



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES

ESCUELA ACADÉMICO PROFESIONAL DE EDUCACIÓN PRIMARIA

Proyecto Didáctico Interdisciplinario para potenciar la Creatividad en los estudiantes de
Tercer Grado de la Institución Educativa 10828, Chiclayo.

TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE:

Licenciada en Educación Primaria

AUTORA:

Ventura Vidaurre, Silvia Janina (ORCID: 0000-0002-8833-9871)

ASESOR:

Mgr.Piscoya Tejada, Juan Fernando (ORCID: 0000-0003-3050-8174)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Didáctica y Evaluación de los Aprendizajes

Chiclayo – Perú

2020

Dedicatoria

Este trabajo es dedicado a Dios por darme sabiduría, salud y guiar mis pasos durante todos estos largos años de mi vida y sobre todo por permitir culminar una de mis grandes metas.

A mis padres por brindarme su apoyo incondicional durante mi formación académica. Por enseñarme a vencer los obstáculos que se presentan en la vida y sobre todo por ser mis ejemplos a seguir adelante.

A mis queridos docentes que nos impartieron conocimiento y consejos que nos incentivaban a no dejarnos vencer y lograr con éxito nuestra carrera profesional.

Janina

Agradecimiento

Agradezco a la Universidad César Vallejo por haberme permitido formarme para poder desarrollarme como profesional. A mi asesor por formarme correctamente en el campo de la investigación y guiar cada uno de nuestros avances en ella. Finalmente agradecer a la institución 10828 por permitirme desarrollar dicha investigación con parte de su población estudiantil.

Página del jurado

DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD

Yo, Ventura Vidaurre Silvia Janina, estudiante de la Escuela Profesional de Educación Primaria de la Universidad César Vallejo, identificado con DNI N° 75344826, con el trabajo de investigación titulada, Proyecto Didáctico Interdisciplinario para potenciar la Creatividad en los estudiantes de Tercer Grado de la Institución Educativa 10828, Chiclayo.

Declaro bajo juramento que:

- 1) El trabajo de investigación es mi autoría propia.
- 2) Se ha respetado las normas internacionales de citas y referencias para las fuentes utilizadas. Por lo tanto, el trabajo de investigación no ha sido plagiada ni total ni parcialmente.
- 3) El trabajo de investigación no ha sido auto plagiado; es decir, no ha sido publicada ni presentada anteriormente para obtener algún grado académico previo o título profesional.
- 4) Los datos presentados en los resultados son reales, no han sido falseados, ni duplicados, ni copiados y por lo tanto los resultados que se presentan en la tesis se constituirán en aportes a la realidad investigada.

De identificarse la falta de fraude (datos falsos), plagio (información sin citar autores), autoplagio (presentar como nuevo algún trabajo de investigación propio que ya ha sido publicado), piratería (uso ilegal de información ajena) o falsificación (representar falsamente las ideas de otro), asumo las consecuencias y sanciones que de mi acción se deriven, sometiéndome a la normalidad vigente de la Universidad César Vallejo.

Chiclayo 11 de diciembre ,2019

Nombres y apellidos: Silvia Janina Ventura Vidaurre
DNI: 75344826

Firma: 

ÍNDICE

Carátula.....	i
Dedicatoria	ii
Agradecimiento	iii
Página del jurado.....	iv
Declaratoria de autenticidad	v
Índice.	vi
Índice de tablas.....	vii
Índice de figuras.....	viii
Resumen.....	ix
Abstract	x
I. INTRODUCCIÓN.....	1
II. MÉTODO	9
2.1. Diseño de investigación.....	9
2.2 Variables, Operacionalizacion.....	9
2.2. Operacionalización de las variables.....	19
2.3 Población, muestra y muestreo	20
2.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos, validez y confiabilidad.....	20
2.5 Procedimientos	23
2.7. Aspectos éticos.....	24
III. RESULTADOS	25
IV. DISCUSIÓN	32
V. CONCLUSIONES	35
VI. RECOMENDACIONES.....	36
VII. PROPUESTA.....	37
REFERENCIAS	57
ANEXOS	59
Instrumento para la recolección de datos.....	59
Acta de aprobación de originalidad de tesis	66
Reporte turnitin	67
Autorización de publicación de tesis en repositorio Institucional.....	68
Autorización de la versión final del trabajo de Investigación	69

Índice de tablas

Tabla 1: Operacionalización de la variable independiente.....	19
Tabla 2: Operacionalización de la variable dependiente.....	20
Tabla 3: Población.....	20
Tabla 4: Muestra	20
Tabla 5: Estadísticas de fiabilidad	22
Tabla 6: Resultados del Pre Test al Grupo Control	25
Tabla 7: Resultados del Pre Test al Grupo Experimental	26
Tabla 8: Resultados del Post Test al Grupo Experimental.....	27
Tabla 9: Resultados del Pos Test al Grupo Control	28
Tabla 10: Comparación de Resultados del Pre y Pos Test a los Grupos Control y Experimental	29

Índice de figuras

Figura 1. Nivel de Creatividad	25
Figura 2. Nivel de Creatividad en los estudiantes del Grupo Experimental.....	26
Figura 3. Nivel de Creatividad en los estudiantes del Grupo Experimental.....	27
Figura 4. Nivel de Creatividad en los estudiantes del Grupo Control.....	28
Figura 5. Nivel de Creatividad en los estudiantes del Grupo Experimental y Control.....	30

Resumen

El presente trabajo de investigación tuvo como objetivo determinar la influencia de la aplicación de un Proyecto Didáctico Interdisciplinario para potenciar la creatividad en los niños de tercer grado de la Institución Educativa 10828, Chiclayo.

Se encuentra sustentado en la teoría de Guilford que menciona que la creatividad es la capacidad de resolver problemas con regularidad de manera original y la Teoría de Tamayo que sustenta que la interdisciplinariedad es un conjunto de disciplinas conexas entre sí que tiene como objetivo observar, describir, explicar y predecir el comportamiento de un fenómeno, de modo que incorpore los resultados de diversas disciplinas.

Además, presenta un diseño de estudio cuasi experimental, con una población de 226 estudiantes y una muestra de 68 estudiantes a quienes se les aplicó un Pre y Post Test. Se utilizó un cuestionario que permitió medir el nivel de creatividad en los estudiantes de tercer grado de la Institución Educativa 10828, Chiclayo.

Finalmente, el estudio muestra resultados producto de la aplicación de un instrumento válido y confiable que midió el nivel de creatividad en los estudiantes, los mismos que alcanzaron un nivel bajo de creatividad en el Pre Test, con un 67% en el grupo control y un 70.27% en el grupo experimental; para luego diseñar y aplicar un proyecto didáctico interdisciplinario con el objetivo de potenciar la creatividad en los estudiantes que formaron parte del grupo experimental. Se aplicó luego el Post Test, obteniendo como resultados que, con respecto al nivel alto de creatividad, en el grupo control se ubica el 17% de estudiantes y en el grupo experimental un 95% quedando demostrado estadísticamente que el estímulo aplicado potencia de manera significativa el nivel de creatividad en los niños y niñas que formaron parte de la investigación.

Palabras clave: creatividad, interdisciplinariedad, proyecto.

Abstract

This research work aimed to determine the influence of the application of an Interdisciplinary Didactic Project to enhance creativity in third grade children of the 10828 Educational Institution, Chiclayo.

It is based on Guilford's theory that mentions creativity is the ability to regularly solve problems in an original way; and Tamayo's theory that sustains interdisciplinarity combines related disciplines that aim to observe, describe, explain and predict the behavior of a phenomenon to incorporate the results of various disciplines.

In addition, it presents a quasi-experimental study design, with a population of 226 students and a sample of 68 students to whom a Pre and Post Test was applied. A questionnaire was used to measure the level of creativity in third grade students of the 10828 Educational Institution, Chiclayo.

Finally, the study shows results after the application of a valid and reliable instrument that measured the level of creativity in students, who reached a low level of creativity in the Pre Test, with 67% in the control group and a 70. 27% in the experimental group; in order to design and apply an interdisciplinary teaching project to promoting creativity in experimental group students.

After that Post Test was applied, obtaining as results, in respect of the high level of creativity, 17% of students are located in the control group and 95% in the experimental group, statistically proving the incentive applied significantly increase the level of creativity in the children who were part of the research.

Keywords: creativity, interdisciplinarity, project.

I. INTRODUCCIÓN

“La creatividad es entendida como la capacidad que posee el individuo para buscar soluciones a los problemas, en él se genera una gama de ideas enlazadas ante un estímulo, de modo que se llegue a un determinado fin” (Lambert, 2001, p. 45). Por su parte, Ausubel (1993), define a la creatividad como un proceso en el cual el niño demuestra sus habilidades comunicativas, artísticas, científicas (p. 5).

Con respecto a este tema, después de haber revisado información pertinente, podemos señalar que en España, Sánchez y Aguirre (2017) publicaron en la revista Iberoamericana Calidad, Eficacia y Cambio en Educación que en la edad preescolar existe ausencia de la creatividad en los educandos, esto se puede evidenciar a través de la práctica pedagógica, mostrando en ellos dificultades tales como falta de originalidad, no presentan ideas claras, no son capaces de resolver un problema que se les presente; esto se debe a que la docente no brinda situaciones donde ellos puedan enfrentarse y resolver por sí solos sus interrogantes (p. 24).

En Costa Rica, en la revista Actualidades Investigativas en Educación, Elisondo (2015) considera que la creatividad es uno de los procesos que es matado en la escuela, debido a que existe una escasa demanda de creatividad, esto se genera por que le dan mayor relevancia a la parte cognitiva de los educandos, además de ello refiere que la creatividad es aquella habilidad que solo lo poseen algunas personas, de modo que se ha frenado su desarrollo en los programas académicos (p.4).

En una noticia publicada en España, Zafra (2019) manifiesta que las escuelas no valoran la creatividad de los niños, debido a que las inercias del sistema hacen que continúen viva la tendencia a valorar sobre todos los conocimientos asimilados en materias clásicas, considerando que es más fácil evaluar a un niño que aprendió de memoria la tabla de multiplicar que atender a si plantea posibilidades distintas para resolver un problema.

A nivel nacional, se observan que en las Rúbricas de observación de aula, existe una de ellas que evalúa si los docentes tienen la capacidad de desarrollar el razonamiento, la creatividad y el pensamiento crítico.

Al respecto, Minedu (2018) señala que los niños no desarrollan su creatividad, ni el pensamiento crítico debido a que hay un 72,7 % de docentes que proponen actividades de procedimientos, en lugar de aplicarlos a una situación real. Además, realizan preguntas

cerradas no brindando oportunidades para profundizar sus ideas y porque algunos docentes no dominan las técnicas y estrategias (p. 17).

Sánchez y Morales (2017), en el artículo Fortalecimiento de la creatividad en la educación preescolar orientado por estrategias pedagógicas basadas en el arte y la literatura infantil menciona que la escuela es el principal ente de abandono de la creatividad y la imaginación, debido a que se le da mayor importancia a contenidos cognitivos; esta problemática se da por la falta del uso de estrategias que despierten en el educando la imaginación (p.13).

En la Institución Educativa 10828 se observa que los niños presentan dificultades para generar nuevas ideas ante la solución de un problema debido a que están acostumbrados a resolver situaciones en las cuales sean guiados paso a paso. También, se ha podido apreciar que cuando se les brinda material concreto para resolver una situación problemática los niños no saben que estrategias realizar con dicho material que les lleve a su solución.

Con respecto a los trabajos previos podemos señalar los siguientes:

Arias, Cárdenas y López (2016), concluyen que: “Las estrategias lúdicas son herramientas indispensables para potenciar la creatividad, a través de ellas se fortalece la originalidad, flexibilidad y fluidez que tiene el educando ante la propuesta de una situación problemática” (p. 12).

Carrillo (2018), concluyó que: “La creatividad como eje transversal en el currículo es baja, es decir, los docentes perciben que la institución educativa no hace de la creatividad un elemento promotor de la transversalidad curricular, ante ello realizó una propuesta de estrategias lúdicas” (p, 48).

Albitres (2017), concluyó que: “La creatividad es un proceso mediante el cual el ser humano es capaz de resolver problemas de manera fácil, sencilla y rápida, por lo que este autor considera que el juego es la piedra angular para el desarrollo de la creatividad” (p. 43).

Castro (2017), concluyó que: “La creatividad es una capacidad compleja que presenta el individuo [...], el descubrimiento del problemas, da origen al hallazgo de soluciones de manera original, también ayuda a que los niños sean emprendedores en un futuro” (p. 123).

Entre las teorías que respaldan el trabajo de investigación podemos mencionar la teoría de la creatividad de Guilford y la teoría interdisciplinaria de Tamayo.

Según Guilford (1952), la creatividad es la habilidad que posee el ser humano para resolver problemas con regularidad de manera original y con determinadas adaptaciones, por ello considera que la persona creativa es aquella que presenta respuestas inmediatas a un problema de un modo poco común. Así mismo establece que la creatividad es considerada un proceso donde, conflictua al individuo a generar una nuevas idea que le permita la solución del problema presentado (p.54).

Guilford (1950), menciona que la creatividad conduce a la forma de expresión del individuo; por ello, establece ocho criterios de la creatividad: facultad sensitiva, hace referencia a la percepción que el individuo posee ante la solución de dicho problema; facultad de permanecer en un estado de receptibilidad considera el inicio de nueva idea el cual conduce a la capacidad del individuo; movilidad, aquella que permite la adaptación a nuevas situaciones es decir el individuo genera varias respuestas entorno a un problema de manera rápida; originalidad, uno de los componentes más importante que debe tener en cuenta el individuo; aptitud, para transformar y determinar aquella que puede cambiar su función y ser considerada de otra forma.; análisis o facultad de abstracción, aquella que considera el reconocimiento de diferencias; síntesis, aquella agrupación de varios objetos que se les establece un nuevo significado y como último criterio la organización coherente, en ella el individuo armoniza sus pensamientos y la facultad de percepción desde su personalidad (pp. 49, 50).

Guilford (1965), establece cuatro funciones cognitivas que las considera como las características favorables para la creatividad, las cuales son las siguientes: fluidez, flexibilidad, originalidad y viabilidad y sensibilidad; definiéndolas de la siguiente manera: Fluidez, es la habilidad que tienen las personas para actuar de forma rápida es decir buscar una gama de ideas que permitan dar respuesta a una problemática; Flexibilidad es la capacidad que posee las personas para decidir teniendo en cuenta las diversas categorías de respuestas para dar soluciones a un problema desde diferentes perspectivas; Originalidad, capacidad que tiene el individuo para emitir ideas innovadoras únicas que tengan un grado de confiabilidad personal de lo que dice o argumenta de modo que el individuo al desarrollar esta capacidad está siendo autentico en las cosas que realiza. Y por último, viabilidad y sensibilidad desde el ámbito de la resolución de un problema, considerada como la producción de nuevas soluciones que se pueden realizar en la vida cotidiana. La viabilidad nos permite analizar las soluciones desde varias perspectivas (pp. 14, 15).

Según Joachin citado por Longoria (2004), menciona que los tipos de creatividad son plástica aquella que presenta claridad de las formas, colores de modo que son manifestadas en las artes visuales, este tipo de creatividad posee como materiales las imágenes, aquellas que se aproximan a la perfección, en la creatividad fluente es aquella en la que predominan los valores, los sueños, la imaginación, el simbolismo, la filosófica favorece la generalización del conocimiento, la interpretación del mundo valiéndose de analogías y comparación, la creatividad implica la búsqueda de la solución al problema, también permite que el individuo en la social considera que la persona creativa es aquella que genera nuevas relaciones humanas que le permita fundar asociaciones originales teniendo como meta la excelencia en la convivencia feliz (s.p.).

Por su parte, Guilford considera que para diagnosticar la creatividad se realiza un sin número de pruebas agrupadas en cinco tipos fundamentales: perceptivos, gráficos, verbales, ideológicas y biográficas.

La prueba Perceptivos hace referencia a la interpretación que el individuo realiza, considerándolo como aquel que permite identificar lo idéntico de lo múltiple además de ello son considerados como aquellos individuos que dan o establecen otro significado a una solución. La prueba Gráficos es la capacidad de generar o elaborar figuras originales; verbales con la capacidad de generar una máxima cantidad de ideas en la cual cumplen condiciones determinadas; las ideológicas son consideradas como las más heterogéneas debido a que se le pide al sujeto que exprese cuantas ideas se le ocurren entorno a un tema dado; y las biográficas, en las que se considera el procedimiento autobiográfico donde el individuo debe enumerar aquellas actividades que presagian una actividad creadora (pp. 50, 51).

Guilford, considera que la percepción de los problemas ante una situación dada; la fluidez de ideas; la fluidez de palabras o productividad; la flexibilidad aquella que permite pasar de una categoría a otra; la originalidad y la reconstrucción son los factores sobresalientes en las personas creativas.

Guilford (1976), la creatividad se desencadena en el individuo ante la percepción de un problema, a base de ello considera que el pensamiento convergente y divergente.

Pensamiento convergente se utiliza para la resolución de problemas precisados, donde la solución es única. Pensamiento divergente considerado como aquel pensamiento imaginativo, que pretende originar una novedad, se caracteriza por la fluidez de ideas, que

es la capacidad de emitir novedosas ideas sobre un tema dado. Se caracteriza por mirar desde diferentes perspectivas y buscar más de una solución ante un problema (p. 16).

Con respecto a la Teoría de la interdisciplinariedad de Tamayo (2013), este la define como una gama de disciplinas las cuales se conectan entre sí, pero teniendo en cuenta que ambas se sostienen en sus relaciones definidas siendo está a su vez una perspectiva que la ciencia tiene como objeto de estudio tales como excusar, especificar, justificar y presagiar el comportamiento, los cambios de un fenómeno de modo que englobe los resultados de las diferentes disciplinas que se trabajaron, con la finalidad de que no se trabaje de manera aislada, dispersa o fragmentada por tal motivo se presenta las siguientes disciplinas (p. 24).

Es preciso señalar que el Proyecto Interdisciplinario comprende las áreas curriculares de Comunicación, Matemática y Arte.

El área de comunicación tiene como propósito desarrollar en los educandos sus habilidades comunicativas, lo que les permita expresarse y relacionarse con el mundo que esta a su alrededor, pues esto implica que el individuo represente el mundo de manera real o ficticia según haya desarrollado su creatividad, a través del lenguaje siendo este una vía fundamental de las personas.

El enfoque comunicativo permite que los estudiantes desarrollen competencias: lee diversos tipos de textos escritos, escribe diversos tipos de textos y se comunica oralmente (Minedu, 2016, p. 72). Además, expone que es “el uso del lenguaje escrito, el estudiante da a conocer el propósito de dicho texto haciendo uso del sistema alfabético y las conveniencias del lenguaje escrito, también implica la interacción con otras personas de manera creativa y responsable, teniendo como capacidades adapta el texto a la situación comunicativa, organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada, utiliza convenciones del lenguaje escrito de forma pertinente y concisa teniendo en cuenta los diferentes procesos de expresión” (Minedu, 2016, p. 82).

Por otra parte, “la matemática es aquella que está vinculada con nuestra vida diaria, pues hacemos uso de ella el día a día, es por ello que tiene como enfoque la resolución de problemas, siendo esta la capacidad que tiene el individuo para dar solución a una dificultad” (Minedu, 2016, p. 134).

La competencia resuelve problemas de cantidad permite que los estudiantes busquen por si solos solucionar los diferentes problemas que se les presente para poder comprender las

nociones de número, en ello también implica hacer uso del razonamiento lógico, teniendo en cuenta las siguientes capacidades traduce cantidades a expresiones numéricas, comunica su comprensión sobre los números y las operaciones, usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo, argumenta afirmaciones sobre las relaciones numéricas y las operaciones (Minedu, 2016, p. 138).

Y, “el arte es parte integral de la vida de las personas, pues se encuentra presente en todas las culturas y la sociedad, desde los inicios de la civilización el arte era una forma de expresión de cada uno, promoviendo la recuperación de discursos individuales o colectivos, así mismo considera como enfoque la interdisciplinariedad siendo aquella que facilita la interrelación del lenguaje artístico, además considera un proceso de exploración donde pone en juego todas las habilidades del individuo” (Minedu, 2016, p. 57).

La competencia crea proyectos desde los lenguajes artísticos, menciona que los educandos ponen en juego sus habilidades artísticas, su capacidad creadora, Por ello tiene en cuenta las siguientes capacidades: Explora y experimenta los lenguajes del arte, aplica procesos creativos y evalúa y socializa sus procesos y proyectos (Minedu, 2016, p. 66).

Según Tamayo (2011), “la interdisciplinariedad es aquella que permite el desarrollo de la ciencia por ello se presenta como una nueva manera del proceso de la investigación científica ante ello considera la interdisciplinariedad auxiliar, instrumental, estructural, conceptual, operativa, metodológica, limítrofe, teórica y compuesta” (p. 18). La interdisciplinariedad auxiliar es considerada como aquella disciplina que recurre a los métodos de otra para su propio logro; la interdisciplinariedad instrumental se da en base a ciertos instrumentos metodológicos; la interdisciplinariedad estructural se realiza a partir de los estudios comunes, teniendo en cuenta la estructura presentada; la interdisciplinariedad conceptual es la claridad que se realiza a los fenómenos presentados y que pueden abordarse desde otras disciplinas; la interdisciplinariedad operativa permite que el objeto estudiado sea abordado desde diversas disciplinas, la interdisciplinariedad metodológica se realiza cuando un punto de partida entre las distintas disciplinas generan un solo ritmo de trabajo, la interdisciplinariedad limítrofe es la unión de varios métodos realizados aun mismo método de estudio, la interdisciplinariedad teórica se considera cuando las leyes han sobrepasado niveles científicos ante otra disciplina y la interdisciplinariedad compuesta aquella que busca la solución de problemas de alta complejidad en las que es necesario la intervención de otras disciplinas (pp. 19,20).

En cuanto a los niveles de la interdisciplinariedad, esta pasa por tres niveles: primer nivel, el de la explicación que da altura a los fenómenos singulares, el segundo nivel constituido por los nexos de los fenómenos singulares a los fenómenos más complejos y el tercer nivel es la integración de distintas disciplinas lo que permite lograr la interdisciplinariedad” (Tamayo, 2011, p. 15).

Tamayo (2011), menciona que la interdisciplinariedad debe pasar por el sistema interdisciplinario, teniendo en cuenta los elementos: Insumos: Se presenta un problema, el investigador debe buscar una alternativa de solución de las diversas disciplinas, ante ello realiza el juicio de interdisciplinariedad, lo que implica tener en cuenta los siguientes juegos:

-Juego relacional permite el acercamiento al problema, generando la iniciación hacia la investigación para dar solución al problema presentado, en este juego se considera las decisiones de cada investigador. Es donde da por iniciado la relación entre las diferentes disciplinas, que conllevan a la búsqueda de un solo método de trabajo; y el juego dinámico considerado como el aporte de ideas al planteamiento de soluciones de las diferentes problemáticas que se susciten, así mismo existe la verticalidad considerado un pre-interdisciplinario. El aporte especial y el entendimiento del inconveniente en los diversos lenguajes técnicos permitirán la estimación conjunta con bases sólidas en el respeto mutuo y el conocimiento. Así como también de la comprensión del problema de una forma clara y concisa de los diferentes factores en los cuales se identifica.

-Producto: es el reconocimiento del logro del objetivo planteado durante la solución del problema, con el fin de enriquecer los nuevos procedimientos y elementos interconectados en dicha solución.

El problema de investigación se planteó de la siguiente forma: ¿Qué proyecto se puede aplicar para potenciar la creatividad en los niños de tercer grado de la Institución Educativa 10828, Chiclayo?

La presente investigación se justifica por su relevancia social porque servirá como referencia para la construcción de otras investigaciones, además se beneficiarán a los estudiantes de tercer grado de la Institución Educativa N° 10828. También presenta utilidad metodológica porque después de haber revisado las teorías sobre la creatividad y conocer las estrategias que nos lleven a potenciarla, nos permitirá elaborar un instrumento de recolección de datos en mención a la creatividad en los niños del tercer grado de primaria para analizarlos y discutirlos convenientemente.

De igual forma tiene implicancias prácticas por que ayudará a resolver el problema de la creatividad puesto que los niños del tercer grado de la Institución Educativa N° 10828 presentan dificultades en la resolución de problemas que se dan en su vida diaria.

El trabajo de investigación es pertinente porque da respuesta a la problemática encontrada con la aplicación de un programa interdisciplinario que nos ayude a potenciar la creatividad en los niños de tercer grado de la Institución Educativa 10828.

Por otro lado, se enunció la siguiente hipótesis: La aplicación de un Proyecto Didáctico Interdisciplinario potencia la creatividad en los niños de tercer grado de la Institución Educativa 10828, Chiclayo.

Se planteó como objetivo general: Determinar la influencia de la aplicación de un Proyecto Didáctico Interdisciplinario para potenciar la creatividad en los niños de tercer grado de la Institución Educativa 10828, Chiclayo; y como objetivos específicos: Conocer teórica y metodológicamente el Proyecto Didáctico Interdisciplinario y la creatividad; Identificar el nivel de creatividad en los niños de tercer grado de la Institución Educativa 10828, mediante la aplicación de un pre test a los grupos experimental y control; Elaborar y aplicar un proyecto didáctico interdisciplinario para potenciar la creatividad en los niños de tercer grado de la Institución Educativa 10828; Identificar el nivel de creatividad en los niños de tercer grado de la Institución Educativa 10828, mediante la aplicación de un post test a los grupos experimental y control; Comparar los resultados obtenidos en el pre y pos test a los grupos experimental y control; y Comprobar los resultados obtenidos en el pos test mediante una prueba de hipótesis.

II. MÉTODO

2.1. Diseño de investigación

A la presente investigación le corresponde el diseño de investigación cuasi experimental puesto que no es viable asignar al azar los sujetos de investigación que tendrán tratamiento experimental (Hernández, Fernández y Baptista, 2014, P. 129); el mismo que se presenta a continuación:

GE: O1 x O3

GC: O2 O4

Dónde:

GE: Grupo Experimental (estudiantes del tercer grado “E”)

GC: Grupo Control (estudiantes del tercer grado “F”)

X: Proyecto Didáctico Interdisciplinario

O₁: Pre test del grupo experimental

O₂: Pre test del grupo control

O₃: Post test al grupo experimental

O₄: Post test al grupo control

2.2 Variables, Operacionalización

Variable Independiente: Proyecto Didáctico Interdisciplinario

Variable Dependiente: Creatividad

Tabla 2

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Instrumento	Escala
V.D. La creatividad	Capacidad que tiene el ser humano para resolver problemas con regularidad de manera original y con determinadas adaptaciones. Es el proceso de presentar a la mente el problema de modo que lleve al individuo a generar una nueva idea o esquema que le permita la solución del problema presentado. (Guilford, 1952, P. 54)	Capacidad que tienen los niños para resolver problemas relacionados con las áreas de matemática, ciencia y tecnología, arte y cultura a través del desarrollo de las sesiones de aprendizaje.	Fluidez Flexibilidad Originalidad Viabilidad y sensibilidad	Presenta de forma rápida la producción abundante de ideas Aborda un problema de diferentes perspectivas Aporta ideas novedosas, diferentes, únicas y apartadas de la normalidad Produce ideas y soluciones en su vida practica Analiza las soluciones desde varias perspectivas	Cuestionario	Escala ordinal

Operacionalización de la variable dependiente la creatividad

Elaboración propia

2.3 Población, muestra y muestreo

A continuación, presentamos la población, técnicas de muestreo y la muestra de la investigación

En cuanto a la población podemos señalar que estuvo conformada por los 226 estudiantes del tercer grado de la Institución Educativa 10828, distribuidos de la siguiente manera:

Tabla 3
Población de estudiantes del tercer grado de la institución Educativa 10828 Chiclayo

Sección	Hombre	Mujeres	Total
A	22	16	38
B	20	19	39
C	17	23	40
D	17	19	36
E	15	22	37
F	14	22	36
Total	105	121	226

Resultados obtenidos de las nóminas de matrícula, mayo 2019

Tabla 4
Muestra de estudiantes del tercer grado de la institución Educativa 10828 Chiclayo

Grupos	Grados	Estudiantes
Experimental	3° E	37
Control	3° F	36

Resultados obtenidos de las nóminas de matrícula, Mayo 2019

Se aplicó la muestra intencional porque se ha procurado en elegir a las unidades de análisis de tal forma que sea representativa a la muestra; la misma que estuvo formada por dos grupos: 37 estudiantes del tercer grado E y 36 del tercero F de la Institución Educativa 10828, tal como se evidencia en la tabla 3.

2.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos, validez y confiabilidad

En el trabajo de investigación la técnica de estudio que se empleó es la recolección de datos y la observación.

Galtung (2008), manifiesta que “la recolección de datos es un proceso de recojo de información que realiza el investigador con el fin de obtener los datos necesarios para el

problema de estudio, sistematizando la información de un hecho para llevar a cabo una determinada investigación” (p.17).

Cuauro (2014), menciona que “la observación es aquella técnica que consiste en visualizar el fenómeno y el contexto que se pretende estudiar, además de ello permite acumular y sistematizar información sobre un hecho o fenómeno social que tiene relación con el problema que motiva la investigación” (p.35).

Se utilizó como instrumento el cuestionario el cual es considerado como “una técnica de recolección de datos, conformada por un cúmulo de interrogantes que el investigador tendrá que aplicar a las unidades de análisis, con la finalidad de recoger información empírica para dar respuesta al estudio que se está llevando a cabo” (Chávez, 2013, p. 13).

Para la realización de la presente investigación se consideró los instrumentos de recolección de datos, que según García (2005), “son las herramientas con las que cuenta el investigador, que son empleados para recoger y almacenar la información” (p. 35). Son:

Fichas textuales

García (2005), manifiesta que “las fichas textuales se transcriben literalmente igual del texto extraído, el contenido va entre comillas y pueden ser menos o más de cuarenta palabras” (p.36).

Fichas resumen

García (2005), menciona que son “aquellas que permiten sintetizar la información de manera concisa, con propias palabras del investigador lo cual debe ser manifestado en forma concreta y exacta la idea integrada del texto” (p. 36).

Ficha de paráfrasis

“Explicación propia del investigador para presentar el contenido de la fuente original, debido a que el texto presenta de manera compleja y de difícil comprensión, permitiendo así aclarar la información presentada en dicho texto” (García, 2005, p. 37).

Ficha comentario

“El investigador expresa sus ideas personales, teniendo en cuenta la originalidad del texto, para dar realce a una incoherencia o contradicción que presente el texto” (García, 2005, p. 37).

Fichas bibliográficas

“Aquellas que permiten al investigador recoger las referencias bibliográficas de los documentos utilizados en dicha investigación, en ella se han de registrar todos los datos precisos para su localización y su correcta referencia en el trabajo” (García, 2005, p. 37).

Validez

El presente trabajo ha tenido como instrumento un cuestionario, el cual consta de 21 ítems, donde desde el ítems 1 al 7 corresponde a la dimensión fluidez, del ítems 8 al 11 pertenece a la dimensión flexibilidad, del 12 al 14 a la dimensión originalidad y del 15 al 21 viabilidad y sensibilidad, lo cual ha sido validado por dos expertos del nivel primario y un estadístico.

Confiabilidad

El instrumento aplicado en la presente investigación fue el cuestionario, y los datos fueron procesados en el programa SPSS obteniendo una puntuación de ,912 en el Alfa de Cronbach; tal como lo muestra la siguiente tabla:

Tabla 5
Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
,912	21

Estadísticas de total de elemento				
	Media de esc.	Varianza de esca	Correlació	Alfa de Cronbach si
	si el elemen	si el elemento se	total de	el elemento se ha
	se ha suprimi	suprimido	elemento:	suprimido
			corregida	
Ítem1	12,40	104,933	,875	,903
Ítem2	13,20	119,067	,564	,912
Ítem3	12,70	115,567	,687	,909
Ítem4	13,10	120,989	,413	,914
Ítem5	12,70	105,344	,831	,904
Ítem6	13,00	120,000	,473	,913
Ítem7	12,70	111,789	,686	,909
Ítem8	12,70	108,900	,829	,905
Ítem9	12,80	117,956	,436	,915
Ítem10	12,80	111,289	,690	,908

Ítem11	12,70	119,344	,456	,914
Ítem12	12,90	122,322	,257	,918
Ítem13	12,80	106,622	,918	,902
Ítem14	13,00	129,333	-,124	,923
Ítem15	13,00	115,556	,542	,912
Ítem16	12,80	116,622	,738	,909
Ítem17	13,00	120,444	,444	,914
Ítem18	13,00	127,333	,019	,920
Ítem19	13,30	123,567	,436	,915
Ítem20	12,80	109,289	,709	,908
Ítem21	12,60	118,933	,519	,913

2.5 Procedimientos

Con respecto al procedimiento seguido en el presente trabajo de investigación cabe señalar que se recogió información en dos momentos, el primer momento se llevó a cabo a través de la observación, la misma que permitió evidenciar que los niños presentan dificultades para generar nuevas ideas ante la solución de un problema debido a que están acostumbrados a resolver situaciones en las cuales son guiados paso a paso; y, en un segundo momento, mediante la aplicación de un cuestionario con el que se pudo constatar a través del pre test que los niños se encontraban en un nivel bajo de creatividad. Dicho cuestionario consta de 21 ítems, relacionados con las dimensiones de la variable dependiente: fluidez, flexibilidad, originalidad, viabilidad y sensibilidad.

Otro de los procedimientos ejecutados fue el de hallar la confiabilidad del cuestionario para lo cual se realizó una aplicación piloto que tuvo como muestra a diez estudiantes de una Institución Educativa con características similares al de la muestra de estudio; y luego de procesar los datos en el Programa Estadístico SPSS, se obtuvo una puntuación de ,912; lo que nos indica según Murphy y Davishofer (en Hogan, 2004), que alrededor de ,90 se trata de un instrumento con un nivel elevado de confiabilidad.

Contando con la confiabilidad del instrumento se procedió a aplicarlo a la muestra de estudio, utilizándose las siguientes categorías: Nivel bajo de creatividad (00 - 20 puntos), Nivel regular de creatividad (21 – 40 puntos) y Nivel alto de creatividad (41 – 63 puntos).

La aplicación de dicho cuestionario se realizó de manera grupal, a los grupos control y experimental respectivamente, teniendo una duración de 30 minutos aproximadamente.

Después de haber validado el instrumento, así como haber obtenido su confiabilidad, se procedió a la aplicación de las 21 sesiones que formaron parte del proyecto Interdisciplinario, en dicho proyecto se ejecutaba 3 sesiones por día, debido a que en una sesión estaba incluido las áreas de Matemática, Comunicación y Arte y cultura.

En el desarrollo de las sesiones se tenía en cuenta tres áreas conexas entre sí (Comunicación, Matemática y Arte y Cultura); que permitieron mejorar la creatividad de los estudiantes.

2.6. Métodos de análisis de datos

Para llevar a cabo la investigación se aplicó un cuestionario, el cual permitió medir el nivel de creatividad de los estudiantes de tercer grado del nivel primario. Cabe señalar que la aplicación se realizó de manera individual a la muestra de estudio de los grupos experimental y control tanto en el pre y pos test; procesando luego los datos en el programa Excel y el software estadístico Spss.

2.7. Aspectos éticos

En la presente investigación se consideró la ética, de tal forma que se cuente con la originalidad correspondiente. Se hizo la consulta de las fuentes primarias y secundarias, entre otros, sin suplantar la información. Los datos de la presente investigación fueron recogidos con la aplicación de los instrumentos generados a partir de la investigación.

Para recoger la información de alumnos participantes en la investigación se coordinó con el director de la Institución Educativa 10828 Chiclayo, así como con los docentes del tercer grado. A los niños se solicitó su participación, teniendo en cuenta la previa explicación de lo deseado con el fin de que su participación fuese con conocimiento de causa.

III. RESULTADOS

Tabla 6

Resultados del Pre Test al Grupo Control sobre el Nivel de creatividad alcanzado por los estudiantes del Tercer Grado de la Institución Educativa 10828

Nivel de creatividad	Valores	f	%	Estadísticos
Alto	41 – 63	4	11 %	$\bar{X}=19.91$
Regular	21 – 40	8	22%	$S=11.70$
Bajo	00 – 20	24	67%	$CV=57\%$
Total		36	100%	

Pre Test aplicado el 12 de setiembre de 2019.

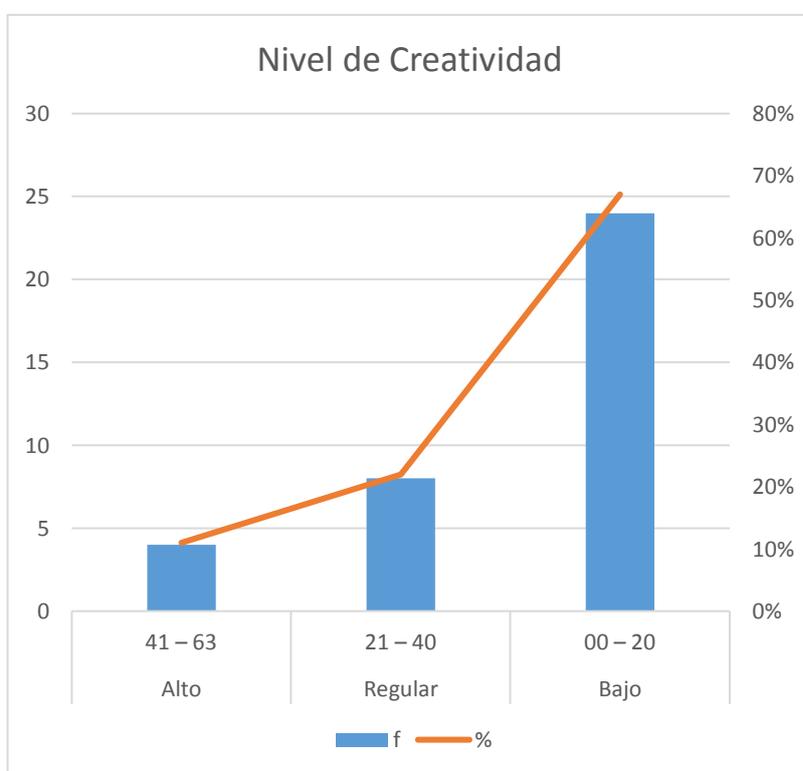


Figura 1. Nivel de Creatividad en los estudiantes del Grupo Control.
12 de setiembre de 2019.

Interpretación

Según los resultados mostrados en la Tabla 6 y Figura 1, se observa que en el Grupo Control el 67% (24) de los estudiantes presenta un nivel bajo de creatividad; en tanto que el 22% (8) presenta un nivel regular de creatividad; y el 11% (4) tiene un nivel alto de creatividad.

En la Tabla 6 se aprecia que el promedio del Nivel de Creatividad es 19.91, lo que ubica a los estudiantes en el nivel bajo de creatividad; en tanto la desviación estándar es un 11.70 lo que nos indica que los valores de las observaciones que se encuentran bajo la media

permiten ubicar a los estudiantes en el nivel bajo de creatividad; mientras que los valores de las observaciones que son mayores que la media nos permiten ubicarlos en un nivel regular de creatividad.

Por otra parte el coeficiente de variabilidad es del 57%; lo que nos indica que el Grupo Control es heterogéneo, es decir la media ha perdido representatividad.

Tabla 7

Resultados del Pre Test al Grupo experimental sobre el Nivel de creatividad alcanzado por los estudiantes del Tercer Grado de la Institución Educativa 10828

Nivel de creatividad	Valores	f	%	Estadísticos
Alto	41 – 63	2	5.41%	\bar{X} = 12.24
Regular	21 – 40	9	24.32%	S= 9.63
Bajo	00 – 20	26	70.27%	CV= 79%
Total		37	100%	

Pre Test aplicado el 12 de setiembre de 2019

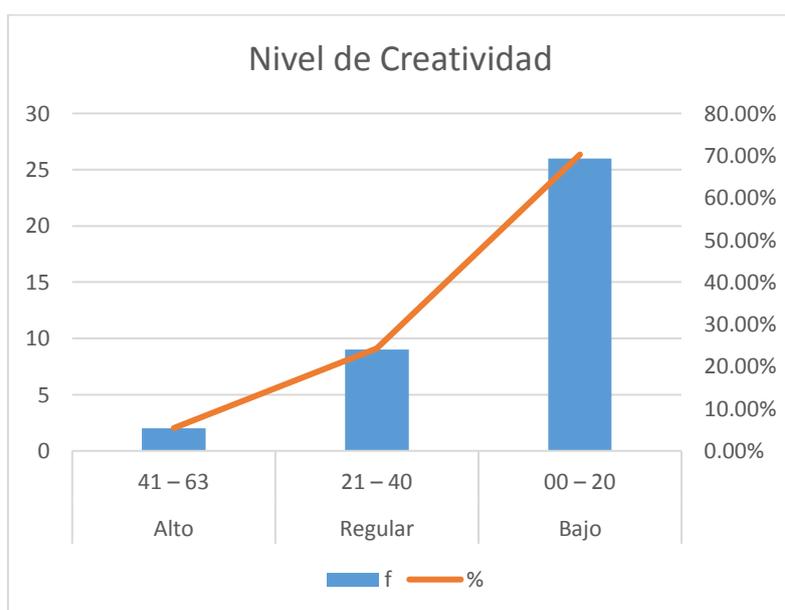


Figura 2. Nivel de Creatividad en los estudiantes del Grupo Experimental. 12 de setiembre de 2019.

Interpretación

Según los resultados mostrados en la Tabla 7 y Figura 2, se observa que en el Grupo Experimental el 70.27% (26) de los estudiantes presenta un nivel bajo de creatividad; en tanto que el 24.32% (9) presenta un nivel regular de creatividad; y el 5.41% (2) tiene un nivel alto.

En la Tabla 7 se aprecia que el promedio del Nivel de Creatividad es 12.24, lo que ubica a los estudiantes en el nivel bajo de creatividad; en tanto la desviación estándar es un 9.63 lo que nos indica que los valores de las observaciones que se encuentran bajo la media permiten ubicar a los estudiantes en el nivel bajo de creatividad; mientras que los valores de las observaciones que son mayores que la media nos permiten ubicarlos en un nivel regular de creatividad.

Por otra parte, el coeficiente de variabilidad es 79%; lo que nos indica que el Grupo Control es heterogéneo, es decir la media ha perdido representatividad.

Tabla 8
Resultados del Post Test al Grupo Experimental sobre el Nivel de creatividad alcanzado por los estudiantes del Tercer Grado de la Institución Educativa 10828

Nivel de creatividad	Valores	f	%	Estadísticos
Alto	41 – 63	35	95%	$\bar{X} = 52.2$
Regular	21 – 40	2	5%	$S = 8.7$
Bajo	00 – 20	0	0%	$CV = 17\%$
Total		37	100%	

Post Test aplicado el 7 de octubre de 2019

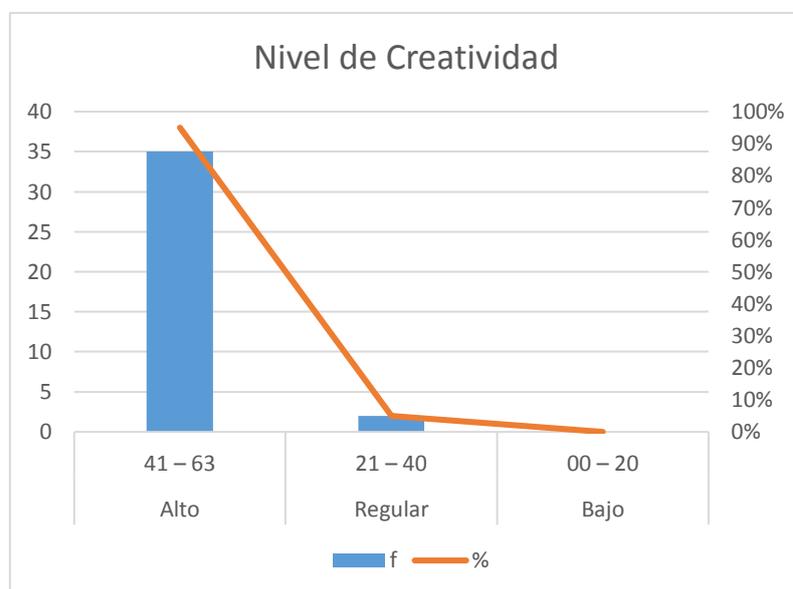


Figura 3. Nivel de Creatividad en los estudiantes del Grupo Experimental 7 de octubre de 2019.

Interpretación

Según los resultados mostrados en la Tabla 8 y Figura 3, se observa que en el Grupo Experimental el 95% (35) de los estudiantes presenta un nivel alto de creatividad; en tanto que el 5% (2) presenta un nivel regular de creatividad.

En la Tabla 8 se aprecia que el promedio del Nivel de Creatividad es 52.2, lo que ubica a los estudiantes en el nivel alto de creatividad; en tanto la desviación estándar es un 8.7 lo que nos indica que los valores de las observaciones se encuentran sobre la media lo que permiten ubicar a los estudiantes en el nivel alto de creatividad; mientras que los valores de las observaciones que son mayores que la media nos permiten ubicarlos en un nivel alto de creatividad.

Por otra parte, el coeficiente de variabilidad es del 17%; lo que nos indica que el Grupo Control es homogéneo, es decir la media ha ganado representatividad.

Tabla 9
Resultados del Post Test al Grupo Control sobre el Nivel de creatividad alcanzado por los estudiantes del Tercer Grado de la Institución Educativa 10828

Nivel de creatividad	Valores	f	%	Estadísticos
Alto	41 – 63	6	17 %	$\bar{X}=23.1$
Regular	21 – 40	11	30%	$S=12.6$
Bajo	00 – 20	19	53%	$CV=53\%$
Total		36	100%	

Post test aplicado el 21 de octubre de 2019

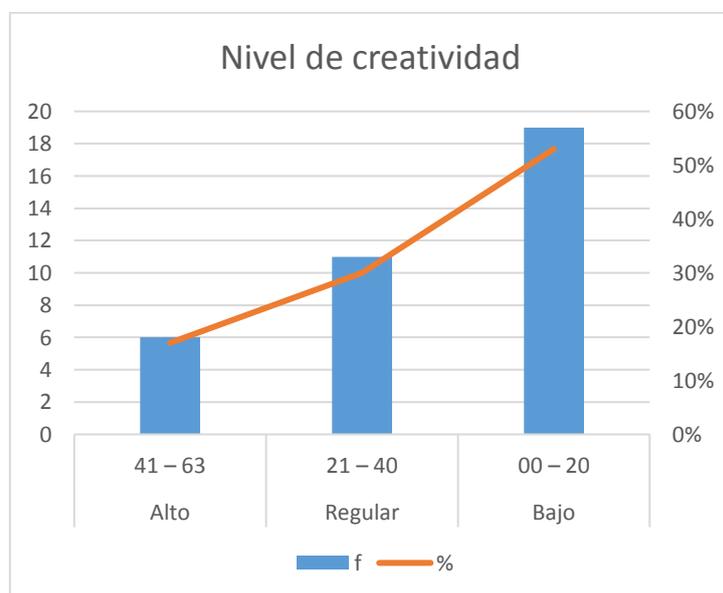


Figura 4. Nivel de Creatividad en los estudiantes del Grupo Control 21 de octubre de 2019

Interpretación

Según los resultados mostrados en la Tabla 9 y Figura 4, se observa que en el Grupo Control el 53% (19) de los estudiantes presenta un nivel bajo de creatividad; en tanto que el 30% (11) presenta un nivel regular de creatividad; y el 17% (6) tiene un nivel alto de creatividad.

En la Tabla 9 se aprecia que el promedio del Nivel de Creatividad es 23.1, lo que ubica a los estudiantes en el nivel bajo de creatividad; en tanto la desviación estándar es un 12.6 lo que nos indica que los valores de las observaciones que se encuentran bajo la media permiten ubicar a los estudiantes en el nivel bajo de creatividad; mientras que los valores de las observaciones que son mayores que la media nos permiten ubicarlos en un nivel regular de creatividad.

Por otra parte, el coeficiente de variabilidad es del 53%; lo que nos indica que el Grupo Control es heterogéneo, es decir la media ha perdido representatividad.

3.3. Comparación del Pre y Post Test

Tabla 10

Comparación de Resultados del Pre y Post Test a los Grupos Control y Experimental los sobre el Nivel de Creatividad alcanzado por los estudiantes del Tercer Grado de la Institución Educativa 10828

Nivel de Creatividad	Pre Test						Post Test					
	Grupo Control			Grupo Experimental			Grupo Control			Grupo Experimental		
	f	%	Estadígrafos	f	%	Estadígrafos	f	%	Estadígrafos	f	%	Estadígrafos
Alto	4	11	X = 19.91	2	5.41	X = 12.24	6	17	X = 23.1	35	95	X = 52.2
Regular	8	22	S= 11.70	9	24.32	S= 9.63	11	30	S= 12.6	2	5	S= 8.7
Bajo	24	67	CV= 57%	26	70.27	CV= 79%	19	53	CV= 53%	0	0	CV= 17%
TOTAL	36	100		37	100		36	100		37	100	

Pre y Post Test aplicado el 24 de octubre de 2019

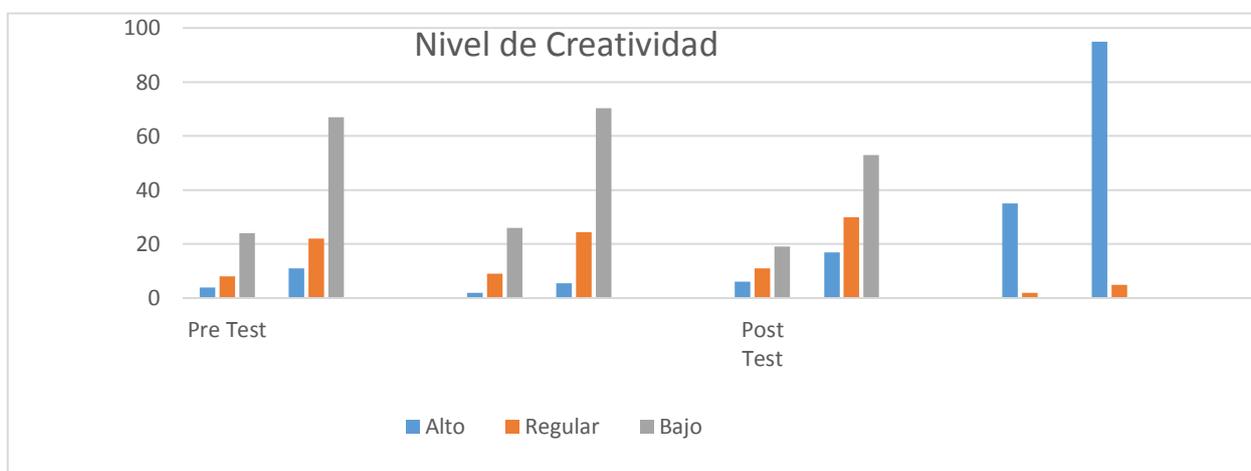


Figura 5. Nivel de Creatividad en los estudiantes del Grupo Experimental y Control.

24 de octubre de 2019

Interpretación

En la tabla 10 y figura 5 se puede apreciar que los resultados obtenidos en el Pre Test y Post Test al grupo control, el 6% (2) de los estudiantes se encuentra en el nivel alto de creatividad, en tanto que un 8% (1) se encuentra en un nivel regular de creatividad y un 14% (31) de los estudiantes se encuentra en un nivel bajo de creatividad.

Por otra parte, se estima que en el promedio del Nivel de Creatividad presenta una diferencia de 3.19 del Pre test al Post Test, lo que ubica a los estudiantes en un nivel regular de creatividad; en tanto la desviación estándar tiene una diferencia de 0.9 lo que nos indica que los valores de las observaciones que se encuentran debajo la media lo que permiten ubicar a los estudiantes en un nivel regular de creatividad.

Así mismo la diferencia del Coeficiente de variabilidad es de 40%; lo que nos indica que el Grupo Control es heterogéneo, es decir la media ha perdido representatividad.

En lo que respecta al Pre y Post Test del grupo Experimental se puede observar, que el 89.59% (32) de los estudiantes se encuentra en el nivel alto de creatividad, en tanto que un 19.32% (7) se encuentra en un nivel regular de creatividad.

Por otra parte, se estima que el promedio del Nivel de Creatividad presenta una diferencia de 39.96 del Pre test al Post Test, lo que ubica a los estudiantes en un nivel regular de creatividad; en tanto la desviación estándar tiene una diferencia de 0.93 lo que nos indica que los valores de las observaciones que se encuentran debajo la media lo que permiten ubicar a los estudiantes en un nivel regular de creatividad.

Así mismo el Coeficiente de variabilidad del Post Test del grupo experimental es de 17%; lo que nos indica que el Grupo Control es homogéneo, es decir la media ha ganado representatividad.

3.4. Resultado de la prueba de hipótesis

En el presente trabajo de investigación se plantearon dos hipótesis mutuamente excluyentes, la hipótesis alternativa y la hipótesis nula. El análisis estadístico de los datos nos sirvió para determinar si aceptamos o rechazamos la hipótesis nula (H_0).

Se procedió al planteamiento de la hipótesis nula y alternativa de la siguiente manera:

H_0 : Proyecto Didáctico Interdisciplinario no potencia la creatividad en los niños de tercer grado de la Institución Educativa 10828

H_1 : Proyecto Didáctico Interdisciplinario potencia la creatividad en los niños de tercer grado de la Institución Educativa 10828

Se seleccionó la Prueba Z, para describir la posición de una observación “X” relativa a la media en unidades de “A” desviación estándar, porque la muestra es mayor a 30 unidades de análisis ($N > 30$). Asimismo, un valor Z negativo indica que la observación está debajo de la media y un valor Z positivo indica que la observación se encuentra por encima del valor de la media.

En cuanto al nivel de significancia, es decir el error máximo asumido en el trabajo de investigación fue de $\alpha = 0.05$ bilateral o en su forma 5%; siendo los valores críticos de $Z^{\pm} 1,96$, pudiéndose observar como el valor Z (- 24.32) se sitúa en la región de rechazo de la hipótesis nula (H_0).

Finalmente, ante los resultados obtenidos, podemos afirmar que el Proyecto Didáctico Interdisciplinario ha influido significativamente en la creatividad. Por lo tanto se puede afirmar que a través del Proyecto Didáctico Interdisciplinario se potencia la creatividad en los niños y niñas; puesto que se ha demostrado estadísticamente la diferencia entre las medias del grupo experimental antes y después de la aplicación del Proyecto.

IV. DISCUSIÓN:

En la presente investigación se consideró como problemática la falta de creatividad en los estudiantes del tercer grado de la Institución Educativa 10828, proponiéndose para darle solución un Proyecto Didáctico Interdisciplinario, el cual tenía como objetivo potenciar su nivel de creatividad.

Por otra parte, después de haber ejecutado el Proyecto Didáctico Interdisciplinario, el mismo que consistió en haber desarrollado 21 sesiones, se procedió a aplicar un pre y post test a los grupos experimental y control; encontrándose en los resultados una mejora significativa en el nivel de creatividad de los niños pasando de un 70.27% de un nivel bajo de creatividad en el pre test del grupo experimental a un 95% de nivel alto de creatividad según el pos test al mismo grupo.

Se puede afirmar que la mejora es significativa porque se ha comprobado estadísticamente al rechazar la hipótesis nula (H_0 : El Proyecto Didáctico Interdisciplinario no potencia la creatividad en los estudiantes del tercer grado de la Institución Educativa 10828); y a aceptar la hipótesis alterna (H_1) en la que se afirma que “El proyecto didáctico interdisciplinario mejora la creatividad en los estudiantes de tercer grado de la Institución Educativa 10828”.

Después de haber realizado la literatura correspondiente a los trabajos previos relacionados con el Proyecto Didáctico Interdisciplinario y la creatividad; concordamos con lo manifestado por Albitres (2017) quien manifiesta que la creatividad es un proceso mediante el cual el ser humano es capaz de resolver problemas, considerando al juego como la piedra angular para el desarrollo de la creatividad. Además del juego, con el presente trabajo de investigación ha quedado demostrado que también se puede potenciar a través del lenguaje artístico, la resolución de problemas y el enfoque comunicativo que corresponden a las áreas de Arte y Cultura, Matemática y Comunicación; las mismas que forman parte del Proyecto Didáctico Interdisciplinario, por ser áreas que se encuentran conexas entre sí.

Asimismo, Castro (2017) señala que la creatividad es una capacidad compleja que presenta el individuo, permitiendo en los niños la resolución de problemas, la forma de expresión comunicativa y artística del individuo, la cual recalca que es de suma importancia la aplicación de estrategias lúdicas, debido a que conllevan a mejorar el nivel de creatividad en los individuos. Conclusión que fuera corroborada a través de la aplicación del Proyecto

Didáctico Interdisciplinario que permitió que los niños y niñas potenciaron su creatividad; es decir fueron capaces de resolver situaciones problemáticas, expresarse oral y artísticamente así como también con la producción de textos; tal como lo señala Castro.

Así mismo Carrillo (2018) manifiesta que la creatividad es el eje transversal del currículo razón por la cual se encuentra asociada con todas las áreas curriculares, donde hace hincapié que la aplicación de estrategias didácticas promueve la resolución de problemas. Teniendo en cuenta lo manifestado por Carrillo, se confirma que las áreas curriculares de matemática, comunicación, arte y cultura (para nuestro caso) abordadas de forma interdisciplinaria potencian la creatividad; es decir que a través de ellas se logró en todo momento desarrollar en los estudiantes la originalidad, flexibilidad, fluidez, viabilidad y sensibilidad en la resolución de problemas.

Los trabajos previos anteriores conllevan a la necesidad de buscar explicaciones que nos permiten contrastar la información después de haber aplicado el Proyecto Didáctico Interdisciplinario. Una de esas explicaciones corresponde a Guilford (1952) quien señala que la creatividad es la habilidad que posee el ser humano para resolver problemas con regularidad de manera original, además conduce a la forma de expresión del individuo, por ello considera que la persona creativa es aquella que presenta respuestas inmediatas a un problema. Teniendo en cuenta la teoría establecida por Guilford se puede afirmar que la creatividad es aquella que permite la resolución de problemas, esto se afirma por que en dicho proyecto se evidenció que los estudiantes resolvían una situación problemática a través de diferentes estrategias, observándose que fueron capaces de potenciar su capacidad de originalidad, aportando ideas novedosas, diferentes, únicas y apartadas de la normalidad; por otro lado, se evidenció como aborda un problema de diferentes perspectivas logrando con ello la flexibilidad. Del mismo modo, la producción de abundantes ideas de manera rápida demostrando así la fluidez, así como la viabilidad y sensibilidad ante dicho problema, mostrando en ellos la capacidad de resolver problemas desde varias perspectivas.

Otra explicación se puede encontrar en la teoría de Tamayo el mismo que señala que la interdisciplinariedad es aquella que conexas a las disciplinas entre sí, con la finalidad de que no se trabaje de manera aislada, dispersa o fragmentada. Considerando lo expuesto por Tamayo, se planteó la propuesta de aplicar un proyecto didáctico interdisciplinario, el mismo que tiene tres áreas conexas entre sí, siendo las áreas de matemática, comunicación, arte y cultura, las mismas que permitieron que los estudiantes logren desarrollar una situación

problemática a partir del enfoque resolución de problemas, comunicativo e interdisciplinario.

De esta manera se corroborará las teorías que dan sustento al presente trabajo de investigación.

V. CONCLUSIONES

1. Se determinó la influencia de la aplicación del Proyecto Didáctico Interdisciplinario para potenciar la creatividad en los niños de tercer grado de la Institución Educativa 10828; al demostrar estadísticamente que existe diferencia entre las medias del grupo experimental antes y después de la aplicación del Test.
2. Se revisó información sobre la teoría de Guilford (Creatividad) quien expone que es la capacidad que tiene el individuo para resolver problemas con regularidad de manera original y con determinadas adaptaciones.
3. Se midió el nivel de Creatividad en los estudiantes de tercer grado de la Institución Educativa 10828, utilizando un cuestionario, obteniendo como resultado en el Pre Test, que la mayoría de los estudiantes se encuentran en un nivel bajo de Creatividad debido a que no son capaces de resolver problemas de manera original.
4. Al aplicar el “Proyecto Didáctico Interdisciplinario” como estrategia para fomentar el desarrollo de la Creatividad en los estudiantes de tercer grado de la Institución Educativa 108208 se obtuvo logros satisfactorios tales como la resolución de problemas de manera original, mostrando así la fluidez, flexibilidad, viabilidad y sensibilidad a los problemas.
5. Al medir el nivel de Creatividad en los estudiantes de tercer grado de la Institución Educativa 108208, después de la aplicación del “Proyecto Didáctico Interdisciplinario”, en el Post Test se obtuvo el mayor porcentaje en el nivel alto de creatividad, evidenciándose que los estudiantes pueden resolver problemas por si solos, superando las dificultades que tenían en un inicio.
6. Al comparar los resultados obtenidos en el Pre Test y Post Test se aprecia una gran mejoría de los estudiantes respecto al nivel de Creatividad, recordando que en el Pre Test los estudiantes mostraban un bajo nivel de creatividad, mientras tanto en el Post Test se observó un nivel alto de Creatividad, pues los estudiantes son capaces de resolver problemas por si solos.

VI. RECOMENDACIONES

- Se recomienda a los docentes la aplicación del Proyecto Didáctico Interdisciplinario en sus estudiantes, puesto que ha quedado demostrado que ayuda a mejorar su nivel de creatividad.
- Por otro lado, se recomienda a los docentes aplicar el cuestionario para evaluar el nivel de creatividad en los estudiantes, por tratarse de un instrumento que cuenta con validez y confiabilidad.

VII. PROPUESTA

PROPUESTA DE INTERVENCIÓN PEDAGÓGICA

“Proyecto didáctico interdisciplinario para potenciar la creatividad en los estudiantes de tercer grado de la Institución Educativa 10828, Chiclayo”

I. DENOMINACIÓN DEL PROGRAMA: Proyecto didáctico interdisciplinario

II. DATOS INFORMATIVOS

2.1. I.E. : 10828

2.2 AULA : 3°

2.3 SECCIÓN : “E”

2.4 TURNO : Tarde

III. INTRODUCCIÓN:

La interdisciplinariedad es una gama de disciplinas las cuales se conectan entre sí, teniendo en cuenta que ambas se sostienen en sus relaciones definidas siendo esta a su vez una perspectiva que la ciencia tiene como objeto de estudio tales como explicar, especificar, justificar y presagiar el comportamiento, los cambios de un fenómeno de modo que englobe los resultados de las diferentes disciplinas que se trabajaron, con la finalidad de no trabajar de manera aislada, dispersa o fragmentada (Tamayo, 2011, p. 24).

La interdisciplinariedad es importante porque tiene la ambición y el objetivo de integrar los saberes para dar una nueva mirada epistemológica al conocimiento; así mismo está ligada estrechamente con la ampliación del horizonte de acción frente al problema, al objeto a tratar la cual es entendida como una forma de organización de las actividades cognitivas.

A nivel internacional con respecto a la creatividad, Sánchez y Aguirre (2017), publicaron en la revista Iberoamericana Calidad, Eficacia y Cambio en Educación (España) que en la edad preescolar existe ausencia de la creatividad en los educandos, esto se puede evidenciar a través de la práctica pedagógica, mostrando en ellos dificultades tales como falta de originalidad, no presentan ideas claras, no son capaces de resolver un problema que se les presente, esto se debe a que la docente no brinda situaciones donde ellos puedan enfrentarse y resolver por sí solos sus interrogantes (p. 24).

En Costa Rica, en la revista Actualidades Investigativas en Educación, Elisondo (2015) considera que la creatividad es uno de los procesos que es matado en la escuela, debido a que existe una escasa demanda de creatividad, esto genera porque le dan mayor relevancia a la parte cognitiva de los educandos, además de ello refieren que la creatividad es aquella

habilidad que solo lo poseen algunas personas, de modo que se ha frenado su desarrollo en los programas académicos (p.4).

IV. DIAGNÓSTICO:

En la Institución Educativa 10828 se observa que los niños presentan dificultades para generar nuevas ideas ante la solución de un problema debido a que están acostumbrados a resolver situaciones en las cuales deben ser guiados paso a paso. También se ha podido apreciar que cuando se les brinda material concreto para resolver una situación problemática los niños no saben que estrategias realizar con dicho material que los conlleve a su solución.

V. OBJETIVOS DEL PROGRAMA

5.1. Objetivo General:

Potenciar la creatividad en los niños a través del proyecto interdisciplinario.

5.2. Objetivos Específicos:

- Diseñar el programa “Proyecto Interdisciplinario” a partir del diagnóstico realizado.
- Ejecutar el programa “Proyecto Interdisciplinario”
- Evaluar el nivel de creatividad de los niños después de aplicado el programa “Proyecto Interdisciplinario”

VI. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA DEL PROGRAMA

El programa Proyecto Interdisciplinario se basa en la teoría de Tamayo (2011) el mismo que define a la interdisciplinariedad como la combinación de las diferentes disciplinas que dentro de un grupo adquieren un sentido propio de la disciplinariedad además considera que la interdisciplinariedad no es un diseño de contenidos mezclados en el currículo pues es un hábito de aproximación a la construcción de cualquier conocimiento (p. 6).

Área de comunicación

El área de comunicación tiene como propósito desarrollar en los educandos sus habilidades comunicativas, lo que les permita expresarse y relacionarse con el mundo que esta a su alrededor, pues esto implica que el individuo represente el mundo de manera real o ficticia según haya desarrollado su creatividad, a través del lenguaje siendo este una vía fundamental de las personas. El enfoque comunicativo permite que los estudiantes desarrollen competencias: lee diversos tipos de textos escritos, escribe diversos tipos de textos y se comunica oralmente (Minedu, 2016, p. 72).

Además, expone que es “el uso del lenguaje escrito, el estudiante da a conocer el propósito de dicho texto haciendo uso del sistema alfabético y las conveniencias del lenguaje escrito, también implica la interacción con otras personas de manera creativa y responsable, teniendo como capacidades adapta el texto a la situación comunicativa, organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada, utiliza convenciones del lenguaje escrito de forma pertinente y concisa teniendo en cuenta los diferentes procesos de expresión” (Minedu, 2016, p. 82).

Área de matemática

“La matemática es aquella que está vinculada con nuestra vida diaria, pues hacemos uso de ella el día a día, es por ello que tiene como enfoque la resolución de problemas, siendo esta la capacidad que tiene el individuo para dar solución a una dificultad” (Minedu, 2016, p. 134).

La competencia resuelve problemas de cantidad permite que los estudiantes busquen por sí solos solucionar los diferentes problemas que se les presente para poder comprender las nociones de número, en ello también implica hacer uso del razonamiento lógico, teniendo en cuenta las siguientes capacidades traduce cantidades a expresiones numéricas, comunica su comprensión sobre los números y las operaciones, usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo, argumenta afirmaciones sobre las relaciones numéricas y las operaciones (Minedu, 2016, p. 138).

Área de arte y cultura

“El arte es parte integral de la vida de las personas, pues se encuentra presente en todas las culturas y la sociedad, desde los inicios de la civilización el arte era una forma de expresión de cada uno, promoviendo la recuperación de discursos individuales o colectivos, así mismo considera como enfoque la interdisciplinariedad siendo aquella que facilita la interrelación del lenguaje artístico, además considera un proceso de exploración donde pone en juego todas las habilidades del individuo” (Minedu, 2016, p. 57).

La competencia crea proyectos desde los lenguajes artísticos, menciona que los educandos ponen en juego sus habilidades artísticas, su capacidad creadora, Por ello tiene en cuenta las siguientes capacidades: Explora y experimenta los lenguajes del arte, aplica procesos creativos y evalúa y socializa sus procesos y proyectos (Minedu, 2016, p. 66).

VII. DESARROLLO DE LA PROPUESTA:

VARIABLE INDEPENDIENTE	DIMENSIÓN	INDICADOR	ACTIVIDAD
Proyecto didáctico interdisciplinario	Matemática	Traduce cantidades a expresiones numéricas	Conocemos el recorrido de una paloma y una hormiga, creando adivinanzas para representarlo a través de máscaras. Repartimos cantidades representándolo a través de la técnica de un mimo para plasmarlo en un texto
		Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones	Medimos, escribimos un texto instructivo y lo elaboramos Conocemos las unidades de medida, escribimos un texto instructivo y elaboramos nuestra cometa
		Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo	Encontramos el valor de los lados demostrando que somos los mejores artistas y lo plasmamos en nuestra anécdota.
			Conocemos las unidades de masa y preparamos deliciosas brochetas de fruta guiándonos de nuestro texto instructivo
		Argumenta afirmaciones sobre las relaciones numéricas y las operaciones	Formamos equipos y participamos con alegría en el gran baile para plasmarlo en un texto informativo.
		Comunicación	Adecúa el texto a la situación comunicativa
	Organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada		Conocemos el recorrido de una paloma y una hormiga, creando adivinanzas para representarlo a través de máscaras
			Conocemos las unidades de masa y preparamos deliciosas brochetas de fruta guiándonos de nuestro texto instructivo
	Utiliza convenciones del lenguaje escrito de forma pertinente		Repartimos cantidades representándolo a través de la técnica de un mimo para plasmarlo en un texto
			Medimos, escribimos un texto instructivo y lo elaboramos Conocemos las unidades de medida, escribimos un texto instructivo y elaboramos nuestra cometa
	Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto escrito		Formamos equipos y participamos con alegría en el gran baile para plasmarlo en un texto informativo.
	Arte y cultura	Explora y experimenta los lenguajes artísticos	Conocemos el recorrido de una paloma y una hormiga, creando adivinanzas para representarlo a través de máscaras
		Aplica procesos creativos	Encontramos el valor de los lados demostrando que somos los mejores artistas y lo plasmamos en nuestra anécdota.
			Medimos, escribimos un texto instructivo y lo elaboramos
			Conocemos las unidades de medida, escribimos un texto instructivo y elaboramos nuestra cometa
			Conocemos las unidades de masa y preparamos deliciosas brochetas de fruta guiándonos de nuestro texto instructivo
		Evalúa y comunica sus procesos y proyectos	Formamos equipos y participamos con alegría en el gran baile para plasmarlo en un texto informativo.
	Repartimos cantidades representándolo a través de la técnica de un mimo para plasmarlo en un texto		

VIII. PLANIFICACIÓN DE LAS SESIONES DE APRENDIZAJE

SESIÓN N°	FECHA DE EJECUCIÓN	DENOMINACIÓN
1	20 - 09 - 19	Conocemos el recorrido de una paloma y una hormiga, creando adivinanzas para representarlo a través de máscaras. Matemática: Hallar el número desconocido (Sesión 1) Comunicación: Escribimos adivinanzas (Sesión 2) Arte: Representamos con máscaras (Sesión 3)
2	23 - 09 - 19	Encontramos el valor de los lados demostrando que somos los mejores artistas y lo plasmamos en nuestra anécdota. Matemática: Encontramos el valor de los lados (Sesión 4) Comunicación: Escribimos una anécdota (Sesión 5) Arte: somos los mejores artistas (Sesión 6)
3	24 - 09 - 19	Medimos, escribimos un texto instructivo y lo elaboramos Matemática: Unidades de medida (Sesión 7) Comunicación: La descripción (Sesión 8) Arte: Elaboramos objetos (Sesión 9)
4	25 - 09 - 19	Formamos equipos y participamos con alegría en el gran baile para plasmarlo en un texto informativo. Matemática: formamos equipos (división) (Sesión 10) Comunicación: Texto informativo (carta) (Sesión 11) Arte: Participamos con alegría en el gran baile (Sesión 12)
5	26 - 09 - 19	Repartimos cantidades representándolo a través de la técnica de un mimo para plasmarlo en un texto Matemática: Repartimos cantidades (Sesión 13) Comunicación: Escribimos un texto (anécdota) (Sesión 14) Arte: Representamos a través de la técnica de un mimo (Sesión 15)
6	01 - 10 - 19	Conocemos las unidades de masa y preparamos deliciosas brochetas de fruta guiándonos de nuestro texto instructivo Matemática: Conocemos las unidades de masa (Sesión 16) Comunicación: Texto instructivo (Sesión 17) Arte: preparamos deliciosas brochetas de fruta (Sesión 18)
7	02 - 10 - 19	Conocemos las unidades de medida, escribimos un texto instructivo y elaboramos nuestra cometa Matemática: Conocemos las unidades de medida (Sesión 19) Comunicación: Escribimos un texto instructivo (Sesión 20) Arte: Elaboramos nuestra cometa (Sesión 21)

IX. RECURSOS:

a. **Humanos:** Equipo directivo, investigadora y estudiantes del tercer grado de primaria de la Institución Educativa 10828, Chiclayo.

b. **Materiales:** Los materiales de escritorio, laminas

X. PRESUPUESTO

BIENES	COSTO
Impresiones	75.40
Copias	23.70
Cartulinas	15.00
Hojas de colores	25.00
Hojas bond	10.00
Hojas con diseño	15.00
Elástico	7.00
Silicona	15.00
Foami	17.00
TOTAL	204.10

XI. FINANCIAMIENTO: El financiamiento que supone la ejecución del programa “Proyecto interdisciplinario” es asumido íntegramente por la investigadora.

DESARROLLO DE SESIONES DE APRENDIZAJE

Sesión N° 1

1. **DENOMINACIÓN:** Conocemos el recorrido de una paloma y una hormiga, creando adivinanzas para representarlo a través de máscaras
2. **DIMENSIÓN:** Matemática
3. **INDICADOR:**
 - ✓ Traduce cantidades a expresiones numéricas
4. **DIMENSIÓN:** Comunicación
5. **INDICADOR:**
 - ✓ Organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada
6. **DIMENSIÓN:** Arte y cultura
7. **INDICADOR:**
 - ✓ Explora y experimenta los lenguajes artísticos
8. **FECHA:** 20 - 09 - 19
9. **DESARROLLO DE ESTRATEGIAS:**

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN	MEDIOS Y MATERIALES
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Se presenta una caja mágica la cual contendrá imágenes de una paloma, hormiga, cazador, un río y la fábula “La hormiga y la paloma, en un papelógrafo. ➤ Se solicita a los niños que escuchen el relato. Luego, se formulan las siguientes preguntas: ¿Quiénes son los personajes? ¿Cuál fue el problema?, ¿Cómo lo solucionaron?, ¿Qué tipo de texto es?, etc. Se escucha sus respuestas ➤ Presentamos el siguiente problema: <div style="border: 1px solid green; border-radius: 15px; padding: 10px; margin: 10px 0;"> <p>Mariana ha investigado que el recorrido de una paloma y una hormiga es 3,330 Km, si sabe que una hormiga puede recorrer 1, 53 Km ¿Cuántos kilómetros más recorre una paloma que una hormiga?</p> </div> ➤ Se comunica el propósito de la sesión: Hoy agruparemos cantidades, escribiremos una adivinanza y representaremos con títeres la situación problemática presentada. ➤ Recordamos las normas de convivencia: <div style="border: 1px solid green; border-radius: 15px; padding: 10px; margin: 10px 0;"> <ul style="list-style-type: none"> Levantamos la mano para opinar Respetamos las opiniones de mi compañero. </div> 	Escala de valoración	<ul style="list-style-type: none"> - caja mágica - Imágenes (paloma, hormiga, cazador, un río) - Papelógrafos (“La hormiga y la paloma”, situación problemática)
DESARROLLO	<p>Matemática</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Realizamos las siguientes preguntas: ¿De qué trata el problema?, ¿Cuáles son los datos?, ¿Qué pide el problema?, ¿Disponemos de datos suficientes?, ¿Cómo resolveremos el problema? ➤ Se anota en la pizarra las respuestas de los niños. ➤ Se brinda papelógrafos para que resuelvan el problema dado. ➤ Se monitorea los grupos de trabajo para detectar dificultades que presentan y poder orientarlos de acuerdo a sus ideas establecidas. Se formulan entre otras, las siguientes preguntas: ¿Cómo has realizado esta 	Escala de valoración	<ul style="list-style-type: none"> - palitos de chupetes, cuentas, botones, pallar, chapitas - papelotes, plumones, colores

	<p>operación?; ¿Qué materiales usaste?, ¿Te sirvieron de ayuda? ¿Cómo?; ¿Cuál será la mejor forma de resolver el problema?</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Se solicita a los niños que socialicen sus respuestas con sus compañeros. Se pregunta: ¿Cómo hicieron para saber cuál es el recorrido de una paloma?, ¿Cuántos kilómetros más recorre una paloma que una hormiga? ➤ Se realiza la formalización del problema. ➤ Se pregunta: ¿Para qué sirve lo aprendido?, ¿Dónde podemos aplicar lo aprendido? 								
	<p>Comunicación</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Presentamos un sobre el cual contendrá diferentes textos. ➤ Preguntamos ¿A qué tipo de textos pertenecen?, ¿Qué tipo de texto es?, ¿Cómo lo reconocemos?, ¿Qué es un cuento?, ¿Qué es una adivinanza? ¿Cómo lo reconocemos?, ¿Qué es una noticia?, ¿Cómo lo reconocemos? ➤ Con ayuda de los niños y teniendo en cuenta sus opiniones acordamos que realizaremos una adivinanza. ➤ Con ayuda de los niños completamos el siguiente cuadro: <table border="1" data-bbox="472 792 1024 981"> <thead> <tr> <th data-bbox="472 792 619 853">¿Qué vamos a escribir?</th> <th data-bbox="619 792 794 853">¿Para qué vamos a escribir?</th> <th data-bbox="794 792 1024 853">¿Qué necesitaremos?</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td data-bbox="472 853 619 981"></td> <td data-bbox="619 853 794 981"></td> <td data-bbox="794 853 1024 981"></td> </tr> </tbody> </table> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Se brinda una hoja a cada niño para la realización del pre plan. ➤ Después de la realización del pre plan, se brinda una hoja para realizar el primer borrador. Anexo 4. ➤ Los niños redactan el texto de manera ordenada haciendo uso de conectores de modo que vaya adquiriendo coherencia, cohesión. ➤ Se pregunta ¿Qué tipo de texto se ha producido? ¿Qué es una adivinanza? ¿Qué estructura presenta el texto? ¿Qué palabras se usan para enlazar el texto? ➤ Los niños revisan su texto (adivinanza). Se orienta a los niños a desarrollar la siguiente actividad. 	¿Qué vamos a escribir?	¿Para qué vamos a escribir?	¿Qué necesitaremos?				<p>Escala de valoración</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Sobre - Textos - Papelotes - Hojas de colores - Hojas bond
¿Qué vamos a escribir?	¿Para qué vamos a escribir?	¿Qué necesitaremos?							
	<p>Arte y cultura</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Se presenta imágenes de algunas técnicas de arte (Anexo 5). ➤ Se solicita que observen, y seguidamente se formula las siguientes preguntas ¿Qué observan en esta imagen? ¿Qué técnica será? ¿Qué características presenta? ➤ Se escucha cada una de sus respuestas y se anotan en la pizarra. ➤ Se pregunta: ¿Qué técnica podemos usar para dar a conocer el recorrido de la paloma y la hormiga? ¿Cómo lo haremos?, ¿Qué materiales emplearemos? ➤ Mencionamos que vamos a diseñar nuestras mascararas para la representación de la fábula presentada anteriormente. ➤ Se entrega hojas de colores, hojas con diseños, plumones, globo, etc. ➤ Después de haber concluido sus trabajos, pedimos que formen grupos de 6 integrantes para que realicen una imitación de los animales haciendo uso de su material elaborado ➤ Pedimos que realicen una pequeña dramatización 	<p>Escala de valoración</p>	<ul style="list-style-type: none"> -Imágenes -Hojas de colores, diseños -Plumones 						
<p>CIERRE</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Promovemos un diálogo con las niñas y los niños sobre el trabajo realizado. Preguntamos: ¿Qué aprendieron hoy?, ¿Cómo lo aprendieron? ¿Qué dificultad tuvieron? 								

Sesión N° 2

1. **DENOMINACIÓN:** Encontramos el valor de los lados demostrando que somos los mejores artistas y lo plasmamos en nuestra anécdota.
2. **DIMENSIÓN:** Arte y cultura
3. **INDICADOR:**
 - ✓ Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo
4. **DIMENSIÓN:** Comunicación
5. **INDICADOR:**
 - ✓ Adecúa el texto a la situación comunicativa
6. **DIMENSIÓN:** Matemática
7. **INDICADOR:**
 - ✓ Aplica procesos creativos
8. **FECHA:** 23 - 09 - 19
9. **DESARROLLO DE ESTRATEGIAS:**

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN	MEDIOS Y MATERIALES
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Se presenta un sobre el cual tendrá las piezas de una imagen. ➤ Se formulan las siguientes preguntas: ¿Qué observan? ¿Qué podrá ser?, ¿Para qué nos puede servir?, etc. Se escucha sus respuestas. ➤ Presentamos el siguiente problema: <div style="border: 1px solid green; border-radius: 15px; padding: 10px; margin: 10px 0;"> <p>La maestra de tercer grado ha llevado un cuadro para presentarles a sus estudiantes, pero les ha mencionado que el perímetro de dicho cuadro es 18 cm. Si se sabe que uno de sus lados mide 3cm ¿Cuánto mide el otro lado?</p> </div> ➤ Se comunica el propósito de la sesión: Hoy conoceremos los lados de un objeto para darlo a conocer a través de un texto y demostrar que somos los mejores artistas (elaboración del cuadro con plastilina) ➤ Recordamos las normas de convivencia: <div style="border: 1px solid green; border-radius: 15px; padding: 10px; margin: 10px 0;"> <ul style="list-style-type: none">  Levantamos la mano para opinar  Respetamos las opiniones de mi compañero. </div> 	Escala de valoración	<ul style="list-style-type: none"> - sobre - imagen
DESARROLLO	<p>Matemática</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Realizamos las siguientes preguntas: ¿De qué trata el problema?, ¿Cuáles son los datos?, ¿Qué pide el problema?, ¿Cómo resolveremos el problema solicitado? ➤ Se anota en la pizarra las respuestas de los niños. ➤ Se brinda papelógrafos para que resuelvan el problema dado. ➤ Se monitorea los grupos de trabajo para detectar dificultades que presentan y poder orientarlos de acuerdo a sus ideas establecidas. Se formulan entre otras, las siguientes preguntas: ¿Cómo has realizado esta operación?, ¿Qué materiales usaste?, ¿Te sirvieron de ayuda? ¿Cómo?; ¿Cuál será la mejor forma de resolver el problema? ➤ Se solicita a los niños que socialicen sus respuestas con sus compañeros. Se pregunta: ¿Cómo hicieron para saber cuánto mide el otro lado de la figura dada? ➤ Se realiza sistematiza los conocimientos matemáticos. 	Escala de valoración	<ul style="list-style-type: none"> - palitos de chupetes, cuentas, botones, pallar, chapitas - papelotes, plumones, colores

	<p>. Arte y cultura</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Se presenta imágenes de algunas técnicas. ➤ Se solicita que observen, y seguidamente se formula las siguientes preguntas ¿Qué observan en esta imagen? ¿Qué técnica será? ¿Qué características presenta? ➤ Se escucha cada una de sus respuestas y se anotan en la pizarra. ➤ Se pregunta: ¿Qué técnica podemos usar para realizar un cuadro?, ¿Cómo lo haremos?, ¿Qué materiales emplearemos? ➤ Mencionamos que vamos a elaborar un cuadro con una de las mejores experiencias que hayan tenido en su vida. ➤ Se entrega la mitad de una cartulina, plastilinas y un punzón para la elaboración de su cuadro. ➤ Después de haber concluido sus trabajos, pedimos que formen grupos y compartan lo que realizaron. 	Escala de valoración	<ul style="list-style-type: none"> - imágenes - Plastilina - Punzón 						
	<p>Comunicación</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Con ayuda de los niños acordamos que escribiremos una anécdota, teniendo en cuenta lo plasmado en su cuadro. ➤ Con ayuda de los niños completamos el siguiente cuadro: <table border="1" data-bbox="395 757 938 952"> <tr> <td data-bbox="395 757 544 846">¿Qué vamos a escribir?</td> <td data-bbox="544 757 703 846">¿Para qué vamos a escribir?</td> <td data-bbox="703 757 938 846">¿Qué necesitaremos?</td> </tr> <tr> <td data-bbox="395 846 544 952"></td> <td data-bbox="544 846 703 952"></td> <td data-bbox="703 846 938 952"></td> </tr> </table> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Se brinda una hoja a cada niño para la realización del pre plan. ➤ Después de la realización del pre plan, se brinda una hoja para realizar el primer borrador. ➤ Los niños redactan el texto de manera ordenada haciendo uso de conectores de modo que vaya adquiriendo coherencia, cohesión. ➤ Se pregunta ¿Qué tipo de texto se ha producido? ¿Qué características presenta? ➤ Los niños revisan su texto (anécdota). ➤ Pedimos que publiquen sus anécdotas en el mural del aula. 	¿Qué vamos a escribir?	¿Para qué vamos a escribir?	¿Qué necesitaremos?				Escala de valoración	<ul style="list-style-type: none"> -hojas Colores Lápiz Borrador Papelote
¿Qué vamos a escribir?	¿Para qué vamos a escribir?	¿Qué necesitaremos?							
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Promovemos un diálogo con las niñas y los niños sobre el trabajo realizado. Preguntamos: ¿Qué aprendieron hoy?, ¿Cómo lo aprendieron? ¿Qué dificultad tuvieron? 								

Sesión N° 3

1. **DENOMINACIÓN:** Medimos, escribimos un texto instructivo y lo elaboramos.
2. **DIMENSIÓN:** Matemática
3. **INDICADOR:**
 - ✓ Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones
4. **DIMENSIÓN:** Comunicación
5. **INDICADOR:**
 - ✓ Utiliza convenciones del lenguaje escrito de forma pertinente
6. **DIMENSIÓN:** Arte y cultura
7. **INDICADOR:**
 - ✓ Aplica procesos creativos
8. **FECHA:** 24 - 09 – 19
9. **DESARROLLO DE ESTRATEGIAS:**

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN	MEDIOS Y MATERIALES
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Se presenta un baúl. ➤ Se solicita a los niños que observen las cosas que hay en el baúl, luego preguntamos ¿Qué observan? ¿para qué nos sirve? ¿Qué podemos hacer con esta imagen? ➤ Escuchamos sus respuestas y lo anotamos en la pizarra. ➤ Presentamos el siguiente problema: <div style="border: 1px solid green; border-radius: 15px; padding: 5px; margin: 5px 0;"> La profesora de tercer grado ha mencionado que para elaborar una paloma tiene una medida de medio metro, si se sabe que el pico mide 3 cm, si una ala mide 7 c, una patita mide 5 cm y su cuerpo mide 13. ¿Cuál es la medida de la cola de la paloma? </div> ➤ Se comunica el propósito de la sesión: Hoy pesamos y elaboramos un texto instructivo para realizar los objetos del baúl misterioso. . ➤ Recordamos las normas de convivencia: <div style="border: 1px solid green; border-radius: 15px; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <ul style="list-style-type: none"> Levantamos la mano para opinar Respetamos las opiniones de mi compañero. </div> 	Escala de valoración	Baúl Imágenes
DESARROLLO	<p>Matemática</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Realizamos las siguientes preguntas: ¿De qué trata el problema?, ¿Cuáles son los datos?, ¿Qué pide el problema?, ¿Disponemos de datos suficientes?, ¿Cómo resolveremos el problema? ➤ Se anota en la pizarra las respuestas de los niños. ➤ Se brinda papelógrafos para que resuelvan el problema dado. ➤ Se monitorea los grupos de trabajo para detectar dificultades que presentan y poder orientarlos de acuerdo a sus ideas establecidas. Se formulan entre otras, las siguientes preguntas: ¿Cómo has realizado esta operación?; ¿Qué materiales usaste?; ¿Te sirvieron de 	Escala de valoración	- palitos de chupetes, cuentas, botones, pallar, chapitas - papelotes, plumones, colores

	<p>ayuda? ¿Cómo?; ¿Cuál será la mejor forma de resolver el problema?</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Se solicita a los niños que socialicen sus respuestas con sus compañeros. Se pregunta: ¿Qué hicieron para conocer el peso de la ramita? ➤ Realizamos las siguientes preguntas ¿Cómo hicieron para conocer la medida cola de la paloma?, según lo realizado ¿qué significa para ustedes cm y m?, ¿para qué nos servir conocer estas unidades de medida? ➤ Se sistematiza los conocimientos matemáticos. 								
	<p>Comunicación</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Presentamos un sobre con textos, luego interrogamos ¿Qué diferencia hay entre el texto 1 y el texto 2?, ¿A qué tipo de textos pertenecen? ➤ Con ayuda de los niños y teniendo en cuenta sus opiniones acordamos que realizaremos un texto instructivo. ➤ Brindamos 3 hojas a cada grupo para que completen el cuadro que se les presentará <table border="1" data-bbox="485 882 992 1164"> <thead> <tr> <th data-bbox="485 882 624 972">¿Qué vamos a escribir?</th> <th data-bbox="624 882 775 972">¿Para qué vamos a escribir?</th> <th data-bbox="775 882 992 972">¿Qué necesitaremos?</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td data-bbox="485 972 624 1164"></td> <td data-bbox="624 972 775 1164"></td> <td data-bbox="775 972 992 1164"></td> </tr> </tbody> </table> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Se brinda una hoja a cada grupo para la realización del pre plan. ➤ Después de la realización del pre plan, se brinda una hoja para realizar el primer borrador. ➤ Los niños redactan el texto de manera ordenada haciendo uso de conectores de modo que vaya adquiriendo coherencia, cohesión. ➤ Se pregunta ¿Qué tipo de texto se ha producido? ¿Qué características presenta?, ¿Qué palabras se usan para enlazar el texto? ➤ Los niños revisan su texto (instructivo). ➤ Se les pide a los niños que sociabilicen sus textos. ➤ Se orienta a los niños a desarrollar la siguiente actividad. 	¿Qué vamos a escribir?	¿Para qué vamos a escribir?	¿Qué necesitaremos?				Escala de valoración	<ul style="list-style-type: none"> - Sobre - Textos - Papelotes - Hojas de colores - Hojas bond
¿Qué vamos a escribir?	¿Para qué vamos a escribir?	¿Qué necesitaremos?							
	<p>Arte y cultura</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Mencionamos a los niños que llego el momento de elaborar nuestros materiales teniendo en cuenta las características escritas en nuestro texto. ➤ Presentamos algunas técnicas para la elaboración del material. ➤ Exhibimos nuestros materiales a nuestros compañeros y compartimos nuestra experiencia de cómo lo elaboramos. 	Escala de valoración	<ul style="list-style-type: none"> -Imágenes - -Hojas de colores, diseños -Plumones 						
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Promovemos un diálogo con las niñas y los niños sobre el trabajo realizado. Preguntamos: ¿Qué aprendieron hoy?, ¿Cómo lo aprendieron? ¿Qué dificultad tuvieron? 								

Sesión N° 4

1. **DENOMINACIÓN:** Formamos equipos y participamos con alegría en el gran baile para plasmarlo en un texto informativo.
2. **DIMENSIÓN:** Matemática
3. **INDICADOR:**
 - ✓ Argumenta afirmaciones sobre las relaciones numéricas y las operaciones
4. **DIMENSIÓN:** Comunicación
5. **INDICADOR:**
 - ✓ Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto escrito
6. **DIMENSIÓN:** Arte y cultura
7. **INDICADOR:**
 - ✓ Evalúa y comunica sus procesos y proyectos
8. **FECHA:** 25 - 09 – 19
9. **DESARROLLO DE ESTRATEGIAS:**

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN	MEDIOS Y MATERIALES
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Presentamos a los niños un sobre la cual contendrá las piezas de un rompecabezas ➤ Preguntamos ¿Qué imagen observan?, ¿En que lo podemos usar?, etc. ➤ Escuchamos cada una de sus respuestas, lo anotamos en una parte de la pizarra. ➤ Presentamos el siguiente problema: <div style="border: 1px solid green; border-radius: 10px; padding: 5px; margin: 5px 0;"> En el aula de tercer grado la profesora ha mencionado que son 35 alumnos y deben presentar 5 bailes diferentes ¿Cuántos integrantes conforman un equino de baile? </div> ➤ Se comunica el propósito de la sesión: Hoy conocemos las unidades de medida y elaboramos nuestras cometas. ➤ Recordamos las normas de convivencia: <div style="border: 1px solid green; border-radius: 10px; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <ul style="list-style-type: none"> ✚ Levantamos la mano para opinar ✚ Respetamos las opiniones de mi compañero. </div> 	Escala de valoración	Sobre Imágenes
DESARROLLO	<p>Matemática</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Realizamos las siguientes preguntas: ¿De qué trata el problema?, ¿Cuáles son los datos?, ¿Qué pide el problema?, ¿Disponemos de datos suficientes?, ¿Cómo resolveremos el problema? ➤ Se anota en la pizarra las respuestas de los niños. ➤ Se brinda papelógrafos para que resuelvan el problema dado. ➤ Se monitorea los grupos de trabajo para detectar dificultades que presentan y poder orientarlos de acuerdo a sus ideas establecidas. Se formulan entre otras, las siguientes preguntas: ¿Cómo has realizado esta operación?, ¿Qué materiales usaste?, ¿Te sirvieron de ayuda? ¿Cómo?, ¿Cuál será la mejor forma de resolver el problema? 	Escala de valoración	- palitos de chupetes, cuentas, botones, pallar, chapitas - papelotes, plumones, colores

	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Se solicita a los niños que socialicen sus respuestas con sus compañeros. Se pregunta: ¿Cómo hicieron para saber la cantidad de integrantes de cada equipo?, ¿Qué usaron para hallar la solución? ➤ Se sistematiza los conocimientos matemáticos. 		
	<p>Arte y cultura</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Presentamos distintas canciones ➤ Preguntamos: ¿Qué vamos a realizar con esas canciones?, ¿Qué pasos podemos crear?, ¿Es necesario conocer el ritmo de la canción? ¿Por qué? ➤ Pedimos que se agrupen y elijan una canción ➤ Mencionamos que creen sus propios pasos ➤ Pedimos que sociabilicen con sus compañeros <p>Pedimos que ensayen para que lo representen a sus compañeros.</p>	<p>Escala de valoración</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Sobre - Textos - Papelotes - Hojas de colores - Hojas bond
	<p>Comunicación</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Se presenta varios textos, para recordarles la estructura que presentan los textos. ➤ Mencionamos y recordamos sobre las partes que presenta un texto informativo. ➤ Mencionamos que elaboren un texto informativo ➤ Pedimos a los niños que completen las hojas del pre plan ➤ Después de la realización del pre plan, se brinda una hoja para realizar el primer borrador. ➤ Los niños redactan el texto de manera ordenada haciendo uso de conectores de modo que vaya adquiriendo coherencia, cohesión. ➤ Se pregunta ¿Qué tipo de texto se ha producido? ¿Qué lo identifica a este texto? ¿Qué estructura presenta el texto? ¿Qué palabras se usan para enlazar el texto? <p>Los niños revisan su texto (Informativo). Se orienta a los niños a desarrollar la siguiente actividad.</p>	<p>Escala de valoración</p>	<ul style="list-style-type: none"> -Imágenes - -Hojas de colores, diseños -Plumones
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Promovemos un diálogo con las niñas y los niños sobre el trabajo realizado. Preguntamos: ¿Qué aprendieron hoy?, ¿Cómo lo aprendieron? ¿Qué dificultad tuvieron? 		

Sesión N° 5

1. **DENOMINACIÓN:** Repartimos cantidades representándolo a través de la técnica de un mimo para plasmarlo en un texto
2. **DIMENSIÓN:** Comunicación
3. **INDICADOR:**
 - ✓ Utiliza convenciones del lenguaje escrito de forma pertinente
4. **DIMENSIÓN:** Arte y cultura
5. **INDICADOR:**
 - ✓ Evalúa y comunica sus procesos y proyectos
6. **DIMENSIÓN:** Matemática
7. **INDICADOR:**
 - ✓ Traduce cantidades a expresiones numéricas
8. **FECHA:** 26 - 09 – 19
9. **DESARROLLO DE ESTRATEGIAS:**

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN	MEDIOS Y MATERIALES
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Se presenta a los niños un sobre la cual contendrá imágenes. ➤ Se interroga ¿Qué imagen observan?, ¿Dónde lo encontramos?, ¿Qué emoción les da?, etc. ➤ Se escucha cada una de sus respuestas, lo anotamos en una parte de la pizarra. ➤ Se presenta el siguiente problema: <div style="border: 1px solid green; border-radius: 10px; padding: 5px; margin: 5px 0;"> La maestra ha mencionado que en el aula de 2° grado hay 36 estudiantes y la maestra ha llevado 9 imágenes, si se sabe que ellos deben formar grupos en cantidades iguales teniendo en cuenta la cantidad de imágenes ¿Cuántos grupos formaran? </div> ➤ Se comunica el propósito de la sesión: Hoy escribimos lo que sentimos a través de imágenes. ➤ Recordamos las normas de convivencia: <div style="border: 1px solid green; border-radius: 10px; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <ul style="list-style-type: none"> ✚ Levantamos la mano para opinar ✚ Respetamos las opiniones de mi compañero. </div> 	Escala de valoración	Bolsa mágica Imágenes
DESARROLLO	<p>Matemática</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Realizamos las siguientes preguntas: ¿De qué trata el problema?, ¿Cuáles son los datos?, ¿Qué pide el problema?, ¿Disponemos de datos suficientes?, ¿Cómo resolveremos el problema? ➤ Se anota en la pizarra las respuestas de los niños. ➤ Se brinda papelógrafos para que resuelvan el problema dado. ➤ Se monitorea los grupos de trabajo para detectar dificultades que presentan y poder orientarlos de acuerdo a sus ideas establecidas. Se formulan entre otras, las siguientes preguntas: ¿Cómo has realizado esta operación?, ¿Qué materiales usaste?, ¿Te sirvieron de ayuda? ¿Cómo?, ¿Cuál será la mejor forma de resolver el problema? 	Escala de valoración	- palitos de chupetes, cuentas, botones, pallar, chapitas - papelotes, plumones, colores

	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Se solicita a los niños que socialicen sus respuestas con sus compañeros. Se pregunta: ¿Cómo para averiguar la cantidad de grupos formados? ¿Qué operación usaron?, ¿Qué entienden por repartir cantidades en partes iguales?, etc. ➤ Se sistematiza los conocimientos matemáticos. 		
	<p>Comunicación</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Mencionamos y recordamos las imágenes presentadas al inicio del desarrollo de la sesión ➤ Presentamos algunos textos. ➤ Se interroga a los niños: ¿Qué texto es? ¿Qué estructura presenta? ➤ Brindamos un pre plan para la elaboración de su anécdota ➤ Después de la realización del pre plan, se brinda una hoja para realizar el primer borrador. ➤ Los niños redactan el texto de manera ordenada haciendo uso de conectores de modo que vaya adquiriendo coherencia, cohesión. ➤ Se pide a los niños que cuenten sus experiencias a sus compañeros 	<p>Escala de valoración</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Sobre - Textos - Papelotes - Hojas de colores - Hojas bond
	<p>Arte y cultura</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Se pide a los niños que teniendo en cuenta lo redactado en su anécdota lo representen ➤ Se les solicita que para su representación pueden emplear la técnica de un mimo. ➤ Luego se comparte la experiencia de cómo se sintieron al realizar dicha acción. 		<ul style="list-style-type: none"> -Temperas Hojas Lápices de colores
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Promovemos un diálogo con las niñas y los niños sobre el trabajo realizado. Preguntamos: ¿Qué aprendieron hoy?, ¿Cómo lo aprendieron? ¿Qué dificultad tuvieron? 		

Sesión N° 6

1. **DENOMINACIÓN:** Conocemos las unidades de masa y preparamos deliciosas brochetas de fruta guiándonos de nuestro texto instructivo
2. **DIMENSIÓN:** Matemática
3. **INDICADOR:**
 - ✓ Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo
4. **DIMENSIÓN:** Comunicación
5. **INDICADOR:**
 - ✓ Organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada
6. **DIMENSIÓN:** Arte y cultura
7. **INDICADOR:**
 - ✓ Aplica procesos creativos
8. **FECHA:** 01 - 10 – 19
9. **DESARROLLO DE ESTRATEGIAS:**

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN	MEDIOS Y MATERIALES
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Se presenta a los niños una bolsa mágica la cual contendrá piezas de imágenes de frutas ➤ Se interroga ¿Qué imagen observan?, ¿Dónde lo encontramos?, ¿Para qué sirven?, etc. ➤ Se escucha cada una de sus respuestas, las anotamos en una parte de la pizarra. ➤ Se presenta el siguiente problema: <div style="border: 1px solid green; border-radius: 15px; padding: 10px; margin: 10px 0;"> <p>La mamá de Ariana fue al súper a comprar frutas, para preparar unas deliciosas brochetas, si se sabe que su bolsa tiene un peso de 2.75 kg kilos y ella recuerda que compro 500 g de manzana, 1k de manzana, ½ k de fresa, 500 g de uva y 2 plátanos ¿Cuánto pesan los plátanos?</p> </div> ➤ Se comunica el propósito de la sesión: Hoy prepararemos deliciosas brochetas de fruta ➤ Recordamos las normas de convivencia: <div style="border: 1px solid green; border-radius: 15px; padding: 10px; margin: 10px 0;"> <ul style="list-style-type: none"> ✚ Levantamos la mano para opinar ✚ Respetamos las opiniones de mi compañero. </div> 	Escala de valoración	Bolsa mágica Imágenes
DESARROLLO	<p>Matemática</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Realizamos las siguientes preguntas: ¿De qué trata el problema?, ¿Cuáles son los datos?, ¿Qué pide el problema?, ¿Disponemos de datos suficientes?, ¿Cómo resolveremos el problema? ➤ Se anota en la pizarra las respuestas de los niños. ➤ Se brinda papelógrafos para que resuelvan el problema dado. ➤ Se monitorea los grupos de trabajo para detectar dificultades que presentan y poder orientarlos de acuerdo a sus ideas establecidas. ➤ Se formulan entre otras, las siguientes preguntas: ¿Cómo has realizado esta operación?, ¿Qué materiales usaste?, ¿Te sirvieron de ayuda? 	Escala de valoración	palitos de chupetes, cuentas, botones, pallar, chapitas - papelotes, plumones, colores

	<p>¿Cómo?; ¿Cuál será la mejor forma de resolver el problema?</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Se solicita a los niños que socialicen sus respuestas con sus compañeros. Se pregunta: ¿Cómo hicieron para conocer el peso de los plátanos?, ¿Qué hicieron para convertir los gramos a kilogramos y viceversa? 		
	<p>Comunicación</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Mencionamos y recordamos sobre las partes que presenta un texto instructivo. ➤ Mencionamos que elaboren un texto instructivo ➤ Pedimos a los niños que completen las hojas del preplan ➤ Después de la realización del pre plan, se brinda una hoja para realizar el primer borrador. ➤ Los niños redactan el texto de manera ordenada haciendo uso de conectores de modo que vaya adquiriendo coherencia, cohesión. ➤ Se pregunta ¿Qué tipo de texto se ha producido? ¿Qué lo identifica a este texto? ¿Qué estructura presenta el texto? ¿Qué palabras se usan para enlazar el texto? ➤ Los niños revisan su texto (Instructivo). ➤ Se orienta a los niños a desarrollar la siguiente actividad 	<p>Escala de valoración</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Sobre - Textos - Papelotes - Hojas de colores - Hojas bond
	<p>Arte y cultura</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Se presenta los materiales ➤ Preguntamos: ¿Qué observan? ¿Para qué nos sirve? ¿Cómo lo usaremos?, etc. ➤ Presentamos los materiales para la elaboración de las brochetas de fruta ➤ Preguntamos ¿Cómo lo podemos hacer? ¿De qué texto podemos hacer uso para elaborar nuestras brochetas de fruta? ➤ Escuchamos sus respuestas y se anotan en una parte de la pizarra ➤ Pedimos a los niños que teniendo en cuenta el texto instructivo elaborado vayan realizando sus brochetas de frutas. ➤ Promovemos un diálogo con las niñas y los niños sobre el trabajo realizado. 	<p>Escala de valoración</p>	<ul style="list-style-type: none"> -Imágenes -brochetas Fruta Fuente Plato Cuchillo pequeño
CIERRE	<p>Preguntamos: ¿Qué aprendieron hoy?, ¿Cómo lo aprendieron? ¿Qué dificultad tuvieron?</p>		

Sesión N° 7

1. **DENOMINACIÓN:** Conocemos las unidades de medida, escribimos un texto instructivo y elaboramos nuestra cometa
2. **DIMENSIÓN:** Matemática
3. **INDICADOR:**
 - ✓ Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones
4. **DIMENSIÓN:** Comunicación
5. **INDICADOR:**
 - ✓ Utiliza convenciones del lenguaje escrito de forma pertinente
6. **DIMENSIÓN:** Arte y cultura
7. **INDICADOR:**
 - ✓ Aplica procesos creativos
8. **FECHA:** 02 - 10 - 19
9. **DESARROLLO DE ESTRATEGIAS:**

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN	MEDIOS Y MATERIALES
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Presentamos a los niños un sobre el cual contendrá las piezas de un rompecabezas ➤ Preguntamos ¿Qué imagen observan?, ¿En que lo podemos usar?, etc. ➤ Escuchamos cada una de sus respuestas, lo anotamos en una parte de la pizarra. ➤ Presentamos el siguiente problema: <div style="border: 1px solid green; border-radius: 15px; padding: 10px; margin: 10px 0;"> En el aula de tercer grado la profesora ha pedido dos ramitas de 215 cm cada una, si ella les ha pedido sacar de cada ramita tres palitos ¿cuánto mide cada palito? ¿Cuántos palitos hay en total? ¿Qué uso para saber la misma medida de cada uno de los palitos? ¿Qué juguete podemos elaborar con los palitos obtenidos de la ramita? </div> ➤ Se comunica el propósito de la sesión: Hoy conocemos las unidades de medida y elaboramos nuestras cometas. ➤ Recordamos las normas de convivencia: <div style="border: 1px solid green; border-radius: 15px; padding: 10px; margin: 10px 0;"> Levantamos la mano para opinar Respetamos las opiniones de mi compañero. </div> 	Escala de valoración	Sobre Imágenes
DESARROLLO	Matemática <ul style="list-style-type: none"> ➤ Realizamos las siguientes preguntas: ¿De qué trata el problema?, ¿Cuáles son los datos?, ¿Qué pide el problema?, ¿Disponemos de datos suficientes?, ¿Cómo resolveremos el problema? ➤ Se anota en la pizarra las respuestas de los niños. ➤ Se brinda papelógrafos para que resuelvan el problema dado. ➤ Se monitorea los grupos de trabajo para detectar dificultades que presentan y poder orientarlos de acuerdo a sus ideas establecidas. Se formulan entre otras, las siguientes preguntas: ¿Cómo has realizado esta operación?, ¿Qué materiales usaste?, ¿Te sirvieron de 		<ul style="list-style-type: none"> - palitos de chupetes, cuentas, botones, pallar, chapitas - papelotes, plumones, colores

	<p>ayuda? ¿Cómo?; ¿Cuál será la mejor forma de resolver el problema?</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Se solicita a los niños que socialicen sus respuestas con sus compañeros. Se pregunta: ¿Cómo hicieron para saber la medida de los palitos?, ¿Qué usaron para calcular la misma medida de los palitos? 		
	<p>Comunicación</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Mencionamos y recordamos sobre las partes que presenta un texto instructivo. ➤ Mencionamos que elaboren un texto instructivo ➤ Pedimos a los niños que completen las hojas del preplan ➤ Después de la realización del pre plan, se brinda una hoja para realizar el primer borrador. ➤ Los niños redactan el texto de manera ordenada haciendo uso de conectores de modo que vaya adquiriendo coherencia, cohesión. ➤ Se pregunta ¿Qué tipo de texto se ha producido? ¿Qué lo identifica a este texto? ¿Qué estructura presenta el texto? ¿Qué palabras se usan para enlazar el texto? ➤ Los niños revisan su texto (Instructivo). Se orienta a los niños a desarrollar la siguiente actividad. 	Escala de valoración	<ul style="list-style-type: none"> - Sobre - Textos - Papelotes - Hojas de colores - Hojas bond
	<p>Arte y cultura</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Se presenta varios materiales elaborados ➤ Preguntamos: ¿Qué observan? ¿Cómo creen que lo elaboraron? ¿Qué texto usaron para elaborarlo? ➤ Presentamos los materiales para la elaboración de nuestra cometa ➤ Preguntamos ¿Cómo lo podemos hacer? ¿De qué texto podemos hacer uso para elaborar una cometa? ➤ Escuchamos sus respuestas y se anotan en una parte de la pizarra ➤ Pedimos a los niños que teniendo en cuenta el texto instructivo elaborado vayan realizando su cometa. 	Escala de valoración	<ul style="list-style-type: none"> -Imágenes - -Hojas de colores, diseños -Plumones
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Promovemos un diálogo con las niñas y los niños sobre el trabajo realizado. Preguntamos: ¿Qué aprendieron hoy?, ¿Cómo lo aprendieron? ¿Qué dificultad tuvieron? 		

REFERENCIAS

- Aguirre, A. "1 Aleje los ocho 'asesinos' de la creatividad." Contenido, Jan. 2018, p. 6. Gale One File: Informe Académico. Recuperado de <https://link.gale.com/apps/doc/A530828409/IFME?u=univcv&sid=IFME&xid=2902a7d7>. Accessed 1 Oct. 2019.
- Amabile, T. (1983). *The social psychology of creativity*. New York: Springer, Verlag.
- Andrate, P. (2019). Conferencia gratuita sobre innovación, creatividad y cultura en la escuela. La república. "Aprender a generar ideas Innovar mediante la creatividad." Información: Producción, Comunicación y Servicios, Summer 2002, p. 30. Gale OneFile: InformeAcadémico, <https://link.gale.com/apps/doc/A555479578/IFME?u=univcv&sid=IFME&xid=3a7c02d2>. Accessed 1 oct. 2019.
- Burgos, F. (2018). ¿Matan las escuelas la creatividad? El debate.
- Carmona, O. (2017). La creatividad, la capacidad de resolver problemas que debes fomentar en tus hijos. El país.
- Constance, N., Hadley y Steven J. (2002). "Creativity under the gun". *Harvard Business Review*.
- Chuan, F. (2018). La innovación es creatividad más sudor. El comercio.
- Eysenck, H.J. (1993). *Genius. The natural history of creativity*. New York: Cambridge University press.
- Florida, R. (2018). ¿Puede ser la creatividad la base de la prosperidad en América Latina?. El País. Recuperado de https://elpais.com/elpais/2018/10/22/planeta_futuro/1540229631_359496.html.
- García, P. y Estebanz, A. (2005). *Innovación y creatividad en la enseñanza*. Barcelona, España: Octaedro.
- García, S. (2015). Desarrollo de la creatividad en el aula de Educación Primaria a través de un proyecto artístico multidisciplinar. (Tesis). Recuperado de <https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/3256/SWIFT%20GARCIA%2C%20STEPHANY.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

- "Gardner, Howard: Mentas creativas. Una anatomia de la creatividad." *Redes para la Ciencia*, Dec. 2010, p. 76. Gale OneFile: Informe Académico, <https://link.gale.com/apps/doc/A254755099/IFME?u=univcv&sid=IFME&xid=c883005c>. Accessed 1 Oct. 2019.
- Getzels, J. y Jackson, P. (1962). *Creativity and intelligence*. New York: Wiley.
- Guilford, J. (1980). *La creatividad*. Madrid: Narcea.
- Hoepfner, R. y Hemenway, J. (1973). *Test of creative potential*. Hollywood: CA, Monitor.
- Marín, R. (1984). *La creatividad*. España: CEAC.
- Medinos, N., Velázquez, M., Alhuay, J., y Aguirre, F. (2016). *Calidad, Eficacia y Cambio en Educación*. Revista Iberoamericana. Recuperado de <http://doi.org/10.15366/reice2017.15.2.008>
- Meljem, S. (2016) "Los obstaculos a la creatividad." *Revista Contaduria Publica*. Recuperado de <https://link.gale.com/apps/doc/A239463745/IFME?u=univcv&sid=IFME&xid=d401d29b>.
- Moles, A. y Caude, R. (1977). *Creatividad y métodos de innovación*. Madrid: Ibérico.
- Poma, D. (2018). *¿Qué tan creativo eres?* Aweita.
- Regí, C. (2017). *¿Por qué hemos de educar en la creatividad?* El diario de la educación.
- Rodríguez, M. (1999). *El pensamiento creativo integral*. México: McGraw Hill.
- Rosado, A. (2014). "La Ruta de la Creatividad: Cecilia Urbina." *Siempre*. Recuperado de <https://link.gale.com/apps/doc/A374921483/IFME?u=univcv&sid=IFME&xid=9be2f5bc>. Accessed 1 oct. 2019.
- Rosales, M. (11 de julio de 2017). *¿Cuál es el significado de "creatividad"?* La República.
- Torrance, E. (1977). *Educación y capacidad creativa*. Madrid: Morova.
- Valqui, R., Rodriguez, M. (2009). *La creatividad: conceptos. Métodos y aplicaciones*. Revista Iberoamericana de Educación. Recuperado de <http://www.Creax.Com/creaxnet/creaxnet.php/>.
- Wagensberg, J. (2017). *La interdisciplinariedad en aforismos*. El país.

ANEXOS

ANEXO N° 1

Instrumento para la recolección de datos
CUESTIONARIO PARA EVALUAR

EL NIVEL DE CREATIVIDAD EN LOS NIÑOS DE TERCER GRADO

Estimado estudiante:

Recibe un cordial saludo y al mismo tiempo, te solicitamos respuestas cada una de las preguntas del presente cuestionario. Los resultados permitirán realizar un trabajo de investigación.

Muchas gracias.

DIMENSIÓN: FLUIDEZ

-Selecciona de forma rápida la producción abundante de ideas

Lee el siguiente texto, después responde lo que te piden.

LA PALOMA Y LA HORMIGA

Esta era una hormiga que, muerta de sed, se había acercado demasiado a la orilla del río y había caído en sus aguas. -¡Socorro! ¡Socorro! -pedía la pobre hormiga, arrastrada por la corriente. Una paloma, que la había visto, quebró una ramita de un árbol y la arrojó al río para que la hormiga se subiera a ella y se salvara.

-¡Muchas gracias, paloma! -dijo la hormiga, ya en la orilla. En eso, llegó un cazador de pájaros con su arma preparada para cazar a la paloma. Pero la hormiga, que lo vio se acercó a su pie y le mordió en el talón. Tanto daño le hizo, que el cazador soltó su arma...Se dio cuenta entonces la paloma y alzó el vuelo, salvando así su vida. La paloma había ayudado a la hormiga. Y la hormiga, agradecida, había salvado a la paloma.

Responde:

1. ¿Qué otro título le pondrías al texto? (Puedes marcar más de uno)

- a) El cazador y la paloma
- b) Arma preparada
- c) La solidaridad entre amigas
- d) La orilla del río
- e) La buena acción de una paloma
- f) Caído en sus aguas
- g) La gratitud de la hormiga

2. ¿Qué acciones no son adecuadas para ayudar a la hormiga? (Puedes marcar más de uno)

- a) Tirar una hoja de papel
- b) Tirar un pedacito de corcho
- c) Lanzar un anzuelo
- d) Tirar una piedra
- e) Tirar una hoja seca
- f) Lanzar una llave
- g) Lanzar un pedazo de madera

3. De la siguiente lista, ¿cuál o cuáles guardan relación con el texto leído? (Puedes marcar más de uno)

- a) Un pincel
- b) Un árbol
- c) Un lápiz
- d) Una paloma
- e) Una cartulina
- f) Un cazador
- g) Una hormiga

4. ¿Con que material representarías el texto? (Puedes marcar más de uno)

- a) Títeres de mano
- b) Bloques lógicos
- c) Antifaces
- d) Cuentas
- e) Títere guiñol
- f) Simuladores
- g) Marionetas

Según el texto:

Esta era una hormiga que, muerta de sed, se había acercado demasiado a la orilla del río y había caído en sus aguas. -¡Socorro! ¡Socorro! -pedía la pobre hormiga, arrastrada por la corriente. Una paloma, que la había visto, quebró una ramita de un árbol y la arrojó al río para que la hormiga se subiera a ella y se salvara.

5. ¿Cuánto habrá medido la ramita del árbol que le alcanzó la paloma a la hormiga? (Puedes marcar más de uno)

- a) 10 m
- b) 20 cm
- c) 20 m
- d) 15 cm
- e) 10 decímetros
- f) 1 decímetro
- g) 10 cm

6. ¿Cuál será el peso de la paloma que ayudo a la hormiga?

- a) 1 kg
- b) 450 g
- c) 315 g
- d) 10 kg
- e) 250 g
- f) 5 kg
- g) 500 g

DIMENSIÓN: FLEXIBILIDAD

-Aborda un problema de diferentes perspectivas

Lee el siguiente texto.

Mateo y sus amigos disfrutaban mucho de jugar y leer cuentos. Casi todos los días llegan muy temprano a la escuela y, después de clases, van a una área verde que está detrás de su aula para leer o jugar. Un día, al culminar el recreo, como les toca el curso de lectura, solicitaron ir a su lugar favorito. Cuando llegaron, se sorprendieron al encontrarlo lleno de botellas de plástico, papeles, cáscaras de fruta y otros desperdicios. Ellos, se sintieron muy tristes porque en su lugar favorito ahora hay basura acumulada, muchas moscas y, además, un olor desagradable. No pueden jugar allí y ya ha pasado una semana. ¿Cómo creen que encontrarán su lugar favorito?

7. Piensa y escribe lo que diría un sacerdote a los niños frente al problema de contaminación que presenta la escuela. (Puedes marcar más de uno)

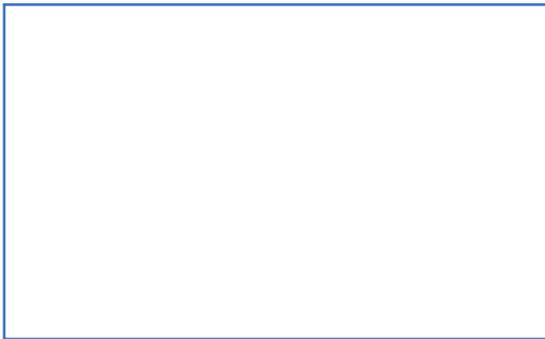
- a) El problema de la contaminación es el mal hábito que tienen las personas.
- b) La contaminación es parte fundamental de nuestra vida.
- c) La contaminación es un problema que también aparece en la Biblia.
- d) Como hijos de Dios, debemos cuidar la creación.
- e) La contaminación es una acción que nadie la puede evitar.
- f) La contaminación está deteriorando la creación.
- g) La humanidad cada día destruye con la contaminación el regalo más preciado de Dios.

8. ¿Qué texto elaborarías para dar a conocer el problema de la contaminación? (Puedes marcar más de uno)

- a) Un cuento
- b) Una historieta
- c) Una escenificación
- d) Una noticia
- e) Una dramatización
- f) Una viñeta
- g) Leyenda

9. ¿Qué dibujos realizarías para que en la escuela tomen conciencia sobre la contaminación ambiental?

Dibujo 1



Dibujo 2



10. ¿Qué técnica usarías para representa el problema de la contaminación en la escuela?
(Puedes marcar más de uno)

- a) La dramatización
- b) Cuenta cuentos
- c) Origami
- d) Técnica del soplado
- e) La burbuja
- f) Garabateo
- g) Pintura dactilar

11. ¿Qué instrumentos usarías para conocer la cantidad de basura? (Puedes marcar más de uno)

- a) Un saco
- b) Balanza electrónica
- c) Celular
- d) Balanza digital
- e) Un CD
- f) Un cronometro
- g) Balanza romana

DIMESIÓN: ORIGINALIDAD

-Aporta ideas novedosas, diferentes, únicas y apartadas de la normalidad

Observa la siguiente imagen.



Responde:

12. ¿Qué observas en la imagen? (Puedes marcar más de uno)

- a) Un gorila
- b) Un árbol
- c) Una mariposa
- d) Un puma
- e) Manzana
- f) Peces
- g) Balón

13. ¿Qué puedes realizar con el primer personaje que observas en la figura anterior?
(Puedes marcar más de uno)

- a) Un guion teatral
- b) Una noticia
- c) Un poema
- d) Una descripción
- e) Un afiche
- f) Un texto instructivo
- g) Un cuento

14. ¿Qué material usarías para agrupar la cantidad de elementos observados? (Puedes marcar más de uno)

- a) Yupana
- b) Geoplano
- c) Base diez
- d) Abaco
- e) Tangram
- f) Regletas
- g) Dados

DIMENSIÓN: VIABILIDAD Y SENSIBILIDAD

-Produce ideas y soluciones en su vida practica

Lucas fue la chacra de su tío, para saber cuántos trabajadores faltan por contratar y al llegar observo que veinte personas están con gorra amarilla y veintiséis con gorra verde, luego, vio a veinticuatro personas con camiseta blanca y veintidós con camiseta anaranjada ¿Cuántas personas tienen gorra? ¿Cuántas personas con camiseta había?

15. ¿Cuántas personas tienen gorra y camiseta? (Puedes marcar más de uno)

- a) 46
- b) 26
- c) $20 + 20 + 6$
- d) 24
- e) 96
- f) $40 + 6$
- g) $4D + 6U$

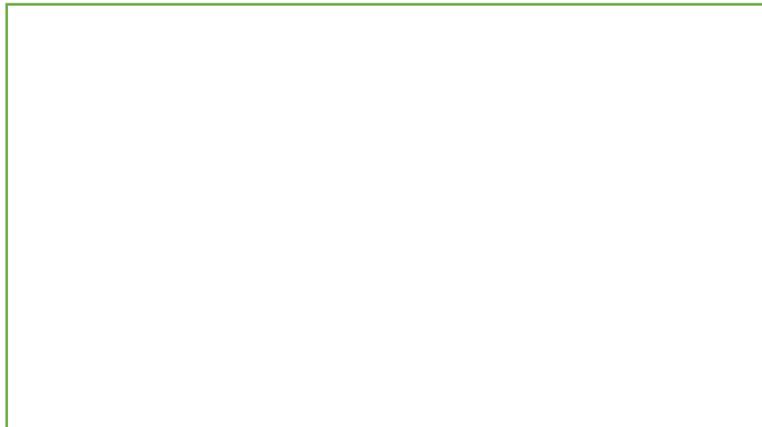
16. ¿De qué manera se puede combinar las gorras y camisetas? (Puedes marcar más de uno)

- a) Amarillo con blanco
- b) Amarillo con verde
- c) Amarillo con anaranjado
- d) Verde con blanco
- e) Verde con amarillo
- f) Blanco con anaranjado
- g) Verde con anaranjado

17. ¿Qué texto escribirías, teniendo en cuenta el problema anterior? (Puedes marcar más de uno)

- a) Una leyenda
- b) Una adivinanza
- c) Un acróstico
- d) Un cuento
- e) Una descripción
- f) Una noticia
- g) Una anécdota

18. En caso de elaborar un afiche diseña el dibujo con el que lo representarías.



-Analiza las soluciones desde varias perspectivas



Apoyemos a nuestros hermanos del sur

Los niños demostraran su espíritu de solidaridad apoyando a los habitantes del sur, donando prendas de vestir y alimentos. La campaña será el 20 de octubre al 30 de noviembre. ¡Qué gran compromiso con nuestros hermanos del sur!

De acuerdo al problema planteado lee y responde a la siguiente pregunta:

19. ¿Qué harás para saber cuántos días durará la campaña de ayuda? (Puedes marcar más de uno)

- a) Tener en cuenta el calendario
- b) Agrupar
- c) Comprender el problema
- d) Representar
- e) Sumar
- f) Ubicar en el tablero de valor posicional
- g) Contar los días que pasan

20. ¿Qué brigadas deben intervenir para apoyar a nuestros hermanos del sur? (Puedes marcar más de uno)

- a) Brigada de evacuación
- b) Brigadas municipales
- c) Brigada de primeros auxilios
- d) Municipio escolar
- e) Brigadas de comunicación
- f) Ecologistas
- g) Brigadas de prevención

21. Si tendrías que elaborar una canción para ayudar a nuestros hermanos del sur ¿Qué instrumentos elaborarías para acompañar a tu canción? (Puedes marcar más de uno)

- a) Tambor
- b) Maracas
- c) Flauta
- d) Saxofón
- e) Guitarra
- f) Violín
- g) Palo de lluvia

¡Muchas gracias!