



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

ESCUELA DE POSGRADO
PROGRAMA ACADÉMICO DE DOCTORADO EN EDUCACIÓN

Técnica gráfico - plástica para mejorar la creatividad en estudiantes de
instituciones unidocentes - nivel inicial, UGEL Paita - 2021

TESIS PARA OBTENER EN GRADO ACADÉMICO DE:

Doctora en Educación

AUTORA:

Aparicio Crisanto, Jenny (ORCID: 0000-0002-2167-2530)

ASESOR:

Dr. Balladares Atoche, César (ORCID: 0000-0001-8242-7742)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Innovaciones pedagógicas

PIURA - PERÚ

2022

DEDICATORIA

Tu ayuda ha sido fundamental, has estado conmigo e incluso en los momentos más turbulentos de mi vida, este proyecto no fue fácil, pero estuviste motivándome y ayudándome hasta donde tus fuerzas lo permitieron, hiciste lo imposible para ayudarme a cumplir con el objetivo y llegar a la meta. Te agradezco desde lo más profundo de mi corazón. Amor Jaime Sierra Navarro.

Jenny

AGRADECIMIENTO

A Dios, todopoderoso por darme la existencia y cuidar mi vida, salud y la fuerza necesaria para practicar acciones correctas a lo largo de carrera profesional

A mis padres, a mi familia, en especial a mi madre Baltazara Moscol que me motivó a superar cada obstáculo en la consecución de este logro.

A la Escuela de Posgrado de la Universidad César Vallejo por brindarme la oportunidad de realizar mis estudios.

A mi asesor, Dr. César Balladares Atoche, por su dedicación y acompañamiento técnico.

A UGEL Paita y directoras de las instituciones educativas participantes en este trabajo.

A los niños que contribuyeron en el logro de esta investigación.

La autora.

ÍNDICE DE CONTENIDOS

Carátula	
Dedicatoria	ii
Agradecimiento	iii
Índice de contenidos.....	iv
Índice de tablas.....	v
Índice de figuras	vi
Índice de abreviaturas	vii
Resumen	viii
Abstract	ix
I. Introducción.....	1
II. Marco teórico.....	5
III. Metodología	15
3.1. Tipo y diseño de investigación	15
3.2 Variables y Operacionalización	15
3.3 Población, Muestra y Unidad de estudio	16
3.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos, validez y confiabilidad ..	16
3.5 Procedimientos	17
3.6 Métodos de análisis de datos	18
3.7 Aspectos éticos	18
IV. RESULTADOS	19
V. DISCUSIÓN	30
VI. CONCLUSIONES.....	33
VII. SUGERENCIAS	35
VIII. PROPUESTA.....	36
Referencias	39
Anexos.....	

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Distribución de la población.....	16
Tabla 2: Estadística de fiabilidad.....	17
Tabla 3 Niveles de la variable creatividad	19
Tabla 4 Niveles de la dimensión fluidez	20
Tabla 5 Niveles de la dimensión originalidad.....	21
Tabla 6 Niveles de la dimensión flexibilidad	22
Tabla 7 Niveles de la dimensión elaboración	23
Tabla 8 Prueba de normalidad	24
Tabla 9 Estadística de la variable creatividad	25
Tabla 10 Prueba de hipótesis de la variable creatividad	25
Tabla 11 Estadística de la dimensión fluidez	26
Tabla 12 Prueba de hipótesis de la dimensión fluidez.....	26.
Tabla 13 Estadística de la dimensión originalidad	27
Tabla 14 Prueba de hipótesis de dimensión originalidad.....	27
Tabla 15 Estadística de la dimensión flexibilidad	28
Tabla 16 Prueba de hipótesis de dimensión flexibilidad.....	28
Tabla 17 Estadística de la dimensión elaboración	29
Tabla 16 Prueba de hipótesis de dimensión elaboración.....	29

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 Niveles de variable creatividad	19
Figura 2 Niveles de la dimensión fluidez	20
Figura 3 Niveles de la dimensión originalidad	21
Figura 4 Niveles de la dimensión flexibilidad	22
Figura 5 Niveles de la dimensión elaboración	23

ÍNDICE DE ABREVIATURAS

CEPAL: Comisión Económica para América Latina y Caribe.

MINEDU: Ministerio de Educación del Perú.

NESCO: Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura

OCDE: Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económico.

Estudiantes: Estudiantes de instituciones unidocentes - nivel inicial, UGEL Paita – 2021.

RESUMEN

La presente investigación tuvo como objetivo general demostrar que la aplicación de la técnica gráfico - plástica mejora la creatividad en estudiantes de instituciones unidocentes - nivel inicial, UGEL Paita – 2021, de tipo aplicada, experimental, con diseño pre experimental. Los datos se recogieron utilizando la técnica de la observación y como instrumento la lista de cotejo, aplicada a una muestra de 28 estudiantes de las instituciones educativas unidocentes del nivel inicial de la UGEL Paita, la confiabilidad es alta, según el Alfa de Cronbach. Los resultados determinaron que la aplicación de la técnica gráfico - plástica mejora la creatividad en estudiantes, demostrado en la tabla 3 donde se evidencia que del nivel medio en el pre test se ubicaron en el nivel alto para el postest, en un 100%; asimismo, se acepta la hipótesis de investigación y rechaza la hipótesis nula. De la misma manera se mejoró la fluidez, originalidad, flexibilidad y elaboración, en estudiantes de instituciones educativas de inicial (Tablas 4, 5, 6 y 7) aceptándose las hipótesis de investigación y rechazando las hipótesis s nulas, en todas las dimensiones de la variable dependiente.

Palabras clave: Creatividad, fluidez, originalidad, flexibilidad y elaboración

ABSTRACT

The present research had the general objective of demonstrating that the application of the graphic-plastic technique improves creativity in students of single-teacher institutions - initial level, UGEL Paita - 2021, of an applied, experimental type, with a pre-experimental design. The data were collected using the observation technique and as an instrument the checklist, applied to a sample of 28 students from the unified educational institutions of the initial level of the UGEL Paita, the reliability is high, according to Cronbach's Alpha. The results determined that the application of the graphic-plastic technique improves creativity in students, shown in table 3 where it is evidenced that the average level in the pre-test was located at the high level for the post-test, by 100%; likewise, the research hypothesis is accepted and the null hypothesis is rejected. In the same way, fluency, originality, flexibility and elaboration were improved in students of early childhood educational institutions (Tables 4, 5, 6 and 7), accepting the research hypotheses and rejecting the null hypotheses, in all the dimensions of the study. dependent variable.

Keywords: Creativity, fluency, originality, flexibility and elaboration

I. INTRODUCCIÓN

La creatividad en estos tiempos de pandemia se ha manifestado de diversas formas en los niños, en tal sentido se manifiesta como la habilidad de generar, articular o aplicar ideas. Asimismo, UNICEF (2020) en Panamá considera que se debe “incentivar a los niños a dibujar para la cual esta estrategia mejora y desarrolla la escritura y la creatividad”, en donde se destaca la autoconfianza y sobre todo permite mostrar sus sentimientos y emociones frente a la diversidad que se presenta en el espacio que lo rodea. Por otro lado, también considera que el juego es importante para estimular la imaginación y el pensamiento divergente, donde debe aprovecharse considerando que los aprendizajes, en los primeros años, surgen desde lo novedoso.

En un estudio de CEPAL liderado por Trucco, Palma (2020) para países como Latinoamérica como Chile, Brasil y Uruguay, consideran que la intervención de los niños al frente de los recursos tecnológicos sobre todo en esta época del confinamiento de la población ha permitido que en muchos casos y sobre todo para aquellos que tienen el nivel de conectividad puedan desarrollar destrezas como la creatividad para elaborar actividades y sobre todo para poder desarrollar retos y desafíos en la red. En este sentido producto de las tecnologías de la información, y las redes sociales los niños utilizan estos recursos y están en condiciones de desarrollar la creatividad, teniendo en cuenta la manera intuitiva de hacerlo, pero eso genera un cuidado y vigilancia de los padres de familia; es más la labor de la escuela debe estar orientada de manera oportuna al cuidado y desarrollo de esta destreza en los niños.

Para el caso de Perú el Ministerio de Educación del Perú desde el año 2016, ha puesto de manifiesto un conjunto de estrategias y capacitaciones a los docentes para promover la creatividad en los estudiantes, esto facilita que puedan imaginar escenarios y sobre todo poder resolver problemáticas que se presenten en su experiencia diaria, por otro lado en el documento oficial del programa curricular se precisan objetivos fundamentales para desarrollar la creatividad en la cual se establece “Crea proyectos artísticos que demuestran habilidades artísticas iniciales para comunicar ideas, sentimientos, observaciones y experiencias”

En Piura Gutiérrez (2021) considera que la creatividad en los niños es fundamental, pero que se logrará con la labor que deben asumir los padres y maestros, despertando y promoviendo de manera espontánea; además se considera que debemos vincularnos con nuestras habilidades con la finalidad de fantasear, improvisar y sobre todo crear de una manera espontánea y libre, demostrando manejo de emociones, seguridad y flexibilidad producto de la niñez. A nivel de UGEL Paita, hoy en día se trabaja poco la creatividad en las aulas del nivel inicial, las docentes se dedican en gran mayoría a entregar materiales diseñados y que el estudiante repite o traza en compañía de algún familiar, en consecuencia, se repiten la indicación del docente, en este sentido no se considera la creatividad de los niños toda vez que no permiten hacer otras actividades ajenas a la indicación planteada.

De acuerdo a lo establecido en los párrafos anteriores se hace necesario que se incentive la creatividad para poder desarrollar habilidades y destrezas en los estudiantes, es por ello que es fundamental el trabajo que debe realizarse los primeros años de vida, en tal sentido es muy importante promover su formación y desarrollo integral lógicamente teniendo en cuenta la edad de los mismos en donde se evidencie la autonomía de expresarse espontáneamente, que se promueva el pensamiento crítico y abstracto. Frente a este contexto se busca mejorar la creatividad en estudiantes con la aplicación de la técnica gráfico – plástica, en el cual se establecieron un sinnúmero de acciones y actividades con la finalidad de mejorar la creatividad.

A nivel de UGEL Paita, a pesar de los esfuerzos docentes, en la actualidad se trabaja poco la creatividad en las aulas del nivel inicial, las docentes centran su labor en brindar contenidos y cumplir con los objetivos del currículo, sin tomar en consideración la expresividad de los niños, en la diversidad de lenguajes, como la expresión corporal, oralidad, las artes (pintura, danza, teatro, etc). Todo ello presentan dificultades para desarrollar habilidades creativas que se evidencian en la expresión oral, falta de originalidad, las actividades que realizan, con actitudes que demuestran inseguridad.

Por lo antes expuesto se consideró la siguiente interrogante de investigación:
¿En qué medida la técnica gráfico - plástica mejora la creatividad en estudiantes de instituciones unidocentes - nivel inicial, UGEL Paita – 2021?

El presente estudio de investigación tuvo como objetivo general: Demostrar que la aplicación de la técnica gráfico - plástica mejora la creatividad en estudiantes de instituciones unidocentes - nivel inicial, UGEL Paita – 2021.

También, para complementar la investigación se plantearon los siguientes objetivos específicos: 1.- Determinar que la aplicación de la técnica gráfico - plástica mejora la fluidez en estudiantes; 2.- Demostrar que la aplicación de la técnica gráfico - plástica mejora la originalidad en estudiantes; 3.- Determinar que la aplicación de la técnica gráfico - plástica mejora la flexibilidad en estudiantes; y, 4.- Demostrar que la aplicación de la técnica gráfico - plástica mejora la elaboración en estudiantes; de instituciones unidocentes - nivel inicial, UGEL Paita – 2021.

Asimismo, la presente investigación como utilidad metodológica aporta instrumentos elaborados para medir la variable creatividad, es preciso indicar que dichos instrumentos pasaron por todos los procesos de validez y confiabilidad, en ese sentido, pueden ser utilizados en otras instituciones investigaciones en similar temática, asimismo se pone de manifiesto el programa de la técnica gráfico plástica. De igual manera, encontramos la justificación teórica, que buscó favorecer con la indagación concerniente a las variables en estudio, reconociendo las teorías que sustentan las mismas, incluso nos permitió generalizar los resultados en relación al diagnóstico de la variable creatividad y que posteriormente con el analizar se replanteó las estrategias de la experiencia que se puso en marcha.

De la misma manera, encontramos justificación práctica, la misma que estuvo orientada, a solucionar el problema de la falta de creatividad en los estudiantes y que producto del programa de técnicas gráficos plásticas se buscó solucionar, en este sentido se establecieron criterios de desarrollo para poder cumplir con todas las expectativas en lograr el éxito. Consecutivamente el informe en mención, tiene relevancia social, donde lo primordial es el conocimiento real de la variable en estudio, y mejorar el tratamiento se brinda en cuestión de la misma, subrayando su importancia en el desarrollo de la educación y la creatividad de niños

de la jurisdicción de las instituciones educativas de la Ugel Paita y además considerar el éxito en otras de la región y a nivel nacional.

Finalmente, es conveniente la investigación, al presentar aspectos importantes, ya que las representantes de instituciones educativas del nivel inicial tienen la oportunidad de asumir teorías e instrumentos que les va a permitir, desarrollar diagnósticos institucionales, de la misma manera de la comunidad y de nuestro país.

Teniendo en cuenta el tipo de investigación y sobre todo por lo planteado por Hernández y Mendoza (2018) en donde considera que la hipótesis “busca probar algo, o considerarse como explicaciones tentativas”, para el presente informe se planteó la siguiente hipótesis: La aplicación de la técnica gráfico - plástica influye significativamente en la creatividad en los estudiantes instituciones unidocentes - nivel inicial, UGEL Paita – 2021.

II. MARCO TEÓRICO

De acuerdo a los antecedentes internacionales, tenemos que Parra (2016) Colombia, en su investigación sobre la creatividad en la educación de infantes, aplicado en servicios educativos públicos y privados de la ciudad de Bucaramanga-Universidad de Granada. Este estudio se desarrolló con muestreo aleatorio por conglomerados. Con muestra de 40 estudiantes, la investigación es básica, descriptiva comparada con estudio analógico. El instrumento usado fue el test CREA. La conclusión sostiene que la creatividad en infantes de 7 a 10 años de edad, quienes cursan asignaturas en instituciones públicas o privadas del municipio de Bucaramanga, no se encuentran determinadas por la edad, es decir la correlación obtenida entre la variable edad de los infantes de los colegios de los cuatro núcleos educativos del municipio de Bucaramanga y el resultado logrado en el test CREA, es significativo, relevante, siendo una correlación menos significativa infiriéndose que la variable edad no es causal en el nivel de creatividad, en los estudiantes.

También se considera a García-Pérez, (2015) en su tesis “Creatividad en alumnos de primaria: evaluación e intervención” Universidad de Salamanca, España, con población y muestra fueron 273 participantes, investigación aplicada, pre experimental, utilizaron el cuestionario. Presenta como conclusiones: A pesar de ser importantes, los docentes poco utilizan estrategias que promuevan la creatividad en el aula, sin comprender que la existencia de asociaciones positivas y significativas, se presentan en los primeros años de vida, y que la creatividad disminuye cuando el niño se va haciendo mayor. Los autores concluyen que la estimulación de la actividad creativa es a temprana edad, y que está disminuye con el pasar de los años, más aún, estando alejados de la influencia educativa, evidenciando disminución de la creatividad.

Para los antecedentes nacionales encontramos que Robles (2016) realizó un Programa de técnicas gráfico plásticas para desarrollar la creatividad en niños/as de la I.E.I. N° 598 “los amautas” de Sókota. Universidad César Vallejo. Tesis para obtener el Grado Académico de Doctor, consideró a 47 niños/as, como muestra. Tuvo como objetivo Demostrar que la aplicación de un Programa de

Técnicas Gráfico Plásticas desarrolla la creatividad, investigación de tipo explicativo con diseño pre experimental, utilizó la lista de cotejo, cuestionario, como instrumentos. La conclusion fue: El uso de las estrategias gráfico plásticas en el desarrollo de las sesiones de aprendizaje permitió mejorar el nivel de desarrollo de creatividad en los niños y niñas de la Institución educativa estudiada.

Asimismo, Chahua (2016) Lima, Perú, en su tesis doctoral "Técnicas grafo plásticas y aprendizaje colaborativo con la motricidad fina en estudiantes de inicial UGEL N°05 SJL - El Agustino, 2016", con el objetivo de determinar la relación entre técnica grafo plásticas y aprendizaje colaborativo con la motricidad fina en estudiantes de 5 años de educación inicial, investigación de tipo descriptiva con nivel explicativo, diseño no experimental de corte transversal. La población fue de 100 estudiantes de la I.E.I 081 de San Juan de Lurigancho, El Agustino, se usó la observación, como técnica, y la lista de cotejo como instrumento. Arribó a la conclusión que, en gran medida, la motricidad fina depende de la técnica grafo plástico, el niño siempre va a realizar movimiento fino en sus actividades, manipulando objetos y materiales de libre elección; como también desarrolla habilidades personales y de grupo, en base a valores sociales y morales.

De la misma manera, Mestanza (2016) Cajamarca, desarrolló un Programa de técnicas gráfico plásticas para desarrollar la coordinación motora fina en niños/as de la IEI N° 302 de Sókota, Cutervo-2016, presentada a la Universidad César Vallejo, para obtener el grado académico de Doctor. Este estudio se desarrolló con una población muestral de 70 estudiantes. Tuvo como objetivo Demostrar que la aplicación de un Programa de Técnicas Gráfico Plásticas desarrolla la coordinación motora fina. El tipo de investigación fue explicativo – aplicado, con diseño pre experimental. Los instrumentos que se emplearon fueron la lista de cotejo, cuestionario y test. La conclusión dice que la aplicación del Programa de Técnicas Gráfico Plásticas alcanzó resultados lo suficientemente válidos para la Institución Educativa de estudio; puesto que se constituyó en alternativa eficaz, para elevar el nivel de desarrollo de la coordinación motora fina en los niños y niñas.

También, Beteta (2017) Tingo María, Perú, en su tesis doctoral "Diseño de un programa de técnicas gráfico plásticas para el desarrollo de la motricidad fina"

en niños de la I.E. N° 088, su objetivo fue demostrar que las técnicas grafoplásticas desarrollan la motricidad fina, tipo pre experimental, población de 104 y muestra 56 estudiantes. Se demostró que el programa tuvo efectos positivos, demostrado en los resultados obtenidos, donde el promedio pre test del grupo experimental obtuvo 1,78 comparado con el resultado del posttest que alcanzó 6,67, con incremento del 4,89, desarrollando la motricidad fina a través de movimientos finos de manos, dedos, coordinación óculo – manual y coordinación óculo – podal en el programa de técnicas gráfico plásticas. En consideración del autor, la aplicación de técnicas grafico plásticas, ayudan a mejorar la creatividad de los estimulados, demostrando que los resultados mejoran la creatividad en los estudiantes.

De igual manera, Castillo (2019) en su artículo “Taller de técnicas grafo plásticas como estrategia para mejorar la motricidad fina en los niños de 3 años en la I.E.P. Salazar Bondy- Trujillo 2017”, ULACEDH Chimbote, tipo descriptiva con diseño pre experimental, población 12 niños y niñas, se utilizó la observación y lista de cotejo. Los resultados obtenidos demostraron la motricidad fina en sus dimensiones: En la coordinación viso manual, los niños lograron coordinar de manera más eficaz sus movimientos vista- mano. En la dimensión, coordinación de dedos, lograron manipular con mayor precisión diversos materiales que anteriormente tenían dificultad al manipularlos.

La presente investigación se sustenta en la teoría de las inteligencias múltiples, también con un corte cognitivo (Gardner, 1998) el autor plantea, que es múltiple la creatividad al igual que la inteligencia, y argumenta los test, pruebas de creatividad fracasan porque suponen que desempeñarse en forma óptima al utilizar el pensamiento divergente, garantizan el pronóstico de comportamiento creativo futuro en cualquier otro contexto. Asimismo, según el autor, el pacto faustiano apoya el nivel de desarrollo de la creatividad, es decir las personas renunciamos a todo lo cómodo, atractivo, para lograr un objetivo preciso, determinado. Concluyendo, que la creatividad transmite, otorga el aspecto de motivación para lograr metas concretas.

También encontramos la teoría asociativa de los autores Locke y Hume (citado por Sawyer, 2016) quienes afirmaban que el proceso mental opera por las conexiones de un momento con los momentos sucesivos. Continuando con lo

planteado en esta teoría, las normas, principios que dirigen la forma de pensar son el aspecto de contigüidad y el de semejanza; en donde el pensamiento hace conexiones en el cerebro, conllevando a aplicarse en cualquier procedimiento mental. Es decir, el cerebro crea en base a las interrelaciones que se producen por los pensamientos almacenados creando nuevas combinaciones. La teoría asociativa, argumenta que el pensar creativamente es un procedimiento en el que intervienen componentes dispares los cuales se articulan en novedosas composiciones logrando una proposición rentable, aplicable, originándose de un procedimiento exploratorio extenso, generando una diversidad de interrelaciones lo que facilita, genera y promueve los niveles de creatividad.

Por otro lado, con relación a las teorías sobre la variable creatividad tenemos teoría de la creatividad de Guilford en palabras de Sternberg, Lubart. (1997) argumenta que la creatividad es un proceso en el cual es parte del pensar divergente. Debemos considerar que el pensar creativamente se sostiene por los mismos procesos mentales que el pensamiento cognitivo, los procedimientos son: codificar, comparar, procesamiento de analizar y sintetizar, etc. Observándose que todas las personas tienen ambas formas de pensar, en general no todos utilizan las capacidades creativas e invertir el dominio de un pensamiento sobre otro.

El desarrollar las capacidades creativas implican proporcionar, acceder, motivar, permitir la accesibilidad de ambas formas de pensar, logrando desarrollar la capacidad de acudir a ambos, haciéndolo funcional el procedimiento de crear. Generalmente, se tiende a relacionar la capacidad creativa con el pensar de forma innovadora, apartándose de un estilo de pensamiento habitual, rutinario. Actualmente, las investigaciones, han demostrado que la capacidad creativa emerge de una interrelación de ambos estilos de pensamiento.

La teoría Joasiana parte de la premisa que el actuar anteceda al propósito y a la meditación, donde nuestro actuar es nuestra forma de ser y de estar en el universo, implicando que la actividad siempre tendrá y no forma esporádica el aspecto innovador. Debemos ajustar nuestra forma de percibir a novedosos y diversos contextos del entorno, la actividad se debe aplicar a diversos contextos del mundo, o debe reconstruirse por sí misma. Esta reestructuración, la realiza el

sujeto quien lo logra creativamente. La persona que realiza con éxito el proceso de reestructuración de la actividad basándose en la forma de percibir inversa continua de esta forma con ella, por consiguiente, lo innovador, novedoso ingresa en el contexto: una nueva forma de actuar, progresivamente se arraiga y se vuelve el pensamiento en un hábito mecánico, instintivo (Joas, 2005, p. 28).

Asimismo, tenemos la teoría sociológica en donde indica que la creatividad no requiere de buscar conceptos, definiciones, los criterios que interrelaciona son: razonamiento, conductas normadas, comunicación o interacción dinámica. Roche (2017) manifiesta que la intención de esta teoría de la acción creativa, las personas proponen una conceptualización a partir del nivel de autoconocimiento, que empieza en el aspecto pulsional al pre reflexivo y al discurso consciente, y posteriormente la persona se sitúa en ejes organizados, ubicando de forma precisa que el actuar creativo se sostiene en la organización mental volviendo sobre dicha estructura como impulso para cambiar. Las personas tenemos una postura teórica, política: se debe ir hacia el cruce de las interrelaciones que el discurso dominante se asoció a la capacidad creativa, en el transcurso se relaciona el recurso rentable y la justificación ideológica de la decisión individual. La capacidad creativa, es fundamental, porque es un criterio indispensable de la organización mental.

De acuerdo con Torrance (1979), el niño transcurre por periodos sensibles, esta etapa permite el desarrollo de la creatividad con mayor rapidez que en los años posteriores. Por ello, Torrance, argumenta que es importante brindar atención temprana pertinente, lo que permitirá guiar el proceso de desarrollo de la creatividad de forma adecuada, coherente en cualquier contexto: colegio, localidad y familia. El niño, desde las primeras edades explora, experimenta, descubre, etc., porque de esta forma aprende naturalmente. Por consiguiente, para desarrollar la capacidad creativa al máximo, el niño debe tener acercamiento al contexto. Para ello, es oportuno ofrecer acompañamiento, recursos adecuados, contextos, condiciones afectivas y materiales; las cuales permiten en los niños el despliegue de sus capacidades fomentando su desarrollo integral.

Según Piaget (1960) los infantes son creativos innatos. El juego es la estrategia que permite el desarrollo de pensar abstractamente. Los niños al

terminar el periodo de juego simbólico empiezan a desarrollar el pensamiento creativo. Al principio los niños empiezan a reproducir contextos cotidianos y los repiten, este proceso ayuda a transitar del pensamiento concreto al pensamiento abstracto. Por lo antes mencionado, los docentes deben propiciar espacios con condiciones que promuevan lograr desarrollar el pensamiento creativo desde edades tempranas. Es evidente, que todas las personas nacemos con potencial para desarrollar la creatividad, pues nadie con ella, esto se logra relacionando las capacidades de crear, expresar, comunicar. La familia es el primer contexto donde se desarrolla el niño, en segundo lugar, tenemos el contexto de las instituciones educativas, ambos contextos deben orientar, guiar, promover y desarrollar la creatividad. El segundo contexto debe mantener una comunicación permanente con la familia para acompañar de forma óptima el desarrollo de la creatividad en los niños.

Se observa que las instituciones educativas albergan a infantes desde edades tempranas y es imprescindible que los docentes ofrezcan a los estudiantes métodos que permitan acompañar, escuchar y acoger todas sus expresiones de ser persona auténtica que desarrolla su creatividad y se desenvuelvan con éxito durante toda su vida.

Chacón (2005) sustenta que las mejores experiencias pedagógicas que promueven el desarrollo del pensamiento creativos, son aquellas que propician la participación, motivación, provocativas, que nunca imponen, dirigen y mucho menos rígidas. Al realizar actividades pedagógicas atractivas, que invitan a la exploración y a la expresión, haciéndose realidad que el aprendizaje necesita la emoción y el disfrute.

En lo que respecta a la conceptualización de la variable Técnica gráfico – plástica, tenemos que Bermúdez y Perreros (2011) observan a las técnicas gráfico plásticas como estrategias que fortalecen el desarrollo y la actividad comunicativa de las personas en general, manifestándose de diversas formas; pero todas, por medio de recursos reutilizables, plástico, arcilla, madera, papel, cartón, etc. Estas tienen una característica fundamental el que promueven el aspecto creativo innato del niño, la que lo impulsa a encajar con el contexto del otro.

Para Díaz (2006), las técnicas gráfico plásticas desarrollan en el estudiante la capacidad de comunicar lo que siente y lo que piensa; ya que estas técnicas desembocan en actividades donde los niños no solamente observan, sin embargo, también, piensan, sienten y actúan. Asimismo, según García (2012), citado por Mestanza (2016), las técnicas grafo plásticas permiten la libre expresión del espíritu humano, favoreciendo el instinto creador del niño, al proponer variadas y ricas actividades en las que el estudiante hará uso de su imaginación y libre albedrío para superar el reto que le proponga su docente.

Para Mestanza (2016), son estrategias encaminadas al objetivo de mejorar la motricidad fina del niño. Y, aparte de lograr que su imaginación y fantasía se expresen, también logran afianzar la personalidad del niño, otorgándole confianza y seguridad a través del dominio de las actividades propuestas. La actividad comunicativa es una herramienta que propicia el desarrollo de la expresión de las personas manifestándose a través de diversas expresiones. La expresividad plástica, es un proceso que implica representar, comunicar, emplear un lenguaje expresivo utilizando diferentes recursos reutilizables, plástico y diferentes técnicas que promueven el procedimiento de crear. De acuerdo al acápite anterior Robles (2016), plantea las siguientes técnicas gráfico – plásticas, las mismas que de forma suscita se presentan a continuación: a. *Rasgado de papel*: el niño realiza la actividad de recortar papel usando la yema de los dedos y libremente le da forma al papel. Al utilizar la técnica los niños perciben por medio del tacto y miden su fuerza promoviendo la capacidad de control. Una variante es la técnica de rasgado sin límites: los niños que exploran, manipulan y logran rasgar de forma libre el papel, luego buscaran romper el papel en tiras largas, conforme se desarrolle la coordinación óculo manual realizara tiras más derechas y lineales. (Gárate, 2007); b. *Dactilopintura*: es la técnica que implica usar la yema de los dedos, expresando su interior. Para utilizar esta técnica se necesitan materiales como tempera de colores, soporte (cartulina, papel). Es una técnica que implica ser cauteloso al imprimir las huellas de colores las cuales pueden imprimirse de forma ordenada o formando imágenes. Es una técnica que implica acción de parte del niño porque elige libremente, lo que desea imprimir, desarrollando su creatividad. Al realizar esta actividad se debe prever los materiales y socializar las normas de cuidado del

material y de su cuerpo, fomentando los hábitos de limpieza y orden. c. Modelado, es una técnica, que promueve actuar libremente, utilizando plastilina contribuyendo al desarrollo de la creatividad, en la cual los niños libremente modelan imágenes de diversas formas y rápidas. Esta actividad desarrolla la coordinación motora fina, pues implica mover los dedos y la palma de su mano. d. El recortado, es una técnica que implica actuar utilizando tijeras, el niño recortará diferentes materiales como papeles de colores, cartón, cartulina, etc. El niño puede recortar línea punteada, línea recta, ondulada, quebrada, etc. En esta actividad se observa la libertad, autonomía, evaluando los límites oportunamente, la energía de cada niño. La docente debe orientar con respecto al uso de las tijeras, para evitar accidentes, en la escuela de niños, siempre se utilizan tijeras punta roma, la cual tiene punta redondeada y al usar no genera riesgo. Al utilizar esta técnica se desarrolla la capacidad creativa y la coordinación motora fina en los niños. e. El embolillado, es una técnica, que se realiza con procedimientos de la palma de las manos o sus dedos y papel sedita o crepé, obteniendo esferas de colores, los cuales se pegarán superficies de forma que se observan nuevas figuras. El niño a través de esta actividad desarrolla la capacidad creativa (forma imagen nueva) y coordinación motora fina (fortaleciendo los músculos). A parte desarrolla su inteligencia.

Por otro lado, la variable creatividad se indica que las personas siempre se asombran al observar los patrones de creatividad. Por ejemplo: las abejas crean una impresionante obra: panal; las hormigas, se organizan para crear su hormiguero. Ambos animales tienen iguales patrones para realizar asombrosas obras creativas.

Las personas creativas se desenvuelven ampliamente y de forma acertada en diferentes contextos porque poseen una organización mental que manifiesta la destreza, competencia y resoluciones de problemas de la vida y de los contextos.

En este sentido de acuerdo a Esquivias (2005), fundamenta que la creatividad es una acción cualitativa de la cual se dotan principalmente el artista y otras personas, también es una cualidad que tienen todos los individuos. Para desarrollar la capacidad creativa el niño debe encontrar en el contexto condiciones que la promuevan. Asimismo, en las instituciones educativas se desarrolla la creatividad porque favorece la expresión de diferentes formas, motivándolos en la

resolución de problemas, promoviendo que cada estudiante piense de diferente forma. (p. 4)

A su vez, Csikszentmihalyi (1998) define al individuo como un sujeto creativo que resuelve con mayor reiteración situaciones problemáticas, arriba a concluir ideas y plantea novedosas ideas, opiniones, acuerdos, teorías, principios, los cuales pueden ser estudiados en otros contextos. La persona, al final es reconocido en contextos culturales. La capacidad creativa esta interrelacionada con experiencias las cuales permiten su desarrollo. De esta forma, se observa la creatividad en estudiantes que se animan a comunicar su emocionalidad, su interior porque el adulto significativo les apoya constantemente, en un contexto placentero (p. 275)

Diversos autores conceptualizan que la creatividad es algo traspasa el método científico riguroso hacia contextos menos rígidos, que permiten crear, innovar ideas. Olivares (2014) estableciendo que la capacidad creativa es un procedimiento que presenta una dificultad al cerebro con claridad, para luego “innovar, crear, producir ideas, conceptos, nociones, o esquemas en contextos nuevos o no convencional, es decir, que se manifiesta la capacidad de imaginar, inventar, resolución de problemas en los aspectos probados” (p. 9)

Por lo descrito anteriormente consideramos los factores de la creatividad. Comprobándose que todas las personas somos creativas de forma natural, pero podemos descubrir sujetos más creativos que otros, eso depende de la forma en la cual desarrollaron su capacidad creativa. Relacionando la habilidad personal que desarrolla con habilidades creativas que fomenta el contexto.

Así tenemos que Beaudot (2016) consideran las siguientes dimensiones de la creatividad: **a. *Fluidez***: es la dimensión que estudia la habilidad organizar elevados números de conceptos respecto a un contenido delimitado. La forma de potenciar la capacidad creativa en el contexto del colegio, por ejemplo: pedir al niño la relación entre acontecimientos, palabras, eventos además en palabras de Perdomo (2017) sostiene que la fluidez es la cantidad de opiniones y procedimientos que tiene el niño para solucionar un problema en un determinado tiempo., es por ello que concluye que mientras más ideas lleguen a su cabeza, más

fluidez tiene. **b. Flexibilidad:** es un criterio de la capacidad creativa: transformar el procedimiento para lograr la resolución del problema. Se origina en la habilidad de afrontar problemas desde diferentes contextos; asimismo consideramos el aporte de Flores (2017) quienes la conceptualizan como “la destreza para concebir diversos géneros los cuales son susceptibles de cambio o variación de acuerdo al contexto incluso se considera como habilidad para acomodarse, transformar conductas y asumir nuevos puntos de vista” (p, 9); **c. Originalidad:** criterio que conceptualiza las proposiciones, procedimientos, productos de forma única o diversa. Se producen respuestas innovadoras o poco frecuentes. Dentro de la escuela se promueve al estimular nuevas teorías en los estudiantes propone; asimismo consideramos el aporte de Flores (2017) en el cual considera que la originalidad es la producción de ideas inusuales estadísticamente infrecuentes, es decir una aportación brillante de carácter único la cual sorprende y contiene valores nuevos. Es la conceptualización que fundamenta lo innovador con pericia para observar el contexto desde una representación novedosa convirtiéndola en insuperables y por ende novedosa; **d. Elaboración:** es el criterio que permite observar el nivel de complemento, perfeccionamiento o complejo de la idea creativa. Para fomentar en la clase, se le presenta al estudiante una ilustración de historia con dibujos en los cuales se percatan detalles (Beaudot, 2016). Además, se considera la habilidad de generar representaciones, las cuales se realizan a través del proceso de planeamiento, desarrollo y ejecución de proyectos. El criterio de elaboración es la forma, condición que transforma la fórmula en solución y acción decisiva, así como la exigencia del impulso creativo a su realización. (Larraz, 2021)

III. METODOLOGÍA

3.1. Tipo y diseño de investigación

Teniendo en cuenta a Sánchez y Reyes (1998) la presente investigación ha sido aplicada, también llamada constructiva, caracterizada en la aplicación de los conocimientos teóricos a determinada situación concreta y las consecuencias prácticas que de ella resulten.

El diseño utilizado es pre- experimental, administrándole pre test a único grupo, luego se administró el tratamiento o estímulo, que consistió en quince sesiones de aprendizaje, después se aplicó la post prueba o medición posterior.

El esquema utilizado ha sido el siguiente:

M	O ₁	X	O ₂
---	----------------	---	----------------

Dónde:

M = Muestra.

O₁ = Pre test

X = Estímulo: técnicas gráfico – plástica

O₂ = Post test

3.2. Variables y operacionalización

La Variable Independiente, **Técnica gráfico – plástica**, consistió en un conjunto de técnicas que responden a una forma de organización, basados a un aprendizaje constructivo y cooperativo, utilizando materiales y recursos, que luego fueron medidas con una lista de cotejo

La Variable dependiente, **Creatividad**, según Wollschlager (2017) es la capacidad de descubrir nuevas relaciones, transformar normas establecidas de tal manera que sirvan para solucionar problemas en una realidad social. Igualmente, se operacionalizó en la capacidad de producir soluciones a un problema, demostrando fluidez, originalidad, y flexibilidad, también fue medida con lista de cotejo.

3.3. Población, muestra y muestreo

La población de la investigación estuvo constituida por 28 estudiantes de las instituciones educativas unidocentes –nivel inicial de la UGEL Paita.

Tabla 01

Distribución de la población según género.

Institución Educativa	Lugar	F	%
460	Vichayal	9	32
1064	La Huaca	8	29
1587	Hermanos Cárcamo	11	39
Total		28	100

Fuente: Nóminas de matrícula.

Para los criterios de inclusión se consideraron a todos los estudiantes de 5 años; y, para los criterios de exclusión, a los niños menores de 5 años.

La muestra estuvo conformada por la totalidad de estudiantes de las instituciones educativas unidocentes –nivel inicial de la UGEL Paita.

Se consideró el muestreo no probabilístico, ya que la muestra fue seleccionada intencionada y convenientemente por la investigadora, siendo la población pequeña y manejable, sin ninguna regla matemática o estadística.

3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos, validez y confiabilidad.

Técnicas de recolección de datos.

Se utilizó como técnica la observación, dada la edad cronológica de los niños; la misma que consistió en registrar en forma sistemática y confiable el comportamiento y conducta manifestada por los sujetos.

De la misma manera se utilizó la guía de observación, que según Carrasco (2009), “permite recoger información para analizar y determinar indicadores que

estrictamente dependen del problema y objetivo de la investigación”, la misma que fue construida para medir el nivel de creatividad con sus dimensiones: fluidez, originalidad, flexibilidad, elaboración.

Validez del instrumento

Para la validez de contenido del instrumento se solicitó y contó con el apoyo de cinco profesionales expertos en la tarea investigativa y elaboración de instrumentos, con experticia en la aplicación de estrategias didácticas, que cuentan con el Grado de Doctores en Educación, como son: Dr. José Clever Del Rosario Céspedes, Dra. Lucía Espinoza Cedillo; Dr. David Mariano Rumiche Herrera, y la Dra. Elsa Luna Coronado, y el Dr. Santos Gonzalo Silupu Del Rosario.

Confiabilidad del instrumento.

De acuerdo con Carrasco (2009) “confiabilidad es la cualidad o propiedad de un instrumento de medición, que le permite obtener los mismos resultados, al aplicarse una o más veces a la misma persona o grupo de personas en diferentes periodos de tiempo”

Para el presente estudio se utilizó el coeficiente Alfa de Cronbach, cuyo rango es de ,839, el mismo que se encuentra con magnitud Alta; y KR 20 resulta 0,84

Tabla 02

Estadística de fiabilidad.

Estadísticas de fiabilidad	
Alfa de Cronbach	N de elementos
0,839	20

3.5. Procedimientos

Para el recojo de la información se utilizó la guía de observación, como instrumento, la misma que ha sido constituida como producto de la operacionalización de las variables, aplicándose pre y post prueba, a 28 estudiantes, que conformaron la

muestra de estudio; los datos se tabularon y organizaron en cuadros, tablas y gráficas estadísticas, las mismas que se analizaron pertinentemente.

3.6. Método de análisis de datos

Después del recojo de datos, se aplicó la estadística descriptiva e inferencial. La primera para determinar el nivel de logro de los objetivos, construyéndose tablas y gráficas estadísticas. Asimismo, la estadística inferencial se utilizó para validar o rechazar la hipótesis, en este sentido se desarrolló la prueba paramétricas T-Student para muestras relacionadas.

3.7. Aspectos éticos

Se ha guardado y se guardará absoluta reserva de los datos obtenidos, no se consideran los nombres de los participantes, siempre en el anonimato, los mismos que solamente serán utilizados para efectos del presente trabajo de investigación. De la misma manera se utilizaron normas APA, referenciando las citas, mencionando los autores en cada cita.

El presente trabajo investigativo es real y verdadero, en las instituciones educativas que se consideran en la muestra.

IV. RESULTADOS

Análisis descriptivo

Objetivo general: Demostrar que la aplicación de la técnica gráfico - plástica mejora la creatividad en estudiantes.

Tabla 3

Niveles de la variable creatividad

<i>Niveles de la Variable Creatividad</i>				
	Pre Test		Post Test	
	fi	%	fi	%
ALTO	0	0	28	100
MEDIO	28	100	0	0
BAJO	0	0	0	0
TOTAL	28	100	28	100

Fuente: Guía de observación de la creatividad

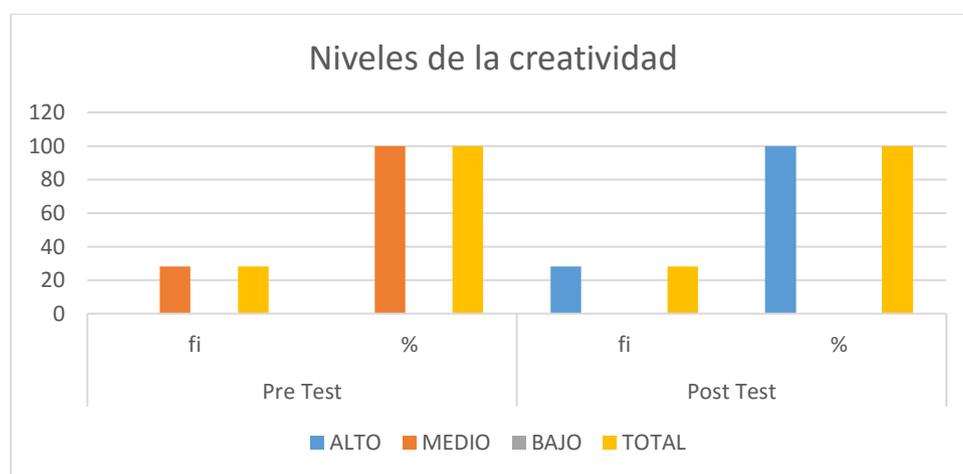


Figura 1. Guía de observación de la creatividad

Interpretación: En la tabla 3 y figura 1, se aprecia que el 100% se encuentran en nivel medio en el pre test y luego se aprecia que el 100% se ubica en nivel alto en el post test. Entonces se determina que la estrategia gráfico - plástica mejora la creatividad.

Objetivo específico 1.- Determinar que la aplicación de la técnica gráfico - plástica mejora la fluidez en estudiantes.

Tabla 4

Niveles de la dimensión fluidez

	Pre Test		Post Test	
	fi	%	fi	%
ALTO	2	7.14	28	100
MEDIO	19	67,86	0	0
BAJO	7	25	0	0
TOTAL	28	100	28	100

Fuente: Guía de observación de la creatividad

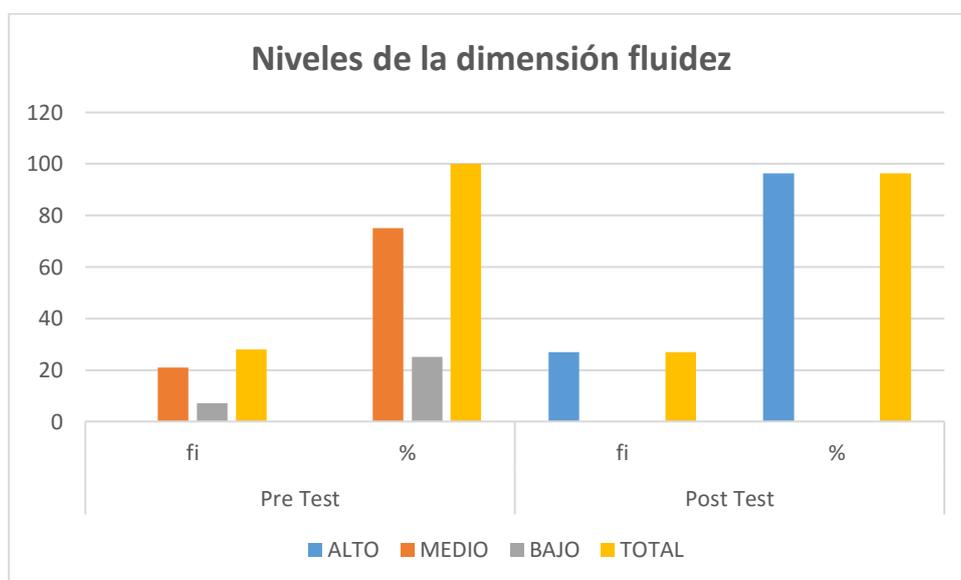


Figura 2. Guía de observación de la creatividad

Interpretación: En la tabla 4 y figura 2, se aprecia que el 67,86% se ubica en nivel medio, el 25% en el nivel bajo, en el pre test; y luego se aprecia que el 100% en ubica en nivel alto en el post test. Entonces se determina que la estrategia gráfico - plástica mejora la fluidez.

Objetivo específico 2.- Demostrar que la aplicación de la técnica gráfico - plástica mejora la originalidad en estudiantes.

Tabla 5

Niveles de la dimensión originalidad

	Pre Test		Post Test	
	fi	%	fi	%
ALTO	0	0	28	100
MEDIO	26	92,86	0	0
BAJO	2	7,14	0	0
TOTAL	28	100	28	100

Fuente: Guía de observación de la creatividad

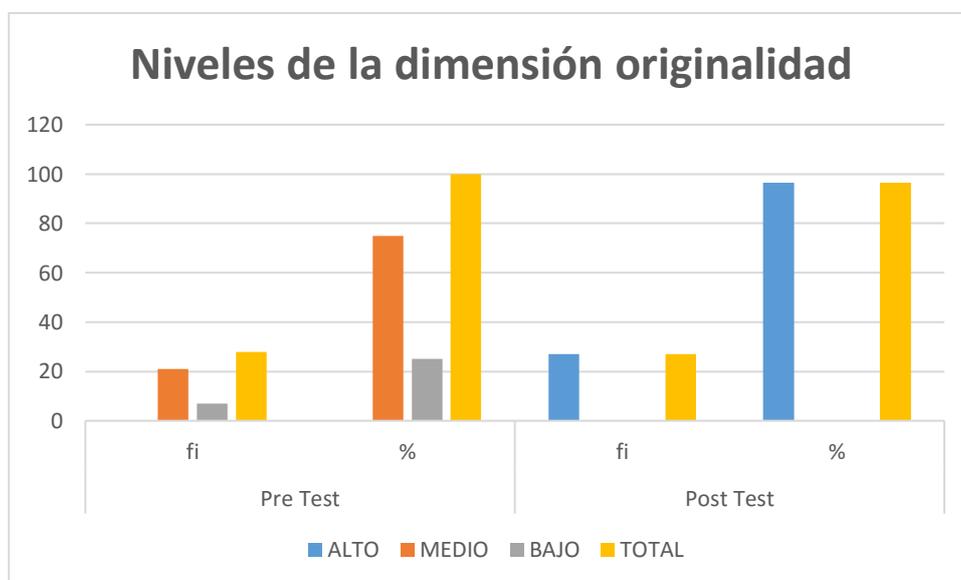


Figura 3. Guía de observación de la creatividad

Interpretación: En la tabla 5 y figura 3, se aprecia que el 92,86% se encuentran en nivel medio en el pre test y luego se aprecia que el 100% se ubica en nivel alto en el post test. Entonces se determina que la estrategia gráfico - plástica mejora la originalidad.

Objetivo específico 3.- Determinar que la aplicación de la técnica gráfico - plástica mejora la flexibilidad en estudiantes.

Tabla 6

Niveles de la dimensión flexibilidad

	Pre Test		Post Test	
	fi	%	fi	%
ALTO	0	0	28	100
MEDIO	21	75	0	0
BAJO	7	25	0	0
TOTAL	28	100	28	100

Fuente: Guía de observación de la creatividad

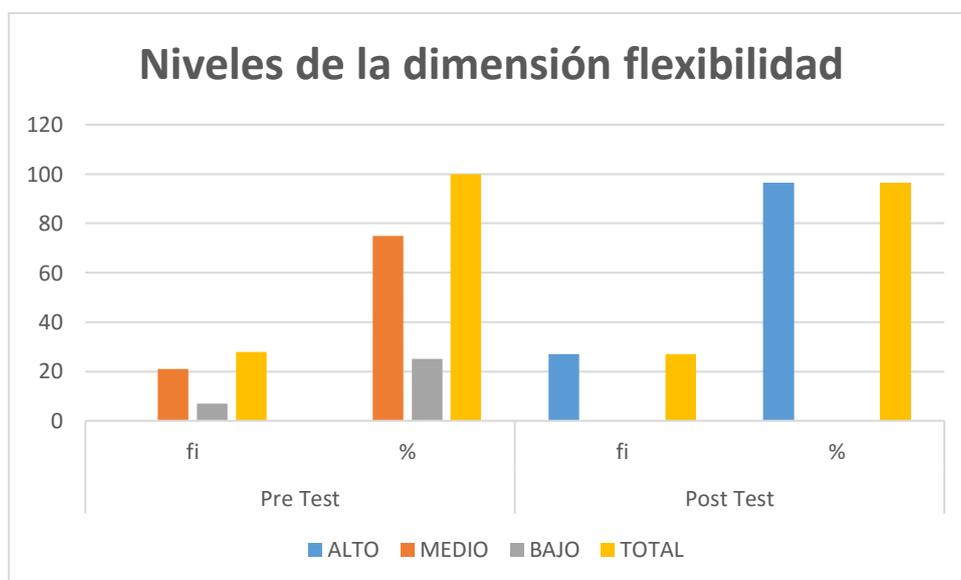


Figura 4. Guía de observación de la creatividad

Interpretación: En la tabla 6 y figura 4, se aprecia que el 75% está en nivel medio, el 25% nivel bajo, en el pre test; y luego se aprecia que el 100% en ubica en nivel alto en el post test. Entonces se determina que la estrategia gráfico - plástica mejora la flexibilidad.

Objetivo específico 4.- Demostrar que la aplicación de la técnica gráfico - plástica mejora la elaboración en estudiantes.

Tabla 7

Niveles de la dimensión elaboración

	Pre Test		Post Test	
	f	%	fi	%
ALTO	0	0	27	96,42
MEDIO	27	96,42	1	3,58
BAJO	1	3,58	0	0
TOTAL	28	100	28	100

Fuente: Guía de observación de la creatividad

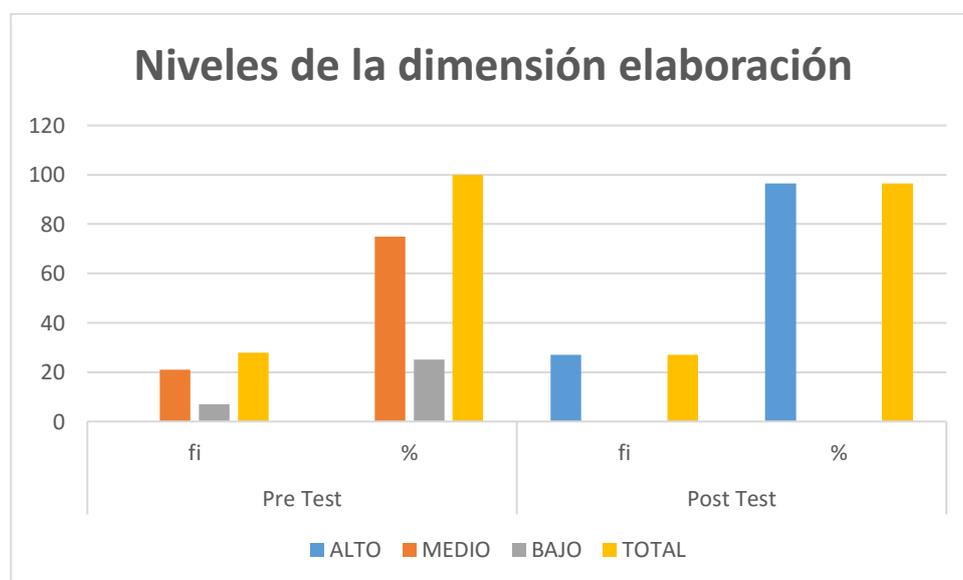


Figura 5. Guía de observación de la creatividad

Interpretación: En la tabla 7 y figura 5, se aprecia que el 96,42% se encuentran en nivel medio en el pre test y luego se aprecia que el 96,42% se ubica en nivel alto en el post test. Quedando aun el 3,58% en nivel medio: Se puede sostener que la estrategia gráfico - plástica mejora sustancialmente la elaboración.

Tabla 8

Prueba de normalidad

Siendo menos de 50 estudiantes corresponde Shapiro-Wilk

	Pruebas de normalidad					
	Kolmogorov - Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
Pre test	0,218	28	0,001	0,881	28	0,004
Post test	0,303	28	0	0,808	28	0

a. Corrección de significación de Lilliefors

Interpretación: Los datos provienen de una distribución normal, siendo el nivel de significancia menor a 0,05, para la investigación pre experimental corresponde Wilcoxon

Análisis inferencial

Hipótesis general: La aplicación de la técnica gráfico - plástica mejora significativamente en la creatividad en los estudiantes.

Ho: La aplicación de la técnica gráfico - plástica no mejora significativamente en la creatividad en los estudiantes.

Tabla 9

Estadísticas de la variable creatividad

Estadísticas de muestra única				
	N	Media	Desviación estándar	Media de error estándar
Creatividad Pre test	28	24,57	1,136	0,215
Creatividad Post test	28	38,75	1,11	0,21

Tabla 10

Prueba de hipótesis de la variable creatividad

Estadísticos de prueba ^a	
	Pretest Creatividad Postest Creatividad
Z	-4,652 ^b
Sig. asintótica (bilateral)	0

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos positivos.

Interpretación: En la tabla 9 y 10, se aprecia que existe diferencia significativa de 14,18, entre los resultados del pre y post test, el nivel de significancia es $0,000 < 0,05$, por tanto, se acepta la hipótesis de investigación (Hi) y se rechaza la hipótesis nula (Ho), llegando a la conclusión que la técnica gráfico - plástica mejora la creatividad en estudiantes, en tanto los puntajes del post test fueron superiores al pre test.

Hipótesis específica 1: La aplicación de la técnica gráfico - plástica mejora significativamente la fluidez en los estudiantes.

Ho: La aplicación de la técnica gráfico - plástica no mejora significativamente en la fluidez en los estudiantes.

Tabla 11

Estadísticas de la dimensión fluidez

Estadísticas de muestras emparejadas					
		Media	N	Desviación estándar	Media de error estándar
Par 1	Fluidez Posttest	7,82	28	0,39	0,074
	Fluidez Pretest	4,86	28	0,651	0,123

Tabla 12

Prueba de hipótesis de la dimensión fluidez

Estadísticos de prueba ^a	
	Fluidez Antes Fluidez después
Z	-4,707 ^b
Sig. asintótica (bilateral)	0

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos positivos.

Interpretación: En la tabla 11 y 12, se aprecia que existe diferencia significativa de 2,96, entre los resultados del pre y post test, el nivel de significancia es $0,000 < 0,05$, por tanto, se acepta la hipótesis de investigación (Hi) y se rechaza la hipótesis nula (Ho), llegando a la conclusión que la técnica gráfico - plástica mejora la fluidez en estudiantes, en tanto los puntajes del post test fueron superiores al pre test.

Hipótesis específica 2: La aplicación de la técnica gráfico - plástica mejora significativamente la originalidad en los estudiantes.

Ho: La aplicación de la técnica gráfico - plástica no mejora significativamente en la originalidad en los estudiantes.

Tabla 13

Estadísticas de la dimensión originalidad

Estadísticas de muestras emparejadas					
		Media	N	Desviación estándar	Media de error estándar
Par 1	Originalidad Posttest	13,5	28	0,509	0,096
	Originalidad Pretest	8,54	28	0,637	0,12

Tabla 14

Prueba de hipótesis de la dimensión originalidad

Estadísticos de prueba ^a	
	Originalidad pre test Originalidad post test
Z	-4,700 ^b
Sig. asintótica (bilateral)	0

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos positivos.

Interpretación: En la tabla 13 y 14, se aprecia que existe diferencia significativa de 4,96, entre los resultados del pre y post test, el nivel de significancia es $0,000 < 0,05$, por tanto, se acepta la hipótesis de investigación (Hi) y se rechaza la hipótesis nula (Ho), llegando a la conclusión que la técnica gráfico - plástica mejora la originalidad en estudiantes, en tanto los puntajes del post test fueron superiores al pre test.

Hipótesis específica 3: La aplicación de la técnica gráfico - plástica mejora significativamente la flexibilidad en los estudiantes.

Ho: La aplicación de la técnica gráfico - plástica no mejora significativamente en la flexibilidad en los estudiantes.

Tabla 15

Estadísticas de la dimensión flexibilidad

Estadísticas de muestras emparejadas					
		Media	N	Desviación estándar	Media de error estándar
Par 1	Flexibilidad Posttest	7,68	28	0,476	0,09
	Flexibilidad Pretest	4,75	28	0,441	0,083

Tabla 16

Prueba de hipótesis de la dimensión flexibilidad

Estadísticos de prueba ^a	
Flexibilidad pre test	
Flexibilidad post test	
Z	-4,740 ^b
Sig. asintótica (bilateral)	0

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos positivos.

Interpretación: En la tabla 9 y 10, se aprecia que existe diferencia significativa de 2,93, entre los resultados del pre y post test, el nivel de significancia es $0,000 < 0,05$, por tanto, se acepta la hipótesis de investigación (Hi) y se rechaza la hipótesis nula (Ho), llegando a la conclusión que la técnica gráfico - plástica mejora la flexibilidad en estudiantes, en tanto los puntajes del post test fueron superiores al pre test.

Hipótesis específica 4: La aplicación de la técnica gráfico - plástica mejora significativamente la elaboración en los estudiantes.

Ho: La aplicación de la técnica gráfico - plástica no mejora significativamente en la elaboración en los estudiantes.

Tabla 17

Estadísticas de la dimensión elaboración

Estadísticas de muestras emparejadas					
		Media	N	Desviación estándar	Media de error estándar
Par 1	Elaboración Posttest	9,75	28	0,645	0,122
	Elaboración Pretest	6,43	28	0,573	0,108

Tabla 18

Prueba de hipótesis de la dimensión elaboración

Estadísticos de prueba ^a	
	Elaboración pre test
	Elaboración post test
Z	-4,656 ^b
Sig. asintótica (bilateral)	0

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos positivos.

Interpretación: En la tabla 9 y 10, se aprecia que existe diferencia significativa de 3,32, entre los resultados del pre y post test, el nivel de significancia es $0,000 < 0,05$, por tanto, se acepta la hipótesis de investigación (Hi) y se rechaza la hipótesis nula (Ho), llegando a la conclusión que la técnica gráfico - plástica mejora la elaboración en estudiantes, en tanto los puntajes del post test fueron superiores al pre test.

V. DISCUSIÓN

Con relación al **Objetivo general**, demostrar que la técnica gráfico - plástica mejora la creatividad en estudiantes; se evidencia en la tabla 3 y figura 1, que en el pre test el 100% se encontraba en nivel medio y en el postest el 100% se ubica en nivel alto. Además, en la tabla 10, se observa que el nivel de significancia es $0,000 < 0,05$, por tanto, se acepta la hipótesis de investigación (Hi) y se rechaza la hipótesis nula (Ho).

La teoría de Guilford, considera a la creatividad, como el proceso inherente al pensar divergente, que el desarrollo de las capacidades creativas se manifiesta en todas las personas. Los resultados se confirman con el estudio de Beteta (2017) en su trabajo de investigación, sostiene que la aplicación de técnicas gráfico plásticas, ayudan a mejorar la creatividad en estudiantes, complementado con los hallazgos de Parra (2016) que sostiene que la edad no es causal para desarrollar la creatividad, de la misma manera García-Pérez, (2015) manifiesta que desde temprana edad se debe estimular la creatividad.

Para el **objetivo específico 01**, Determinar que la aplicación de la técnica gráfico - plástica mejora la fluidez en estudiantes. La tabla 4 y figura 2, presenta el 67,86% en nivel medio y 25% en nivel bajo, en el pretest; como también el 100% en nivel alto para el post test. Igualmente, en la tabla 12, se acepta la hipótesis de investigación y se rechaza la hipótesis nula.

Beaudot (2016) considera que la Fluidez: es la habilidad organizar elevados números de conceptos respecto a un contenido delimitado, se demuestra cuando se le pide al niño que nombre acontecimientos, palabras, eventos. La fluidez es la cantidad de opiniones y procedimientos que posee el niño para dar solución a circunstancias presentadas, concluyendo que a más ideas mayor fluidez (Perdomo, 2017). Se corrobora con los hallazgos de Robles (2016) en su investigación realizada en Sócota, concluyendo que en las sesiones de aprendizaje se deben usar estrategias gráfico plásticas para mejorar el nivel de creatividad en los niños y niñas.

Respecto al **Objetivo específico 2**, Demostrar que la aplicación de la técnica gráfico - plástica mejora la originalidad en estudiantes. La tabla 5 y figura 3, demuestra que el 92,86% se encuentra en nivel medio, en el pre test; asimismo el 100% en ubica en nivel alto en el post test. En la tabla 14, se acepta la hipótesis de investigación y se rechaza la hipótesis nula.

La teoría sociológica, indica que no es necesario buscar conceptos, definiciones, los criterios que interrelaciona son: razonamiento, conductas normadas, comunicación o interacción dinámica. Roche (2017) sostiene que la intencionalidad de esta teoría es el actuar creativo, las personas proponen conceptos a partir del autoconocimiento. Beaudot (2016) considera que la Originalidad *son* proposiciones o procedimientos, de forma única o diversa, como respuestas innovadoras o poco frecuente; asimismo, Flores (2017) considera que la originalidad es producción de ideas poco usuales, que estadísticamente no son frecuentes, es decir, son aportes de carácter único que contienen valores nuevos.

Para el **Objetivo específico 03**, Determinar que la aplicación de la técnica gráfico - plástica mejora la flexibilidad en estudiantes, en la tabla 6 y figura 4, se aprecia que el 75% está en nivel medio, el 25% nivel bajo, en el pre test; y luego se aprecia que el 100% en ubica en nivel alto en el post test. Entonces se determina que la estrategia gráfico - plástica mejora la flexibilidad; asimismo en la tabla 16, se acepta la hipótesis de investigación se rechaza la hipótesis nula (H_0) concluyendo que existe diferencia significativa entre el antes y después, por tanto, los puntajes del pos test fueron superiores a los puntajes del pretest. El presente trabajo coincide con Beaudot (2016) considera que la Flexibilidad es la capacidad creativa para solucionar una dificultad, y afrontarlos desde diferentes contextos; asimismo encuentro similitud con el aporte de Flores (2017) que conceptúa como destreza para concebir una diversidad susceptible a cambios o variación, considerando como habilidad para acomodarse, transformar conductas y asumir nuevos puntos de vista. De la misma manera Chacón (2005) sostiene que el desarrollo del pensamiento creativos promueve experiencias pedagógicas exitosas, propiciadas desde la participación, motivación, no impuestas ni rígidas, sino que motiven el disfrute, que conlleven a explorar y expresarse espontáneamente.

Objetivo específico 4.- Demostrar que la aplicación de la técnica gráfico - plástica mejora la elaboración en estudiantes, en la tabla 7 y figura 5, el 96,42% se ubica en nivel medio en el pre test y luego se aprecia que el 96,42% se ubica en nivel alto en el post test, por lo que se infiere que la estrategia gráfico - plástica mejora sustancialmente la elaboración. La tabla 18, evidencia que se acepta la hipótesis de investigación y se rechaza la hipótesis nula (H_0) concluyendo que existe diferencia significativa entre el antes y después, por tanto, los puntajes del pos test fueron superiores a los puntajes del pretest. Al respecto Beaudot (2016) consideran que la elaboración permite observar el nivel de complemento, perfeccionamiento o complejo de la idea creativa. Se debe fomentar mediante ilustración de historias con dibujos donde resalten detalles, siendo ésta una habilidad para representar, mediante el proceso de planeamiento, desarrollo y ejecución de actividades.

Larraz (2021) sostiene que elaboración es la forma o condición para transformar fórmulas y dar solución y acción decisiva, como también es la exigencia al impulso de la creatividad. Se coincide con Mestanza (2016), cuando sostiene que las técnicas grafo plásticas permiten libertad de expresión del espíritu humano, que favorece el instinto creador del niño, porque es capaz de proponer variedad de actividades, desde su imaginación y libre albedrío, con la intención de superar reto propuestos por su tutor o docente.

VI. CONCLUSIONES

1. Se ha determinado que la técnica gráfico - plástica mejora la creatividad en estudiantes; evidenciado en la tabla 3 y figura 1, ya que del 100% ubicado en nivel medio, antes de la aplicación, después del estímulo el 100% se ubicó en nivel alto; además en la tabla 10, el nivel de significancia es $0,000 < 0,05$, aceptando la hipótesis de investigación y rechazando la hipótesis nula; en la tabla 09 se aprecia diferencia de medias del 14,18%, siendo los puntajes del posttest superiores al pretest, se deduce que la estrategia gráfico - plástica mejora la creatividad.
2. Se ha determinado que la aplicación de la técnica gráfico - plástica mejora la fluidez en estudiantes, la tabla 4 y figura 2, demuestran que en el pretest el 67,86% se ubica en nivel medio, y después de la aplicación del estímulo el 100% se ubica en nivel alto. Entonces se determina que la estrategia gráfico - plástica mejora la fluidez. De la misma manera la tabla 12 presenta nivel de significancia es $0,000 < 0,05$, lo que permite aceptar la hipótesis de investigación y rechaza la hipótesis nula, en la tabla 11 se aprecia diferencia de medias del 2,96% siendo los puntajes del posttest superiores al pretest, indicando que la estrategia gráfico - plástica mejora la fluidez.
3. Se ha demostrado que la aplicación de la técnica gráfico - plástica mejora la originalidad en estudiantes, esto se evidencia en la tabla 5 y figura 3, donde el 92,86% estaba en nivel medio del pre test y después pasan al 100% nivel alto del post test. Se corrobora en la tabla 14, ya que el nivel de significancia es $0,000 < 0,05$, donde se acepta la hipótesis de investigación y se rechaza la hipótesis nula, por lo que se concluye que existe diferencia significativa entre el antes y después. en la tabla 13 se aprecia diferencia de medias del 4,96% siendo los puntajes del posttest superiores al pretest, indicando que la estrategia gráfico - plástica mejora la originalidad.
4. Se determinó que la técnica gráfico - plástica mejora la flexibilidad en estudiantes; se respalda en los datos de la tabla 6 y figura 4, donde del 75%

nivel medio y 25% nivel bajo, antes de la aplicación; luego se ubica el 100% en nivel alto para el post test. Además, la tabla 16, presenta nivel de significancia de $0,000 < 0,05$, aceptando la hipótesis de investigación y rechazando la hipótesis nula; en la tabla 15 se aprecia diferencia de medias del 2,93% siendo los puntajes del postest superiores al pretest, lo que hace sostener que la estrategia gráfico - plástica mejora la flexibilidad.

5. Se demuestra que la técnica gráfico - plástica mejora la elaboración en estudiantes, se sustenta en la tabla 7 y figura 5, donde se aprecia al 96,42% ubicado en nivel medio del pre test y luego se aprecia que el 96,42% en ubica en nivel alto en el post test. También la tabla 18, presenta nivel de significancia es $0,000 < 0,05$, donde se acepta la hipótesis de investigación y se rechaza la hipótesis nula, en la tabla 17 se aprecia diferencia de medias del 3,32% siendo los puntajes del postest superiores al pretest, sosteniendo que la estrategia gráfico - plástica mejora sustancialmente la elaboración

VII. SUGERENCIAS

A la Dirección de la Unidad de Gestión Educativa Local de Paita

A través del Área de Gestión Pedagógica, difundir la aplicación de la técnica gráfico – plástica, en instituciones educativas del nivel inicial, segundo ciclo, en la provincia de Paita, disponiendo con pertinencia los recursos necesarios.

A las directoras y profesoras de educación inicial de la provincia de Paita.

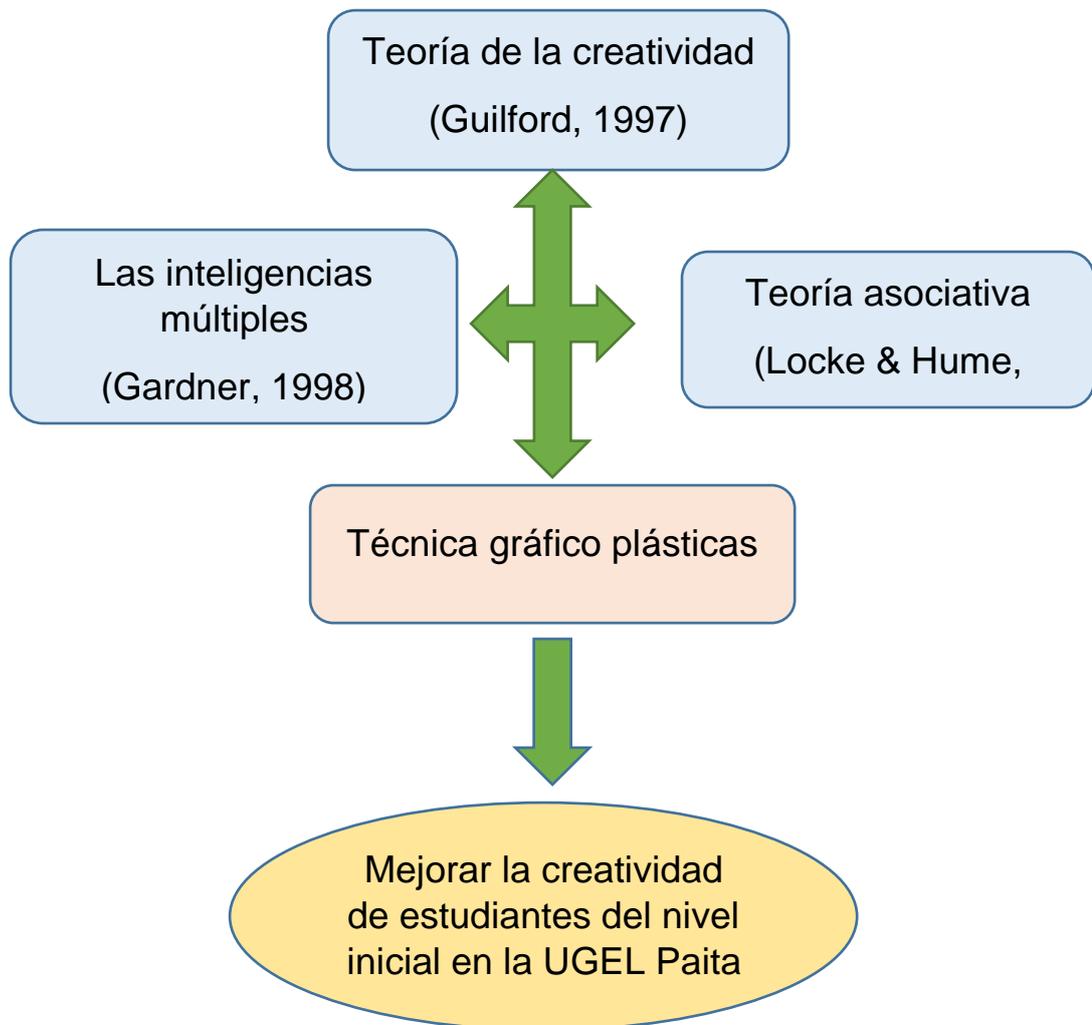
Fomentar espacios de discusión, reflexión y asumo de compromisos, entre familias y docentes, para consensuar actividades educativas, logrando desarrollar acciones que promuevan la creatividad de los niños, utilizando la técnica gráfico plástica.

A los Alcaldes distritales de la provincia de Paita

Gestionar el acondicionamiento de infraestructura en las instituciones educativas de inicial, en cada jurisdicción, con el ánimo de estimular el espíritu creativo, fluido y flexible de nuestros estudiantes, dado el grupo etéreo al que pertenecen y como la etapa evolutiva y propicia para estimular la creatividad.

VIII. PROPUESTA

Esquema teórico de la propuesta



DISEÑO DEL PROGRAMA

Nombre: Desarrollemos la creatividad con técnica gráfico plásticas.

I. DATOS INFORMATIVOS:

Instituciones participantes: Nivel inicial de UGEL Paita:

Nº 460 – Vichayal

Nº 1064 – La Huaca.

Nº 1587 – Hermanos Cárcamo.

Participantes : Niños y niñas de educación inicial.

Nº de Estudiantes : 28

Duración : 04 meses

Horas de Ejecución : 40

II. OBJETIVOS.

Objetivo General

Implementar actividades gráfico plásticas para mejorar la creatividad en niños del nivel inicial

Objetivos Específicos.

- Promover estrategias diferentes del trabajo docente que conlleven a desarrollar la creatividad
- Propiciar compromisos entre familias y docentes para mejorar el espíritu creativo, la fluidez y flexibilidad en nuestros estudiantes,

III. DIMENSIONES:

- Forma de organización.
- Tipo de aprendizaje.
- Materiales y recursos.

IV. EVALUACIÓN: Para la evaluación en el presente programa se utilizarán fichas de Ficha de observación.

PLANIFICACIÓN DE ACTIVIDADES

Nº Orden	Denominación de actividad
01	Cajas que se transforman
02	Plantas para el arte
03	Huellitas sorprendentes
04	Creemos con masas
05	Elaboro y exploro un instrumento musical
06	Vasija con alimentos que me da la tierra
07	Mi programa de televisión
08	Una alfombra de papel
09	Un regalo para ti
10	Obra de arte para decorar
11	Un mural de mi cuento favorito
12	Mis manitos creativas
13	Corona o Peluca
14	Mostritos con plastilina y pajita
15	un arcoíris perfecto
16	Carrera de pegatinas

REFERENCIAS

- Ary, D.; Jacobs, L.; Razavieh, A. (1989). *Introducción a la investigación pedagógica*. Segunda edición. México. McGRAW-HILL
- Avalos, L. (2017). *El desarrollo de la creatividad en el niño de preescolar*. Recuperado de: <http://200.23.113.51/pdf/24384.pdf>
- Barbosa, L. (2018). *Fomenta la creatividad en preescolar: juega, idea, explora y dibuja*. Universidad Javeriana, Recuperado de: <http://www.idep.edu.co/sites/default/files/Fomenta%20la%20creatividad%20en%20preescolar.pdf>
- Beaudot, A. (2016). *La creatividad*. Madrid. Narcea, S. A. de Ediciones
- Bermúdez, N. & Perreros, M. (2011). *Técnicas grafo plásticas en el desarrollo de la psicomotricidad fina*. (Tesis de maestría, Universidad El Milagro). Milagro, Ecuador.
- Bernal, C. (2010). *Metodología de la Investigación*. Administración, Economía, Humanidades y Ciencias Sociales. 3ra edición. Colombia: Pearson educación.
- Beteta, Angelica Aida (2015) Beteta (2017) estudio Diseño de un programa de técnicas gráfico plásticas para el desarrollo de la motricidad fina en los niños de la I.E. N° 088.
- Blanes, Aida. *Las inteligencias múltiples*.
- Bonilla, E.; Rodríguez, P. (1997). *Más allá del dilema de los métodos. La investigación en ciencias sociales*. 3ª Ed. Santafé de Bogotá, Ediciones Uniandes,
- Carrasco, S. (2009). *Metodología de la investigación científica*. Lima, Perú: San Marcos.
- Castillo, Ledesma Marilyn (2019) Artículo taller de técnicas grafo plásticas como estrategia para mejorar la motricidad fina en los niños de 3 años en la I.E.P. Salazar Bondy- Trujillo 2017.
- CEPAL. (2015). *Invertir mejor para invertir más. Financiamiento y gestión de la Educación en América Latina y el Caribe*. Naciones Unidas: Santiago de Chile.
- Chahua, Vilcahuaman Vilma (2016) Técnicas grafo plásticas y aprendizaje colaborativo con la motricidad fina en estudiantes de inicial UGEL N°05 SJL - El Agustino, 2016

- Csikszentmihalyi, M. (1998). *Creatividad. El flow y la psicología del descubrimiento y la invención*. Paidós. Barcelona.
- Díaz, C. (2006). *La creatividad en la expresión plástica*. Editorial Narcea Madrid. España.
- Elisondo, Romina. 2015. Costa Rica. La creatividad como perspectiva educativa. Cinco ideas para pensar los contextos creativos de enseñanza y aprendizaje. *creativity as educational perspective five ideas to think creative contexts of teaching and learning* romina cecilia elisondo1.
- Esquivias, S. (2005). Una evaluación de la creatividad en la Educación Primaria. <http://www.revista.unam.mx/vol.1/num3/art1/>
- Fundación Universitaria Luis Amigó | Vol. 2 | No . 2 | pp. 208-223 | julio-diciembre | 2015 | ISSN 2382-3410 | Medellín – Colombia.
- Gallego, Gil y Bedoya (2016). La expresión gráfico-plástica en la primera infancia: una alternativa didáctica y pedagógica. *Revista García-Pérez A. (2015). Creatividad en alumnos de primaria: evaluación e intervención”- Salamanca, 2015. (Tesis doctoral, Universidad de Salamanca, España)*<https://gedos.usal.es/handle/10366/129409>
- Gardner, H. (1998). A Reply to Perry D. Klein's 'Multiplying the problems of intelligence by eight'. *Canadian Journal of Education* 23 (1): 96–102. doi:10.2307/1585968. JSTOR 1585790.
- Hernández, R., Fernández, C., Baptista, P. (2014). *Metodología de la investigación*. Sexta edición. México: McGraw-Hill/Interamericana Editores.
- Hernández, R.; Zapata, N.; Mendoza, C. (2013). *Metodología de la investigación para bachillerato. Enfoque por competencias*. México: McGraw-Hill/Interamericana Editores.
- Hernández, Zapata, Mendoza (2013). *Metodología de la investigación para bachillerato. Enfoque por competencias*. México: McGraw-Hill/Interamericana Editores
- Joas, H. (2005) *The Creativity of Action*, Chicago, University of Chicago Press.
- Latorre, A.; Delio del Rincón, I. Arnal, J. (1996). *Bases metodológicas de la investigación educativa*. Barcelona: GR92.

- Marín, J. (2009). *Fundamentación epistemológica para la investigación pedagógica*. Recuperado de: <file:///C:/Users/Computer/Downloads/Dialnet-FundamentacionEpistemologicaParaLaInvestigacionPed-3438917.pdf>
- Mestanza G. (2016). *Programa de técnicas gráfico plásticas para desarrollar la coordinación motora fina en los niños y niñas de la IEI N° 302 de Sócota, Cutervo-2016*. (Tesis doctoral, Universidad César Vallejo). Recuperado de: <http://repositorio.ucv.edu.pe/handle/UCV/2105?show=full>
- Montealegre, R. (2016). *Controversias piaget-vygotski en psicología del desarrollo* Acta Colombiana de Psicología, vol. 19, núm. 1, 2016, pp. 271-283. <https://www.redalyc.org/pdf/798/79845405012.pdf>
- Parra, M. (2016). *La creatividad en la educación infantil de las instituciones educativas públicas y privadas de la ciudad de Bucaramanga*. (Tesis doctoral, Universidad de Granada). Recuperado de: <https://hera.ugr.es/tesisugr/25681369.pdf>
- Pino, R. (2007). *Metodología de la investigación*. Lima, Perú: Editorial San Marcos.
- Quispe, J.; Aguirre, F. (2017). *La Creatividad en los Niños de Prescolar, un Reto de la Educación Contemporánea*. Recuperado de: doi:10.15366/reice2017.15.2
- Robles, N. (2016). *Programa de técnicas gráfico plásticas para desarrollar la creatividad en los niños y niñas de la I.E.I. N° 598 "los amautas" de Sócota, cutervo-2016*. (Tesis doctoral, Universidad César Vallejo). Recuperado de: http://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/UCV/2493/robles_vn.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Roche, J. (2017). Creativity as an exponent of contemporary social and cultural contradictions. Approach to its concept from the sociological theory. <https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/03906701.2017.1411389?journalCode=cirs20>
- Rodríguez, Elena (2013) *Pedagogía Montessori: Postulados generales y aportaciones al sistema educativo*. Córdoba.
- Rojas, C. (2016) *¿Qué es pensamiento crítico? Sus dimensiones y fundamentos histórico-filosóficos*. Universidad de Puerto Rico. Colegio Universitario de Humacao.
- Romero, F. (2015). *Aprendizaje significativo y constructivismo*. Recuperado de: <https://www.feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd4981.pdf>
- Salkind, N. (1999). *Métodos de investigación*. México: Prentice Hall.

- Sánchez, H., Reyes, C. (1998). *Metodología y diseños en la investigación científica*. Lima: Perú. Editorial Mantaro.
- Sawyer, R. (2016). *Explain crativity: the science of human innovation*. Oxford university Press, ed. New York.
- Sternberg, R., Lubart, T. (1997). *La Creatividad en una cultura conformista: un desafío a las masas*. Barcelona: Paidós.
- Swift, E. (2015). *Desarrollo de la creatividad en el aula de Educación Primaria a través del un proyecto artístico multidisciplinar*. Recuperado de: <https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/3256/SWIFT%20GARCIA%2C%20STEPHANY.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Torrance, E. (1995). *¿Por qué volar? Una filosofía de la creatividad*. Norwood: Ablex.
- UNESCO (2010). *Hacia las sociedades del conocimiento. Informe mundial, París, Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura*. Recuperado de: http://www.flacso.edu.mx/colaboratorio/pdf/colaboratorio_unesco.pdf.
- Valderrama, S. (2013). *Pasos para elaborar proyectos de investigación científica. Cuantitativa, cualitativa y mixta*. Segunda edición. Lima, Perú: Editorial San Marcos.
- Beteta, A. (2017). *Diseño de un programa de técnicas grafico plásticas para el desarrollo de la motricidad fina en los niños de la I.E.I. N° 088 José Carlos Mariátegui Castillo grande - Tingo María*. <http://repositorio.udh.edu.pe/123456989/505>

ANEXOS

Anexo 01. Matriz de consistencia

Técnica gráfico - plástica para mejorar la creatividad en estudiantes de instituciones unidocentes - nivel inicial, UGEL Paita – 2021				
TEMA	PROBLEMAS DE INVESTIGACIÓN	OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN	OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN	MÉTODO
Técnica gráfico – plástica para mejorar la creatividad en estudiantes de instituciones unidocentes – nivel inicial, UGEL Paita - 2021.	Problema General: ¿En qué medida la técnica gráfico – plástica mejora la creatividad en estudiantes de instituciones unidocentes – nivel inicial, UGEL Paita - 2021	Objetivo General: Demostrar que la aplicación de la técnica gráfico – plástica mejora la creatividad en estudiantes de instituciones unidocentes – nivel inicial, UGEL Paita - 2021	Objetivo General: La aplicación de la técnica gráfico - plástica influye significativamente en la creatividad en los estudiantes instituciones unidocentes - nivel inicial, UGEL Paita – 2021.	Tipo de Investigación: Aplicada Diseño de la Investigación: Pre Experimental – Enfoque: Cuantitativo Población y muestra: 28 estudiantes Técnica: Encuesta Método de análisis: Descriptivo Inferencial
	Problemas específicos	Objetivos específicos	Hipótesis específicas	
	1. ¿En qué medida la técnica gráfico – plástica mejora la fluidez en estudiantes	1. Determinar que la aplicación de la técnica gráfico – plástica mejora la fluidez en estudiantes	1. La aplicación de la técnica gráfico - plástica influye significativamente en la fluidez los estudiantes.	
	2. ¿En qué medida la técnica gráfico – plástica mejora la originalidad en estudiantes	2. Determinar que la aplicación de la técnica gráfico – plástica mejora la originalidad en estudiantes	2. La aplicación de la técnica gráfico - plástica influye significativamente en la originalidad de los estudiantes	
	3.- ¿En qué medida la técnica gráfico – plástica mejora la flexibilidad en estudiantes	3. Determinar que la aplicación de la técnica gráfico – plástica mejora la flexibilidad en estudiantes	3. La aplicación de la técnica gráfico - plástica influye significativamente en la flexibilidad de los estudiantes	
4. ¿En qué medida la técnica gráfico – plástica mejora la elaboración en estudiantes	4. ¿En qué medida la técnica gráfico – plástica mejora la elaboración en estudiantes	4. La aplicación de la técnica gráfico - plástica influye significativamente en la elaboración de los estudiantes		

Anexo 02: Matriz de operacionalización de variables

VARIABLE	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES
Variable independiente Técnica gráfico - plástica	La expresión gráfico - plástica constituye el conjunto de actividades y manifestaciones que a través de la creación de formas y figuras permite que el sujeto represente su pensamiento, el desarrollo de la estructuración espacio temporal y la concepción de la realidad y la creatividad. (Casanova y Feíto, 2012, p. 34)	Es un conjunto de técnicas que responden a una forma de organización, basados a un aprendizaje constructivo y cooperativo, utilizando materiales y recursos.	Forma de organización	- Normas y reglas - Experimentar, descubrir
			Tipo de aprendizaje	- Aprendizaje autónomo - Aprendizaje constructivo - Aprendizaje cooperativo
			Materiales y recursos	- No estructurado
				- Técnicas: Rasgado de papel, Dactilopintura - Modelado, El recortado - Embolillado
Variable dependiente: Creatividad	Wollschlager (1976) define la creatividad como la capacidad de alumbrar nuevas relaciones, de transformar las normas dadas de tal manera que sirvan para la solución general de los problemas dados en una realidad social. Citado por Avalos (2017).	La creatividad es la capacidad de producir una solución a un problema; demostrando fluidez, originalidad, y flexibilidad en su elaboración para la solución de algo.	Fluidez	- Generación de ideas - Creación de formas
			Originalidad	- Innovador - Soluciones encontradas
			Flexibilidad	- Capacidad de adaptación - Modificación de ideas
			Elaboración	- Desarrollo de las ideas - Complejidades

Anexo 03.- Aceptación para realizar investigación



"Año del Bicentenario del Perú: 200 años de Independencia"
"Decenio de la Igualdad de Oportunidades para Mujeres y Hombres"

Paita, 09 de agosto de 2021

OFICIO N° 615 -2021/GRP-DREP-AEB-UE-305

A : Mg JENNY APARICIO CRISANTO
ASUNTO : RESPUESTA A SOLICITUD DE AUTORIZACIÓN PARA DESARROLLAR PROYECTO DE INVESTIGACIÓN.
REFERENCIA : EXPEDIENTE N°8503-2021

De mi especial consideración:

Tengo el agrado de dirigirme a usted, para expresarle mi saludo y en respuesta a lo solicitado comunicarle lo siguiente:

Teniendo en cuenta que la autorización solicitada se orienta al desarrollo de un Proyecto de Investigación titulado **"TÉCNICA GRÁFICO PLÁSTICA PARA MEJORAR LA CREATIVIDAD EN ESTUDIANTES DE INSTITUCIONES UNIDOCENTES DEL NIVEL INICIAL de UGEL Paita** en el presente año 2021, para lo cual ha focalizado las Instituciones Educativas: 460 de San Luis, 1064 de Buenaventura, 1587 de Paita y considerando la relevancia del aporte a la innovación en los servicios educativos se **OTORGA LA AUTORIZACIÓN** correspondiente para la intervención estableciéndose a partir de la fecha las coordinaciones necesarias y comunicando los resultados.

Hago propicia la oportunidad para expresarle los sentimientos de mi consideración y estima personal.

Atentamente,



WHCONE.UGELP.
CENTRO ASES.
ENCABES.
ARCHIVO



GOBIERNO REGIONAL DE PIURA
DIRECCIÓN REGIONAL DE EDUCACIÓN PIURA
UNIDAD DE GESTIÓN EDUCATIVA SOCIAL PIURA

Mg. Wilmar Humberto Carrasco Chua
DIRECTOR DE LA UNIDAD DE GESTIÓN EDUCATIVA LOCAL

Av. República de Chile N° 324
Of. 201 - 202
Jesús María - Lima 11
Teléfono: (01) 2400069

Av. San Ramón S/N
Urb. San Eduardo - El Chipe Piura
Teléfono: (073) 284600
www.regionpiura.gob.pe

Anexo 04.- Instrumento de recolección de datos

FICHA DE OBSERVACION PARA MEDIR LA CREATIVIDAD.

El presente instrumento tiene como propósito fundamental recabar información sobre la creatividad de los niños 5 años – Inicial en Instituciones educativas unidocentes de la UGEL Paita La información que suministre será muy valiosa y de interés para llevar a cabo una propuesta educativa en beneficio a los estudiantes. Este instrumento será tratado de forma confidencial y anónima para los fines ya mencionados, en consecuencia, se agradece su colaboración.

A continuación, se presenta una serie de proposiciones, identifique con una (X) la alternativa que mejor exprese su opinión según la escala por cada ítem.

Nº	Enunciado	SI	NO
1	Descubre los efectos que se producen al combinar un material con otro		
2	Muestra y comenta de forma espontánea, a compañeros y adultos de su entorno, lo que ha realizado al crear proyectos utilizando diversos materiales.		
3	Muestra sus creaciones y observa las creaciones de otros		
4	Crea proyectos al experimentar y manipular libremente diversos materiales.		
5	Describe lo que ha creado utilizando diversos materiales.		
6	Describe las características de sus creaciones y las de sus compañeros y responde a preguntas sobre ellos.		
7	Dialoga sobre las características de sus creaciones y las de sus compañeros y responde a preguntas sobre ellos.		
8	Experimenta libremente las posibilidades expresivas de los medios y materiales de diversos lenguajes del arte.		
9	Selecciona y explora libremente las posibilidades expresivas de las técnicas de los diversos lenguajes del arte		
10	Explora de manera individual diversos materiales de acuerdo con sus necesidades e intereses		
11	Explora de manera grupal diversos materiales de acuerdo con sus necesidades e intereses		
12	Construye proyectos utilizando el material que se le presenta.		
13	Construye sus proyectos de forma individual y grupal.		
14	Descubre los efectos que se producen al combinar un material con otro.		
15	Planifica cómo y qué necesita para compartir sus experiencias y descubrimientos hacia sus compañeros.		
16	Representa ideas acerca de sus vivencias personales y del contexto en el que se desenvuelve usando piezas sueltas.		

- 17 Demuestra habilidad para planificar trabajos usando que se basan en observaciones o problemas del entorno natural, artístico y cultural.
- 18 Demuestra habilidad para adecuarse a diferentes intenciones, que se basan en observaciones o problemas del entorno natural, artístico y cultural.
- 19 Explora sus propias ideas imaginativas que construye a partir de sus vivencias y las transforma en algo nuevo utilizando diversos materiales
- 20 Planifica y construye en grupos sus creaciones utilizando diverso material.

Muchas gracias

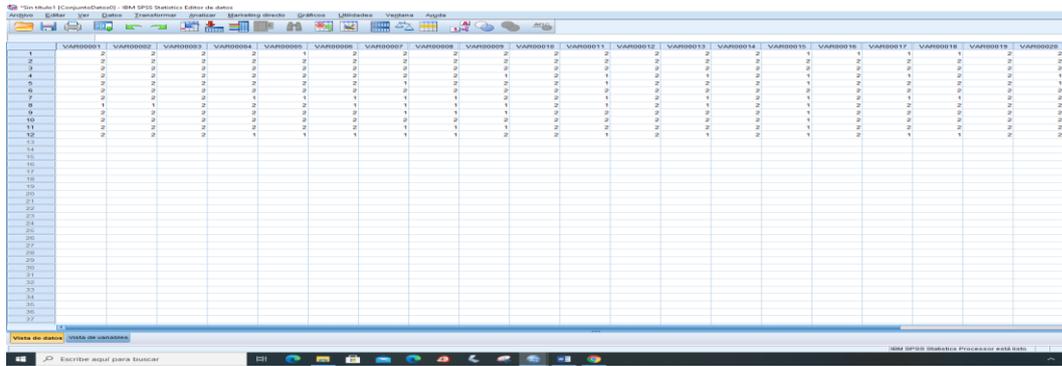
Anexo 05.- Procesamiento de la prueba piloto para obtener la confiabilidad

PREGUNTAS O ENUNCIADOS																					
NIÑOS	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	TOTAL
1	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	1	1	2	2	35
2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	40
3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	40
4	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	2	1	34
5	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	1	2	2	2	1	2	2	2	2	1	36
6	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	40
7	2	2	2	1	1	1	1	1	2	2	1	2	1	2	1	2	1	1	2	2	30
8	1	1	2	2	2	1	1	1	1	2	1	2	1	2	1	2	2	2	2	2	31
9	2	2	2	2	2	2	1	1	1	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	36
10	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	39
11	2	2	2	2	2	2	1	1	1	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	36
12	2	2	2	1	1	1	1	1	2	2	1	2	1	2	1	2	1	1	2	2	30
TOTAL	23	23	24	22	21	21	18	19	20	24	19	24	20	24	15	23	20	21	24	22	
VAR	0,0833	0,08	0	0,15	0,2	0,2	0,27	0,27	0,24	0	0,27	0	0,24	0	0,2	0,08	0,24	0,2	0	0,15	2,90152

$$KR-20 = \left(\frac{k}{k-1} \right) * \left(1 - \frac{\sum p \cdot q}{Vt} \right)$$

$$KR-20 = \left(\frac{k}{k-1} \right) * \left(1 - \frac{\sum p \cdot q}{Vt} \right)$$

- KR-20 = Coeficiente de Confiabilidad (Kuder-Richardson)
- k = Número total ítems en el instrumento.
- Vt: Varianza total.
- Sp.q = Sumatoria de la varianza de los ítems.
- p = TRC / N; Total de Respuestas Correctas (TRC) entre el Número de sujetos participantes (N)
- q = 1 - p



Coeficiente del Alfa de Cronbach

Resumen de procesamiento de casos

		N	%
Casos	Válido	12	100,0
	Excluido ^a	0	,0
	Total	12	100,0

a. La eliminación por lista se basa en todas las variables del procedimiento.

Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
,839	20

Estadísticos descriptivos

	N	Mínimo	Máximo	Media	Desviación estándar
Pre_test	28	21	27	24,57	1,136
Post_test	28	35	40	38,75	1,110
N válido (por lista)	28				

Estadísticas de total de elemento

	Media de escala si el elemento se ha suprimido	Varianza de escala si el elemento se ha suprimido	Correlación total de elementos corregida	Alfa de Cronbach si el elemento se ha suprimido
VAR00001	33,6667	13,515	,314	,835
VAR00002	33,6667	13,515	,314	,835
VAR00003	33,5833	14,265	,000	,841
VAR00004	33,7500	12,386	,630	,821
VAR00005	33,8333	12,333	,544	,825
VAR00006	33,8333	11,606	,797	,810
VAR00007	34,0833	11,902	,580	,822
VAR00008	34,0000	11,818	,616	,820
VAR00009	33,9167	13,538	,134	,848
VAR00010	33,5833	14,265	,000	,841
VAR00011	34,0000	11,455	,730	,813
VAR00012	33,5833	14,265	,000	,841
VAR00013	33,9167	11,356	,804	,808
VAR00014	33,5833	14,265	,000	,841
VAR00015	34,3333	12,061	,637	,820
VAR00016	33,6667	14,242	-,028	,847
VAR00017	33,9167	12,083	,567	,823
VAR00018	33,8333	12,333	,544	,825
VAR00019	33,5833	14,265	,000	,841
VAR00020	33,7500	14,205	-,031	,851

Anexo 07: Ficha técnica del cuestionario para medir la creatividad

- 1. Nombre de la Prueba:** Cuestionario para la creatividad.
- 2.- Autora:** Mg. Jenny Aparicio Crisanto.
- 3.- Fecha:** Agosto 2021.
- 4.- Objetivo:** Recoger información sobre la creatividad.
- 5.- Aplicación:** Estudiantes de instituciones unidocentes –nivel inicial, UGEL Paíta.
- 6.- Administración:** Colectiva.
- 7. Duración:** 45 minutos.
- 8. Tipo de ítems:** Politómicos. Enunciados con alternativas Nunca, a veces y siempre.
- 9. Numero de ítems:** 20
- 10.- Distribución:** Dimensiones e indicadores.

DIMENSION FLUIDEZ

Generación de ideas: 1 - 2

Creación de formas : 3, 4.

DIMENSIÓN ORIGINALIDAD

Innovación : 5, 6 y 7.

Soluciones encontradas: 8, 9, 10 Y 11

DIMENSIÓN FLEXIBILIDAD

Capacidad de adaptación: 12 y 13.

Modificación de ideas: 14 y 15.

DIMENSIÓN ELABORACIÓN

Desarrollo de ideas: 16, 17 y 18.

Complejidades: 19 y 20.

Total, de Ítems: 20

11. Evaluación:

Puntuación:

Escala cuantitativa	Escala cualitativa
1	Nunca
2	A veces
3	Siempre

Evaluación en niveles por dimensión:

Dimensiones	No. Ítems	Nunca	A veces	Siempre
Fluidez	4	4	8	12
originalidad	7	7	14	21
Flexibilidad	4	4	8	12
Elaboración	5	5	10	15

Anexo 08: Ficha de validadores



VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO

DATOS DEL DOCTORANDO		
Apellidos y Nombres	Aparicio Crisanto Jenny	
TTULO DEL TEMA DE INVESTIGACIÓN		
Técnica Grafica –plástica para mejorar la creatividad en estudiantes de instituciones unidocentes-nivel inicial, UGEL Paita-2021.		
DATOS DEL INSTRUMENTO		
Nombre del instrumento	Lista de cotejo para medir la creatividad	
Objetivo	Determinar el nivel de creatividad	
Dirigido a:	Estudiantes de instituciones unidocentes – Nivel inicial – UGEL Paita	
JUEZ EXPERTO		
Apellidos y nombres	Espinoza Cedillo Lucia	
Documento de Identidad	00235690	
Grado Académico	Doctora	
Especialidad	Educación	
Correo	espinozacedillo@hotmail.com	
Teléfono celular	955852888	
Experiencia Profesional	05 años	
JUICIO DE APLICABILIDAD		
Aplicable	Aplicable después de corregir	No aplicable
X		
Sugerencia: Lo que considere el experto validador		

Fecha: Piura, 30 de julio del 2021

Dra. Lucía Espinoza Cedillo

Juez experto

VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO

DATOS DEL DOCTORANDO		
Apellidos y Nombres	Aparicio Crisanto Jenny	
TTULO DEL TEMA DE INVESTIGACIÓN		
Técnica Grafica –plástica para mejorar la creatividad en estudiantes de instituciones unidocentes-nivel inicial, UGEL Paita-2021.		
DATOS DEL INSTRUMENTO		
Nombre del instrumento	Lista de cotejo para medir la creatividad	
Objetivo	Determinar el nivel de creatividad	
Dirigido a:	Estudiantes de instituciones unidocentes – Nivel inicial – UGEL Paita	
JUEZ EXPERTO		
Apellidos y nombres	Luna Coronado Elsa	
Documento de Identidad	00233896	
Grado Académico	Doctora	
Especialidad	Educación	
Correo	Elsalunac2108@gmail.com	
Teléfono celular	957849213	
Experiencia Profesional	05 años	
JUICIO DE APLICABILIDAD		
Aplicable	Aplicable después de corregir	No aplicable
X		
Sugerencia: Lo que considere el experto validador		

Fecha: Piura, 30 de julio del 2021



Dra. Elsa Luna Coronado
Juez experto

VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO

DATOS DEL DOCTORANDO		
Apellidos y Nombres	Aparicio Crisanto Jenny	
TTULO DEL TEMA DE INVESTIGACIÓN		
Técnica Grafica –plástica para mejorar la creatividad en estudiantes de instituciones unidocentes-nivel inicial, UGEL Paita-2021.		
DATOS DEL INSTRUMENTO		
Nombre del instrumento	Lista de cotejo para medir la creatividad	
Objetivo	Determinar el nivel de creatividad	
Dirigido a:	Estudiantes de instituciones unidocentes – Nivel inicial – UGEL Paita	
JUEZ EXPERTO		
Apellidos y nombres	Del Rosario Céspedes José Clever	
Documento de Identidad	00237213	
Grado Académico	Doctor	
Especialidad	Educación	
Correo	jorosarioc@ucvvirtual.edu.pe	
Teléfono celular	985826915	
Experiencia Profesional	05 años	
JUICIO DE APLICABILIDAD		
Aplicable	Aplicable después de corregir	No aplicable
X		
Sugerencia: Lo que considere el experto validador		

Fecha: Piura, 30 de julio del 2021



Dr. José Clever Del Rosario Céspedes
Juez experto

VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO

DATOS DEL DOCTORANDO		
Apellidos y Nombres	Aparicio Crisanto Jenny	
TTULO DEL TEMA DE INVESTIGACIÓN		
Técnica Grafica –plástica para mejorar la creatividad en estudiantes de instituciones unidocentes-nivel inicial, UGEL Paita-2021.		
DATOS DEL INSTRUMENTO		
Nombre del instrumento	Lista de cotejo para medir la creatividad	
Objetivo	Determinar el nivel de creatividad	
Dirigido a:	Estudiantes de instituciones unidocentes – Nivel inicial – UGEL Paita	
JUEZ EXPERTO		
Apellidos y nombres	Silupú Del Rosario Santos Gonzalo	
Documento de Identidad	00234310	
Grado Académico	Doctor	
Especialidad	Educación	
Correo	Sdelro2365@ucvvirtual.edu.pe	
Teléfono celular	972521004	
Experiencia Profesional	05 años	
JUICIO DE APLICABILIDAD		
Aplicable	Aplicable después de corregir	No aplicable
X		
Sugerencia: Lo que considere el experto validador		

Fecha: Piura, 30 de julio del 2021



Dr. Santos Gonzalo Silupú Del Rosario
Juez experto

VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO

DATOS DEL DOCTORANDO		
Apellidos y Nombres	Aparicio Crisanto Jenny	
TTULO DEL TEMA DE INVESTIGACIÓN		
Técnica Grafica –plástica para mejorar la creatividad en estudiantes de instituciones unidocentes-nivel inicial, UGEL Paita-2021.		
DATOS DEL INSTRUMENTO		
Nombre del instrumento	Lista de cotejo para medir la creatividad	
Objetivo	Determinar el nivel de creatividad	
Dirigido a:	Estudiantes de instituciones unidocentes – Nivel inicial – UGEL Paita	
JUEZ EXPERTO		
Apellidos y nombres	Rumiche Herrera Mariano David	
Documento de Identidad	00209021	
Grado Académico	Doctor	
Especialidad	Educación	
Correo	drumiche@ucvvirtual.edu.pe	
Teléfono celular	969652658	
Experiencia Profesional	10 años	
JUICIO DE APLICABILIDAD		
Aplicable	Aplicable después de corregir	No aplicable
X		
Sugerencia: Lo que considere el experto validador		

Fecha: Piura, 30 de julio del 2021



Dr. David Mariano Rumiche Herrera
Juez experto

ANEXO 5: MATRIZ DE VALIDACIÓN

TÍTULO: Técnica gráfico - plástica para mejorar la creatividad en estudiantes de instituciones unidocentes - nivel inicial, UGEL Paíta - 2021

AUTOR (A): Jenny Aparicio Crisanto

VARIABLE	DIMENSIÓN	INDICADORES	ITEMS	ESCALA DE RESPUESTA		CRITERIOS DE EVALUACIÓN								OBSERVACIÓN Y/O RECOMENDACIÓN		
				1. NO	2. SI	RELACIÓN ENTRE LA VARIABLE Y LA DIMENSIÓN		RELACIÓN ENTRE LA DIMENSIÓN Y EL INDICADOR		RELACIÓN ENTRE EL INDICADOR Y EL ÍTEM		RELACIÓN ENTRE EL ÍTEM Y LA OPCIÓN DE RESPUESTA				
						SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO			
CREATIVIDAD Wollschlager (1976) define la creatividad como la capacidad de alumbrar nuevas relaciones, de transformar las normas dadas de tal manera que sirvan para la solución general de los	Fluidez Perdomo (2017) sostiene que la fluidez es la cantidad de opiniones y procedimientos que tiene el niño para solucionar un problema en un determinado tiempo., es por ello que concluye que mientras más ideas lleguen a su cabeza, más fluidez tiene.	Generación de ideas	1	Descubre los efectos que se producen al combinar un material con otro.									X			
			2	Muestra y comenta de forma espontánea, a compañeros y adultos de su entorno, lo que ha realizado al crear proyectos utilizando diversos materiales.			X				X		X			
		Creación de formas	3	Muestra sus creaciones y observa las creaciones de otros										X		
			4	Crea proyectos al experimentar y manipular libremente diversos materiales.							X		X			

problemas dados en una realidad social. Citado por Avalos (2017).	Originalidad Originalidad es la producción de ideas inusuales estadísticamente infrecuentes, es decir una aportación brillante de carácter único la cual sorprende y contiene valores nuevos. Es el concepto base de la innovación con la facilidad para ver las cosas de una perspectiva nueva que la convierte en única, y por ende original. (Flores 2017)	Innovación	5	Describe lo que ha creado utilizando diversos materiales.									X				
			6	Describe las características de sus creaciones y las de sus compañeros y responde a preguntas sobre ellos.			X						X				
			7	Dialoga sobre las características de sus creaciones y las de sus compañeros y responde a preguntas sobre ellos.										X			
		Soluciones encontradas	8	Experimenta libremente las posibilidades expresivas de los medios y materiales de diversos lenguajes del arte.					X						X		
			9	Selecciona y explora libremente las posibilidades expresivas de las técnicas de los diversos lenguajes del arte			X								X		
			10	Explora de manera individual diversos materiales de acuerdo con sus necesidades e intereses											X		
			11	Explora de manera grupal diversos materiales de acuerdo con sus necesidades e intereses											X		
	Flexibilidad Flores & Miranda (2017) quienes la conceptualizan como "la destreza para concebir diferentes clases de respuestas y ser susceptible a cambios o variaciones según las circunstancias incluso se considera como habilidad para acomodarse, transformar conductas y	Capacidad de adaptación	12	Construye proyectos utilizando el material que se le presenta.										X			
			13	Construye sus proyectos de forma individual y grupal.											X		
		Modificación de ideas	14	Descubre los efectos que se producen al combinar un material con otro.					X						X		
			15	Planifica cómo y qué necesita para compartir sus experiencias y descubrimientos hacia sus compañeros.			X								X		

	asumir nuevos puntos de vista" (p, 9)																					
Elaboración Se considera como la capacidad de realizar las ideas, llevarlas a la realización a través de planear, desarrollar y ejecutar proyectos. La elaboración viene a ser la actitud que convierte las formulaciones en soluciones y acciones decisivas, así como las exigencias del impulso creativo a su realización. (Larraz, 2021)	Desarrollo de las ideas	16	Representa ideas acerca de sus vivencias personales y del contexto en el que se desenvuelve usando piezas sueltas.			X	X	X			X											
		17	Demuestra habilidad para planificar trabajos usando que se basan en observaciones o problemas del entorno natural, artístico y cultural.								X											
		18	Demuestra habilidad para adecuarse a diferentes intenciones, que se basan en observaciones o problemas del entorno natural, artístico y cultural.								X											
	Complejidades	19	Explora sus propias ideas imaginativas que construye a partir de sus vivencias y las transforma en algo nuevo utilizando diversos materiales				X		X			X										
		20	Planifica y construye en grupos sus creaciones utilizando diverso material.				X					X										

Fecha: Piura, 30 de julio del 2021



Dra. Lucía Espinoza Cedillo
Juez experto

ANEXO 5: MATRIZ DE VALIDACIÓN

TÍTULO: Técnica gráfico - plástica para mejorar la creatividad en estudiantes de instituciones unidocentes - nivel inicial,
UGEL Paita - 2021

AUTOR (A): Jenny Aparicio Crisanto

VARIABLE	DIMENSIÓN	INDICADORES	ITEMS	ESCALA DE RESPUESTA		CRITERIOS DE EVALUACION								OBSERVACIÓN Y/O RECOMENDACIÓN	
				1. NO	2. SI	RELACIÓN ENTRE LA VARIABLE Y LA DIMENSIÓN		RELACIÓN ENTRE LA DIMENSIÓN Y EL INDICADOR		RELACIÓN ENTRE EL INDICADOR Y EL ITEM		RELACIÓN ENTRE EL ITEM Y LA OPCIÓN DE RESPUESTA			
						SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO		
CREATIVIDAD Wollschlager (1976) define la creatividad como la capacidad de alumbrar nuevas relaciones, de transformar las normas dadas de tal manera que sirvan para la solución general de los	Fluidez Perdomo (2017) sostiene que la fluidez es la cantidad de opiniones y procedimientos que tiene el niño para solucionar un problema en un determinado tiempo., es por ello que concluye que mientras más ideas lleguen a su cabeza, más fluidez tiene.	Generación de ideas	1	Descubre los efectos que se producen al combinar un material con otro.									X		
			2	Muestra y comenta de forma espontánea, a compañeros y adultos de su entorno, lo que ha realizado al crear proyectos utilizando diversos materiales.			X		X				X		
		Creación de formas	3	Muestra sus creaciones y observa las creaciones de otros										X	
			4	Crea proyectos al experimentar y manipular libremente diversos materiales.						X			X		

problemas dados en una realidad social. Citado por Avalos (2017).	Originalidad Originalidad es la producción de ideas inusuales estadísticamente infrecuentes, es decir una aportación brillante de carácter único la cual sorprende y contiene valores nuevos. Es el concepto base de la innovación con la facilidad para ver las cosas de una perspectiva nueva que la convierte en única, y por ende original. (Flores 2017)	Innovación	5	Describe lo que ha creado utilizando diversos materiales.									X				
			6	Describe las características de sus creaciones y las de sus compañeros y responde a preguntas sobre ellos.			X						X				
			7	Dialoga sobre las características de sus creaciones y las de sus compañeros y responde a preguntas sobre ellos.										X			
		Soluciones encontradas	8	Experimenta libremente las posibilidades expresivas de los medios y materiales de diversos lenguajes del arte.					X						X		
			9	Selecciona y explora libremente las posibilidades expresivas de las técnicas de los diversos lenguajes del arte			X								X		
			10	Explora de manera individual diversos materiales de acuerdo con sus necesidades e intereses											X		
			11	Explora de manera grupal diversos materiales de acuerdo con sus necesidades e intereses											X		
	Flexibilidad Flores & Miranda (2017) quienes la conceptualizan como "la destreza para concebir diferentes clases de respuestas y ser susceptible a cambios o variaciones según las circunstancias incluso se considera como habilidad para acomodarse, transformar conductas y	Capacidad de adaptación	12	Construye proyectos utilizando el material que se le presenta.										X			
			13	Construye sus proyectos de forma individual y grupal.											X		
		Modificación de ideas	14	Descubre los efectos que se producen al combinar un material con otro.					X						X		
			15	Planifica cómo y qué necesita para compartir sus experiencias y descubrimientos hacia sus compañeros.			X								X		

	asumir nuevos puntos de vista" (p, 9)																		
Elaboración Se considera como la capacidad de realizar las ideas, llevarlas a la realización a través de planear, desarrollar y ejecutar proyectos. La elaboración viene a ser la actitud que convierte las formulaciones en soluciones y acciones decisivas, así como las exigencias del impulso creativo a su realización. (Larraz, 2021)	Desarrollo de las ideas	16	Representa ideas acerca de sus vivencias personales y del contexto en el que se desenvuelve usando piezas sueltas.			X	X	X	X	X	X								
		17	Demuestra habilidad para planificar trabajos usando que se basan en observaciones o problemas del entorno natural, artístico y cultural.								X								
		18	Demuestra habilidad para adecuarse a diferentes intenciones, que se basan en observaciones o problemas del entorno natural, artístico y cultural.								X								
	Complejidades	19	Explora sus propias ideas imaginativas que construye a partir de sus vivencias y las transforma en algo nuevo utilizando diversos materiales									X							
		20	Planifica y construye en grupos sus creaciones utilizando diverso material.									X							

Fecha: Piura, 30 de julio del 2021



Dra. Elsa Luna Coronado
Juez experto

ANEXO 5: MATRIZ DE VALIDACIÓN

TÍTULO: Técnica gráfico - plástica para mejorar la creatividad en estudiantes de instituciones unidocentes - nivel inicial,
UGEL Paita - 2021

AUTOR (A): Jenny Aparicio Crisanto

VARIABLE	DIMENSIÓN	INDICADORES	ITEMS	ESCALA DE RESPUESTA		CRITERIOS DE EVALUACION								OBSERVACIÓN Y/O RECOMENDACIÓN	
				1. NO	2. SI	RELACIÓN ENTRE LA VARIABLE Y LA DIMENSIÓN		RELACIÓN ENTRE LA DIMENSIÓN Y EL INDICADOR		RELACIÓN ENTRE EL INDICADOR Y EL ITEM		RELACIÓN ENTRE EL ITEM Y LA OPCIÓN DE RESPUESTA			
						SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO		
CREATIVIDAD Wollschlager (1976) define la creatividad como la capacidad de alumbrar nuevas relaciones, de transformar las normas dadas de tal manera que sirvan para la solución general de los	Fluidez Perdomo (2017) sostiene que la fluidez es la cantidad de opiniones y procedimientos que tiene el niño para solucionar un problema en un determinado tiempo., es por ello que concluye que mientras más ideas lleguen a su cabeza, más fluidez tiene.	Generación de ideas	1	Descubre los efectos que se producen al combinar un material con otro.									X		
			2	Muestra y comenta de forma espontánea, a compañeros y adultos de su entorno, lo que ha realizado al crear proyectos utilizando diversos materiales.			X		X				X		
		Creación de formas	3	Muestra sus creaciones y observa las creaciones de otros										X	
			4	Crea proyectos al experimentar y manipular libremente diversos materiales.							X			X	

problemas dados en una realidad social. Citado por Avalos (2017).	Originalidad Originalidad es la producción de ideas inusuales estadísticamente infrecuentes, es decir una aportación brillante de carácter único la cual sorprende y contiene valores nuevos. Es el concepto base de la innovación con la facilidad para ver las cosas de una perspectiva nueva que la convierte en única, y por ende original. (Flores 2017)	Innovación	5	Describe lo que ha creado utilizando diversos materiales.								X				
			6	Describe las características de sus creaciones y las de sus compañeros y responde a preguntas sobre ellos.			X				X			X		
			7	Dialoga sobre las características de sus creaciones y las de sus compañeros y responde a preguntas sobre ellos.										X		
		Soluciones encontradas	8	Experimenta libremente las posibilidades expresivas de los medios y materiales de diversos lenguajes del arte.					X					X		
			9	Selecciona y explora libremente las posibilidades expresivas de las técnicas de los diversos lenguajes del arte			X							X		
			10	Explora de manera individual diversos materiales de acuerdo con sus necesidades e intereses										X		
			11	Explora de manera grupal diversos materiales de acuerdo con sus necesidades e intereses										X		
	Flexibilidad Flores & Miranda (2017) quienes la conceptualizan como "la destreza para concebir diferentes clases de respuestas y ser susceptible a cambios o variaciones según las circunstancias incluso se considera como habilidad para acomodarse, transformar conductas y	Capacidad de adaptación	12	Construye proyectos utilizando el material que se le presenta.									X			
			13	Construye sus proyectos de forma individual y grupal.										X		
		Modificación de ideas	14	Descubre los efectos que se producen al combinar un material con otro.					X					X		
			15	Planifica cómo y qué necesita para compartir sus experiencias y descubrimientos hacia sus compañeros.			X							X		

	asumir nuevos puntos de vista" (p, 9)															
Elaboración Se considera como la capacidad de realizar las ideas, llevarlas a la realización a través de planear, desarrollar y ejecutar proyectos. La elaboración viene a ser la actitud que convierte las formulaciones en soluciones y acciones decisivas, así como las exigencias del impulso creativo a su realización. (Larraz, 2021)	Desarrollo de las ideas	16	Representa ideas acerca de sus vivencias personales y del contexto en el que se desenvuelve usando piezas sueltas.			X	X	X	X	X						
		17	Demuestra habilidad para planificar trabajos usando que se basan en observaciones o problemas del entorno natural, artístico y cultural.							X						
		18	Demuestra habilidad para adecuarse a diferentes intenciones, que se basan en observaciones o problemas del entorno natural, artístico y cultural.							X						
	Complejidades	19	Explora sus propias ideas imaginativas que construye a partir de sus vivencias y las transforma en algo nuevo utilizando diversos materiales				X		X	X						
		20	Planifica y construye en grupos sus creaciones utilizando diverso material.				X		X	X						

Fecha: Piura, 30 de julio del 2021



Dr. José Clever Del Rosario Céspedes
Juez experto

ANEXO 5: MATRIZ DE VALIDACIÓN

TÍTULO: Técnica gráfico - plástica para mejorar la creatividad en estudiantes de instituciones unidocentes - nivel inicial,
UGEL Paita - 2021

AUTOR (A): Jenny Aparicio Crisanto

VARIABLE	DIMENSIÓN	INDICADORES	ITEMS	ESCALA DE RESPUESTA		CRITERIOS DE EVALUACION								OBSERVACIÓN Y/O RECOMENDACIÓN	
				1. NO	2. SI	RELACIÓN ENTRE LA VARIABLE Y LA DIMENSIÓN		RELACIÓN ENTRE LA DIMENSIÓN Y EL INDICADOR		RELACIÓN ENTRE EL INDICADOR Y EL ITEM		RELACIÓN ENTRE EL ITEM Y LA OPCIÓN DE RESPUESTA			
						SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO		
CREATIVIDAD Wollschlager (1976) define la creatividad como la capacidad de alumbrar nuevas relaciones, de transformar las normas dadas de tal manera que sirvan para la solución general de los	Fluidez Perdomo (2017) sostiene que la fluidez es la cantidad de opiniones y procedimientos que tiene el niño para solucionar un problema en un determinado tiempo., es por ello que concluye que mientras más ideas lleguen a su cabeza, más fluidez tiene.	Generación de ideas	1	Descubre los efectos que se producen al combinar un material con otro.									X		
			2	Muestra y comenta de forma espontánea, a compañeros y adultos de su entorno, lo que ha realizado al crear proyectos utilizando diversos materiales.			X			X			X		
		Creación de formas	3	Muestra sus creaciones y observa las creaciones de otros										X	
			4	Crea proyectos al experimentar y manipular libremente diversos materiales.							X			X	

problemas dados en una realidad social. Citado por Avalos (2017).	Originalidad Originalidad es la producción de ideas inusuales estadísticamente infrecuentes, es decir una aportación brillante de carácter único la cual sorprende y contiene valores nuevos. Es el concepto base de la innovación con la facilidad para ver las cosas de una perspectiva nueva que la convierte en única, y por ende original. (Flores 2017)	Innovación	5	Describe lo que ha creado utilizando diversos materiales.								X				
			6	Describe las características de sus creaciones y las de sus compañeros y responde a preguntas sobre ellos.			X				X			X		
			7	Dialoga sobre las características de sus creaciones y las de sus compañeros y responde a preguntas sobre ellos.										X		
		Soluciones encontradas	8	Experimenta libremente las posibilidades expresivas de los medios y materiales de diversos lenguajes del arte.					X					X		
			9	Selecciona y explora libremente las posibilidades expresivas de las técnicas de los diversos lenguajes del arte			X							X		
			10	Explora de manera individual diversos materiales de acuerdo con sus necesidades e intereses										X		
			11	Explora de manera grupal diversos materiales de acuerdo con sus necesidades e intereses										X		
	Flexibilidad Flores & Miranda (2017) quienes la conceptualizan como "la destreza para concebir diferentes clases de respuestas y ser susceptible a cambios o variaciones según las circunstancias incluso se considera como habilidad para acomodarse, transformar conductas y	Capacidad de adaptación	12	Construye proyectos utilizando el material que se le presenta.									X			
			13	Construye sus proyectos de forma individual y grupal.										X		
		Modificación de ideas	14	Descubre los efectos que se producen al combinar un material con otro.					X				X			
			15	Planifica cómo y qué necesita para compartir sus experiencias y descubrimientos hacia sus compañeros.			X							X		

	asumir nuevos puntos de vista" (p. 9)																								
Elaboración Se considera como la capacidad de realizar las ideas, llevarlas a la realización a través de planear, desarrollar y ejecutar proyectos. La elaboración viene a ser la actitud que convierte las formulaciones en soluciones y acciones decisivas, así como las exigencias del impulso creativo a su realización. (Larraz, 2021)	Desarrollo de las ideas	16	Representa ideas acerca de sus vivencias personales y del contexto en el que se desenvuelve usando piezas sueltas.			X	X		X			X													
		17	Demuestra habilidad para planificar trabajos usando que se basan en observaciones o problemas del entorno natural, artístico y cultural.									X							X						
		18	Demuestra habilidad para adecuarse a diferentes intenciones, que se basan en observaciones o problemas del entorno natural, artístico y cultural.									X								X					
	Complejidades	19	Explora sus propias ideas imaginativas que construye a partir de sus vivencias y las transforma en algo nuevo utilizando diversos materiales				X		X					X											
		20	Planifica y construye en grupos sus creaciones utilizando diverso material.											X							X				

Fecha: Piura, 30 de julio del 2021



Dr. Santos Gonzalo Silupú Del Rosario

Juez experto

ANEXO 5: MATRIZ DE VALIDACIÓN

TÍTULO: Técnica gráfico - plástica para mejorar la creatividad en estudiantes de instituciones unidocentes - nivel inicial,
UGEL Paita - 2021

AUTOR (A): Jenny Aparicio Crisanto

VARIABLE	DIMENSIÓN	INDICADORES	ITEMS	ESCALA DE RESPUESTA		CRITERIOS DE EVALUACION								OBSERVACIÓN Y/O RECOMENDACIÓN	
				1. NO	2. SI	RELACIÓN ENTRE LA VARIABLE Y LA DIMENSIÓN		RELACIÓN ENTRE LA DIMENSIÓN Y EL INDICADOR		RELACIÓN ENTRE EL INDICADOR Y EL ITEM		RELACIÓN ENTRE EL ITEM Y LA OPCIÓN DE RESPUESTA			
						SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO		
CREATIVIDAD Wollschlager (1976) define la creatividad como la capacidad de alumbrar nuevas relaciones, de transformar las normas dadas de tal manera que sirvan para la solución general de los	Fluidez Perdomo (2017) sostiene que la fluidez es la cantidad de opiniones y procedimientos que tiene el niño para solucionar un problema en un determinado tiempo., es por ello que concluye que mientras más ideas lleguen a su cabeza, más fluidez tiene.	Generación de ideas	1	Descubre los efectos que se producen al combinar un material con otro.									X		
			2	Muestra y comenta de forma espontánea, a compañeros y adultos de su entorno, lo que ha realizado al crear proyectos utilizando diversos materiales.			X		X				X		
		Creación de formas	3	Muestra sus creaciones y observa las creaciones de otros										X	
			4	Crea proyectos al experimentar y manipular libremente diversos materiales.							X			X	

problemas dados en una realidad social. Citado por Avalos (2017).	Originalidad Originalidad es la producción de ideas inusuales estadísticamente infrecuentes, es decir una aportación brillante de carácter único la cual sorprende y contiene valores nuevos. Es el concepto base de la innovación con la facilidad para ver las cosas de una perspectiva nueva que la convierte en única, y por ende original. (Flores 2017)	Innovación	5	Describe lo que ha creado utilizando diversos materiales.									X				
			6	Describe las características de sus creaciones y las de sus compañeros y responde a preguntas sobre ellos.			X						X				
			7	Dialoga sobre las características de sus creaciones y las de sus compañeros y responde a preguntas sobre ellos.										X			
		Soluciones encontradas	8	Experimenta libremente las posibilidades expresivas de los medios y materiales de diversos lenguajes del arte.					X						X		
			9	Selecciona y explora libremente las posibilidades expresivas de las técnicas de los diversos lenguajes del arte			X								X		
			10	Explora de manera individual diversos materiales de acuerdo con sus necesidades e intereses											X		
			11	Explora de manera grupal diversos materiales de acuerdo con sus necesidades e intereses											X		
	Flexibilidad Flores & Miranda (2017) quienes la conceptualizan como "la destreza para concebir diferentes clases de respuestas y ser susceptible a cambios o variaciones según las circunstancias incluso se considera como habilidad para acomodarse, transformar conductas y	Capacidad de adaptación	12	Construye proyectos utilizando el material que se le presenta.										X			
			13	Construye sus proyectos de forma individual y grupal.											X		
		Modificación de ideas	14	Descubre los efectos que se producen al combinar un material con otro.					X						X		
			15	Planifica cómo y qué necesita para compartir sus experiencias y descubrimientos hacia sus compañeros.			X								X		

	o variaciones según las circunstancias incluso se considera como habilidad para acomodarse, transformar conductas y asumir nuevos puntos de vista" (p. 9)		15	Planifica cómo y qué necesita para compartir sus experiencias y descubrimientos hacia sus compañeros.			X		X		X		
Elaboración Se considera como la capacidad de realizar las ideas, llevarlas a la realización a través de planear, desarrollar y ejecutar proyectos. La elaboración viene a ser la actitud que convierte las formulaciones en soluciones y acciones decisivas, así como las exigencias del impulso creativo a su realización. (Larraz, 2021)	Desarrollo de las ideas	16	Representa ideas acerca de sus vivencias personales y del contexto en el que se desenvuelve usando piezas sueltas.			X					X		
		17	Demuestra habilidad para planificar trabajos usando que se basan en observaciones o problemas del entorno natural, artístico y cultural.						X		X		
		18	Demuestra habilidad para adecuarse a diferentes intenciones, que se basan en observaciones o problemas del entorno natural, artístico y cultural.				X				X		
	Complejidades	19	Explora sus propias ideas imaginativas que construye a partir de sus vivencias y las transforma en algo nuevo utilizando diversos materiales				X		X		X		
		20	Planifica y construye en grupos sus creaciones utilizando diverso material.								X		

Fecha: Piura, 30 de julio del 2021



Dr. David Mariano Rumiche Herrera

Juez experto

Anexo 09 : Resultados del pre test

RESULTADOS PRE TEST																									
NIÑOS	Fluidez					Originalidad							Flexibilidad					Elaboración					TOTAL		
	1	2	3	4	Total	5	6	7	8	9	10	11	Total	12	13	14	15	Total	16	17	18	19		20	Total
1	2	1	1	1	5	1	1	1	1	2	1	2	9	1	1	1	1	4	1	1	1	2	2	7	25
2	1	1	1	1	4	1	1	1	1	1	1	1	7	2	1	1	1	5	1	1	1	1	1	5	37
3	1	1	1	1	4	1	1	1	1	1	1	2	8	2	1	1	1	5	1	1	2	2	1	7	41
4	2	1	1	1	5	1	1	1	1	2	1	2	9	2	1	1	1	5	1	1	1	1	2	6	44
5	2	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	1	7	2	1	1	1	5	1	1	1	2	2	7	41
6	1	1	2	1	5	1	1	1	1	2	1	2	9	1	1	1	2	5	2	1	1	1	2	7	45
7	2	2	2	1	7	1	1	1	1	2	1	2	9	1	1	1	1	4	1	1	1	2	1	6	46
8	1	1	1	1	4	1	1	1	1	2	1	2	9	1	2	1	1	5	1	1	1	2	2	7	43
9	2	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	2	8	1	1	1	1	4	1	1	1	2	1	6	40
10	1	1	2	1	5	1	1	1	1	1	1	2	8	1	1	1	2	5	1	1	1	2	1	6	42
11	2	2	1	1	6	1	1	1	1	2	1	2	9	1	1	1	2	5	2	1	1	2	1	7	47
12	1	1	1	1	4	1	1	1	1	2	1	2	9	1	2	1	1	5	2	1	1	1	2	7	43
13	1	1	1	1	4	1	1	1	1	1	1	2	8	1	1	1	2	5	1	1	1	2	2	7	41
14	1	2	1	1	5	1	1	1	1	1	1	2	8	1	2	1	1	5	2	1	1	2	1	7	43
15	2	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	2	8	1	1	1	1	4	1	1	1	2	1	6	40
16	2	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	2	8	2	1	1	1	5	2	1	1	2	1	7	43
17	1	1	2	1	5	1	1	1	1	2	1	1	8	1	2	1	1	5	1	1	1	2	1	6	42
18	1	1	1	1	4	1	1	1	1	1	1	2	8	1	2	1	1	5	2	1	1	2	1	7	41
19	1	1	1	1	4	1	1	1	1	2	1	2	9	1	1	1	2	5	2	1	1	2	1	7	43
20	1	1	2	1	5	1	1	1	1	2	1	2	9	1	1	1	1	4	1	1	1	2	1	6	42
21	1	1	2	1	5	1	1	1	1	2	1	2	9	1	1	1	2	5	2	1	1	2	1	7	45
22	1	2	1	1	5	1	1	1	1	2	1	2	9	1	1	1	1	4	1	1	1	2	1	6	42
23	1	2	1	1	5	1	1	1	1	2	1	2	9	1	1	1	1	4	1	1	1	2	1	6	42
24	1	1	2	1	5	1	1	1	1	2	1	2	9	1	1	1	2	5	1	1	1	2	1	6	44
25	1	2	1	1	5	1	1	1	1	2	1	2	9	1	2	1	1	5	1	1	1	2	1	6	44
26	1	1	2	1	5	1	1	1	1	2	1	2	9	1	2	1	1	5	2	1	1	1	1	6	44
27	1	2	1	1	5	1	1	1	1	2	1	2	9	2	1	1	1	5	1	1	1	2	1	6	44
28	1	1	1	2	5	1	1	1	1	2	1	2	9	1	2	1	1	5	1	1	1	2	1	6	44

Anexo 10 : Resultados del pos test

RESULTADOS POST TEST																									
NIÑOS	Fluidez					Originalidad							Flexibilidad					Elaboración					TOTAL		
	1	2	3	4	Total	5	6	7	8	9	10	11	Total	12	13	14	15	Total	16	17	18	19		20	Total
1	2	2	2	2	8	1	2	2	2	2	2	2	13	2	2	2	1	7	1	1	1	2	2	7	35
2	2	2	2	2	8	2	2	2	2	2	2	1	13	2	2	2	2	8	2	2	1	2	2	9	38
3	2	2	2	2	8	2	2	2	2	1	2	2	13	2	2	1	2	7	2	2	2	2	2	10	38
4	2	2	2	2	8	2	1	2	2	2	2	2	13	1	2	2	2	7	2	2	2	2	2	10	38
5	2	2	1	2	7	2	2	2	1	2	2	2	13	1	2	2	2	7	2	2	2	2	2	10	37
6	2	1	2	2	7	2	2	2	2	2	2	2	14	2	2	2	2	8	2	2	2	2	2	10	39
7	2	2	2	2	8	2	2	1	2	2	2	2	13	2	2	2	2	8	2	2	2	2	1	9	38
8	2	2	2	2	8	2	2	2	2	2	1	2	13	2	1	2	2	7	1	2	2	2	2	9	37
9	2	2	2	2	8	2	2	2	2	2	2	2	14	2	2	2	2	8	2	2	2	2	2	10	40
10	2	2	2	2	8	2	2	2	2	2	2	2	14	2	2	2	2	8	2	2	2	2	2	10	40
11	2	2	2	2	8	2	2	2	2	2	2	1	13	2	2	2	2	8	2	2	2	2	2	10	39
12	2	2	2	2	8	2	2	2	2	2	2	2	14	2	2	2	2	8	2	2	2	2	2	10	40
13	2	2	2	2	8	2	2	2	2	2	2	2	14	2	2	2	2	8	2	1	2	2	2	9	39
14	2	2	2	2	8	2	2	2	2	2	2	2	14	2	2	2	1	7	2	2	2	2	2	10	39
15	2	2	2	2	8	2	2	2	2	2	2	2	14	1	2	2	2	7	2	2	2	2	2	10	39
16	2	2	2	2	8	2	2	2	2	2	1	2	13	2	2	2	2	8	2	2	2	2	2	10	39
17	2	2	2	2	8	2	2	2	2	2	1	2	13	2	2	2	2	8	2	2	2	2	2	10	39
18	2	2	2	2	8	2	2	2	2	2	2	1	13	2	2	2	2	8	2	2	2	2	2	10	39
19	2	2	2	2	8	2	2	2	2	2	2	2	14	2	2	2	2	8	2	2	2	2	2	10	40
20	2	1	2	2	7	2	2	2	2	2	2	2	14	2	2	2	2	8	2	2	2	2	2	10	39
21	2	2	2	2	8	2	2	1	2	2	2	2	13	2	2	2	2	8	2	2	2	2	2	10	39
22	2	2	2	2	8	2	2	2	2	2	2	1	13	2	2	2	2	8	2	2	2	2	2	10	39
23	2	2	2	1	7	2	1	2	2	2	2	2	13	2	2	2	2	8	2	2	2	2	2	10	38
24	2	2	2	2	8	2	2	2	2	2	2	2	14	1	2	2	2	7	2	2	2	2	2	10	39
25	2	2	2	2	8	2	2	2	2	2	2	2	14	2	1	2	2	7	2	2	2	2	2	10	39
26	2	2	2	2	8	2	2	2	2	2	2	2	14	2	2	2	2	8	2	2	2	2	2	10	40
27	2	1	2	2	7	2	2	2	2	2	2	2	14	2	2	2	2	8	2	2	2	2	2	10	39
28	2	2	2	2	8	2	2	2	2	2	2	2	14	2	2	2	2	8	2	2	2	2	2	10	40

Anexo 11: Prueba de normalidad

Resumen de procesamiento de casos

	Casos					
	Válido		Perdidos		Total	
	N	Porcentaje	N	Porcentaje	N	Porcentaje
Pre_test	28	100,0%	0	0,0%	28	100,0%
Post_test	28	100,0%	0	0,0%	28	100,0%

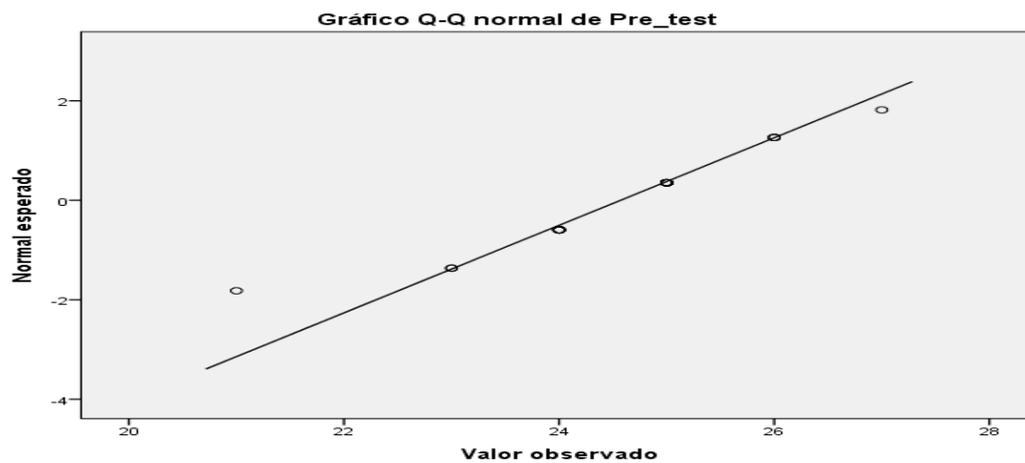
Siendo menos de 50 estudiantes corresponde Shapiro-Wilk

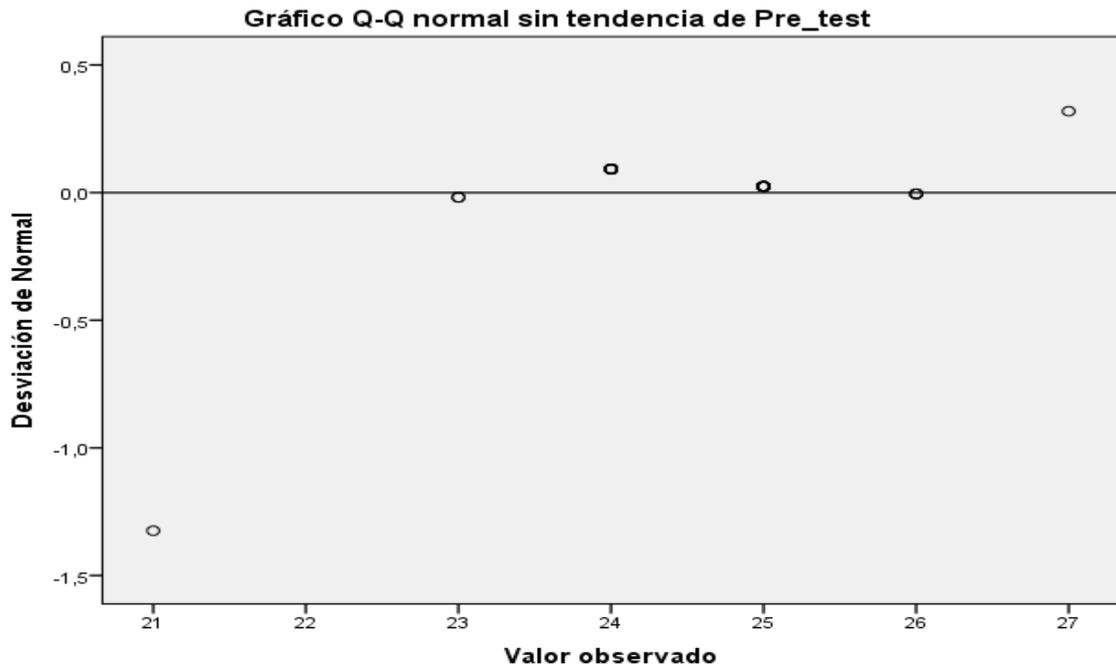
Pruebas de normalidad

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
Pre_test	,218	28	,001	,881	28	,004
Post_test	,303	28	,000	,808	28	,000

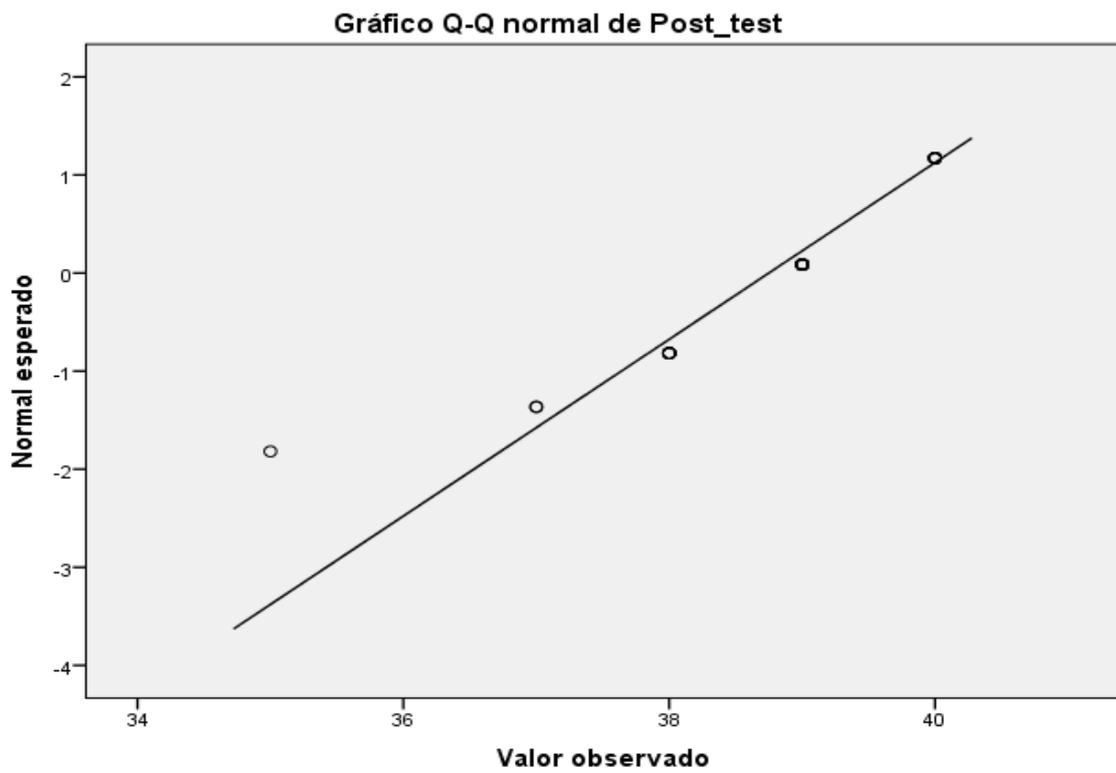
a. Corrección de significación de Lilliefors

Pre test





POST TES



Siendo menos de 0,05 corresponde W_i

Prueba de rangos son signo de Wilcoxon

Rangos

		N	Rango promedio	Suma de rangos
Pre_test - Post_test	Rangos negativos	28 ^a	14,50	406,00
	Rangos positivos	0 ^b	,00	,00
	Empates	0 ^c		
	Total	28		

a. Pre_test < Post_test

b. Pre_test > Post_test

c. Pre_test = Post_test

Estadísticos de prueba^a

	Pre_test - Post_test
Z	-4,652 ^b
Sig. asintótica (bilateral)	,000

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos positivos.

Pruebas con Chi cuadrado

Estadísticos de prueba

	Pre_test	Post_test
Chi-cuadrado	23,429 ^a	18,786 ^b
gl	5	4
Sig. asintótica	,000	,001

a. 6 casillas (100,0%) han esperado frecuencias menores que 5. La frecuencia mínima de casilla esperada es 4,7.

b. 0 casillas (0,0%) han esperado frecuencias menores que 5. La frecuencia mínima de casilla esperada es 5,6.

Estadísticas de muestras emparejadas

		Media	N	Desviación estándar	Media de error estándar
Par 1	Fluidez_Posteest	7,82	28	,390	,074
	Fluidez_Pretest	4,86	28	,651	,123

Correlaciones de muestras emparejadas

		N	Correlación	Sig.
Par 1	Fluidez_Posteest & Fluidez_Pretest	28	-,104	,598

Correlaciones de muestras emparejadas

		N	Correlación	Sig.
Par 1	Fluidez_Posteest & Fluidez_Pretest	28	-,104	,598

Estadísticas de muestras emparejadas

		Media	N	Desviación estándar	Media de error estándar
Par 1	Originaliadd_Postest	13,50	28	,509	,096
	Originalidad_Pretest	8,54	28	,637	,120

Estadísticas de muestras emparejadas

		Media	N	Desviación estándar	Media de error estándar
Par 1	Originaliadd_Postest	13,50	28	,509	,096
	Originalidad_Pretest	8,54	28	,637	,120

Estadísticas de muestras emparejadas

		Media	N	Desviación estándar	Media de error estándar
Par 1	Originaliadd_Postest	13,50	28	,509	,096
	Originalidad_Pretest	8,54	28	,637	,120

Estadísticas de muestras emparejadas

		Media	N	Desviación estándar	Media de error estándar
Par 1	Flexibilidad_Postest	7,68	28	,476	,090
	Flexibilidad_Pretest	4,75	28	,441	,083

Correlaciones de muestras emparejadas

	N	Correlación	Sig.
Par 1 Flexibilidad_Postest & Flexibilidad_Prestest	28	-,044	,823

Prueba de muestras emparejadas

	Diferencias emparejadas					t	gl	Sig. (bilateral)
	Media	Desviación estándar	Media de error estándar	95% de intervalo de confianza de la diferencia				
				Inferior	Superior			
Par 1 Flexibilidad_Postest - Flexibilidad_Prestest	2,929	,663	,125	2,672	3,186	23,384	27	,000

Estadísticas de muestras emparejadas

	Media	N	Desviación estándar	Media de error estándar
Par 1 Elaboración_Postest	9,75	28	,645	,122
Elaboración_Prestest	6,43	28	,573	,108

Correlaciones de muestras emparejadas

	N	Correlación	Sig.
Par 1 Elaboración_Postest & Elaboración_Prestest	28	-,100	,612

Prueba de muestras emparejadas

	Diferencias emparejadas					t	gl	Sig. (bilateral)
	Media	Desviación estándar	Media de error estándar	95% de intervalo de confianza de la diferencia				
				Inferior	Superior			
Par 1 Elaboración_Postest - Elaboración_Prestest	3,321	,905	,171	2,971	3,672	19,423	27	,000

Prueba de Kolmogorov-Smirnov para una muestra

		Fluidez_Posttest	Fluidez_Pretest
N		28	28
Parámetros normales ^{a,b}	Media	7,82	4,86
	Desviación estándar	,390	,651
Máximas diferencias extremas	Absoluta	,498	,342
	Positivo	,324	,342
	Negativo	-,498	-,337
Estadístico de prueba		,498	,342
Sig. asintótica (bilateral)		,000 ^c	,000 ^c

- a. La distribución de prueba es normal.
- b. Se calcula a partir de datos.
- c. Corrección de significación de Lilliefors.

Prueba de Kolmogorov-Smirnov para una muestra

		Originalidad_Posttest	Originalidad_Pretest
N		28	28
Parámetros normales ^{a,b}	Media	13,50	8,54
	Desviación estándar	,509	,637
Máximas diferencias extremas	Absoluta	,337	,374
	Positivo	,337	,233
	Negativo	-,337	-,374
Estadístico de prueba		,337	,374
Sig. asintótica (bilateral)		,000 ^c	,000 ^c

- a. La distribución de prueba es normal.
- b. Se calcula a partir de datos.
- c. Corrección de significación de Lilliefors.

Prueba de Kolmogorov-Smirnov para una muestra

		Flexibilidad_Posttest	Flexibilidad_Pretest
N		28	28
Parámetros normales ^{a,b}	Media	7,68	4,75
	Desviación estándar	,476	,441
Máximas diferencias extremas	Absoluta	,429	,465
	Positivo	,250	,285
	Negativo	-,429	-,465
Estadístico de prueba		,429	,465
Sig. asintótica (bilateral)		,000 ^c	,000 ^c

- a. La distribución de prueba es normal.

- b. Se calcula a partir de datos.
- c. Corrección de significación de Lilliefors.

Prueba de Kolmogorov-Smirnov para una muestra

		Elaboración_Po stest	Elaboración_Pr etest
N		28	28
Parámetros normales ^{a,b}	Media	9,75	6,43
	Desviación estándar	,645	,573
Máximas diferencias extremas	Absoluta	,472	,309
	Positivo	,349	,309
	Negativo	-,472	-,305
Estadístico de prueba		,472	,309
Sig. asintótica (bilateral)		,000 ^c	,000 ^c

- a. La distribución de prueba es normal.
- b. Se calcula a partir de datos.
- c. Corrección de significación de Lilliefors.

Anexo 14: PROPUESTA DEL PROGRAMA

Nombre: Técnica gráfico plásticas.

I. DATOS INFORMATIVOS:

Instituciones participantes: Nivel inicial de UGEL Paita:

Nº 460 – Vichayal

Nº 1064 – La Huaca.

Nº 1587 – Hermanos Cárcamo.

Participantes : Niños y niñas de educación inicial.

Nº de Estudiantes : 28

Duración : 04 meses

Horas de Ejecución : 40

II. OBJETIVOS.

Objetivo General

Implementar actividades gráfico plásticas para mejorar la creatividad en niños del nivel inicial

Objetivos Específicos.

- Promover estrategias diferentes del trabajo docente que conlleven a desarrollar la creatividad
- Propiciar compromisos entre familias y docentes para mejorar el espíritu creativo, la fluidez y flexibilidad en nuestros estudiantes,

III. DIMENSIONES:

- Forma de organización.
- Tipo de aprendizaje.
- Materiales y recursos.

IV. EVALUACIÓN: Para la evaluación en el presente programa se utilizarán fichas de Ficha de observación.

PLANIFICADOR DE ACTIVIDADES

Nº Orden	Actividad	Propósito de aprendizaje	Producto	Evidencia de aprendizaje
1	Cajas que se transforman	Los niños y niñas desarrollan su pensamiento creativo demostrando un aprendizaje autónomo al proponer ideas para innovadoras para transformar materiales no estructurados	Juguete o construcción realizada con cajas	Video exponiendo como realizó el juguete o construcción usando cajas
2	Plantas para el arte	Los niños y niñas desarrollan su pensamiento creativo e innovador usar elementos recolectados de la naturaleza para dibujar y pintar	Dibujo y pintura elaborado con elementos recolectados de la naturaleza	Video del niño mostrando y exponiendo su dibujo y pintura elaborado
3	Huellitas sorprendentes	Los niños y niñas demuestran su aprendizaje autónomo y creativo a partir de la generación de ideas para formar figuras con las huellas de sus manos pintadas	Formas creadas con las huellas de sus manos	Video mostrando y explicando el significado de las formas creadas con sus manos pintadas
4	Creamos con masas	Los niños y niñas disfrutan al trabajar con masas, descubriendo de manera autónoma las características de plasticidad, resistencia y temperatura de los materiales	Objetos modelados con masas	Video exponiendo los objetos que ha modelado con las masas
5	Elaboro y exploro un instrumento musical	Los niños y niñas desarrollan su pensamiento creativo e innovador al crear un instrumento con material de reuso, demostrando un aprendizaje autónomo	Instrumento musical creado con material de reuso	Video mostrando y emitiendo sonido con el instrumento musical creado
6	Vasija con alimentos que me da la tierra	Los niños y niñas demuestran una autonomía motora a través de la técnica del recortado al recortar siluetas de alimentos	Creación de una vasija con alimentos recortando siluetas	Video evidenciando la autonomía motora en la técnica del recortado
7	Mi programa de televisión	Los niños y niñas desarrollan su pensamiento creativo e innovador al diseñar un programa televisivo sobre los alimentos	Creación de programa televisivo sobre alimentos	Video representando el programa televisivo creado sobre los alimentos

8	Una alfombra de papel	Los niños y niñas desarrollan su autonomía motora a través de la técnica del rasgado para la creación de una alfombra de papel	Alfombra de papel elaborada a través de la técnica del rasgado	Video rasgando el material de para la alfombra de papel
9	Un regalo para ti	Los niños y niñas desarrollan su autonomía motora a través de la técnica de dactilopintura	Pintura a través de la técnica de dactilopintura	Video mostrando y exponiendo cómo ha elaborado la pintura
10	Obra de arte para decorar	Los niños y niñas desarrollan su autonomía motora a través de la técnica de dactilopintura al elaborar una pintura producto de su imaginación	Pintura elaborada con la técnica de dactilopintura	Video mostrando y exponiendo cómo ha elaborado la pintura
11	Un mural de mi cuento favorito	Los niños y niñas desarrollan su pensamiento creativo y autonomía motora al elaborar un mural de su cuento favorito	Mural de su cuento favorito a través de la técnica del embolillado	Video mostrando cómo elabora el mural por medio de la técnica del embolillado
12	Mis manitos creativas	Los niños y niñas desarrollan su pensamiento creativo e innovador al elaborar pelotas de papel para jugar a encestar	Juego a encestar con pelotas elaboradas a través de la técnica de arrugado y dactilopintura	Video realizando el juego a encestar con las pelotas de papel elaboradas
13	Corona o Peluca	Los niños y niñas desarrollan su autonomía motora a través de la técnica del recortado para elaborar de manera creativa una corona o peluca	Corona o peluca elaborada por medio de la técnica del recortado	Video mostrando cómo elaboran la peluca o corona por medio de la técnica del recortado
14	Mostritos con plastilina y pajita	Los niños y niñas desarrollan su pensamiento creativo y autonomía motora al elaborar mostritos con la técnica del modelado y del recortado	Mostritos elaborados con la técnica del recortado y modelado	Video elaborando los mostritos con la técnica del recortado y modelado
15	Un arco iris perfecto	Los niños y niñas desarrollan su pensamiento creativo e innovador a través de la técnica del recortado para elaborar un arcoiris	Arcoiris de papeles de colores elaborado por medio de la técnica del recortado	Video mostrando la elaboración del arcoiris por medio de la técnica del recortado
16	Carrera de pegatinas	Los niños y niñas desarrollan su pensamiento creativo e innovador a través de la creación de fichas para realizar carreras de pegatinas	Fichas elaboradas para carreras de pegatinas	Video mostrando el juego de carreras de pegatinas con las fichas creadas

SESIÓN N° 01: “CAJAS QUE SE TRANSFORMAN”

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. Docente: Mg. Jenny Aparicio Crisanto
- 1.2. Fecha:
- 1.3. Grupo etáreo de los estudiantes: Niños y niñas de 5 años

II. DIMENSIONES E INDICADORES:

DIMENSIONES	INDICADORES
Forma de organización	Experimentar, descubrir
Tipo de aprendizaje	Aprendizaje autónomo
Materiales y recursos	No estructurado.
Fluidez	Generación de ideas
Originalidad	Innovador.
Flexibilidad	Modificación de ideas

III. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

COMPETENCIA	PROPÓSITO DE APRENDIZAJE	PRODUCTO	EVIDENCIA
Crea proyectos desde lenguajes artísticos	Los niños y niñas desarrollan su pensamiento creativo demostrando un aprendizaje autónomo al proponer ideas para innovadoras para transformar materiales no estructurados	Juguete o construcción realizada con cajas	Video exponiendo como realizó el juguete o construcción usando cajas

IV. MATERIALES A UTILIZAR

- Cajas de cartón delgado de diversos tamaños, seleccionadas previamente (de ser posible, algunas de ellas pintadas).
- Tijeras.
- Tubos de papel higiénico (de preferencia algunos cortados y pintados).
- Ganchos para tender ropa, clips o cualquier otra herramienta u objeto para sujetar.
- Papel periódico.
- Engrudo, cola sintética o masking tape (cinta de pegar).
- Un palito de chupete, un pincel u otro objeto que pueda utilizarse para colocar la goma.

V. SECUENCIA DE ACTIVIDADES:

MOMENTO

ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS

INICIO

Se les envía una imagen con cajas de diversas formas, tamaños, colores para que observen



Después de darles un tiempo para que observen las imágenes los invitamos a que respondan a través de audios las siguientes preguntas: ¿qué observas en las imágenes?, ¿con qué materiales están jugando los niños?, ¿cómo usan estos materiales para jugar?
¿y ustedes qué harían si jugarían con cajas?

- Se escuchan con atención los audios de cada uno de los niños y niñas respondiéndoles de manera individual resaltando sus propuestas sobre cómo jugar con cajas.
- DESARROLLO Se les envía un video grabado en el que se les muestra algunos de los materiales a utilizar en la actividad de hoy, detallados en el numeral 2, donde les muestra diversas formas de utilizar las cajas para jugar como por ejemplo usándolas para jugar como si fuesen carros para transportar objetos, usándolas para esconderse dentro de las cajas, una caja que ha transformado en robots, etc.
- CIERRE Se les invita en casa a jugar transformando las cajas y otros materiales que puedan reunir en casa. A través de audio, mensaje y comunicado en formato jpg se les invita en casa a recolectar los materiales necesarios para realizar una actividad que permita desarrollar su creatividad de manera libre y placentera.

Brindamos las siguientes recomendaciones para realizar la actividad en el hogar:

Les sugerimos colocar las cajas seleccionadas de manera ordenada y atractiva sobre una manta, el piso o una mesa, o en un lugar donde ella o él pueda explorar con libertad. Coloque también la cinta masking tape (u otra similar), unas tijeras adecuadas para la edad de su niña o niño y retazos de papel periódico, así como los ganchitos para tender ropa o clips. La idea es sorprenderlo.

Inviten a su niño o niña a mirar la sorpresa y díganle que ustedes han seleccionado estos materiales para que pueda jugar y crear todo lo que quiera con ellos. Dejen que explore con libertad y, teniendo en cuenta su edad, adapten las siguientes preguntas: ¿en qué podrías convertir estas cajas?, ¿te gustaría hacer algún juguete o un objeto en particular con ellas?, ¿qué juguete podrías hacer? (Esto en el caso que quiera hacer un juguete). Muéstrenle que cuenta con herramientas, como la tijera, la cinta de pegar y los ganchos para unir piezas.

Cuando su niña o niño observe la sorpresa, seguramente se entusiasmará y querrá jugar con las cajas reorganizándolas una y otra vez, disfrutando del momento. En esa exploración estará tomando decisiones vinculadas a su interés, sentido estético e imaginación.

Según su edad, su niña o niño pondrá en juego su capacidad para simbolizar y “convertirá” los elementos en seres o cosas. Es importante recordar que si su niño o niña tiene tres años, la exploración y propuesta libre que genere desde su imaginación será un logro muy importante. Permítanle explorar autónomamente su juego.

Si les pide ayuda para unir cajas o para hacer realidad algo que imaginó, bríndenle su ayuda, por ejemplo, pegando las cajas que quiere unir. De lo contrario, dejen que siga experimentando sola/o.

Permitan que use las tijeras con su supervisión si su niña o niño aún no sabe utilizarlas. Esta será una oportunidad para que vaya aprendiendo el uso y el cuidado que debe tener al manipular tijeras

Si su niña o niño tiene más de tres años, seguramente después de explorar querrá convertir esas cajas en seres o algunos objetos particulares y necesitará más recursos para hacerlo. Por eso, es importante que tenga a la mano, tijeras, papel periódico, engrudo o cinta masking tape, clips para realizar uniones, etc. Sin embargo, si les pide ayuda técnica, bríndenle orientaciones para pegar lo que requiera o ayúdenle sujetando o cortando lo que necesite. No den más ayuda de la que necesita. Eviten decirle qué y cómo debe hacer las cosas.

Es probable que su niña o niño, según su edad y características, haya transformado las cajas en seres u objetos particulares. Quizá elaboró un juguete, convirtió las cajas en algo sin modificar su estructura o “simplemente” reorganizó las cajas una y otra vez de acuerdo con sus propios criterios. Según el caso, corresponderá conversar con él o ella y dar por terminada la actividad guardando sus construcciones o desarmándolas para utilizar sus insumos en otra ocasión.

VI. EVALUACIÓN:

Se realizará el registro de información considerando el instrumento planteado en la experiencia de aprendizaje, el cuaderno de campo y La ficha de registro y análisis de la evidencia.

SESIÓN N° 02: “PLANTAS PARA EL ARTE”

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. Docente: Mg. Jenny Aparicio Crisanto
- 1.2. Fecha:
- 1.3. Grupo etáreo de los estudiantes: Niños y niñas de 5 años

II. DIMENSIONES E INDICADORES:

DIMENSIONES	INDICADORES
Forma de organización	Experimentar, descubrir
Tipo de aprendizaje	Aprendizaje autónomo Aprendizaje constructivo
Materiales y recursos	No estructurado.
Fluidez	Creación formas
Originalidad	Innovador.
Flexibilidad	Modificación de ideas

III. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

COMPETENCIA	PROPÓSITO DE APRENDIZAJE	PRODUCTO	EVIDENCIA
Crea proyectos desde lenguajes artísticos	Los niños y niñas desarrollan su pensamiento creativo e innovador usar elementos recolectados de la naturaleza para dibujar y pintar	Dibujo y pintura elaborado con elementos recolectados de la naturaleza	Video del niño mostrando y exponiendo su dibujo y pintura elaborado

IV. MATERIALES A UTILIZAR

- Elementos naturales: hojas secas ramas, pepas, frutos secos, piedras pequeñas y otros materiales que encuentren en su contexto.
- Una lupa real o simulada.
- Materiales para dibujar que tengan en casa.
- Cartulina o retazos de cajas delgadas como base para dibujar.

V. SECUENCIA DE ACTIVIDADES:

MOMENTO	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS
INICIO	<p>Se les envía el video “Animales hechos con hojas” del link https://www.youtube.com/watch?v=apgKVSighMo</p> <p>Después de darles un tiempo para que observen el video los invitamos a que respondan a través de audios las siguientes preguntas: ¿sobre qué trato el video?, ¿con qué habían hecho los animales?, ¿crees que han roto las hojas de las plantas para hacer estos animales?, ¿si tú quisieras hacerlos cómo conseguirías las hojas?.</p>
DESARROLLO	<p>Se escuchan con atención los audios de cada uno de los niños y niñas respondiéndoles de manera individual resaltando, respetando y valorando sus respuestas.</p> <p>Se les envía el texto ideas inspiradoras de la web Aprendo en Casa y se les pide que a través de audios comenten lo que observan en las imágenes.</p> <p>La maestra envía un video grabado por ella en el que les muestra hojas de diferentes formas y tamaños y con estas construye diferentes objetos y los invita en casa a recolectar hojas caídas de los árboles y a jugar a formar figuras con estas hojas.</p>
CIERRE	<p><u>Brindamos las siguientes recomendaciones para realizar la actividad en el hogar:</u></p> <p>Les sugerimos invitar a su niña o niño a hacer una excursión por su patio, jardín, o parque cercano para recoger algunas hojas secas que le permitirán seguir implementando su taller y experimentar. Para esta excursión, su niña o niño podría llevar una lupa (si tuvieran una en casa) o elaborar una lupa de cartón para jugar con ella a ser un descubridor. Cuéntenle que muchos artistas utilizan elementos de la naturaleza en lugar de plumones o pinturas</p>

para hacer sus creaciones. Propónganle a su niña o niño “dibujar” usando los elementos recogidos; lo puede hacer sobre el piso, un jardín, un papel o una manta.

Es muy importante que su niño o niña valore y respete la naturaleza, por lo tanto, indíquene que no recoja hojas o flores que no estén secas o en proceso de marchitarse. Si en su comunidad se realiza un ritual para recoger lo que brinda la Pachamama, se sugiere tenerlo en cuenta para esta actividad.

Si su comunidad queda cerca del mar y no hay vegetación, pero sí otros elementos como arena, piedras y conchas, su niña o niño podría realizar la actividad utilizando esos insumos. Asimismo, resulta mejor si realiza el “dibujo” sobre la arena.

Si su niña o niño es mayor de tres años, les sugerimos dibujar en tarjetas el diseño que más les gustó. Si desean, adicionalmente, pueden tomar fotos con el celular de los diseños que ha realizado con las hojas secas u otros elementos. Finalmente, conversen en familia sobre esta experiencia a partir de preguntas como las siguientes:

¿Qué fue lo que más nos gustó hacer?, ¿Cómo nos sentimos?, ¿Qué aprendimos con estas propuestas creativas?

VI. EVALUACIÓN:

Se realizará el registro de información considerando el instrumento planteado en la experiencia de aprendizaje, el cuaderno de campo y La ficha de registro y análisis de la evidencia.

SESIÓN N° 03: “HUELLITAS SORPRENDENTES”

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. Docente: Mg. Jenny Aparicio Crisanto
 1.2. Fecha:
 1.3. Grupo etáreo de los estudiantes: Niños y niñas de 5 años

II. DIMENSIONES E INDICADORES:

DIMENSIONES	INDICADORES
Forma de organización	Experimentar, descubrir
Tipo de aprendizaje	Aprendizaje autónomo Aprendizaje constructivo
Materiales y recursos	No estructurado.
Fluidez	Generación de ideas
Originalidad	Innovador.
Flexibilidad	Modificación de ideas

III. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

COMPETENCIA	PROPÓSITO DE APRENDIZAJE	PRODUCTO	EVIDENCIA
Crea proyectos desde lenguajes artísticos	Los niños y niñas demuestran su aprendizaje autónomo y creativo a partir de la generación de ideas para formar figuras con las huellas de sus manos pintadas	Formas creadas con las huellas de sus manos	Video mostrando y explicando el significado de las formas creadas con sus manos pintadas

IV. MATERIALES A UTILIZAR

- Papeles de diversos tamaños (pueden ser hojas de cuaderno que hayan quedado libres) o cartón de cajas.
- Una esponja o una mota de algodón.
- Bandejas de tecnopor en desuso.
- Témpera o pintura casera.
- Trapo húmedo o toalla de papel.

V. SECUENCIA DE ACTIVIDADES:

MOMENTO	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS
INICIO	<p>Se les envía el video de la canción infantil “Dibujar y Pintar” del link https://www.youtube.com/watch?v=tULz31S7qp0</p> <p>Después de darles un tiempo para que observen el video los invitamos a que respondan a través de audios las siguientes preguntas: ¿sobre qué trato el video?, ¿qué nos dice la canción?, ¿con qué materiales se puede pintar?, ¿cómo les gusta pintar a ustedes</p> <p>Se escuchan con atención los audios de cada uno de los niños y niñas respondiéndoles de manera individual acogiendo sus respuestas y valorando sus propuesta de cómo les gusta pintar.</p>
DESARROLLO	<p>Se les envía un video preparado por la maestra en el que les muestra unas pinturas realizadas por ella en las algunas partes de su cuerpo como por ejemplo las siluetas de sus manos y luego otra pintura como de la silueta de sus manos ha formado un pato.</p>



Luego de mostrarles las pinturas se les anima a los niños a explorar dejando huellas con pinturas de las diferentes partes de su cuerpo explorando de esta manera su creatividad y luego jugar a realizar dibujos y formas con esas huellas.

CIERRE

Brindamos las siguientes recomendaciones para realizar la actividad en el hogar:

- Sobre una mesita o en el piso de un lugar adecuado, coloquen una o dos esponjas, pintura, papeles de diversos tamaños y, si lo desean, un papel con la huella estampada de un integrante de la familia.
- Organicen los elementos de forma atractiva; la idea es que los materiales puedan sorprender a su niña o niño.
- Inviten a su niña o niño a observar los materiales y, si surgen preguntas, pueden dialogar a partir de ellas.
- Seguro su niña o niño ya quiere empezar con su exploración, dejen que lo haga libremente con diversas zonas de sus manos y pies para jugar con sus huellas.
- Si su niño o niña experimenta libremente con los materiales y realiza diversas huellas por sí misma/o, explorando las posibilidades de estas, no requiere otras indicaciones.

-Si no fuera así, ustedes realicen una o dos huellas y luego observen junto a su niña o niño la huella obtenida y, a partir de ello, propicien su exploración por medio de estas preguntas: ¿cómo son nuestras huellas?, ¿con qué otras partes de la mano podemos dejar huellas?, ¿y con los pies?

- Luego de dejar secar los papeles con huellas, dialoguen utilizando preguntas como estas: ¿a qué se parece esta huella?, ¿qué puedo imaginar cuando veo esta huella?

-A continuación, sugieran a su niña o niño que convierta algunas de las huellas recogidas en seres u objetos sorprendentes, usando su imaginación y algunos lápices, crayolas, plumones u otros materiales gráficos.

-Si surge espontáneamente una historia, su niña o niño puede representarla con sus materiales. En ese contexto, pueden realizar preguntas como: ¿qué trazos le puedes añadir para que se convierta en lo que estás imaginando?

VI. EVALUACIÓN:

Se realizará el registro de información considerando el instrumento planteado en la experiencia de aprendizaje, el cuaderno de campo y La ficha de registro y análisis de la evidencia.

SESIÓN N° 04: “CREAMOS CON MASAS”

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. Docente: Mg. Jenny Aparicio Crisanto
- 1.2. Fecha:
- 1.3. Grupo etáreo de los estudiantes: Niños y niñas de 5 años

II. DIMENSIONES E INDICADORES:

DIMENSIONES	INDICADORES
Forma de organización	Normas y reglas Experimental, descubrir
Tipo de aprendizaje	Aprendizaje autónomo Aprendizaje constructivo Aprendizaje Cooperativo
Materiales y recursos	No estructurado. Técnica del modelado
Fluidez	Generación de ideas
Originalidad	Innovador.
Flexibilidad	Modificación de ideas

III. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

COMPETENCIA	PROPÓSITO DE APRENDIZAJE	PRODUCTO	EVIDENCIA
Crea proyectos desde lenguajes artísticos	Los niños y niñas disfrutan al trabajar con masas, descubriendo de manera autónoma las características de plasticidad, resistencia y temperatura de los materiales	Objetos modelados con masas	Video exponiendo los objetos que ha modelado con las masas

IV. MATERIALES A UTILIZAR

- Masa previamente preparada (de arcilla, arena, harina u otras materias similares).
- Un palito de chupete o similar para usar como herramienta.
- Un envase con un poco de agua, esto es, con la cantidad que se requiera.
- Trapo húmedo o papel toalla para limpiarse las manos

V. SECUENCIA DE ACTIVIDADES:

MOMENTO	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS
INICIO	<p>Se les envía el video preparado por ella en el que haciendo uso de imágenes grandes les narra la historia “Jugando y creando con arena en la playa de cerro azul”</p> <p>Al término de la narración se les realiza la pregunta: ¿Qué materiales que sirvan para hacer masas hay donde vives?. ¿qué creaciones te gustaría realizar?</p> <p>Se escuchan con atención los audios de cada uno de los niños y niñas respondiéndoles de manera individual acogiendo sus ideas sobre qué creaciones realizar con masas.</p>
DESARROLLO	<p>Se les envía un video como hacer masa para jugar en casa, del link https://www.youtube.com/watch?v=J8ult3Ylulq</p> <p>-Luego de darles un tiempo para que observen el video se les pide que respondan las preguntas: ¿sobre qué trata el video?, ¿alguna vez han hecho esta masa?, ¿crees que puedes preparar estas masas en casa?, ¿cómo lo harías?, ¿quién te ayudaría?.</p> <p>- La maestra escucha los audios de los niños y niñas con sus respuestas y les responde de acuerdo a sus ideas sobre cómo harían y qué harían con la masa.</p> <p>- La maestra les envía un video en el que les muestra algunas masas caseras que ella ha preparado y algunos objetos que ha modelado con estas masas como animales, canastas, floreros y les comenta que así ellos pueden hacer divertidas y lindas creaciones con diferentes masas como con arena y agua, arcilla, plastilina casera, masa de galletas.</p>
CIERRE	<p><u>Brindamos las siguientes recomendaciones para realizar la actividad en el hogar:</u></p>

- Ubique la masa preparada en una superficie protegida y permita que su niña o niño juegue libremente y cree con la masa. Posiblemente no requiera ninguna indicación, sino sentir la confianza del adulto para experimentar.
- Es muy importante que su niña o niño tenga total libertad para crear.
- Escuche atentamente sus ideas y brinde atención a sus narraciones sobre sus descubrimientos o creaciones.
- En el momento que considere oportuno (si no lo ha hecho ya espontáneamente), pídale que le cuente acerca de sus creaciones. Puede complementar con preguntas como las siguientes: “¿Tiene nombre? ¿Y dónde estaba?, ¿qué le sucedió? ¿Te gustaría contar una historia?”. Eso le dará la posibilidad de crear algún elemento más si lo desea.
- Es probable que su niña o niño quiera guardar sus creaciones. En el caso de que no fuera así, se sugiere que cubra la masa con plástico para que pueda guardarla y volverla a utilizar después. Si desea dejar sus figuras para que se sequen, es recomendable colocarlas sobre una tablita o cartón y jugar a crear historias con ellas
- Finalmente, conversen en familia sobre esta experiencia a partir de preguntas como estas:
 - ¿Cómo preparaste las masas?
 - ¿Qué sentiste al jugar con ellas?
 - ¿Qué personajes creaste con las masas?
 - ¿Recuerdas la historia de Alejo? Cuéntale a Alejo y a tu familia la historia que creaste con tus personajes.

VI. EVALUACIÓN:

Se realizará el registro de información considerando el instrumento planteado en la experiencia de aprendizaje, el cuaderno de campo y La ficha de registro y análisis de la evidencia.

SESIÓN N° 05: “ELABORO Y EXPLORO UN INSTRUMENTO MUSICAL”

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. Docente: Mg. Jenny Aparicio Crisanto
- 1.2. Fecha:
- 1.3. Grupo etáreo de los estudiantes: Niños y niñas de 5 años

II. DIMENSIONES E INDICADORES:

DIMENSIONES	INDICADORES
Forma de organización	Normas y reglas Experimentar, descubrir
Tipo de aprendizaje	Aprendizaje autónomo Aprendizaje constructivo Aprendizaje Cooperativo
Materiales y recursos	No estructurado. Técnica del modelado
Fluidez	Generación de ideas
Originalidad	Innovador.
Flexibilidad	Modificación de ideas

III. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

COMPETENCIA	PROPÓSITO DE APRENDIZAJE	PRODUCTO	EVIDENCIA
Crea proyectos desde lenguajes artísticos	Los niños y niñas desarrollan su pensamiento creativo e innovador al crear un instrumento con material de reúso, demostrando un aprendizaje autónomo	Instrumento musical creado con material de reúso	Video mostrando y emitiendo sonido con el instrumento musical creado

IV. MATERIALES A UTILIZAR

- Música variada
- Un balde, botellas reutilizables y semillas para elaborar un instrumento musical casero
- Cinta para unir (masking tape o similares)
- Tijeras

V. SECUENCIA DE ACTIVIDADES:

MOMENTO	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS
INICIO	<p>Se inicia la actividad saludando a los niños, enviando mensajes de las actividades permanentes y solicitándoles que registren su asistencia en el aula virtual.</p> <p>-Motivamos a los niños(as) enviándoles el video Mix musical del link https://www.youtube.com/watch?v=rwDockZ6Dt0</p> <p>- Se realizan preguntas en función al video de presentación de la experiencia: ¿sobre trata el video?, ¿qué instrumentos musicales identificaste?</p> <p>-La maestra acoge las respuestas de los niños y las complementa enviándoles un audio de manera individual de acuerdo a sus respuestas.</p>
DESARROLLO	<p>- Se les envía el video “Pum, pum, así suena el pulso”,</p> <p>- La maestra les envía un audio complementando el video y en el que los anima a los niños a descubrir la pulsación del corazón de un familiar y a imitarlo con su voz, enviándolo en un audio.</p> <p>- La maestra acoge, agradece y felicita a los niños por representar el pulso del corazón con su voz.</p>
CIERRE	<p><u>Brindamos las siguientes recomendaciones para realizar la actividad en el hogar:</u></p> <p>Acomoda unos cojines o mantas en el piso e invita a tu niña o niño a echarse, colocar una mano en el pecho y sentir los latidos de su corazón. Jueguen a realizar sonidos al ritmo de su corazón (por ejemplo, pam, pam, pam; chis, chis, chis, etc.).</p>

Pon la pista de una música alegre y que invite a bailar para después volver a escuchar su corazón. Notarán que late más rápido. Conversen acerca de la diferencia.

Observen el video “Pum, pum, así suena el pulso” en el que se acompaña una canción utilizando un instrumento musical.

Propón a tu niña o niño elaborar un instrumento casero para imitar los sonidos de su corazón y acompañar la música. Puede estar inspirado en lo que observó en el video.

Después de tener listo el instrumento musical, realicen una exploración libre para reconocer sus posibilidades sonoras.

Luego, invita a tu niña o niño a escuchar el mix musical.

Pídele que lo acompañe con el instrumento musical que haya elaborado y siga el pulso.

Procura que el acompañamiento sea primero de exploración libre y, a continuación, promueve que escuche el pulso de la música y lo pueda seguir.

Para cerrar esta propuesta creativa, propón a tu niña o niño realizar un dibujo en el que se le vea en distintos momentos de esta experiencia: bailando, escuchando su corazón y tocando el instrumento musical que ha elaborado.

De esa manera, revivirá la experiencia y le quedará un lindo recuerdo.

Finalmente, conversen en familia sobre esta experiencia a partir de preguntas como estas:

- ¿Cómo te sentiste al escuchar tu corazón?
- ¿Qué aprendiste con estas propuestas creativas?
- ¿Cómo utilizarás el instrumento musical que has elaborado?

VI. EVALUACIÓN: Se realizará el registro de información considerando el instrumento planteado en la experiencia de aprendizaje, el cuaderno de campo y La ficha de registro y análisis de la evidencia

SESIÓN N° 06: “VASIJA CON ALIMENTOS QUE ME DA LA TIERRA”

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. Docente: Mg. Jenny Aparicio Crisanto
- 1.2. Fecha:
- 1.3. Grupo etáreo de los estudiantes: Niños y niñas de 5 años

II. DIMENSIONES E INDICADORES:

DIMENSIONES	INDICADORES
Forma de organización	Normas y reglas Experimentar, descubrir
Tipo de aprendizaje	Aprendizaje autónomo Aprendizaje constructivo Aprendizaje Cooperativo
Materiales y recursos	No estructurado. Técnica del recortado
Fluidez	Creación de formas
Originalidad	Soluciones encontradas
Flexibilidad	Capacidad de adaptación

III. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

COMPETENCIA	PROPÓSITO DE APRENDIZAJE	PRODUCTO	EVIDENCIA
Crea proyectos desde lenguajes artísticos	Los niños y niñas demuestran autonomía motora a través de la técnica del recortado al recortar siluetas de alimentos	Creación de una vasija con alimentos recortando siluetas	Video evidenciando la autonomía motora en la técnica del recortado

IV. MATERIALES A UTILIZAR

- Papeles de revistas o periódicos
- Plumones
- Tijeras
- Retazos de cartón
- Imágenes de vasijas para recortar

V. SECUENCIA DE ACTIVIDADES:

MOMENTO	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS
INICIO	<p>Se les envía el video de la canción a recortar del link https://www.youtube.com/watch?v=n-GlpbXy_xQ</p> <p>Se les realiza algunas preguntas en referencia al video observado: ¿sobre qué trata la canción?, ¿qué debemos tener en cuenta cuando recortamos?, ¿ustedes saben recortar?, ¿cómo se sienten cuando lo hacen?</p> <p>-Se responden cada uno de las respuestas de los niños enviándoles audios de manera individual en los cuales se les agradece y resalta lo que comentan sobre cómo recortan.</p>
DESARROLLO	<p>Se les envía el video preparado por la maestra a través del cual se les narra la siguiente historia acompañada de imágenes grandes</p> <p><i>Diana es una niña que vive en San Vicente de Cañete. A ella le encanta pasear por las chacras cercanas a su casa, donde con mucha curiosidad observa los cultivos de uva, mandarina, camote jonathan y frejolito verde, entre otras maravillas que nos brinda la tierra. En casa, Diana ayuda a organizar los alimentos, los huele, los coloca sobre vasijas y algunas veces los dibuja, los modela o les toma fotos y juega a presentarlos en programas de radio o televisión.</i></p> <p>Al término de la narración se les realiza la pregunta: ¿Qué alimentos brinda la tierra en el lugar donde tú vives? Si te invitaran a un programa de televisión, ¿cómo los mostrarías para que otras personas los conozcan?</p> <p>Se escuchan con atención los audios de cada uno de los niños y niñas respondiéndoles de manera individual acogiendo sus ideas sobre cómo presentar los alimentos en televisión.</p> <p>La maestra les envía un video preparado por ella en el que les propone realizar una actividad muy interesante con los moldes de unas vasijas que deben recortar para luego colocar encima algunos moldes de frutas o verduras que recortarán (Se les hace una pequeña demostración en el video de la actividad a realizar)</p>

CIERRE

Brindamos las siguientes recomendaciones para realizar la actividad en el hogar:

- Invita a tu niña o niño a visitar un lugar cercano para observar cómo crece una planta que nos brinda alimento. Si lo anterior no es posible, visiten juntos un mercado donde se encuentre diversidad de alimentos vegetales.
- Propón a tu niña o niño que organice los alimentos sobre algunas vasijas que tengan en casa. Indícale que lo puede hacer a su gusto, de distintas maneras, y que luego les deberá tomar fotografías desde distintos ángulos utilizando un celular o una cámara fotográfica, si fuera posible.
- A continuación, entrégale las “vasijas para recortar”, que les proporcionaré
- Propón a tu niña o niño dibujar las siluetas de los alimentos sobre papel de periódicos o revistas para luego recortarlos y colocarlos en esas vasijas. Puede elegir las zonas de los papeles que resulten más adecuadas o colocar otros papeles o pinturas encima para dar el color que desee. No es necesario que queden igual que la realidad: pueden dejar volar su imaginación.
- Para cerrar esta propuesta coloquen los alimentos recortados sobre las siluetas de vasijas recortadas y organícenlas como más les guste. Luego, tomen fotos de las diversas posibilidades y peguen la que más les guste.

VI. EVALUACIÓN:

Se realizará el registro de información considerando el instrumento planteado en la experiencia de aprendizaje, el cuaderno de campo y La ficha de registro y análisis de la evidencia.

SESIÓN N° 07: “MI PROGRAMA DE TELEVISIÓN”

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. Docente: Mg. Jenny Aparicio Crisanto
- 1.2. Fecha:
- 1.3. Grupo etáreo de los estudiantes: Niños y niñas de 5 años

II. DIMENSIONES E INDICADORES:

DIMENSIONES	INDICADORES
Forma de organización	Normas y reglas Experimentar, descubrir
Tipo de aprendizaje	Aprendizaje autónomo Aprendizaje constructivo Aprendizaje Cooperativo
Materiales y recursos	No estructurado. Técnica del recortado
Fluidez	Creación de formas
Originalidad	Soluciones encontradas
Flexibilidad	Capacidad de adaptación

III. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

COMPETENCIA	PROPÓSITO DE APRENDIZAJE	PRODUCTO	EVIDENCIA
Crea proyectos desde lenguajes artísticos	Los niños y niñas desarrollan su pensamiento creativo e innovador al diseñar un programa televisivo sobre los alimentos	Creación de su programa televisivo sobre alimentos	Video representando el programa televisivo creado sobre los alimentos

IV. MATERIALES A UTILIZAR

- Un recuadro de madera o cartón de aproximadamente 30 x 30 cm
- Diferentes imágenes
- Materiales reutilizables

V. SECUENCIA DE ACTIVIDADES:

MOMENTO	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS
INICIO	<p>Se les envía el video del canticuento “Si viene de la tierra” del link https://www.youtube.com/watch?v=k2Yyxol7xxE</p> <p>Se les realiza algunas preguntas en referencia al video observado: ¿Qué fue lo que más te gusto?, ¿qué es una videoanimación?</p> <p>-Se responden cada uno de las respuestas de los niños enviándoles audios de manera individual en los cuales se les agradece y resalta la ideas que tienen de una videoanimación</p>
DESARROLLO	<p>Se les envía el video preparado por la maestra a través del cual les muestra un televisor elaborado en material de reúso en el que le ha pegado diferentes imágenes y cómo ella imagina observar un programa de televisión disfrutando de ese momento</p> <p>Al término de la narración se les realiza la pregunta: ¿Qué estaba haciendo en el video?, ¿el televisor era de verdad?, ¿cómo creen que lo he elaborado?</p> <p>Se escuchan con atención los audios de cada uno de los niños y niñas, explicándoles lo que es una videoanimación y estimulándolos a que elaboren en casa un televisor con las imágenes de las frutas que elaboraron la sesión anterior</p>
CIERRE	<p><u>Brindamos las siguientes recomendaciones para realizar la actividad en el hogar:</u></p> <ul style="list-style-type: none">- Invítale a compartir con otros niños y niñas lo que conoce sobre los alimentos utilizando sus dibujos o modelados como si estuviera en un programa de televisión. Para ello, ubiquen un recuadro de madera o cartón que sirva como pantalla de televisión. Conversen previamente acerca de lo que quisieran hablar y procura que tenga libertad para contar con imaginación sobre los alimentos que dibujó o modeló el día anterior.

- Pueden elegir música de fondo para su programa de televisión, de tal modo que le acompañe mientras vaya narrando.
- Recuerda que es importante que tu niña o niño se sienta libre para expresarse con sus propias palabras e ideas
- Para cerrar esta propuesta creativa te sugerimos cantar en familia la canción Si viene de la tierra. Después de cantar, indica a tu niña o niño que despida el programa y ordene los materiales empleados para dar por concluida la propuesta creativa. Finalmente, conversen en familia sobre esta experiencia a partir de preguntas como estas:
 - ¿Qué te sorprendió de la videoanimación que observaste al inicio?
 - ¿Qué te gustó más de jugar al programa de televisión?

VI. EVALUACIÓN:

Se realizará el registro de información considerando el instrumento planteado en la experiencia de aprendizaje, el cuaderno de campo y La ficha de registro y análisis de la evidencia.

SESIÓN N° 08: “UNA ALFOMBRA DE PAPEL”

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. Docente: Mg. Jenny Aparicio Crisanto
- 1.2. Fecha:
- 1.3. Grupo etáreo de los estudiantes: Niños y niñas de 5 años

II. DIMENSIONES E INDICADORES:

DIMENSIONES	INDICADORES
Forma de organización	Normas y reglas Experimentar, descubrir
Tipo de aprendizaje	Aprendizaje autónomo Aprendizaje constructivo Aprendizaje Cooperativo
Materiales y recursos	No estructurado. Técnica Rasgado de papel
Fluidez	Generación de ideas
Originalidad	Innovador
Flexibilidad	Modificación de ideas

III. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

COMPETENCIA	PROPÓSITO DE APRENDIZAJE	PRODUCTO	EVIDENCIA
Crea proyectos desde lenguajes artísticos	Los niños y niñas desarrollan su autonomía motora a través de la técnica del rasgado para la creación de una alfombra de papel	Alfombra de papel elaborada a través de la técnica del rasgado	Video rasgando el material de para la alfombra de papel

IV. MATERIALES A UTILIZAR

- Papeles de diferentes colores y texturas

SECUENCIA DE ACTIVIDADES:

MOMENTO	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS
INICIO	<p>La maestra les envía un video grabado por ella realizando la dinámica de la canción “El juego del papel”, tomando como modelo el video del link https://www.youtube.com/watch?v=3s9xrKblhBI</p> <p>Se les realiza algunas preguntas en referencia al video observado: ¿deseas contarme algo de la dinámica que has observado en el video?, ¿sobre qué habla la canción?, ¿qué hacía con el papel?, ¿con qué recortaba el papel?, ¿cómo se llama esta técnica?.</p> <p>-Se responden cada uno de las respuestas de los niños enviándoles audios de manera individual en los cuales se les agradece y resalta lo que mencionan sobre la técnica del rasgado, recogiendo de esta manera sus saberes previos.</p>
DESARROLLO	<p>Se imágenes a la maestra de diferentes papeles y se les pide que nos ayuden a resolver el problema que tenemos, debemos usar este papel para elaborar una alfombra de tiras de papel, pero no podemos usar las tijeras para cortarlo ¿cómo creen que lo puedo hacer?</p> <p>-Se recogen los audios de los niños agradeciéndoles por las respuestas que brindan para solucionar el problema.</p> <p>-La maestra envía un video a los niños y niñas complementando el tema indicándoles que así como ellos han propuesto la manera para poder elaborar la alfombra con tiras de papel sin usar las tijeras es con la técnica del rasgado, que esta consiste en cortar el papel pero usando los dedos y deslizándolos de arriba hacia abajo, demostrándoles la forma correcta de hacer la técnica.</p> <p>-Les pide a los niños y niñas que graben un pequeño video demostrando cómo realizarían la técnica del rasgado.</p> <p>-Se observan los videos identificando los niños que realizan la técnica del rasgado de manera correcta, así también se identifican a los niños y niñas que tienen dificultades para realizar la técnica del rasgado, realizando retroalimentación a partir de preguntas para que ellos identifiquen si error o brindándoles recomendaciones para que mejoren la forma de desarrollar la técnica.</p>

CIERRE

Brindamos las siguientes recomendaciones para realizar la actividad en el hogar:

- Ubiquen un espacio amplio y libre de mobiliario dentro de la casa
- Busquen dentro de la casa diferentes tipos de papeles de reúso como por ejemplo de periódicos, revistas, cuadernos, hojas bond ya utilizadas, etc.
- Siéntense sobre un cojín y muéstrale a tu niño(a) los diferentes papeles que han recolectado, dile que deben hacer una alfombra de papel para colocarla sobre el piso. Pregúntale ¿cómo puedes hacer las tiras de papel para la alfombra sin usar tijeras?, escucha con atención sus respuestas
- Anímalo a que rasgue el papel en tiras usando sus dedos.
- Cuando ya estén listas las tiras de papel rasgadas, juntos colóquenlas sobre el piso formando una alfombra
- Ambos sáquense los zapatos y disfruten caminando descalzos sobre la alfombra de tiras de papel, luego jueguen a levantar las tiras de papel con los pies y por último a lanzar las tiras de papel en el aire.
- Terminado el tiempo de juego, siéntense sobre las tiras de papel, tomen agua y descansen unos minutos.
- Para concluir dialoguen sobre la actividad a partir de las preguntas: ¿cómo te has sentido en la actividad?, ¿cómo hiciste las tiras de papel?, ¿a qué jugamos con las tiras de papel?, ¿creen que pueden en otro momento rasgar papel?, ¿para qué otra cosa puedes usar papel rasgado?.
- Felicítalo por su excelente trabajo y participación en la actividad de hoy.

V. EVALUACIÓN:

Se realizará el registro de información considerando el instrumento planteado en la experiencia de aprendizaje, el cuaderno de campo y La ficha de registro y análisis de la evidencia.

SESIÓN N° 09: “UN REGALO PARA TI”

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. Docente: Mg. Jenny Aparicio Crisanto
- 1.2. Fecha:
- 1.3. Grupo etáreo de los estudiantes: Niños y niñas de 5 años

II. DIMENSIONES E INDICADORES:

DIMENSIONES	INDICADORES
Forma de organización	Normas y reglas
Tipo de aprendizaje	Experimentar, descubrir Aprendizaje autónomo Aprendizaje constructivo Aprendizaje Cooperativo
Materiales y recursos	No estructurado. Técnica Dactilopintura
Fluidez	Generación de ideas
Originalidad	Innovador
Flexibilidad	Modificación de ideas

III. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

COMPETENCIA	PROPÓSITO DE APRENDIZAJE	PRODUCTO	EVIDENCIA
Crea proyectos desde lenguajes artísticos	Los niños y niñas desarrollan su autonomía motora a través de la técnica de dactilopintura	Pintura a través de la técnica de dactilopintura	Video mostrando y exponiendo cómo ha elaborado la pintura

IV. MATERIALES A UTILIZAR

- Témpera de tres colores diferentes.

- Pincel.
- Hojas de block o cartulina de color.
- Cinta de colores.
- Pegamento.
- Delantal o capa para proteger la ropa.

SECUENCIA DE ACTIVIDADES:

MOMENTO	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS
INICIO	<p>Se inicia la actividad motivando y observando un video de una canción que puede bailar y disfrutar junto a la familia del link https://www.youtube.com/watch?v=AJuCDSnIY_g</p> <p>Se les realiza algunas preguntas en referencia al video observado: ¿Qué parte del cuerpo utilizaron en el baile? Podemos ayudar al niño o niña a contar los dedos de nuestras manos uno a uno ¿Cuántos dedos tenemos? ¿Para qué nos sirven las manos?</p> <p>-Se responden cada uno de las respuestas de los niños enviándoles audios de manera individual en los cuales se les agradece y resalta lo que mencionan.</p>
DESARROLLO	<p>La maestra les envía un video explicándoles que elaboraremos un trabajo donde ocuparemos partes del cuerpo, tales son “manos y dedo índice”. Y se le pregunta al estudiante ¿Has escuchado o conoces esta técnica? ¿Puedes predecir de qué se trata esta actividad?</p> <p>-Luego de escuchar sus respuestas prediciendo sobre lo que trata la técnica de dactilopintura se les envía otro video en el que se explica cuál es el trabajo con manos o dedos para posteriormente, plasmar en una superficie. Invitamos al estudiante a poner su delantal o capa y si no tienen, puede ser útil el uso de una bolsa de basura o algo que cubra su ropa, dejando ambas manos despejadas -es decir subir las mangas</p>
CIERRE	<p><u>Brindamos las siguientes recomendaciones para realizar la actividad en el hogar:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - El niño o niña aplicará en sus manos con un pincel la tempera. - El niño o niña se estampará ambas manos sobre una hoja de block o cartulina de color puede ir intercalando colores requiere ir lavando las manos cada vez que cambie de color.

- Con la punta de los dedos ejecuta líneas rectas que simulan el tallo de este lindo ramo de flores elaborado con su propia mano. Posteriormente, dejar secar la tempera una vez oreada, se puede lavar las manos nuevamente.
- Con ayuda de un adulto hacer un moño y el estudiante tendrá que pegar la cinta y se deja nuevamente secar.
- Al finalizar la actividad se hace una retroalimentación de lo realizado con el estudiante y se pueden hacer preguntas como: ¿Conocías esta técnica dactilopintura? ¿Qué fue lo más te agrado de esta técnica? ¿Qué aprendiste con esta técnica de trabajo? ¿Con qué materiales trabajaste en esta técnica? ¿Para quién es este regalo?
- Anima al niño(a) a que entregue el regalo que ha elaborado a la persona que desee de su familia.

V. EVALUACIÓN:

Se realizará el registro de información considerando el instrumento planteado en la experiencia de aprendizaje, el cuaderno de campo y La ficha de registro y análisis de la evidencia.

SESIÓN N° 10: “OBRA DE ARTE PARA DECORAR”

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. Docente: Mg. Jenny Aparicio Crisanto
- 1.2. Fecha:
- 1.3. Grupo etáreo de los estudiantes: Niños y niñas de 5 años

II. DIMENSIONES E INDICADORES:

DIMENSIONES	INDICADORES
Forma de organización	Normas y reglas Experimentar, descubrir
Tipo de aprendizaje	Aprendizaje autónomo Aprendizaje constructivo Aprendizaje Cooperativo
Materiales y recursos	No estructurado. Técnica Dactilopintura
Fluidez	Generación de ideas
Originalidad	Innovador
Flexibilidad	Modificación de ideas

III. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

COMPETENCIA	PROPÓSITO DE APRENDIZAJE	PRODUCTO	EVIDENCIA
Crea proyectos desde lenguajes artísticos	Los niños y niñas desarrollan su autonomía motora a través de la técnica de dactilopintura al elaborar una pintura producto de su imaginación	Pintura elaborada con la técnica de dactilopintura	Video mostrando y exponiendo cómo ha elaborado la pintura

IV. MATERIALES A UTILIZAR

- Témperas
- Hojas de papel
bond

SECUENCIA DE ACTIVIDADES:

MOMENTO	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS
INICIO	<p>Se inicia la actividad motivando por medio de un video de la maestra en el que les presenta un títere, quien les muestra un trabajo realizado con dactilopintura y les comenta que este trabajo lo ha hecho en su escuela y está muy contento porque en su casa lo han puesto en la sala para que todas las personas que ingresen a la casa lo vean.</p> <p>-Luego el títere se despide y la maestra les realiza las preguntas: ¿Cómo habrá hecho el dibujo?, ¿cómo lo habrá pintado?, ¿podríamos hacerlo juntos?.</p> <p>-Se escuchan y responden los audios de los niños acogiendo sus comentarios.</p>
DESARROLLO	<p>La maestra les envía un video en el que les presenta algunos trabajos donde se ha aplicado la técnica de dactilopintura y se les indica que en este día trabajaremos con esta técnica explicándoles que la realizarán usando las temperas y sus dedos.</p>
CIERRE	<p><u>Brindamos las siguientes recomendaciones para realizar la actividad en el hogar:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Coméntale a tu niño(a) que hoy trabajaran la actividad de la dactilopintura - Coloca los materiales sobre la mesa (témperas y cartulina) - Pídele que cierre sus ojos e imagine algo lindo que desee, acompaña este momento con música suave y relajante - Luego de unos minutos pídele que abra sus ojos y que te cuente lo que ha imaginado - Proponle que elabore una pintura de lo que imaginado pero usando las témperas como lápiz y sus dedos como pinceles, acompaña este momento con música suave y relajante - Cuando ha terminado de crear su obra de arte a través de la técnica de dactilopintura, anímalo a que te cuente lo que significa su trabajo, escúchalo con atención. <ul style="list-style-type: none"> - Pregúntale ¿cómo te has sentido?, ¿qué es lo que más te ha gustado de la actividad de hoy?, ¿crees que puedes usar la técnica de la dactilopintura en otro momento?, ¿cómo y cuándo lo harías?.
<p>EVALUACIÓN: Se realizará el registro de información considerando el instrumento planteado en la experiencia de aprendizaje, el cuaderno de campo y La ficha de registro y análisis de la evidencia.</p>	

SESIÓN N° 11: “UN MURAL DE MI CUENTO FAVORITO”

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. Docente: Mg. Jenny Aparicio Crisanto
- 1.2. Fecha:
- 1.3. Grupo etáreo de los estudiantes: Niños y niñas de 5 años

II. DIMENSIONES E INDICADORES:

DIMENSIONES	INDICADORES
Forma de organización	Normas y reglas Experimentar, descubrir
Tipo de aprendizaje	Aprendizaje autónomo Aprendizaje constructivo Aprendizaje Cooperativo
Materiales y recursos	No estructurado. Técnica Embolillado
Fluidez	Generación de ideas
Originalidad	Innovador
Flexibilidad	Modificación de ideas

III. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

COMPETENCIA	PROPÓSITO DE APRENDIZAJE	PRODUCTO	EVIDENCIA
Crea proyectos desde lenguajes artísticos	Los niños y niñas desarrollan su pensamiento creativo y autonomía motora al elaborar un mural de su cuento favorito	Mural de su cuento favorito a través de la técnica del embolillado	Video mostrando cómo elabora el mural por medio de la técnica del embolillado

IV. MATERIALES A UTILIZAR

- Imágenes
- Papel crepé de diferentes colores

SECUENCIA DE ACTIVIDADES:

MOMENTO	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS
INICIO	<p>Se inicia la actividad motivando por medio de imágenes del cuento “Nunash la Bella Durmiente, realizadas bajo la técnica del embolillado” y se les pide que nos digan cómo creen que se llama y de qué creen que tratará el cuento y cómo creen que se han creado estas imágenes.</p> <p>-Se escuchan, acogen las respuestas de los niños sobre la predicción del texto y sobre cómo se han elaborado las imágenes.</p>
DESARROLLO	<p>La maestra les envía un video en el que narra el cuento “Nunash la Bella Durmiente”, haciendo uso de imágenes trabajadas bajo la técnica del embolillado.</p> <p>- Les pide a los niños y niñas que graben un pequeño video demostrando cómo realizarían la técnica del embolillado.</p> <p>-Se observan los videos identificando los niños que realizan la técnica del embolillado de manera correcta, así también se identifican a los niños y niñas que tienen dificultades para realizar la técnica del embolillado, realizando retroalimentación a partir de preguntas para que ellos identifiquen si error o brindándoles recomendaciones para que mejoren la forma de desarrollar la técnica.</p>
CIERRE	<p><u>Brindamos las siguientes recomendaciones para realizar la actividad en el hogar:</u></p> <ul style="list-style-type: none">- Coméntale a tu niño(a) que hoy trabajaran la actividad del embolillado- Pregúntale qué cuento es su preferido, escúchalo con atención- Busquen juntos una imagen de su cuento preferido en blanco y negro- Proponle a tu niño(a) que realice la técnica del embolillado sobre la imagen de su cuento preferido- Bríndale el material necesario para que realice el embolillado (papel crepé de diferentes colores)- Acompáñalo en el desarrollo de la técnica del embolillado observando que realice el movimiento pinza con sus dedos.

- Cuando ha terminado pídele que te narre con sus propias palabras su cuento favorito
- Dialoguen sobre la actividad, cómo se ha sentido y qué es lo que más le ha gustado
- Juntos busquen el espacio o ambiente que el niño desee dentro de la casa para exponer su obra de arte.

V. EVALUACIÓN:

Se realizará el registro de información considerando el instrumento planteado en la experiencia de aprendizaje, el cuaderno de campo y La ficha de registro y análisis de la evidencia.

SESIÓN N° 12: “MIS MANITOS CREATIVAS”

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. Docente: Mg. Jenny Aparicio Crisanto
 1.2. Fecha:
 1.3. Grupo etáreo de los estudiantes: Niños y niñas de 5 años

II. DIMENSIONES E INDICADORES:

DIMENSIONES	INDICADORES
Forma de organización	Normas y reglas Experimentar, descubrir
Tipo de aprendizaje	Aprendizaje autónomo Aprendizaje constructivo Aprendizaje Cooperativo
Materiales y recursos	No estructurado. Técnica Embolillado - Dactilopintura
Fluidez	Generación de ideas
Originalidad	Innovador
Flexibilidad	Modificación de ideas

III. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

COMPETENCIA	PROPÓSITO DE APRENDIZAJE	PRODUCTO	EVIDENCIA
Crea proyectos desde lenguajes artísticos	Los niños y niñas desarrollan su pensamiento creativo e innovador al elaborar pelotas de papel para jugar a encestar	Juego a encestar con pelotas elaboradas a través de la técnica de arrugado y dactilopintura	Video realizando el juego a encestar con las pelotas de papel elaboradas

IV. MATERIALES A UTILIZAR

- Papel bond
- Témperas de colores
- Tinas o cestos

SECUENCIA DE ACTIVIDADES:

MOMENTO	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS
INICIO	<p>Se inicia la actividad motivando por medio de un video preparado por la maestra en el que entona canciones para jugar con las manos, para ello se guía del video del link https://www.youtube.com/watch?v=DPA-7BQgAR8</p> <p>Invitamos a los niños y niñas a responder las preguntas: ¿sobre qué trató el video?, ¿qué hice con mis manos?, ¿para que estamos usando nuestras manos en estas actividades?.</p> <p>-Se escuchan y acogen las respuestas de los niños y niñas respondiéndoles de manera individual.</p>
DESARROLLO	<p>La maestra les envía un video en el que les muestra una hoja de papel A4, indicándoles que necesita que le ayuden a transformar esta hoja en una pelota, realizándolo con sus manos, invitándolos a que le envíen un video mostrando como ellos elaborarían la pelota con esa hoja.</p> <p>Se reciben y observan los videos que los niños y niñas envían elaborando la pelota, analizando el movimiento que realizan con sus manos para crear la pelota resaltando sus logros e identificando las dificultades que presentan, enviándoles un audio con algunas preguntas de reflexión que los ayude a identificar sus errores o enviándoles recomendaciones de cómo mejorar su trabajo.</p> <p>-La maestra les envía un video en el que los anima en casa a jugar con papeles a convertirlos en pelotas y pintarlas con la técnica de la dactilopintura para luego jugar a encestar la pelota.</p>
CIERRE	<p><u>Brindamos las siguientes recomendaciones para realizar la actividad en el hogar:</u></p> <ul style="list-style-type: none">- Busquen un lugar cómodo para realizar la actividad- Coloca a disposición de tu niño(a) papeles de diferentes blancos- Proponle que convierta las hojas en pelotas usando sus manos- Cuando las pelotas ya están elaboradas, pon a su disposición témperas de diferentes colores y anímalo(a) para que las pinte con la técnica de la dactilopintura.

- Cuando las pelotas ya estén listas, reúnan a toda la familia y participen en el juego “A encestar Pelotas”, colocando una tina o cesto y el participante se ubica sobre la línea marcada sobre el piso para lanzar la pelota intentando que caiga dentro del cesto.
- Terminado el juego en familia siéntense a dialogar a partir de las preguntas: ¿cómo te has sentido con esta actividad?, ¿qué hiciste para convertir la hoja en una pelota?, ¿cómo la pintaste?.

V. EVALUACIÓN:

Se realizará el registro de información considerando el instrumento planteado en la experiencia de aprendizaje, el cuaderno de campo y La ficha de registro y análisis de la evidencia.

SESIÓN N° 13: “CORONA O PELUCA”

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. Docente: Mg. Jenny Aparicio Crisanto
- 1.2. Fecha:
- 1.3. Grupo etáreo de los estudiantes: Niños y niñas de 5 años

II. DIMENSIONES E INDICADORES:

DIMENSIONES	INDICADORES
Forma de organización	Normas y reglas Experimentar, descubrir
Tipo de aprendizaje	Aprendizaje autónomo Aprendizaje constructivo Aprendizaje Cooperativo
Materiales y recursos	No estructurado. Técnica recortado
Fluidez	Generación de ideas
Originalidad	Innovador
Flexibilidad	Modificación de ideas

III. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

COMPETENCIA	PROPÓSITO DE APRENDIZAJE	PRODUCTO	EVIDENCIA
Crea proyectos desde lenguajes artísticos	Los niños y niñas desarrollan su autonomía motora a través de la técnica del recortado para elaborar de manera creativa una corona o peluca	Corona o peluca elaborada por el medio de la técnica del recortado	Video mostrando cómo elaboran la peluca o corona por medio de la técnica del recortado

IV. MATERIALES A UTILIZAR

- Periódico o revistas de desuso
- Tijeras punta roma
- Goma

SECUENCIA DE ACTIVIDADES:

MOMENTO	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS
INICIO	Se inicia la actividad motivando por medio de un video de la canción “A recortar”, del link https://www.youtube.com/watch?v=n-GlpbXy_xQ&t=29s Invitamos a los niños y niñas a responder las preguntas: ¿sobre qué trata la canción?, ¿ustedes saben recortar?, ¿qué usan para recortar?, ¿cómo lo hacen? -Se escuchan y acogen las respuestas de los niños y niñas respondiéndoles de manera individual.
DESARROLLO	La maestra les envía un video en el que les muestra un periódicos o revistas y les dice que desea convertir esta estos en coronas o pelucas usando las tijeras, preguntándoles ¿cómo creen que lo puedo hacer?. Escucha sus respuestas y les agradece, resaltando aquellas que se acercan a la forma cómo hacer una peluca o corona con estos materiales. Luego les envía otro video donde les muestra cómo realizar la peluca o corona y colocándosela sobre su cabeza, la misma que quedará como la siguiente imagen



Luego se les propone a los niños y niñas jugar a casa a crear una peluca o corona para ellos siguiendo los procedimientos que se les ha mostrado en el video, haciendo uso de periódicos, revistas que ya no usen y tijeras punta roma.

CIERRE **Brindamos las siguientes recomendaciones para realizar la actividad en el hogar:**

- Dibuja líneas dejando un margen al borde, de un par de dedos.
- Ahora es el momento que tu pequeñín se entretenga recortando sin llegar al final para obtener un montón de tiras unidas.
- Colócalo alrededor de la cabeza de tu niño(a) y pega los extremos con cinta adhesiva.

V. EVALUACIÓN:

Se realizará el registro de información considerando el instrumento planteado en la experiencia de aprendizaje, el cuaderno de campo y La ficha de registro y análisis de la evidencia.

SESIÓN N° 14: “MOUNSTRITOS CON PLASTILINAS Y PAJITAS”

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. Docente: Mg. Jenny Aparicio Crisanto
- 1.2. Fecha:
- 1.3. Grupo etáreo de los estudiantes: Niños y niñas de 5 años

II. DIMENSIONES E INDICADORES:

DIMENSIONES	INDICADORES
Forma de organización	Normas y reglas Experimentar, descubrir
Tipo de aprendizaje	Aprendizaje autónomo Aprendizaje constructivo Aprendizaje Cooperativo
Materiales y recursos	No estructurado. Técnica recortado
Fluidez	Generación de ideas
Originalidad	Innovador
Flexibilidad	Modificación de ideas

III. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

COMPETENCIA	PROPÓSITO DE APRENDIZAJE	PRODUCTO	EVIDENCIA
Crea proyectos desde lenguajes artísticos	Los niños y niñas desarrollan su pensamiento creativo y autonomía motora al elaborar mostritos con la técnica del modelado y del recortado	Mostritos elaborados con la técnica del recortado y modelado	Video elaborando los mostritos con la técnica del recortado y modelado

IV. MATERIALES A UTILIZAR

- Plastilinas de diferentes colores
- Cañitas de tomar de diferentes colores
- Tijeras punta roma

SECUENCIA DE ACTIVIDADES:

MOMENTO	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS
INICIO	<p>Se inicia la actividad motivando por medio de un video del canticuentos “El monstruo de la laguna” del link https://www.youtube.com/watch?v=UQW1C8j0FZo</p> <p>Invitamos a los niños y niñas a responder las preguntas: ¿sobre qué trata la canción?, ¿qué hacía el mostro de la laguna?, ¿cómo crees que es un mostro?, ¿alguna vez has hecho un mostro?, ¿cómo lo has hecho?</p> <p>-Se escuchan y acogen las respuestas de los niños y niñas respondiéndoles de manera individual, resaltando sus comentarios sobre su experiencia de crear mostros.</p>
DESARROLLO	<p>La maestra les envía un video en el que les muestran los materiales que necesitarán para crear su mostro como lo son plastilinas de diferentes colores, cañitas de tomar y tijeras y se les pregunta ¿creen que con estos materiales podemos hacer un mostro?, ¿cómo lo harían?</p> <p>Se acogen las propuestas de los niños sobre cómo crear un mostro con esos materiales y se les agradece por su participación.</p> <p>Se les envía un video grabado por la maestra en el que les muestra el procedimiento a seguir para crear un mostro de la laguna, quedando de la siguiente manera</p>



Se les pide a los niños y niñas que comenten qué procedimiento se siguió para crear al mostro de la laguna con estos materiales

Se escuchan los audios de los niños y se les responde a todos resaltando y recordando el procedimientos seguido paso a paso y se les propone que el casa jueguen con su familia a crear mostros siguiendo el mismo procedimiento

CIERRE

Brindamos las siguientes recomendaciones para realizar la actividad en el hogar:

- Necesitamos solamente plastilina, cañitas y tijeras.
- Tu niño(a) crea una bola cuadrada o bola deforme para dar cuerpo a nuestro monstruito
Después le incorpora las patas-púas-pinchos, recortando como desee las cañitas y la imaginación hará el resto...

V. EVALUACIÓN:

Se realizará el registro de información considerando el instrumento planteado en la experiencia de aprendizaje, el cuaderno de campo y La ficha de registro y análisis de la evidencia.

SESIÓN N° 15: “UN ARCOÍRIS PERFECTO”

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. Docente: Mg. Jenny Aparicio Crisanto
- 1.2. Fecha:
- 1.3. Grupo etáreo de los estudiantes: Niños y niñas de 5 años

II. DIMENSIONES E INDICADORES:

DIMENSIONES	INDICADORES
Forma de organización	Normas y reglas Experimentar, descubrir
Tipo de aprendizaje	Aprendizaje autónomo Aprendizaje constructivo Aprendizaje Cooperativo
Materiales y recursos	No estructurado. Técnica recortado
Fluidez	Generación de ideas
Originalidad	Innovador
Flexibilidad	Modificación de ideas

III. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

COMPETENCIA	PROPÓSITO DE APRENDIZAJE	PRODUCTO	EVIDENCIA
Crea proyectos desde lenguajes artísticos	Los niños y niñas desarrollan su pensamiento creativo e innovador a través de la técnica del recortado para elaborar un arcoíris	Arcoíris de papeles de colores elaborado por medio de la técnica del recortado	Video mostrando la elaboración del arcoíris por medio de la técnica del recortado

IV. MATERIALES A UTILIZAR

- Hojas de diferentes colores
- Goma
- Tijeras punta roma

SECUENCIA DE ACTIVIDADES:

MOMENTO	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS
INICIO	<p>Se inicia la actividad motivando por medio de un video de la canción “Los colores del arcoíris” del link https://www.youtube.com/watch?v=00wl8wjQyqk</p> <p>Invitamos a los niños y niñas a responder las preguntas: ¿sobre qué trata la canción?, ¿qué colores tiene el arcoíris?, ¿cómo es un arcoíris?, ¿qué forma tiene el arcoíris?, ¿es fácil o difícil hacer un arcoíris?</p> <p>-Se escuchan y acogen las respuestas de los niños y niñas respondiéndoles de manera individual, resaltando sus comentarios sobre si es fácil o difícil hacer un arcoíris</p>
DESARROLLO	<p>La maestra les envía un video en el que les muestran sus manos con las pulseras de papel que ha elaborado con los colores del arcoíris y les pregunta ¿cómo creen que he hecho estas pulseras con los colores del arcoíris?, ¿qué materiales creen que usé?, ¿ustedes las pueden hacer?, ¿cómo lo harían?.</p> <p>-Se escuchan las respuestas de los niños y se les envía un audio retroalimentando indicándoles el procedimiento que se siguió para elaborar las pulseras.</p> <p>-También se les envía un video preparado por la maestra donde les indica que ahora les enseñará a realizar con papeles de colores un arcoíris, mostrándoles los materiales y detallando el procedimiento mientras lo realiza, quedando al final el arcoíris de la siguiente manera.</p>



Se les anima en casa a jugar recortando papeles de colores para crear sus pulseras arcoíris y a crear uno como el que ha creado la maestra.

CIERRE

Brindamos las siguientes recomendaciones para realizar la actividad en el hogar:

Para la elaboración de la pulsera

-Bríndales cartulinas de los colores del arcoíris

-Permíteles que las recorte en forma rectangular al grosor que él desee

-Luego proponle que decore las tiras rectangulares que ha recortado como desee, usando los materiales que desee y tenga dentro de casa

-Ahora anímalo a que se coloque las pulseras y juegue a bailar la canción del video compartido al inicio de la actividad.

Para la elaboración del arcoíris

Un arcoíris maravilloso... y tan simple de hacer como recortar seis círculos de diferente tamaño y color (rojo, naranja, amarillo, verde, azul, morado).

Se pegan para que todos queden centrados y ahora viene el truquito: que realice un corte por la mitad... y ya tenemos dos arcoíris.

V. EVALUACIÓN:

Se realizará el registro de información considerando el instrumento planteado en la experiencia de aprendizaje, el cuaderno de campo y La ficha de registro y análisis de la evidencia.

SESIÓN N° 16: “CARRERA DE PEGATINAS”

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. Docente: Mg. Jenny Aparicio Crisanto
- 1.2. Fecha:
- 1.3. Grupo etáreo de los estudiantes: Niños y niñas de 5 años

II. DIMENSIONES E INDICADORES:

DIMENSIONES	INDICADORES
Forma de organización	Normas y reglas Experimentar, descubrir
Tipo de aprendizaje	Aprendizaje autónomo Aprendizaje constructivo Aprendizaje Cooperativo
Materiales y recursos	No estructurado. Técnica recortado
Fluidez	Generación de ideas
Originalidad	Innovador
Flexibilidad	Modificación de ideas

III. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

COMPETENCIA	PROPÓSITO DE APRENDIZAJE	PRODUCTO	EVIDENCIA
Crea proyectos desde lenguajes artísticos	Los niños y niñas desarrollan su pensamiento creativo e innovador a través de la creación de fichas para realizar carreras de pegatinas	Fichas elaboradas para carreras de pegatinas	Video mostrando el juego de carreras de pegatinas con las fichas creadas

IV. MATERIALES A UTILIZAR

- Cartulinas de diferentes colores
- Stiker
- Tijeras punta roma

SECUENCIA DE ACTIVIDADES:

MOMENTO	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS
INICIO	<p>Se inicia la actividad motivando por medio de un video preparado por la maestra en el que les muestra que ha realizado diferentes caminos sobre el piso, caminos rectos y curvos con tizas y muestra como ella se traslada caminando, corriendo, gateando por esos caminos. El video termina con la maestra sentada sobre el piso realizando las preguntas: ¿a qué he jugado?, ¿cómo eran los caminos por los que me he trasladado?, ¿alguna vez han jugado de esa manera?, ¿cómo se han sentido?</p> <p>-Se escuchan y acogen las respuestas de los niños y niñas respondiéndoles de manera individual, de acuerdo a sus comentarios.</p>
DESARROLLO	<p>La maestra les envía una foto y les pide que le respondan las preguntas ¿cómo creen que podemos elaborar este material?, ¿cómo usaríamos las tijeras en este trabajo?</p> <p>Se escuchan los audios con las respuestas de los niños y niñas, resaltando los comentarios sobre cómo creen que podemos usar las tijeras en este material.</p>



La maestra les envía un video grabado por ella en el que les muestra cómo elaborar dicho material y disfrutar usando las tijeras recortando los caminos.

Así mismo los invita a elaborar con apoyo de la familia el mismo material para divertirse recortando los caminos

CIERRE

Brindamos las siguientes recomendaciones para realizar la actividad en el hogar:

Elige tres o cuatro cartulinas, de distintos colores para que sea más atractivo.

Haz unos rectángulos con ellas.

Permite a tu niño(a) pegar unos cuatro stickers sobre rectángulos.

Dibuja un camino desde un extremo de la cartulina hasta el otro, bordeando los stickers... y es el momento de recortar.

V. EVALUACIÓN:

Se realizará el registro de información considerando el instrumento planteado en la experiencia de aprendizaje, el cuaderno de campo y La ficha de registro y análisis de la evidencia.