manera más divertida. Deferentes materiales no establecidos.

FIRMA DEL PRACTICANTE	Vº Bº DOCENTE DE PRÁCTICA	Vº Bº DOCENTE DE AULA
	<p>E.E.S.P.P. LA SALLE - ABANCAY</p>  Janet Irene Ortiz Ecoillo DOCENTE	

DISEÑO DE TALLER DE DANZA N° 4

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. I. E. I.	Divina Providencia				
1.2. AULA:	Patitos Obedientes	EDAD:	5 años	N ° DE NIÑO(A)S	24
1.3. PROFESOR (A) DE AULA:	Nancy Falcon Palomino				
1.. PRACTICANTE:	Melinda Huamani Lima. Leticia Aurora Onque Galvez.				
1.5. LUGAR:	Abancay	FECHA:	21-07-2023	DURACIÓN:	45.

II. PLANIFICACIÓN:

TÍTULO DEL TALLER: Descubro los movimientos que puede hacer mi cuerpo

ÁREA PRINCIPAL	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	CRITERIO DE EVALUACIÓN	EVIDENCIA
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. 	<p>Explora de manera individual o grupal diversos materiales de acuerdo con sus necesidades e intereses.</p> <p>Representa ideas acerca de sus vivencias personales.</p> <p>Muestra sus creaciones y observa las creaciones de otros. Describe lo que ha creado.</p>	Exploran, crean diversos movimientos con su cuerpo	Creación de movimientos con su cuerpo. (videos, fotos)

III. SECUENCIA DIDACTICA DEL TALLER

PROCESOS PEDAGÓGICOS	PROCESO LÓGICO DE CONSTRUCCIÓN	MATERIALES RECURSOS
INICIO/Asamblea (Motivación, Organización de los niños y del espacio)	<ul style="list-style-type: none"> • Saludamos a los niños y niñas. • Establecemos normas de convivencia para salir al patio del orfelinato. <ul style="list-style-type: none"> ✓ Caminar con cuidado. ✓ Cuidamos a nuestros compañeros. ✓ Escuchamos a la profesora y compañeros. • De manera ordenada nos desplazamos al patio del orfelinato. • Se despertará el interés de los niños con una música de fondo" • Dialogamos mediante preguntas: <ul style="list-style-type: none"> ✓ ¿Qué vamos hacer con la canción? ✓ ¿Qué pasos podemos realizar con esa canción? ✓ ¿Como podemos mover nuestro cuerpo? • Escuchan el propósito: el día de hoy descubrimos que movimientos podemos hacer con nuestro cuerpo. 	
DESARROLLO (Calentamiento, baile libre, coreografía: secuencia de	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué movimientos puedes realizar con tu cuerpo? • De manera libre cada niño y niña comienza a realizar diferentes movimientos con su cuerpo. • Los niños y niñas se sientan en media luna para observar las 	Música de fondo.

<p>movimientos, ejecución de la danza, relajación. Representación: Expresión gráfico-plástica)</p>	<p>posibilidades de movimiento que puede realizar cada uno de sus compañeros.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cada niño escoge la canción que quieren bailar. • Cada niño y niña se pone de pie, pasa adelante y realiza diversos movimientos al compás de la canción. • La docente apoya a través de preguntas: <ul style="list-style-type: none"> ✓ ¿Con que parte de tu cuerpo has realizado movimientos? ✓ ¿Con que parte de tu cuerpo más puedes crea movimientos? • Los niños y niñas escuchan una música de fondo eh improvisan nuevos movimientos de acuerdo al ritmo de la música. • Terminado la actividad realizamos la relajación de nuestro cuerpo: nos echamos en el suelo como una gota de agua, cerramos nuestros ojos y escuchamos una canción. 	
<p>CIERRE (comunicación o verbalización de la actividad)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Al finalizar cada niño describe sobre los movimientos creados a través de preguntas: <ul style="list-style-type: none"> ✓ ¿Qué movimientos crearon? ¿con que partes de tu cuerpo? ✓ ¿Cómo lo hicieron? ✓ ¿Todos los movimientos son iguales? ¿Por qué? ✓ ¿Todas las creaciones son iguales? ¿Por qué? • Metacognición • Responden a las siguientes preguntas: <ul style="list-style-type: none"> ✓ ¿Tuvieron dificultades al crear movimientos? ✓ ¿Les gusto crear nuevos movimientos con su cuerpo? ¿Por qué? ✓ ¿Qué otros movimientos más pueden crear con si cuerpo? 	

IV. RECURSOS:

- Micrófono.
- Búfer.

- Música de fondo.

FIRMA DEL PRACTICANTE	Vº Bº DOCENTE DE PRÁCTICA	Vº Bº DOCENTE DE AULA
	<p>E.E.S.P.P. LA SALLE - ABANCAY  La Salle Janet Irene Ortiz Ccoillo DOCENTE</p>	

ANEXO 8: Imágenes de Recojo de Información



Imagen 1: taller de lenguaje gráfico plástico, observamos que los niños están plasmando su creatividad usando tiras de papel a colores en un papel bond blanco. Han utilizado diversos materiales como tiras de papel, goma, tijera, papel bond.



Imagen 2: Rafaela ha creado una flor de 3 pétalos y un sol, haciendo uso tiras de color verde y anaranjado, de la misma manera la otra niña ha realizado una flor, el niño ha creado un gusano y seguidamente escriben su nombre en su trabajo para poder entregar.



Imagen 3: taller del lenguaje dramático, donde los niños realizaron, crearon e improvisaron gestos y movimientos según su interés, estamos observando 3 niñas las niñas están paradas y una de ellas esta con la mirada hacia sus compañeras, las niñas están creando e improvisando, palabras gestos movimientos



Imagen 4: Todos los niños que estamos observando, están creando e improvisando diálogos, algunos niños realizan gestos y movimientos y los demás están entablando un dialogo entre dos, mientras Ihan sostiene el micrófono y habla en voz alta, Rodrigo gira la cabeza con mirada en Ihan.



Imagen 5: taller de música, el propósito fue realizar crear diversos sonidos con su cuerpo y el material concreto, podemos observar que gustavo está creando sonidos usando cucharas, apoyándose con el piso.



Imagen 6: observamos a un grupo de niños que están creando sonidos haciendo uso de diversos materiales que han elegido ellos mismos (plumones, cuchara, pintura), haciendo chocar plumón con plumón y plumón con cuchara, de esta manera creando sonidos



Imagen 7: taller de danza o movimiento, los niños están creando movimientos con su cuerpo, podemos observar a Andrés que está explorando su cuerpo y está creando movimiento, separa un poco los pies, levanta los brazos y Rafaela ayuda a Andrés a levantar su brazo mientras algunos niños están distraídos, algunos están con la mirada en Andrés



Imagen 8: observamos a Romina en el medio del círculo para ver que movimientos puede crear al prenderle una música.

INFORME DE ORIGINALIDAD

18%

INDICE DE SIMILITUD

17%

FUENTES DE INTERNET

3%

PUBLICACIONES

13%

TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	Submitted to Universidad La Salle Trabajo del estudiante	2%
2	hdl.handle.net Fuente de Internet	2%
3	Submitted to Instituto De Educación Superior Pedagógico Público Indoamerica Trabajo del estudiante	2%
4	repositorio.uladech.edu.pe Fuente de Internet	2%
5	Submitted to Universidad Catolica Los Angeles de Chimbote Trabajo del estudiante	1%
6	Submitted to Universidad Católica San Pablo Trabajo del estudiante	1%
7	docplayer.es Fuente de Internet	1%
8	Submitted to Universidad Cesar Vallejo Trabajo del estudiante	1%

9	scielo.sld.cu Fuente de Internet	1 %
10	repositorio.umch.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
11	www.mundoinicial.com Fuente de Internet	<1 %
12	repositorio.unsa.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
13	repositorio.unap.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
14	Submitted to Universidad TecMilenio Trabajo del estudiante	<1 %
15	repositorio.monterrico.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
16	Submitted to Universidad Andina Nestor Caceres Velasquez Trabajo del estudiante	<1 %
17	Submitted to Universidad Peruana Cayetano Heredia Trabajo del estudiante	<1 %
18	espacio.digital.upel.edu.ve Fuente de Internet	<1 %
19	tesis.pucp.edu.pe Fuente de Internet	<1 %

20	bit.ly Fuente de Internet	<1 %
21	1library.co Fuente de Internet	<1 %
22	repositorio.uap.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
23	repositorio.utn.edu.ec Fuente de Internet	<1 %
24	repositorio.unheval.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
25	repositorio.unsch.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
26	dialnet.unirioja.es Fuente de Internet	<1 %
27	dspace.utb.edu.ec Fuente de Internet	<1 %
28	repositorio.uct.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
29	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
30	repositorio.une.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
31	Submitted to Universidad Nacional Hermilio Valdizan	<1 %

32 tesis.unsm.edu.pe <1 %
Fuente de Internet

33 Submitted to Universidad Catolica de Trujillo <1 %
Trabajo del estudiante

34 Submitted to Universidad Tecnologica del Peru <1 %
Trabajo del estudiante

35 repositorio.unp.edu.pe <1 %
Fuente de Internet

36 repositorio.uigv.edu.pe <1 %
Fuente de Internet

37 Submitted to uncedu <1 %
Trabajo del estudiante

38 uvadoc.uva.es <1 %
Fuente de Internet

Excluir citas

Activo

Excluir coincidencias < 15 words

Excluir bibliografía

Activo