



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

**LA DRAMATIZACIÓN PARA DESARROLLAR LA
CREATIVIDAD EN PREESCOLARES DE 5 AÑOS DE
LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PARTICULAR
MUNDO DE COLORES-DISTRITO DE CASTILLA-
PIURA, 2020**

**TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE
LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL**

AUTOR

BORRERO CERA, JILMA SUGEY

ORCID: 0000-0002-9996-1236

ASESOR

TAMAYO LY, CARLA CRISTINA

ORCID: 0000-0002-4564-4681

PIURA – PERÚ

2023

EQUIPO DE TRABAJO

AUTOR

Borrero Cera, Jilma Sugey

ORCID: 0000-0002-9996-1236

Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Estudiante de Pregrado,

Chimbote, Perú

ASESOR

Tamayo Ly Carla Cristina

ORCID: 0000-0002-4564-4681

Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Facultad de Derecho y

Humanidades, Escuela Profesional de Educación, Chimbote, Perú

JURADO

Valenzuela Ramírez, Guissenia Gabriela

ORCID: 0000-0002-1671-5532

Taboada Marin, Hilda Milagros

ORCID: 0000-0002-0509-9914

Palomino Infante, Janeth Magali

ORCID: 0000-0002-0304-2244

HOJA DE FIRMA DEL JURADO Y ASESOR

Valenzuela Ramírez, Guissenia Gabriela
Presidente

Taboada Marin, Hilda Milagros
Miembro

Palomino Infante, Janeth Magali
Miembro

Tamayo Ly, Carla Cristina
Asesor

DEDICATORIA

Dedico esta tesis a Dios por permitirme estar con él siempre y nunca abandonarme, a mi familia, quienes son mi motor para seguir adelante quienes, con su amor, apoyo, y paciencia me ayudaron a cumplir uno de mis sueños, gracias por darme la fuerza cuando estaba a punto de caer y no dejarme sola.

Y por último dedico esta tesis, a todas mis queridas amigas quienes me apoyaron cuando no tenía ánimo de continuar en los momentos difíciles, gracias las llevo siempre en mi corazón.

Jilma Sugey Borrero Cera

AGRADECIMIENTO

Agradezco infinitamente a mi Dios, quien
con su amor me llena de muchas
bendiciones, a toda mi familia por su apoyo
incondicional.

Un especial agradecimiento a las
autoridades y docentes de mi casa de
estudio Uladech, a mi profesor quien
me acompañó desde el inicio, y que
hizo posible culminar esta meta. A
todas mis amistades que de una u otra
forma me ayudaron con cada palabra
de aliento.

RESUMEN

Hoy en día muchos niños son pocos originales y no elaboran diseños novedosos, debido a la escasa estimulación en la creatividad, por ello el objetivo general de la presente investigación es determinar de qué manera la dramatización desarrolla la creatividad en preescolares de 5 años de la Institución Educativa Particular Mundo de Colores- Distrito de Castilla – Piura, 2020. La investigación empleó una metodología de enfoque cuantitativo, de tipo aplicada, con un nivel explicativo de diseño pre experimental – transeccional. Empleándose como técnica la observación y como instrumento la lista de cotejo. Se evaluó a una muestra de 10 niños de 5 años. Como resultado se obtuvo que el 50% de los niños, se encuentran en nivel proceso y el otro 50% en inicio antes de la aplicación de la estrategia; frente a ello se aplicó la dramatización como estrategia didáctica donde la creatividad en el post test mejoró a un 90%. Es así que se concluye que el programa basado en la dramatización desarrolla significativamente la creatividad en niños de 5 años de la Institución Educativa Particular Mundo de Colores- Distrito de Castilla – Piura

Palabras clave: Creatividad, dramatización, estrategia y originalidad.

ABSTRACT

Today many children are few original and do not develop innovative designs, due to low stimulation, therefore the general objective of this research is to determine how dramatization develops creativity in 5-year-old preschoolers of the Mundo Particular Educational Institution. de Colores-Distrito de Castilla - Piura, 2020. The research used a quantitative approach methodology, of an applied type, with an explanatory level of pre-experimental - transactional design. Using observation as a technique and the checklist as an instrument. A sample of 10 5-year-old children was evaluated. As a result, it was obtained that 50% of the children are at the process level and the other 50% at the beginning before the application of the strategy; Against this, dramatization was applied as a didactic strategy where creativity in the post test improved to 90%. Thus, it is concluded that the program based on dramatization significantly develops creativity in 5-year-old children.

Keywords: Creativity, dramatization, strategy and originality

CONTENIDO

1. Carátula.....	i
2. Equipo De Trabajo.....	ii
3. Hoja de firma del jurado y asesor... ..	iii
4. Dedicatoria.....	iv
5. Agradecimiento.....	v
6. Resumen.....	vi
7. Abstract.....	vii
8. Contenido.....	viii
9. Índice de figuras	ix
10. Índice de tablas	x
I. Introducción.....	1
Ii. Revisión de literatura.....	16
2.1. Antecedentes	16
2.1.1. Internacional	16
2.1.2. Nacional	18
2.1.3. Local	20
2.2. Bases Teóricas De La Investigación	12
2.2.1. Creatividad.....	12
2.2.1.1. Definición de creatividad	12
2.2.1.2. Fases de la creatividad	13
2.2.1.3. Desarrollo de la creatividad en la fase escolar	14
2.2.1.4. Enfoques de la creatividad	15

2.2.1.5. La creatividad desde el enfoque psicométrico	16
2.2.1.6. Teoría de la creatividad.....	18
2.2.2. Dramatización	19
2.2.2.1. Objetivos de la dramatización.....	20
2.2.2.2. Características de la dramatización.....	20
2.2.2.3. Elementos de la dramatización	21
2.2.2.4. Dimensiones de la dramatización	21
2.2.2.5. Teoría de la dramatización.....	22
2.2.2.6. La dramatización como estrategia	23
III. Hipótesis	24
IV. Metodología.....	25
4.1. Tipo y nivel de la investigación	25
4.2. Diseño de la investigación	36
4.3. Población y muestra:.....	26
4.3.1. Población	26
4.3.2. Muestra	27
4.4. Definición y operacionalización de las variables e indicadores.....	28
4.5. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	31
4.5.1. Técnica: observación	31
4.5.2. Instrumento: lista de cotejo.....	31
4.6. Plan de análisis.....	32
4.7. Matriz de consistencia.....	34
4.8. Principios éticos	35

	x
V. Resultados.....	37
5.1. Resultados.....	37
5.2. Análisis de resultados	44
VI. Conclusiones.....	49
Aspectos complementarios	48
Referencias bibliográficas.....	52
Anexos	58
Anexo 1. Instrumento de recolección de datos	58
Anexo 2. Validación del experto de recolección de datos	59
Anexo 3. Oficio de permiso para la recolección de datos.....	68
Anexo 4. Formato del consentimiento informado	69
Anexo 5. Sesiones de aprendizaje.....	72

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 Nivel de la Creatividad en niños a través de un pre test	37
Figura 2 Resultados de sesiones de aprendizajes	40
Figura 3 Nivel de la Creatividad en niños a través de un post test	41
Figura 4 Nivel de la Creatividad en niños de 5 años a través de un pre y post test.....	42

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Distribución de la población tabla	26
Tabla 2 Muestra de los estudiantes	27
Tabla 3 Matriz de operacionalización de las variables	28
Tabla 4 Matriz de consistencia	34
Tabla 5 Nivel de la Creatividad en niños de 5 años a través de un pre test	37
Tabla 6 Nivel total de participación de niños de 5 años al aplicar las actividades de la dramatización como recurso didáctico	39
Tabla 7 Nivel de la Creatividad en niños de 5 años a través de un post test..	41
Tabla 8 Nivel de la Creatividad en niños a través de un pre y post test.....	42
Tabla 9 Prueba de normalidad	40
Tabla 10 Prueba de Wilcoxon de los rangos con signo	43
Tabla 11 Estadísticos de prueba ^a	43

I. INTRODUCCIÓN

En los primeros años de edad los niños no saben diferenciar entre el mundo exterior y la fantasía, dejándose llevar por su creatividad, siendo la misma la que les permitirá vincularse con su entorno, potenciar habilidades, integrarse y captar conocimientos. Es en el colegio donde el niño pone en práctica todo lo aprendido en casa, es por esto que este debe orientar habilidades, despertar nuevos estímulos e intereses, trabajando en conjunto con los padres haciéndolos partícipes de desarrollo educativo de sus hijos. A nivel internacional, en una investigación realizada por Avalos, (2016) en México se llegó a la conclusión que la creatividad tiene bajos niveles en los niños de preescolar esto debido a que no son estimulados de manera adecuada en el colegio que es el lugar donde el niño pone en práctica todo lo aprendido en casa, es por esto que los docentes deben orientar habilidades, despertar nuevos estímulos e intereses, para desarrollar la creatividad.

Al respecto Corte (2017) refiere que la UNESCO precisa que en los seres humanos tienen potencialidades creadoras, cada individuo puede expresarse creativa y artísticamente y participar en la vida de la comunidad. Enfatiza que desde edades tempranas se puede estimular la creatividad en espacios comunicativos, de afectos, libertad de expresión sin represión ni censura que los docentes deben establecer las estrategias para alcanzar tales propósitos.

A nivel nacional, las investigaciones revisadas como las de Castro y Gastañaduy (2017), Matos (2016), Ministerio de Educación de Perú (2015), dan cuenta que los problemas que presentan los niños del nivel inicial acerca de la creatividad revelan deficiencias en los educandos, lo cual se corrobora con los resultados del diagnóstico de entrada aplicado en la práctica pedagógica al

corroborar que, los niños no se expresan libremente en las clases, presentan falta de originalidad en las actividades que realizan, se observan inseguros, dependientes del docente y en general con dificultades en el desarrollo de las habilidades creativas.

Esta problemática no es ajena a lo que sucede en la I.E.P Mundo De Colores, Distrito De Castilla, Piura, puesto que se evidencia que todos los niños presentan falta de originalidad en las actividades que realizan, se observan inseguros, dependientes del docente y en general con dificultades en el desarrollo de las habilidades creativas. Además, estos niños provienen de familias disfuncionales, falta de reglas y normas dentro de su hogar; siendo estos demostrados en el ámbito educativo, donde se observaron preescolares, escasos de habilidades creativas, posiblemente a muchos factores socioculturales. Por ende, estos posibles resultados, ayudarían a que los docentes planteen estrategias para intervenir. Es por ende que se trabajó la dramatización como estrategia didáctica con el fin de notar las mejorías de la creatividad.

Frente a ello se planteó el siguiente enunciado: ¿De qué manera la dramatización desarrolla la creatividad en preescolares de 5 años de la Institución Educativa Particular Mundo de Colores-Distrito de Castilla – Piura, 2020?, para darle pase al siguiente objetivo general: Determinar de qué manera la dramatización desarrolla la creatividad en preescolares de 5 años de la Institución Educativa Particular Mundo de Colores-Distrito de Castilla – Piura, 2020, teniendo en cuenta los siguientes objetivos específicos: Evaluar la creatividad en preescolares de 5 años de la Institución Educativa Particular Mundo de Colores-Distrito de Castilla – Piura, 2020. mediante un pre test; Aplicar un programa de

dramatización para mejorar la creatividad en preescolares de 5 años de la Institución Educativa Particular Mundo de Colores-Distrito de Castilla – Piura, 2020, Evaluar la creatividad en preescolares de 5 años de la Institución Educativa Particular Mundo de Colores-Distrito de Castilla – Piura, 2020. mediante un post test y Comparar el nivel de la creatividad antes y después de la aplicación de la dramatización en niños de 5 años de la Institución Educativa Particular Mundo de Colores-Distrito de Castilla – Piura, 2020.

Este trabajo de investigación se justificó en los fundamentos teóricos porque se basarán la teoría Torrance (1981) para definir la creatividad y la teoría de Piaget (1994) para definir la dramatización, también se hará uso de antecedentes nacionales, locales e internacionales. Fue de aporte metodológico, porque se usará como instrumento la lista de cotejo para valorar en sí y no, para conocer el nivel en el que se encuentra la variable dependiente creatividad antes de la aplicación de la estrategia. Se trabajó el aporte práctico porque brindó información a los docentes y futuros educadores sobre la creatividad utilizando como estrategia la dramatización, lo que ayudará a la independencia de los niños a la hora de llevar a cabo diferentes acciones. Asimismo, la confianza o la seguridad se originan a partir de lo que los niños saben o aprenden a hacer a través de sus capacidades, a partir de sus talentos.

Así mismo esta investigación empleó una metodología de tipo aplicada, de nivel explicativo, diseño pre experimental y de enfoque cuantitativo, porque se aplicó un programa basado en la dramatización en la mejora de la creatividad explicando la relevancia de esta estrategia a un grupo con dificultades en la creatividad. Además, se trabajó con una lista de cotejo, siendo aplicada a través de

la técnica de la observación, siendo aplicada a 10 niños de 5 años de inicial.

Teniendo como resultados que estos niños tienen un 50% en nivel proceso y un 50% en inicio en su desarrollo de la creatividad antes de la aplicación de la estrategia de dramatización; luego de ellos se aplicó la estrategia, mostrando una eficacia relevante, debido que en el post test 90% de los niños llegaron a logro, mostrando un nivel de creatividad eficaz. En conclusión, se puede observar que existen diferencias significativas, por el cual se concluye que el programa basado en la dramatización tiene eficacia en la creatividad a un 0.000 siendo este menor de $p < 0.01$.

II. REVISIÓN DE LA LITERATURA

2.1. Antecedentes

2.1.1. Internacional

Torres (2021) en su estudio: Dramatización y desarrollo de la expresión corporal en educación virtual en niños de preescolar. El objetivo de esta investigación fue analizar la importancia de la dramatización en el desarrollo de la expresión corporal. La metodología de investigación fue la revisión sistemática de la literatura, con un enfoque de tipo cualitativo, de carácter descriptivo – explicativo. La búsqueda se realizó en fuentes bibliográficas como tesis, artículos científicos, ubicadas en base de datos de Scopus, Redalyc, UNIR, Dialnet, Scielo entre otros, sobre conceptos y relaciones entre criterios. Los resultados permitieron identificar y analizar categorías que explican que la dramatización contribuye al desarrollo corporal expresivo de los niños. Se ofrece a docentes una propuesta de actividades orientadoras que benefician a los niños en el desarrollo de destrezas dramáticas para la expresión corporal, según las categorías identificadas. Se concluye que la dramatización puede ser utilizada como instrumento pedagógico para el desarrollo de la expresión corporal por lo que se recomienda incorporarla en los ambientes de aprendizajes dinámicos a través de las Tics, que permitan al niño transmitir emociones, sentimientos y valores.

Pilachanga (2019) en su tesis maestra La dramatización y su incidencia en

el desarrollo de la creatividad e imaginación de los niños y niñas de la Unidad Educativa Bolívar - Ecuador, se planteó como objetivo determinar la incidencia de la dramatización en el desarrollo de la creatividad e imaginación de los niños y niñas de la Unidad Educativa Bolívar del cantón Ámbato. Su metodología fue de tipo acción, descriptiva, de enfoque cuali-cuantitativo, nivel explorativo – correlacional. 54 niños y 3 docentes conformaron su población muestral. Utilizó la observación y la encuesta como técnicas, y como instrumentos, la lista de cotejo y el cuestionario respectivamente. El análisis de los resultados obtenidos, en el pre test estableció un nivel bajo (6.68 %) y después de aplicada la estrategia se obtuvo un nivel alto (34.11 %). El estudio concluyó que la dramatización contribuye a desarrollar el lenguaje corporal, verbal y musical fortaleciendo el desarrollo cognoscitivo y motriz de los niños, por lo que debe ser considerada como una herramienta de importancia y como soporte a la labor docente en el aula del nivel inicial.

Panata (2020) estudio para obtener el título de Licenciada en Ciencias de la Educación, tesis denominada: La dramatización como estrategia didáctica para fomentar el pensamiento creativo de los estudiantes de la escuela República de Colombia del Cantón Saquisilí Ambato – Ecuador, tuvo como objetivo analizar la incidencia de la dramatización como estrategia didáctica en el pensamiento creativo de los estudiantes. La metodología empleada fue de tipo campo, bibliográfica - documental con un enfoque cuantitativo y de nivel descriptivo. Se tuvo como población muestral 37 estudiantes, utilizando como técnica para la recolección de información el Test de Torrance. Para procesar la información

utilizó el software R Project así como de la prueba estadística T de Student. Los resultados obtenidos mostraron un incremento de la creatividad de los estudiantes de un 13% inicial a un 41% final. La investigación concluyó que la dramatización como estrategia didáctica incide en el desarrollo del pensamiento creativo en los estudiantes.

2.1.2. Nacional

Ramos y Velásquez (2021) en su tesis: La dramatización con cuentos infantiles para mejorar la expresión oral en los niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa Inicial N°248 Barrio Magisterial Puno. Como objetivo demostrar cómo influye la dramatización con cuentos infantiles en la mejora de la expresión oral en los niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa Inicial N°248 Barrio Magisterial – Puno, 2021; para ello fue necesario emplear el método de investigación de enfoque cuantitativo y diseño cuasi experimental con pre y post prueba; la población fueron los niños de 3 años de la I.E.I. N°248, con un grupo control de 18 estudiantes y un grupo experimental de 21 niños; como la observación y como instrumento la guía de observación. Los principales resultados demostraron la influencia de manera positiva y significativa de la dramatización con cuentos infantiles, por la significancia igual a 0.000, en la expresión oral de los niños de 3 años; asimismo los resultados descriptivos demostraron mejoras en los niveles de las diferentes dimensiones de la expresión oral, siendo que en la elocución pasó de un nivel bajo (52.4%) a un buen nivel (61.9%), lo mismo ocurre en la fluidez verbal donde el 95.2% tenían un mal nivel y luego de la dramatización el 61.9% mejoró a un nivel regular y el 28.6% a un

nivel bueno, por último en la pronunciación se mejoró del 57.1% en nivel regular a 42.9% a nivel bueno.

Mechan (2020), en su tesis titulada: Juego en sectores para potenciar la creatividad en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N°008 - La Victoria, Lima, Perú. Tuvo como objetivo determinar los efectos del juego en sectores para potenciarla creatividad en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N°008 - La Victoria, Lima, Perú. Trabajando una metodología de tipo aplicada, nivel explicativo, diseño pre experimental y enfoque cuantitativo, además se trabajó con una población muestral de 30 niños, a quienes se les aplicó un test de pensamiento creativo y como técnica la observación. El nivel de la creatividad fue en inicio con 77%, luego se aplicó la estrategia de los juegos en sectores, mejorando la variable creatividad a un 97% en logro esperado. Concluyendo que la aplicación de los juegos en sectores potencia la creatividad a un nivel de sig. 0,000 siendo esta menor de $p < 0,05$.

Chávez (2019), en su tesis para obtener el título profesional de Licenciada en Educación Inicial, titulada: La dramatización para desarrollar la creatividad en niños de 5 años de la Institución Educativa Los Amiguitos Carabayllo 2018 – Lima; tuvo como objetivo demostrar la influencia de la dramatización para desarrollar la creatividad en los niños de 5 años de la Institución Educativa Los Amiguitos. La investigación fue de tipo aplicada con enfoque cuantitativo, se utilizó el método hipotético-deductivo y un diseño cuasi experimental. La población estuvo conformada por 51 niños. Utilizó la observación como técnica y como instrumento la lista de cotejo. De los resultados obtenidos se observó que en

pre test se alcanzó una media de 54.80 % mientras que en el post test la media fue de 62.08% lo que evidenció la eficacia del experimento. El estudio concluyó que la dramatización influye significativamente para desarrollar la creatividad en los niños de 5 años de la Institución Educativa Los Amiguitos.

Ruiz (2019) en su tesis para obtener el título profesional de Licenciada en Educación Inicial y Arte La dramatización de cuentos costumbristas y el desarrollo de la creatividad en niños y niñas de 5 años de edad de la I.E.P. Juan Pablo II del distrito de Zarumilla – Tumbes tuvo como objetivo general determinar el nivel de relación existente entre la dramatización de cuentos costumbristas y el desarrollo de la creatividad. La investigación fue de tipo no experimental, transeccional o transversal con un enfoque cuantitativo. La muestra estuvo conformada por 24 estudiantes de 5 años de edad. Utilizó como técnica para la recolección de información, la observación y como instrumento la lista de cotejo. El análisis de los resultados obtenidos permitió establecer de manera general, que los niños en hasta un 75.8% lograron un nivel alto de desarrollo de la creatividad, nivel que se repitió en cada una de las dimensiones de la variable creatividad; un 16.7% alcanzó un nivel moderado; mientras que solo un 4.2% un nivel bajo. La investigación llegó a la conclusión que existe una relación significativa entre la dramatización de cuentos costumbristas y el desarrollo de la creatividad, puesto que su aplicación permitió un mejor desarrollo de la creatividad en los niños.

Torres (2019), en su tesis de segunda especialidad en Educación Inicial de Educación Básica Regular Dramatizaciones para mejorar la creatividad en los niños y niñas de 3 años de la I.E. 80915 - El Pallar - Huamachuco - Sánchez Carrión 2018 – Trujillo; se planteó como objetivo mejorar la creatividad mediante la

dramatización en los niños y niñas de 3 años. La investigación fue de tipo acción educativa contó con una muestra de 12 niños. Utilizó la observación como técnica y la lista de cotejo como instrumento. Los resultados obtenidos en el pre test arrojaron que el nivel de creatividad en el 85% de los estudiantes era bajo y el post test arrojó que el 100% de los estudiantes alcanzó un nivel alto luego de la aplicación de talleres de dramatización que permitieron a los niños desarrollar su creatividad y mejorar su expresión oral, su seguridad y confianza, y su independencia al actuar; por lo que la investigación concluyó que la creatividad de los estudiantes mejoró significativamente en todas sus dimensiones a partir del uso de la dramatización en el aula de clases.

2.1.3. Local

Palacios y Ruiz (2019), en su investigación Diagnóstico de la creatividad de los niños de 4 años de la Institución Educativa Particular Rafaela de la Pasión Veintimilla – Castilla, 2019, tuvo como objetivo describir las características de la creatividad de los niños de 4 años de la Institución Educativa Parroquial Madre Rafaela de la Pasión Veintimilla, Castilla. Para su realización, se trabajó bajo el enfoque cuantitativo, de diseño descriptivo, tomando como muestra los catorce niños de 4 años de la Educativa Particular Rafaela de la Pasión Veintimilla, Castilla. Se aplicó una lista de cotejo para recepcionar información del nivel de creatividad, los datos fueron procesados en tablas de Excel para posteriormente trabajar en el programa estadístico SPSS. Los principales resultados fueron: El 50% de los niños tienen un nivel de creatividad de logro destacado, además en las dimensiones de la creatividad el 50% de los niños tienen un nivel de originalidad de logro previsto, asimismo el 50% de los niños tienen un nivel de elaboración en

proceso, también se halló que el 64,3% de los niños presentan un nivel de logro previsto en el desarrollo de la fluidez, y finalmente la mitad de los niños presentan un nivel de proceso de la flexibilidad en su creatividad. Se concluye que la mitad del grupo evaluado se encuentra dentro de lo establecido para el desarrollo de la creatividad según su edad.

Panta (2020) en su tesis la Dramatización como estrategia para desarrollar la creatividad en niños de 5 años de la Institución Educativa Estrellitas de Belén – Paita; 2019. tuvo como objetivo determinar de qué manera la dramatización como estrategia desarrolla la creatividad en niños de 5 años. La metodología fue de tipo aplicada, nivel explicativo y diseño pre experimental, la muestra estuvo conformada por 19 niños. Utilizó como técnica la observación directa y como instrumento la lista de cotejo. De los resultados obtenidos, tanto en el pre como post test, se observaron claras diferencias en el desarrollo de la creatividad, evidenciándose que en el nivel Inicio, de un 52.63% que mejoró a un 84.21 % en logro gracias a la dramatización. Para la contrastación de la hipótesis planteada, se aplicó la prueba paramétrica T de Student, que arrojó un valor de probabilidad (0,000) inferior al nivel de significancia admitido (0,05), lo que avaló dar por aceptada la hipótesis alterna y rechazar la hipótesis nula. La investigación llegó a la conclusión que, la estrategia utilizada a partir del uso de la dramatización permitió desarrollar de manera significativa la creatividad.

Rondoy (2018), en su tesis para obtener el título de Licenciada en Educación Inicial La dramatización y el pensamiento creativo de los niños de 5 años de la I.E N°512 – Sullana; tuvo como objetivo determinar cómo influye la

dramatización en el desarrollo del pensamiento creativo de los niños de 5 años de la I.E N°512. La investigación fue de diseño no experimental - transeccional, descriptivo correlacional. Utilizó la observación, y la lista de cotejo debidamente validada por juicio de expertos. La muestra fue de 30 niños. Los resultados obtenidos demostraron que la aplicación de la dramatización permitió mejorar los niveles de desarrollo de la creatividad, por lo que la investigación concluyó que la dramatización ayuda a desarrollar el pensamiento creativo en los niños de 5 años de la I.E. N°512 recomendando su uso en actividades de los niños.

2.2. Bases teóricas de la investigación

2.2.1. Creatividad

2.2.1.1. Definición de creatividad

La creatividad es la capacidad de toda persona para crear, diseñar y proponer soluciones para resolver problemas. Para este autor implica la intervención de los componentes cognitivo y afectivo, que están íntimamente relacionados y ambas dirigen el actuar de la persona y éstas se manifiestan a través de las actividades humanas, tales como artísticas, pinturas, musicales, dramas, ciencia, entre otras (Vygotsky, 1981).

Esta como un proceso de sensibilizar a las personas, y los lleva a detectar los problemas y buscar soluciones, así como a plantearse hipótesis, hasta llegar a comprobarlas, y tomar decisiones para modificarlas si es necesario (Torrance, 1981).

Con base a lo que los autores anteriores señalan, se puede decir que la creatividad ha recibido múltiples significados. Los filósofos y teólogos han

discutido sobre este tema, dándole un sentido misterioso, mientras que los psicólogos han planteado varias definiciones.

A pesar de las teorías postuladas por diversas corrientes, las más relevantes son aquellas que se comprueban con el método científico.

2.2.1.2. Fases de la creatividad

Wallas (2014), describe las siguientes fases de la creatividad:

a) La etapa de preparación:

En esta etapa se requiere del pensar sobre lo que se desea hacer, analizando los problemas que puedan surgir planteando soluciones, por tanto, esta fase es llamada también como cognición.

Ahora, ¿qué sucede si no se hallan soluciones?, en este caso lo que se busca es que se planteen distintas soluciones a partir de diferentes enfoques y mezclando diferentes perspectivas.

Se intenta describir las cualidades de los problemas presentados en su medio, empleándose la concentración para pensar sobre lo que se quiere intervenir.

b) La etapa de incubación

Aquí el problema aún se mantiene en la mente, es como si el problema estuviera estancado, prestando atención a otras actividades.

Es una etapa en la que no hay mucha actividad, también llamada consulta con la almohada, donde la información que ha sido almacenada en la mente, es usada por ésta que elabora imágenes e ideas.

c) La etapa de la Iluminación

En esta fase es cuando después de la acomodación de las ideas, surgen respuestas. Esta etapa se confunde mucho con la creatividad, sin embargo, esta corresponde más bien a un desfogue cognitivo o emocional, aquí surgen las expresiones tales como:

d) La etapa de verificación

Se refiere a la verificación de la idea, para determinar si funciona para resolver el problema en cuestión, siendo esta fase en la que interviene la autocrítica.

Las etapas que se mencionaron anteriormente son aquellas que facilitarán el trabajo en el aula y permitirán ver las etapas en la que se encuentran para que los estudiantes lleguen a ser creativos; es decir para conocer el grado y las necesidades que requieren para poder facilitar el proceso de aprendizaje y lograr que sus capacidades creativas resulten ser más efectivas y firmes.

El proceso de la creatividad se debe proponer en las escuelas desde el nivel inicial, para que así cuando ingresen al nivel primario, puedan emitir resultados o respuestas originales. Esto permitirá que en un futuro haya personas creativas, las que irán en pro de la sociedad y el crecimiento de las personas.

2.2.1.3. Desarrollo de la creatividad en la fase escolar

Forman parte también de la motivación todas aquellas actividades que se realicen dentro del aula. Todas estas acciones ejecutadas por los profesores deben ajustarse a la etapa en que los niños y niñas se encuentran, así como reconocer que éstas deben contener un carácter divertido y lúdico. Se proponen actividades como, por ejemplo: la danza, la música, contar historias, cantar, rimas,

trabalenguas, adivinanzas, las que ayudarán a fortalecer la capacidad creativa y memoria.

Las actividades físicas tales como saltar, jugar, moverse, correr, conocer nuevos amigos del mismo sexo o distinto, aunque a veces prefieran la soledad.

Ahora los niños ya aprendieron a ejecutar distintas acciones de la vida diaria: Por ejemplo, abotonarse los pantalones, la camisa, amarrarse los pasadores, abrocharse el pantalón, etcétera.

2.2.1.4. Enfoques de la creatividad

a) Enfoque Pragmático

El enfoque pragmático es la parte que requiere de práctica, más no de comprensión. Es decir, se desarrolla a través de métodos de la práctica, más que de la teoría o la comprensión de la misma. (Osborn, 1953).

Por ello, las actividades aquí planteadas son muy sencillas y concretas, como por ejemplo la técnica de lluvia de idea para proponer nuevas soluciones.

En otras palabras, lo que explica el sentido pragmático de la creatividad, se desarrolla en el mundo de la acción, más que en sentido ficticio. Todo este fenómeno recibe por nombre: Creatividad aplicada.

b) Enfoque Psicoanalítico

En este enfoque destaca la teoría de Sigmund Freud, quien refiere que la creatividad es la consecución entre la parte consciente e inconsciente de la vida humana.

De acuerdo a este postulado, se puede estudiar o ser creativo si se les permite adentrarse a lo inconsciente, es decir es en este estado, donde la persona podrá ejercer su proceso de creatividad; sin embargo, este enfoque no explica el

procedimiento de cómo desarrollarla.

c) Enfoque Psicométrico

Como su propio nombre lo indica, en este enfoque lo que busca es la medición de la creatividad, más allá de la comprensión.

La función básica de este enfoque es diseñar herramientas o pruebas psicométricas para obtener un nivel o medición de la creatividad, entre las más conocidas pruebas están el Test de Torrance, que mide el pensamiento creativo, a partir de sus dimensiones: La fluidez, la flexibilidad, la originalidad y la elaboración. En base a todas estas características, se obtendrá un resultado o puntuación objetiva que definirá el nivel de creatividad que la persona tenga.

2.2.1.5. La creatividad desde el enfoque psicométrico

En su conferencia de la APA, señaló que la creatividad es una de las perspectivas más impactantes para el mundo.

En esta conferencia se expusieron sobre los instrumentos principales para evaluar y medir la creatividad, bajo el enfoque del pensamiento divergente, y que contenía sub dimensiones para puntuar las más elementales, tales como fluidez, flexibilidad originalidad y elaboración (Guilford, 1950).

a) Fluidez

La fluidez como la capacidad de proponer múltiples ideas para solucionar un problema (Bonilla, 2009).

La fluidez como la capacidad de generar ideas, con el objetivo de aportar diversos problemas. El autor clasifica está en 3 modalidades: Por la cantidad de ideas, o de conocimiento y de expresión de la habilidad para crear nuevas ideas (Guilford, 1978).

Basándose en lo que dicen estos autores se puede decir que esta dimensión por definición permite tomar en cuenta la producción abundante de ideas, un mayor número de soluciones a situaciones o problemas. Por tanto, en un alumno la fluidez se vería expresada por la aportación de muchas ideas, muchas respuestas, muchas soluciones, etcétera.

b) Flexibilidad

La flexibilidad es ideal para la toma de decisiones. Una respuesta del análisis de diferentes enfoques, tiene la fortuna de ser más válida desde una perspectiva. Una respuesta es más objetiva por la oportunidad de la confrontación y el examen de la argumentación. La flexibilidad provee distintas perspectivas y caminos, es una fuente de recursos y pilar creativo. En otras palabras, la flexibilidad es la capacidad de los seres humanos para modificar sus formas de pensar y permite intervenir ante un problema desde distintas ópticas (Torrance, 2000).

c) Originalidad

Es la capacidad de apropiarse de recursos y conocimientos para diseñar productos distintos a los que ya existen, además para demostrar la originalidad de los productos requieren de una mente abierta, así como de ideas nuevas y esquemas innovadores (Bonilla, 2009).

Es una cualidad propia de aquellas personas para fomentar ideas innovadoras y resolver problemas. Dicho en otras palabras, la originalidad se define también como la habilidad de las personas para generar ideas innovadoras, poco comunes, que sean únicas y libres de lo convencional.

Para que surja la originalidad debemos despojarnos de esquemas

tradicionales, de estereotipos, de paradigmas, de estructuras rígidas, y más bien generar ideas opuestas a éstas: Ideas nuevas, únicas, creativas, originales, novedosas que sean activas, etc. (Costa, 2015)

d) Elaboración

La elaboración es una cualidad importante de la creatividad y se puede comprobar por sus evidencias en todo proceso creativo. La elaboración como su propio nombre lo indica se refiere a elaborar, realizar distintas ideas que lleve a las personas a transformar los resultados, así como de tener acceso de la imaginación a un plano tangible. En otras palabras, la elaboración es la capacidad que tienen los seres humanos para desarrollar, construir, perfeccionar ideas. (Torrance, 2010)

2.2.1.6. Teoría de la creatividad

Según Torrance (1981) propusieron uno de los métodos de conceptualización más interesantes de la actualidad para conceptualizar y desarrollar la creatividad en el aula. Creen que la integración de seis recursos Hacer posible que las personas vean la creatividad como una realidad en lugar de un estado inalcanzable. Estos recursos son: La capacidad intelectual, lo cognoscitivo, estilos de pensamiento, el carácter y el temperamento, la estimulación y el entorno los niveles de la creatividad, son 5:

a) Nivel expresivo

Se refiere a la forma de expresar nuestros sentimientos, que se puede lograr a través de dibujos de los niños, que pueden establecer contacto y comunicación entre nosotros y el entorno.

b) Nivel productivo

En este nivel se fortalecen las técnicas de ejecución y éxito, lo que significa atención a la cantidad, forma y contenido. El objetivo buscado es hacer el trabajo.

c) Nivel inventivo

En este nivel, demuestra la capacidad de inventar dosis mayores y descubrir nuevas realidades.

d) Nivel Innovadora

Destaca la originalidad de la creación, así como teorías innovadoras.

e) Nivel emergente

Supone la creación de nuevos principios.

2.2.2. Dramatización

La dramatización como el acto de dramatizar. Este acto, de acuerdo a la Real Academia de la Lengua Española, define ésta como la forma de condiciones dramáticas o exagerar las apariencias afectadas. Una dramatización es representar una situación o un suceso. El drama está relacionado con el teatro, con la actuación, sin embargo, a pesar de usarse como sinónimos, éstos son diferentes desde distintas perspectivas. En el ámbito de la psicología se emplean las dramatizaciones para que los pacientes a través de ésta, puedan manifestar sus sentimientos, sus vivencias, sus pensamientos, en el que puedan proyectar de manera consciente, lo inconsciente, lo que ayudaría a buscar un tratamiento efectivo de acuerdo a las necesidades de los pacientes.

A través de la dramatización, los pacientes encuentran respuestas y

soluciones a sus problemas, ya que permitirá que el terapeuta observe desde su óptica observar el mundo interno o las vivencias que el paciente ha experimentado. En otras perspectivas, el acto de dramatizar se emplea para poder definirla como una actitud exagerada, simulada como acción de reproche o queja. Etiquetar a una persona de dramático, es lo mismo que decir que es una persona que exagera la realidad, o la situación que está viviendo, que se queja de algo que sucede, o que le han hecho; es preciso recalcar que esta queja no se hace en un tono amical, al contrario, se suele usar como parte de una pelea. (Newman, 1983)

2.2.2.1. Objetivos de la dramatización

Los objetivos de la dramatización en la escuela son los propuestos por Koberling (1979), los que a continuación se detallan: Promueve la capacidad de crear, innovar, imaginar, etc. Conocer los beneficios del propio cuerpo para comunicar, en relación a posturas y gestos. Aceptar y reconocer el cuerpo y el movimiento como vehículos de comunicación. Aceptarse a sí mismo Valorar las producciones de los otros. Mejoran las habilidades sociales Promueve el pensamiento crítico. Ayuda a desinhibirse, a desenvolverse más socialmente y se logra cierta independencia.

2.2.2.2. Características de la dramatización

Según Koberling (1979), la dramatización tiene las siguientes características:

El movimiento expresivo: Mezcla entre movimientos organizados y espontáneos, a través de bailes.

El lenguaje corporal: Se desarrolla mediante la respiración y la

relajación y la distensión del cuerpo.

La relación espacio- tiempo: Logrará la ubicación del cuerpo en relación a su espacio.

Técnicas de Dramatización: Aquí se cuenta con distintas posibilidades, tales como cuentos, títeres, canciones, gestos, etc.

2.2.2.3. Elementos de la dramatización

Los elementos que se deben considerar para la dramatización son:

a) Los personajes. - son imprescindibles durante el acto, por tanto, estos deben ser seguros durante toda la escena.

b) El nudo, el problema, el conflicto que se genera entre los personajes del acto.

c) El escenario espacio, el lugar donde surgen los hechos.

d) El momento o tiempo en que transcurre el acto de la escena.

e) El argumento o la acción que desarrolla en la escena, desde el inicio hasta el final.

f) El asunto, la temática de la obra.

2.2.2.4. Dimensiones de la dramatización

Tejerina (1994), señala que las 4 herramientas que se consideran para el desarrollo de la creatividad son: La expresión lingüística, la corporal, la plástica y el ritmo musical.

a) Expresión lingüística

Se asocia mucho con los materiales derivados de la palabra oral, más que la escrita. El desarrollo de esta dimensión se ocupa de factores tales como:

Reconocer las características de la voz (tono, el volumen, etc.). Identificar sonidos, la improvisación verbal.

b) Expresión corporal

En esta dimensión el niño aprende a expresar sus conductas emociones en el plano de la ficción. Asocian entre la emoción y el gesto corporal.

c) Expresión plástica

A través del dibujo, el arte, el niño construye personajes y ambientes. La expresión plástica aborda actividades o recursos materiales tales como: mascararas, muñecos, maquillajes, efectos de escenografía, utilería, disfraz, etc.

d) Expresión rítmico musical

Aquí se emplea la música como recurso para el proceso de dramatización. A través de la música, el niño aprende de los sonidos, el ritmo, la melodía, etc.

El niño aprende a utilizar su voz, grabaciones, recursos musicales, la entonación, etc.

2.2.2.5. Teoría de la Dramatización

Se enfoque en la teoría cognitiva de Piaget quien nos dice que la dramatización constituye un espacio y herramienta educativa que permite desarrollar el currículum escolar en otras áreas, como la Educación Artística, la Expresión Corporal o la Lengua y la Literatura. Además, se muestra como un potente instrumento para el desarrollo de habilidades sociales y educación en valores, por su fuerte carácter interpersonal y relacional. En este trabajo pretendemos, en primer lugar, tratar de aclarar y diferenciar la amplia y confusamente utilizada terminología en torno al uso de la dramatización en la educación. En un segundo momento, describiremos el conjunto de aportaciones de

la dramatización al currículum escolar, en particular en la etapa de Educación Primaria, en la cual los autores han desarrollado la mayor parte de sus investigaciones (Piaget, 1994).

2.2.2.6. La dramatización como estrategia

Vygotsky (1981), El niño es un actor nato porque al momento de jugar imita diferentes personajes de forma natural y sincera, de manera que lo teatral surgirá de modo natural en la actividad de creatividad.

El teatro que mucho de los niños realizan es significativo, pedagógico y artístico, ya que por este medio favorecen distintos campos, siendo capaces de favorecer al máximo el desarrollo de sus capacidades individuales, socializan más y pueden explotar su creatividad. Apoyándose en sus artes y libre expresión del educando es donde los niños propician un espacio de interés para expresar pensamiento, sentimientos, aprendizajes, etc. Es una buena opción para afinar las capacidades personales, creativas, para divertirse y para comunicarse con los otros, (Vygotsky, 1981).

Además, la dramatización, constituye el aspecto más frecuente de la creación artística infantil, no solo por ser del gusto de los pequeños sino porque mediante esta expresión se unen la creación artística con las vivencias personales, expresando mediante las acciones todo lo que piensan y sienten, potenciando su creatividad. La dramatización como estrategia da a los estudiantes oportunidades de crear una situación real de comunicación, creatividad, ya que esta se encuentra basada en la imaginación, diálogo.

III. HIPÓTESIS

H1: La dramatización desarrolla significativamente la creatividad en preescolares de 5 años de la institución educativa particular Mundo de Colores - Distrito De Castilla – Piura, 2020.

H0: La dramatización no desarrolla significativamente la creatividad en preescolares de 5 años de la institución educativa particular Mundo de Colores - Distrito De Castilla – Piura, 2020.

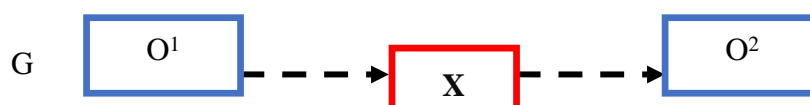
IV. METODOLOGÍA

4.1. Diseño de la investigación

La investigación fue aplicada porque tiene por objeto encontrar una solución a un problema inmediato al que se enfrenta una sociedad o una organización industrial o empresarial, mientras que la investigación fundamental se ocupa principalmente de las generalizaciones y de la formulación de una teoría (Bautista, 2016) Así mismo se trabajó un enfoque cuantitativo porque se recogieron los datos a través del pre y post test, aplicado en base a la variable dependiente.

Fue de nivel explicativo, todo proceso de estudio por medio del cual se pretende esclarecer la relación de causa y efecto que comprende un fenómeno, o lo que es lo mismo determinar las variables que dan a lugar a la ocurrencia del mismo. (Hernández, 2015)

El diseño trabajado fue preexperimental el cual se caracterizó por tener un bajo nivel de control y, por tanto, baja validez interna y externa. El inconveniente de estos diseños es que el investigador no puede saber con certeza, después de llevar a cabo su investigación, que los efectos producidos en la variable dependiente se deben exclusivamente a la variable independiente o tratamiento (Buendía, 1998). El mencionado diseño se representa de la siguiente manera:



Lo anterior significa en un grupo de 23 niños de cinco años de educación inicial (G) se aplicó la lista de cotejo a la creatividad (O1) para identificar la problemática, luego se aplicó un programa centrado en la dramatización (X), finalmente se administró una lista de cotejo la creatividad(O2) para determinar los efectos que ha producido el programa.

4.3. Población y muestra:

4.3.1. Población

Tamayo (2012) señala que la población es la totalidad de un fenómeno de estudio, incluye la totalidad de unidades de análisis que integran dicho fenómeno y que debe cuantificarse para un determinado estudio integrando un conjunto N de entidades que participan de una determinada característica, y se le denomina la población por constituir la totalidad del fenómeno adscrito a una investigación. Por lo tanto, la presente investigación tuvo como población a los niños de 5 años de la Institución Educativa Particular Mundo de Colores-Distrito de Castilla – Piura, 2020.

Tabla 1

Distribución de la población

Edades	Niños	Niñas	Total
5 años	10	13	23

Fuente: Nómina de matrícula, 2020

4.3.2. Muestra

Según Sampieri (1997) El muestreo no probabilístico es una técnica de muestreo donde las muestras se recogen en un proceso que no brinda a todos los individuos de la población iguales oportunidades de ser seleccionados.

Resultando como muestra 10 niños de 5 años de la institución educativa particular, teniendo en cuenta los siguientes criterios de inclusión y exclusión:

Criterios de inclusión

- Los niños y niñas matriculados en el presente año.
- Los niños que tuvieron acceso a las clases virtuales.

Criterios de exclusión

- Los niños y niñas cuyos padres no firmaron el consentimiento de autorización.
- Los niños y niñas que se ausentaron por un período largo a causa de la falta de cobertura a internet.

Tabla 2

Distribución de la muestra de los estudiantes

Grupo	Hombres	Mujeres	Total
Estudiantes de 05 años	6	4	10 niños

Fuente: Nómina de matrícula 2020

4.4. Definición y operacionalización de las variables e indicadores

Tabla 3

Matriz de operacionalización de las variables

VARIABLE	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	INSTRUMENTO	ESCALA DE CALIFICACIÓN
Variable Independiente: La Dramatización	Dramatización es la acción y efecto de dramatizar. Este verbo, a su vez, hace referencia a dar forma y condiciones dramáticas o a exagerar con apariencias afectadas. perspectivas. (Newman, 1983)	Una dramatización es, en general, una representación de una determinada situación hecho. Lo dramático está vinculado al drama y éste al teatro; a pesar del uso que suele recibir en el habla cotidiana, esta familia de palabras no necesariamente hace alusión a una historia trágica.	Expresión lingüística Expresión corporal Expresión plástica Expresión rítmico musical	- Usa el tono adecuado de voz Pronuncia de manera clara las palabras -Al hablar usa sus manos -Hace uso de su cuerpo para expresarse - Cuando se le entrega el material auxiliar sigue las indicaciones -Dentro de la dramatización sabe en qué momento hacer uso de los materiales -Cuando se pone la música la sigue a través de mímicas. Mueve su cuerpo al ritmo de la música	Lista de cotejo	Sí = 1 No = 0
Variable Dependiente: La creatividad	Torrance (1981), indica que la creatividad es un proceso que vuelve a alguien sensible a los problemas, deficiencias, grietas o lagunas en los conocimientos y lo	El desarrollo de la creatividad implica que los componentes cognitivo y afectivo motivacional, yacen íntimamente unidos y conducen la actuación del sujeto de forma concatenada como	Fluidez	Genera constantemente espacios de diálogo entre niños (as) -Formula preguntas abiertas en diferentes momentos. -Desarrolla ejercicios de fluencia de ideas: ej. Lluvia de ideas. -Propicia en los niños(as) la formulación constante de preguntas.		

<p>lleva a identificar dificultades, buscar soluciones, hacer especulaciones o formular hipótesis, aprobar y comprobar estas hipótesis, a modificarlas si es necesario.</p>	<p>un proceso intencionado que se desarrolla en las personas</p>	<p>Flexibilidad</p>	<p>-Fomenta en los niños(as) la búsqueda de diferentes estrategias para la solución de un problema. -Fomenta en los niños(as) la expresión de ideas diversas en momentos de diálogo. -Fomenta en los niños(as) el replanteamiento de sus ideas. -Propicia desafíos acordes con la edad de los niños(as): adivinanzas, acertijos, juegos matemáticos. -Propicia; constantemente, en los niños(as) la elección entre diferentes alternativas: sector de aprendizaje, recursos, actividades.</p>
		<p>Originalidad</p>	<p>-Propicia en los niños(as) la expresión de ideas novedosas, imaginativas o fantasiosas. -Propone alternativas novedosas/fantasiosas de juego para los niños(as). -Fomenta que los niños(as) propongan alternativas novedosas/fantasiosas de juego. -Genera espacios para la creación de historias basadas en la imaginación y la fantasía infantil. -Genera espacios para la creación de objetos novedosos a partir de objetos comunes/no estructurados</p>
		<p>Elaboración</p>	<p>-Fomenta en los niños(as) la comunicación detallada de sus observaciones: objetos, personas o situaciones. -Propicia en los niños(as) la formulación de hipótesis: ¿qué pasaría si...?</p>

-Incentiva en los niños(as) el replanteamiento de sus ideas a otras más complejas.
-Propicia en los niños(as) el planteamiento de ejemplos para clarificar sus ideas

Fuente: Elaboración propia

4.5. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

4.5.1. Técnica: Observación

Fernández y Baptista (2006) expresan que la observación directa consiste en el registro sistemático, válido y confiable de comportamientos o conducta manifiesta. A través de esta técnica el investigador puede observar y recoger datos mediante su propia observación. Por lo tanto, en la presente investigación se hizo uso de la técnica de observación.

4.5.2. Instrumento: Lista de cotejo

La lista de cotejo fue válida para hacer el seguimiento como parte de una evaluación continua, en función de las necesidades o acuerdos tomados entre los involucrados (docente - estudiante) (Hernández, 2015).

Validación del instrumento

Los autores Hernández et al., (2014) consideran que la validez es lo que se establece al correlacionar las puntuaciones resultantes de aplicar el instrumento con las puntuaciones obtenidas. Grado en que un instrumento produce resultados consistentes y coherentes. Se realizó mediante el juicio de expertos, conformados por 3 docentes de la especialidad de Educación con experiencia y formación continua en la especialidad. Las mismas que verificaron la coherencia interna del instrumento, la relación variable, dimensiones, indicadores.

Tabla 1*Tabla de los expertos que evaluaron*

Experto	Intervalo	Categoría
Mgr. Sipión Albirena Sandra	1	Validado
Mgr. Cupén Mejía Carmen	1	Validado
Mgr. Dolly Pinedo Lita Melania	1	Validado

Fuente: Elaboración propia.

Este tipo de validez enjuicia validez del instrumento, el cual está apto para su aplicación.

Confiabilidad del instrumento

Los autores Hernández et al., (2014) consideran que la confiabilidad se refiere al grado en que su aplicación repetida al mismo sujeto produce resultados iguales.

La confiabilidad en el presente estudio se determinó, mediante prueba de piloto, en una muestra de 10 niños en la Institución Educativa Estatal Virgen de Cocharcas N°288 Junín -Perene. Cuyo Alfa de Cronbach fue = 0.798, que evidencia que el instrumento fue confiable.

Además el instrumento se constituye por 18 ítems, en una escala de Si (1 punto) y No (0 puntos), que están divididos en 3 niveles: Inicio (0 al 6 puntos); proceso (7 al 12 proceso) y logro esperado (13 al 18 puntos)

4.6. Plan de análisis

El procedimiento para la recolección de datos se realizó de la siguiente manera, se coordinó el permiso con la dirección de la Institución Educativa Particular Mundo de Colores-Distrito de Castilla – Piura, 2020, firmando un consentimiento informado para la aplicación de instrumentos lista de cotejo a los

estudiantes de 5 años, nos proporcionó un día y una hora para realizar dicha evaluación, considerando las actividades de los maestros de aula para así no interrumpir sus sesiones de clases. En un inicio se aplicó un Pre – test para observar la creatividad en los niños de la Institución Educativa Particular Mundo de Colores-Distrito de Castilla – Piura, 2020. Luego se aplicó un Pos test para observar la mejora de la creatividad, a raíz de la aplicación de la estrategia. Los datos fueron evaluados en el software estadístico SPSS Versión 22.0. Se aplicó la prueba estadística Wilconxon.

4.7. Matriz de consistencia

Tabla 4

Matriz de consistencia

ENUNCIADO DEL PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	METODOLOGÍA						
¿De qué manera la dramatización desarrolla la creatividad en preescolares de 5 años de la Institución Educativa Particular Mundo de Colores-Distrito de Castilla Piura, 2020?	<p>Objetivo general: Determinar de qué manera la dramatización desarrolla la creatividad en preescolares de 5 años de la Institución Educativa Particular Mundo de Colores-Distrito de Castilla – Piura, 2020.</p> <p>Objetivos específicos: Evaluar la creatividad en preescolares de 5 años de la Institución Educativa Particular Mundo de Colores-Distrito de Castilla – Piura, 2020. mediante un pre test. Aplicar un programa de dramatización para mejorar la creatividad en niños de 5 años de la Institución Educativa Particular Mundo de Colores-Distrito de Castilla – Piura, 2020. Evaluar la creatividad en preescolares de 5 años de la Institución Educativa Particular Mundo de Colores-Distrito de Castilla – Piura, 2020, mediante un post test. Comparar el nivel de la creatividad antes y después de la aplicación de la dramatización en niños de 5 años de la Institución Educativa Particular Mundo de Colores-Distrito de Castilla – Piura, 2020.</p>	<p>H1: La dramatización desarrolla significativamente la creatividad en niños de 5 años de la Institución Educativa Particular Mundo de Colores- Distrito de Castilla –Piura, 2020.</p> <p>H0: La dramatización no desarrolla significativamente la creatividad en niños de 5 años de la Institución Educativa Particular Mundo de Colores- Distrito de Castilla –Piura, 2020.</p>	<p>TIPO: Aplicada NIVEL: Explicativo DISEÑO: Pre Experimental</p> <p>La muestra es de 10 niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Particular Mundo de Colores-Distrito de Castilla – Piura, 2020.</p> <table> <thead> <tr> <th>NIÑOS</th> <th>NIÑAS</th> <th>TOTAL</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>6</td> <td>4</td> <td>10</td> </tr> </tbody> </table> <p>TECNICA: Observación INSTRUMENTO: Lista de cotejo PLAN DE ANALISIS: -Excel -SPSS</p>	NIÑOS	NIÑAS	TOTAL	6	4	10
NIÑOS	NIÑAS	TOTAL							
6	4	10							

Fuente: Elaboración propia

4.8. Principios éticos.

Principio de la libertad: El investigador escogió su contenido de indagación, según su discernimiento, entre las medidas establecidas, para que de esta manera sea admitido por todos los ámbitos.

Principio de honestidad: Esta apoyado en la modestia y humildad del descubridor, puesto que la investigación esta inclinada al lugar oficial y podrá ser tomada como referencias para futuras investigaciones.

El principio de Autonomía: El descubridor decide libre y voluntario al ejecutar la investigación, habiendo sido encaminado inicialmente de los fines de esta información.

Los principios de beneficencia y no maleficencia: Obligan al experto a maximizar posibles beneficios y minimizar posibles riesgos de la investigación. Se aplicará en el sentido de contribuir en el educando los principios de la libertad: El investigador escogió su contenido de indagación, según su razonamiento, entre las medidas establecidas, para que de este modo sea admitido por todos los ámbitos.

Principio de justicia: Derecho a un acuerdo equitativo, los participantes tienen derecho a ser tratados equitativamente, antes, durante y después de su intervención, se debe efectuar una elección justa y no discriminatoria de los sujetos, de modo que los riesgos o beneficios se compartan equitativamente.

Principio de amparo a las personas: Se evaluó la oportunidad de progresar una formalidad de tolerancia consciente para cada muestra de perfil de colaborador en la investigación. En caso no sea viable lograr un acta de condescendencia informado se han descrito y justificado procedimientos alternativos.

Principio de integridad científica: Se informó a los participantes si su igualdad fue tratada de forma clara, confidencia o anónima. Se informa a los participantes los procedimientos utilizados para el manejo y cuidado de la investigación, lugar de acaparamiento, acceso y/o destrucción de la misma.

V. RESULTADOS

5.1. Resultados

5.1.1. Evaluar la creatividad en preescolares de 5 años de la Institución Educativa Particular Mundo de Colores-Distrito de Castilla – Piura, 2020. mediante un pre test.

Tabla 5

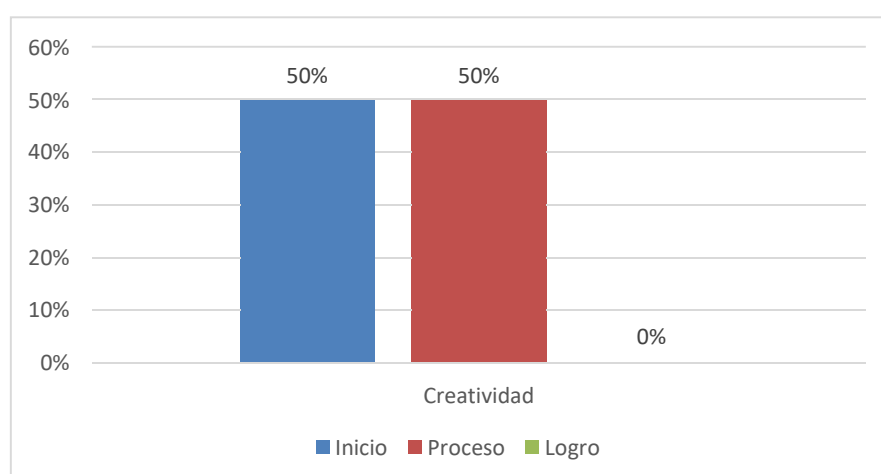
Nivel de la Creatividad en niños de 5 años a través de un pre test

Nivel	Pre test	
	fi	%
Inicio	5	50%
Proceso	5	50%
Logro	0	0%
Total	10	100%

Fuente: *Lista de cotejo, Mayo, 2021*

Figura 1

Nivel de la Creatividad en niños de 5 años a través de un pre test



Fuente: Tabla 5

Observamos en la tabla 5 y figura 1, que el 50% se encuentra en inicio, lo que permite concluir que los estudiantes tienen dificultades en su fluidez, flexibilidad, originalidad y elaboración que lo conllevan a una inadecuada creatividad, por lo que requieren acompañamiento pedagógico para poder intervenir en esta variable de creatividad.

5.1.2. Aplicar un programa de dramatización para mejorar la creatividad en niños de 5 años de la Institución Educativa Particular

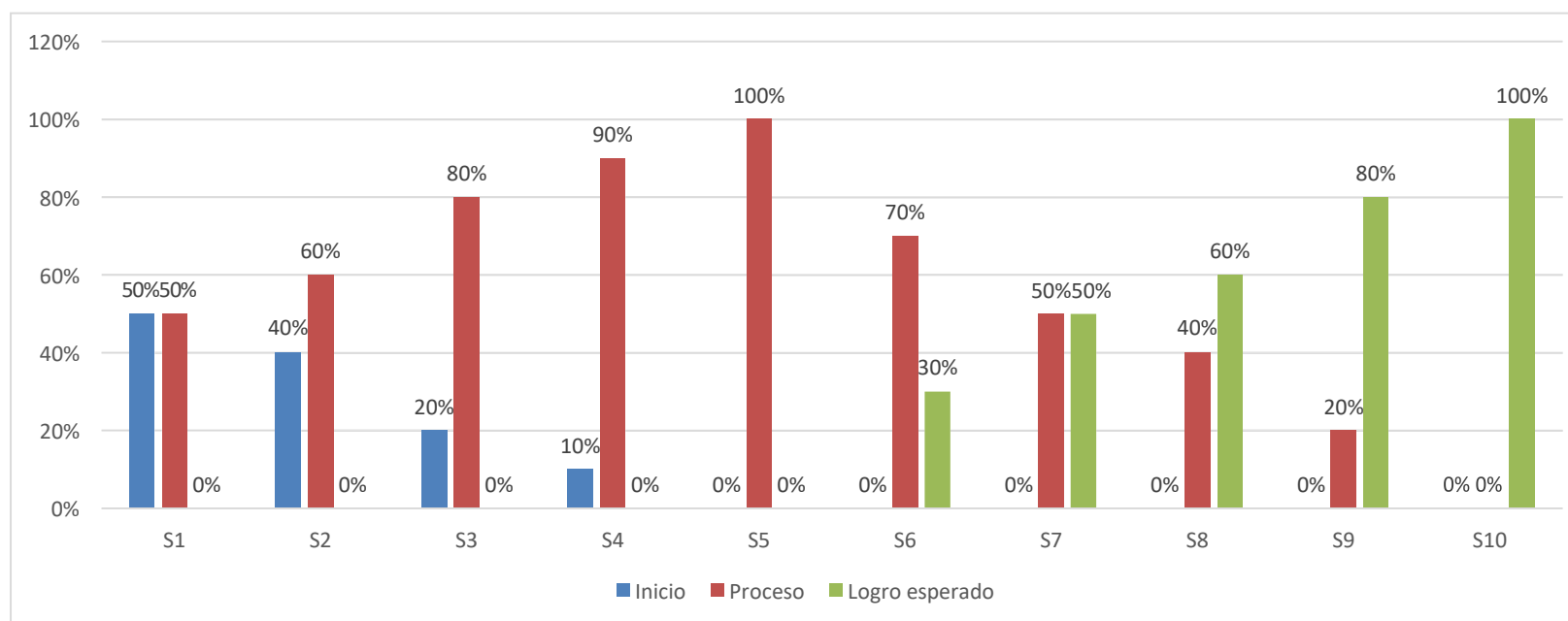
Mundo de Colores-Distrito de Castilla – Piura, 2020.

Tabla 6

Nivel total de participación de niños de 5 años al aplicar las actividades de la dramatización como recurso didáctico

NIVEL DE LOGRO	SESIÓN 1		SESIÓN 2		SESIÓN 3		SESIÓN 4		SESIÓN 5		SESIÓN 6		SESIÓN 7		SESIÓN 8		SESIÓN 9		SESIÓN 10	
	<i>f</i>	%	<i>F</i>	%	<i>F</i>	%	<i>f</i>	%	<i>f</i>	%	<i>f</i>	%	<i>f</i>	%	<i>f</i>	%	<i>f</i>	%	<i>f</i>	%
Logro Esperado	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	3	30%	5	50%	6	60%	8	80%	10	100%
Proceso	5	50%	6	60%	8	80%	9	90%	10	100%	7	70%	5	50%	4	40%	2	20%	0	0%
Inicio	5	50%	4	40%	2	20%	1	10%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%
Total	10	100%	10	100%	10	100%	10	100%	10	100%	10	100%	10	100	10	100	10	100	10	100

Fuente: *Lista de cotejo, Mayo, 2021*

Figura 2*Resultados de sesiones de aprendizajes*

Fuente: Tabla 6

En los resultados presentados en la tabla 6 y figura 2, en cuanto a la aplicación de un programa de dramatización, se ha observado según la última sesión de aprendizaje que el 100% de los evaluados lograron desarrollar una creatividad acorde a su edad, teniendo buena originalidad y elaboración de sus actividades. En conclusión, toda la muestra de niños de 5 años logró mejorar su creatividad.

5.1.3. Evaluar la creatividad en preescolares de 5 años de la Institución Educativa Particular Mundo de Colores-Distrito de Castilla – Piura, 2020. mediante un post test.

Tabla 7

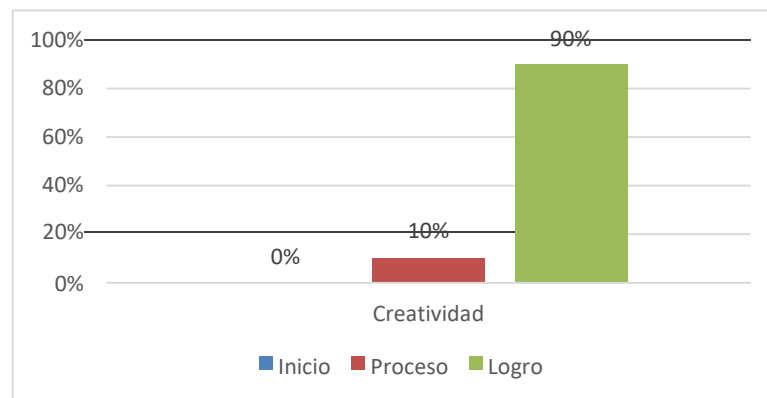
Nivel de la Creatividad en niños de 5 años a través de un post test

Post test		
Nivel	fi	%
Inicio	0	0%
Proceso	1	10%
Logro	9	90%
Total	10	100%

Fuente: *Lista de cotejo, Mayo, 2021*

Figura 3

Nivel de la Creatividad en niños de 5 años a través de un post test



Fuente: Tabla 7

Se observa en la tabla 7 y figura 3, que el 90% se encuentra en logro, lo que permite concluir que los estudiantes lograron superar las dificultades en su fluidez, flexibilidad, originalidad y elaboración que lo conlleva a una adecuada creatividad, gracias a la estrategia de dramatización.

5.1.4. Comparar el nivel de la creatividad antes y después de la aplicación de la dramatización en preescolares de 5 años de la Institución Educativa Particular Mundo de Colores- Distrito de Castilla – Piura, 2020.

Tabla 8

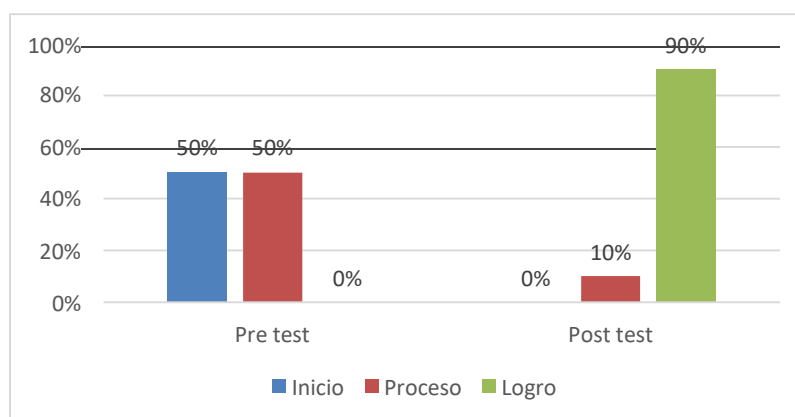
Nivel de la Creatividad en niños de 5 años a través de un pre y post test

Categoría	Pre test		Post test	
	fi	%	fi	%
Inicio	5	50%	0	0%
Proceso	5	50%	1	10%
Logro	0	0%	9	90%
Total	10	100%	10	100%

Fuente: Lista de cotejo, Mayo, 2021

Figura 4

Nivel de la Creatividad en niños de 5 años a través de un pre y post test



Fuente: Tabla 8

Observamos en la tabla 8 y figura 3, en relación al pre test los estudiantes obtuvieron un 50% en inicio, luego se diseñó y aplicó un programa basado en la dramatización el cual mejoró en el post test a un 90% en logro, lo que permite concluir que los estudiantes lograron superar las dificultades en su fluidez, flexibilidad, originalidad y elaboración.

5.1.5. Contrastación de Hipótesis

Tabla 9

Prueba de Wilcoxon de los rangos con signo

		N	Rango promedio	Suma de rangos
POSTES - PRETEST	Rangos negativos	0 ^a	,00	,00
	Rangos positivos	10 ^b	5,50	55,00
	Empates	0 ^c		
	Total	10		

a. POSTES < PRETEST

b. POSTES > PRETEST

c. POSTES = PRETEST

Tabla 10

Estadísticos de prueba^a

	POSTES - PRETEST
Z	-2,809 ^b
Sig. Asintótica (bilateral)	,005

a. Prueba de Wilcoxon de los rangos con signo

b. Se basa en rangos negativos.

Se rechaza la hipótesis nula y se acepta la alternativa donde la dramatización si ayuda a mejorar la creatividad con una significancia de 0,005.

5.2. Análisis de resultados

Evaluar la creatividad en preescolares de 5 años de la Institución Educativa Particular Mundo de Colores -Distrito de Castilla – Piura, 2020. mediante un pre test.

Se observa que el 50% se encuentra en inicio, lo que permite concluir que los estudiantes tienen dificultades en su fluidez, flexibilidad, originalidad y elaboración que lo conllevan a una adecuada creatividad, por lo que requieren acompañamiento pedagógico para poder intervenir en esta variable de creatividad.

Los resultados anteriores son respaldados por la investigación de Sosa (2017) El desarrollo de la creatividad en los estudiantes de 5 años de educación inicial de la I.E.I N° 604 Talara – 2014, donde se encontraron niveles en inicio, a un 67%, dificultando el aprendizaje.

Entonces podemos decir que la creatividad es la capacidad de toda persona para crear, diseñar y proponer soluciones para resolver problemas. Para este autor implica la intervención de los componentes cognitivo y afectivo, que están íntimamente relacionados y ambas dirigen el actuar de la persona y éstas se manifiestan a través de las actividades humanas, tales como artísticas, pinturas, musicales, dramas, ciencia, entre otras, pero que se ve afectada cuando esta no es estimulada adecuadamente por herramientas pedagógicas (Vygotsky, 1981)

Es así que en su teoría Torrance (1981) propusieron uno de los métodos de conceptualización más interesantes de la actualidad para conceptualizar y desarrollar la creatividad en el aula. Creen que la integración de seis recursos hace posible que las personas vean la creatividad como una realidad en lugar de un estado inalcanzable, y que debe ser estimulada desde la etapa pre escolar, para

tener buenos resultados en el ámbito superior.

Aplicar un programa de dramatización para mejorar la creatividad en niños de 5 años de la Institución Educativa Particular Mundo de Colores-Distrito de Castilla – Piura, se ha observado según la última sesión de aprendizaje que el 100% de los evaluados lograron desarrollar una creatividad acorde a su edad, teniendo buena originalidad y elaboración de sus actividades. En conclusión, toda la muestra de niños de 5 años lograron mejorar su creatividad.

Dichos resultados se contrastan con los hallazgos de Pilachanga (2019) en su tesis maestra la dramatización y su incidencia en el desarrollo de la creatividad e imaginación de los niños y niñas de la unidad educativa Bolívar – Ecuador, en la cual se concluyó que a través de la aplicación de las sesiones basadas en la dramatización, permitió la mejora de la creatividad; siendo este resultado similar a lo encontrado en el presente estudio.

Teóricamente, se sustenta en lo afirmado por Koberling (1979) quien menciona que uno de los objetivos de la dramatización es la promoción de la capacidad de crear, innovar, imaginar, etc. Asimismo, según la teoría de Piaget, el niño tiene un área cognitiva, que ayuda a que este sea creativo, y aún más si es estimulado por actividades que le ayuden a tener roles, potenciando así el aprendizaje. (Piaget, 1994).

Por ello, es importante reconocer la inclusión de la dramatización como estrategias en las sesiones de clase, para estimular y despertar la capacidad creativa de las y los niños del nivel inicial, para así favorecer el aprendizaje de los mismos.

Evaluar la creatividad en preescolares de 5 años de la Institución Educativa Particular Mundo de Colores-Distrito de Castilla – Piura, 2020. mediante un post test.

Se observa que el 90% se encuentra en logro, lo que permite concluir que los estudiantes lograron superar las dificultades en su fluidez, flexibilidad, originalidad y elaboración que lo conlleva a una adecuada creatividad, gracias a la estrategia de dramatización.

Coincidiendo con la investigación de Posso et al. (2017) en su investigación de pregrado titulada La dramatización, una alternativa Pedagógica, para fomentar la cultura creativa, donde gracias a la intervención pedagógica de la dramatización se logró desarrollar, una cultura creativa.

Entonces podemos decir que la dramatización como el acto de dramatizar, de acuerdo a la Real Academia de la Lengua Española, define ésta como la forma de condiciones dramáticas o exagerar las apariencias afectadas. Una dramatización es representar una situación o un suceso. El drama está relacionado con el teatro, con la actuación, sin embargo, a pesar de usarse como sinónimos, éstos son diferentes desde distintas perspectivas, que ayuda a que la persona se creativa para poder interactuar, actuar, elegirsus vestimentas.

Entonces en su teoría de Socialización, Vygotsky (1989) menciona que la dramatización constituye un espacio y herramienta educativa que permite desarrollar el currículo escolar en otras áreas, como la Educación Artística, la Expresión Corporal o la Lengua y la creatividad. Además, se muestra como un potente instrumento para el desarrollo de habilidades sociales y educación en valores, por su fuerte carácter interpersonal y creatividad, como lo hemos visto en

la intervención de nuestra variable.

Comparar el nivel de la creatividad antes y después de la aplicación de la dramatización en preescolares de 5 años de la Institución Educativa Particular Mundo de Colores- Distrito de Castilla – Piura, 2020, en relación al pre test

Los estudiantes obtuvieron un 50% en inicio, luego se aplicó la dramatización el cual mejoró en el post test a un 90% en logro, los estudiantes lograron superar las dificultades en su fluidez, flexibilidad, originalidad y elaboración que lo conlleva a una adecuada creatividad.

Así mismo Céspedes y Quiroz (2017) realizó un estudio de pregrado titulada Taller de dramatización con títeres para desarrollar el área creativa de los niños de 5 años, 2017, siendo importante esta estrategia debido a que también mejoró la creatividad en nuestro trabajo de investigación.

A través de la dramatización, los estudiantes encuentran respuestas y soluciones a sus problemas, ya que permite que el docente observe desde su óptica observar el mundo interno o las vivencias del estudiante ha experimentado. En otras perspectivas, el acto de dramatizar se emplea para poder definirla como una actitud exagerada, simulada como estimuladora de lenguaje, expresión y creatividad.

Los objetivos de la dramatización en la escuela son los propuestos por Koberling (1979), los que a continuación se detallan: Promueve la capacidad de crear, innovar, imaginar, etc. Conocer los beneficios del propio cuerpo para comunicar, en relación a posturas y gestos. Aceptar y reconocer el cuerpo y el movimiento como vehículos de comunicación. Aceptarse a sí mismo Valorar las producciones de los otros.

En cuanto a la hipótesis: La dramatización desarrolla significativamente la creatividad en preescolares de 5 años de la institución educativa particular Mundo de Colores - Distrito De Castilla – Piura, 2020. Se encontró que el programa de creatividad, sí desarrolla la creatividad en los preescolares, rechazando la hipótesis nula. Se rechaza la hipótesis nula y se acepta la alternativa donde la dramatización sí ayuda a mejorar la creatividad con una significancia de 0,005.

Todo ello, se sustenta en la teoría de Koberling (1979), quien refiere que uno de los objetivos principales de la dramatización en la escuela es promover la capacidad de crear, innovar, imaginar.

Además, estos resultados son corroborados por lo encontrado en Posso, et.al. (2017) quien concluye que mediante la dramatización no sólo promueve la creatividad, sino que también fomenta una cultura de paz.

VI. CONCLUSIONES

Se determinó que la dramatización mejora la creatividad, dejando demostrado que tiene eficacia, puesto que se comprobó en relación a la hipótesis general que se rechaza la hipótesis nula con una significancia de 0,005. Aceptándose la alterna, evidenciándose que el programa de intervención tiene relevancia estadística como pedagógica.

Se evaluó el nivel de la creatividad en preescolares de 5 años mediante un pre test, que el mayor porcentaje se encuentran en nivel inicio, lo que significaría que los estudiantes tienen dificultades en su fluidez, flexibilidad, originalidad y elaboración que los conlleva a una adecuada creatividad.

Aplicar un programa de dramatización para mejorar la creatividad en niños de 5 años en la que se ha observado según la última sesión de aprendizaje que el 100% de los evaluados lograron desarrollar una creatividad acorde a su edad, teniendo buena originalidad y elaboración de sus actividades.

Se evaluó que el nivel de la creatividad en preescolares de 5 años mediante un post test se encontró en logro, lo que significaría que los estudiantes lograron superar las dificultades en su fluidez, flexibilidad, originalidad y elaboración gracias a la estrategia de dramatización para poder intervenir en esta variable de creatividad.

Al compararse el nivel de la creatividad antes y después de la aplicación de la dramatización en preescolares de 5 años en relación al pre test los estudiantes se ubicaron en inicio, luego se diseñó y aplicó un programa basado en la dramatización el cual mejoró en el post test ubicándose en nivel de logro, lo que significaría que los estudiantes lograron superar las dificultades en su fluidez, flexibilidad, originalidad y elaboración que lo conlleva a una adecuada creatividad.

ASPECTOS COMPLEMENTARIOS

A los docentes de la Institución Educativa Particular Mundo De Colores- Distrito De Castilla – Piura, realizar capacitaciones con el propósito de fortalecer sus capacidades pedagógicas, abordando temas centrales como la creatividad a través de la dramatización, en los niños del nivel inicial.

A los estudiantes de la Facultad de Educación de la Universidad, potenciar sus habilidades de observación para detectar las características de creatividad de los niños y niñas de nivel inicial, según diferentes grupos.

Ejecutar investigaciones pre experimentales con la finalidad de conocer la relevancia estadística en relación a la estrategia dramatización, en diferentes grupos sociales.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Avalos, K. (2016) La creatividad como base de la innovación. Actas del ii congreso internacional de investigación y docencia de la creatividad, Cicreart 2015. https://cicareart.com/wp-content/uploads/2016/10/La_creatividad_como_base_de_la_innovacion_978-987-604-450-9.pdf
- Bautista, E. (2016). Manual de metodología de investigación María Eugenia BautistaFreelibros.Org https://www.academia.edu/30197865/Manual_de_metodolog%C3%A1Da_de_investigaci%C3%B3n_Maria_Eugenia_Bautista_FREELIBROS_ORG
- Bonilla, M. D. (2009). Evaluar la creatividad motriz en danza clásica. Revista del Conservatorio Superior de Danza de Málaga, 5, 88-94. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/2955331.pdf>
- Buendía, M. (1998). Metodología de la Investigación. México: Mc. GRAW HILL. https://www.icmujeres.gob.mx/wp-content/uploads/2020/05/LEONOR-Metodos-de-investigacion-en-psicopedagogia-medilibros.com_.pdf
- Castro, T. y Gastañaduy, R. (2017). Formación psicopedagógica del docente. Lima: Epla. <http://scielo.sld.cu/pdf/rc/v14n62/rc406218.pdf>
- Céspedes, V. y Quiroz, M. (2017) Taller de Dramatización con Títeres para disminuir las Conductas Agresivas de los niños de 5 años de la I.E. N° 224 Indoamérica, Víctor Larco Herrera, 2017. <https://dspace.unitru.edu.pe/handle/UNITRU/9333>

- Corte, M. (2017). *Inteligencia creadora: Arte y creatividad en la educación*.
Ciudad de México: Trillas.
http://www.sancristoballibros.com/libro/inteligencia-creadora-arte-y-creatividad-en-la-educacion_48915
- Costa, M. (2015). *Inteligencia creadora: Arte y creatividad en la educación*.
Ciudad de México: Trillas. https://etrillas.mx/libro/inteligencia-creadora_9715
- Fernández-Collado, C. y Baptista-Lucio, P. (2006). Desarrollo de la perspectiva teórica: revisión de la literatura y construcción del marco teórico. En *Metodología de la Investigación* (6ª ed., pp. 58-87). México: McGraw-Hill. <http://observatorio.epacartagena.gov.co/wpcontent/uploads/2017/08/metodologia-de-la-investigacion-sexta-edicion.compressed.pdf>
- Guilford, J. (1950) Creativity. *American Psychologist*, nº 5, pp. 444-454.
[https://www.scirp.org/\(S\(lz5mqp453edsnp55rrgict55\)\)/reference/ReferencesPapers.aspx?ReferenceID=1657771](https://www.scirp.org/(S(lz5mqp453edsnp55rrgict55))/reference/ReferencesPapers.aspx?ReferenceID=1657771)
- Guilford, J. (1978) *The Nature of Human Intelligence*. McGraw-Hill, New York. <https://www.amazon.es/nature-human-intelligence-McGraw-psychology/dp/B0000CNKUR>
- Hernández, J. (2008). *Texto Estrategias Educativas para el Aprendizaje activo* (2da Ed) Editorial Gráficas Universal, Quito- Ecuador .pp. 35-36.
<https://revistas.uide.edu.ec/index.php/innova/article/view/439>

Hernández-Sampieri, R. & Mendoza, C (2015). Metodología de la investigación.

Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta. <https://virtual.cuautitlan.unam.mx/rudics/?p=2612>

Koberling, F. (1979): Juegos de actuación dramática. Madrid, Interduc y

Schroedel.

[https://digitalcommons.conncoll.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1087
&context=teatro](https://digitalcommons.conncoll.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1087&context=teatro)

Matos, C. (2016). Las inteligencias múltiples en estudiantes de tercer grado de secundaria de una Institución Educativa de Ventanilla-Callao. Lima: Universidad San Ignacio de Loyola.

[https://repositorio.usil.edu.pe/bitstreams/ccbad284-f7a2-4dca-b2a8-
e602283cd1e1/download](https://repositorio.usil.edu.pe/bitstreams/ccbad284-f7a2-4dca-b2a8-e602283cd1e1/download)

Mechan, L. (2020) Juego en sectores para potenciar la creatividad en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N°008 - La Victoria,

Lima, Perú. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/47964>

Minaya, K. (2017) Programa material reciclado para la creatividad en niños de 5 años de la I.E.I Vida y Alegría -

Ventanilla, 2017.

<https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/17458>

Ministerio de Educación de Perú (2015) Ministra de Educación exhorta a

estudiantes a innovar para desarrollar la creatividad. <http://www.minedu.gob.pe/n/noticia.php?id=43196>

- Newman, B., & Newman, P. (1983). *Desarrollo del niño*. México: Editorial Limusa.
- <http://www.sigeyucatan.gob.mx/materiales/1/d1/p1/4.%20JUDITH%20ME%20ECE.%20Desarrollo%20del%20nino.pdf>
- Osborn, A. (1953) *Applied Imagination*. Charles Scribner's Sons, New York.
- [https://www.scirp.org/\(S\(i43dyn45teexjx455qlt3d2q\)\)/reference/ReferencesPapers.aspx?ReferenceID=589250](https://www.scirp.org/(S(i43dyn45teexjx455qlt3d2q))/reference/ReferencesPapers.aspx?ReferenceID=589250)
- Palacios, Y. Ruiz, R. (2019) *Diagnóstico de la creatividad de los niños de 4 años de la Institución Educativa Particular Rafaela de la Pasión Veintimilla – Castilla, 2019*.
- <https://repositorio.unp.edu.pe/handle/UNP/2214#:~:text=Los%20principales%20resultados%20fueron%3A%20El,se%20hall%C3%B3%20que%20el%2064%2C>
- Piaget, J. (1934). *Los estadios del desarrollo intelectual del niño y del adolescente*. Editorial Revolucionaria. La Habana.
- <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5802932>.
- Posso, P. Mejia, M. Prado, O. Qinceno, L. (2017) *La dramatización, una alternativa Pedagógica, para fomentar la cultura de paz*.
- <https://revistas.udistrital.edu.co/index.php/cpaz/article/view/11695>
- Ruiz, S. (2017) *Práctica educativa y creatividad en educación infantil*, Málaga, España.
- https://riuma.uma.es/xmlui/bitstream/handle/10630/4618/TDR_RUIZ

_GUTIERREZ.pdf

Sampieri, R. (2016), Fundamentos de la investigación. Editorial: McGraw-Hill

Interamericana de España.

[https://www.todostuslibros.com/libros/fundamentos-de-](https://www.todostuslibros.com/libros/fundamentos-de-investigacion_978-607-15-1395-3)

[investigacion_978-607-15-1395-](https://www.todostuslibros.com/libros/fundamentos-de-investigacion_978-607-15-1395-3)

[3https://www.researchgate.net/project/Libro-Fundamentos-de-](https://www.researchgate.net/project/Libro-Fundamentos-de-Investigacion-2017)

[Investigacion-2017](https://www.researchgate.net/project/Libro-Fundamentos-de-Investigacion-2017)

Sosa, M. (2017) El desarrollo de la creatividad en los estudiantes de 5 años de

educación inicial de la I.E. I n° 604 Talara

–2014. <http://repositorio.uladech.edu.pe/handle/123456789/430>

Tamayo, M (2016). El Proceso de la Investigación científica. Editorial

Limusa S.A.México.

[https://www.gob.mx/cms/uploads/attachment/file/227860/El_proceso](https://www.gob.mx/cms/uploads/attachment/file/227860/El_proceso_de_la_investigacion_cientifica_Mario_Tamayo.pdf)

[de_la_investigacion_cientifica_Mario_Tamayo.pdf](https://www.gob.mx/cms/uploads/attachment/file/227860/El_proceso_de_la_investigacion_cientifica_Mario_Tamayo.pdf)

Tejerina, I. (1994). Dramatización y teatro infantil. Madrid: Ediciones Siglo XXI.

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=196167>

Torrance, E. (1981): La enseñanza creativa produce efectos específicos. Teorías y

prácticas sobre creatividad y calidad. Editorial Academia. La Habana.

<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/5137849.pdf>

Torrance, E. (2000): Torrance tests of creative thinking. Streamlined scoring

workbook. Bensenville, IL; Scholastic Testing Service, INC.

<https://www.rand.org/education/figural-ttct-figural.html>

- Torrance, E.P. (2010). Experiences in developing technology for creative education. Em S.G. Isaksen; M.C. Murdock; R.L. Firestein & T.J. Treffinger (Orgs.): Understanding and recognizing creativity; The emergence of a discipline (pp.149-201). Norwood, NJ: Ablex. <https://www.centrohuertadelrey.com/documentos/revistas/num25revcompleta.pdf>
- Varona, V. (2017) Creatividad infantil. Chulucanas. Universidad Cesar Vallejo. <https://www.ucv.edu.pe/wp-content/uploads/2020/01/Educacion-Inicial.pdf>
- Vygotsky, L. (1981). Pensamiento y lenguaje. Madrid. Paídos. <https://abacoenred.com/wp-content/uploads/2015/10/Pensamiento-y-Lenguaje-Vigotsky-Lev.pdf>
- Wallas, G. (2014). El arte del pensamiento. <https://medium.com/@facilitadorimpulsa/las-4-etapas-del-proceso-creativo-seg%C3%BAAn-graham-wallas-d3456b4531ef>

ANEXOS

Anexo 1. Instrumento de recolección de datos



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

**La dramatización para desarrollar la creatividad en preescolares de 5 años
de la institución educativa particular Mundo de Colores - Distrito De Castilla
– Piura, 2020.**

	ITEMS	SI	NO
	CREATIVIDAD	-Genera constantemente espacios de diálogo entre niños (as)	
-Formula preguntas abiertas en diferentes momentos.			
-Desarrolla ejercicios de fluencia de ideas: ej. Lluvia de ideas.			
-Propicia en los niños(as) la formulación constante de preguntas.			
-Fomenta en los niños(as) la búsqueda de diferentes estrategias para la solución de un problema.			
-Fomenta en los niños(as) la expresión de ideas diversas en momentos de diálogo.			
-Fomenta en los niños(as) el replanteamiento de sus ideas.			
-Propicia desafíos acordes con la edad de los niños(as): adivinanzas, acertijos, juegos matemáticos.			
-Propicia; constantemente, en los niños(as) la elección entre diferentes alternativas: sector de aprendizaje, recursos, actividades.			
-Propicia en los niños(as) la expresión de ideas novedosas, imaginativas o fantasiosas.			
-Propone alternativas novedosas/fantasiosas de juego para los niños(as).			
-Fomenta que los niños(as) propongan alternativas novedosas/fantasiosas de juego.			
-Genera espacios para la creación de historias basadas en la imaginación y la fantasía infantil.			
-Genera espacios para la creación de objetos novedosos a partir de objetos comunes/no estructurados.			
-Fomenta en los niños(as) la comunicación detallada de sus observaciones: objetos, personas o situaciones.			
-Propicia en los niños(as) la formulación de hipótesis: ¿qué pasaría si...?			
-Incentiva en los niños(as) el replanteamiento de sus ideas a otras más complejas.			
-Propicia en los niños(as) el planteamiento de ejemplos para clarificar sus ideas			

Fuente: Elaboración propia

Anexo 2. Validación del experto de recolección de datos

INFORME DE OPINIÓN DE EXPERTOS DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

I. DATOS GENERALES:

- 1.1. **Apellidos y nombres del informante (Experto):** Sipión Albirena Sandra
- 1.2. **Grado Académico:** Licenciada en educación inicial
- 1.3. **Profesión:** Profesora de aula
- 1.4. **Institución donde labora:** IEFAP. Samuel Ordoñez Velásquez
- 1.5. **Cargo que desempeña:** Docente del nivel inicial
- 1.6. **Denominación del instrumento:** Lista de cotejo
- 1.7. **Autor del instrumento:** Jilma Suguey Borrero Cera
- 1.8. **Carrera:** Educación

II. VALIDACIÓN:

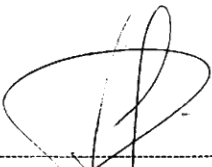
Ítems correspondientes al Instrumento 1

N° de ítem	Validez de contenido		Validez de constructo		Validez de criterio		Observaciones
	El ítem corresponde a alguna dimensión de la variable		El ítem contribuye a medir el indicador planteado		El ítem permite clasificar a los sujetos en las categorías establecidas		
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Dimensión 1: FLUIDEZ							
1-Genera constantemente espacios de diálogo entre niños (as)	✓		✓		✓		
2-Formula preguntas abiertas en diferentes momentos.	✓		✓		✓		
3-Desarrolla ejercicios de fluencia de ideas: ej. Lluvia de ideas.	✓		✓		✓		
4-Propicia en los niños(as) la formulación constante de preguntas.	✓		✓		✓		
Dimensión 2: FLEXIBILIDAD							
5-Fomenta en los niños(as) la búsqueda de diferentes estrategias para la solución de un problema.	✓		✓		✓		

6-Fomenta en los niños(as) la expresión de ideas diversas en momentos de diálogo.	✓		✓		✓		
7-Fomenta en los niños(as) el replanteamiento de sus ideas.	✓		✓		✓		
8-Propicia desafíos acordes con la edad de los niños(as): adivinanzas, acertijos, juegos matemáticos.	✓		✓		✓		
9-Propicia; constantemente, en los niños(as) la elección entre diferentes alternativas: sector de aprendizaje, recursos, actividades.	✓		✓		✓		
Dimensión 3: ORIGINALIDAD							
10-Propicia en los niños(as) la expresión de ideas novedosas, imaginativas o fantasiosas.	✓		✓		✓		
11-Propone alternativas novedosas/fantasiosas de juego para los niños(as).	✓		✓		✓		
12-Fomenta que los niños(as) propongan alternativas novedosas/fantasiosas de juego.	✓		✓		✓		
13-Genera espacios para la creación de historias basadas en la imaginación y la fantasía infantil.	✓		✓		✓		
14-Genera espacios para la creación de objetos novedosos a partir de objetos comunes/no estructurados.	✓		✓		✓		
Dimensión 4: ELABORACIÓN							
15-Fomenta en los niños(as) la comunicación detallada de sus observaciones: objetos, personas o situaciones.	✓		✓		✓		
16-Propicia en los niños(as) la formulación	✓		✓		✓		

de hipótesis: ¿qué pasaría sí...?							
17-Incentiva en los niños(as) el replanteamiento de sus ideas a otras más complejas.	✓		✓		✓		
18-Propicia en los niños(as) el planteamiento de ejemplos para clarificar sus ideas	✓		✓		✓		

Otras observaciones generales:



Lic. Sandra Fabiola Sipión Albirena
 DNI: 02896596
 Firma

Nota: Se adjunta el proyecto de investigación

INFORME DE OPINIÓN DE EXPERTOS DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

I. DATOS GENERALES:

- 1.1. **Apellidos y nombres del informante (Experto):** Cupén Mejía Carmen
- 1.2. **Grado Académico:** Licenciada en educación inicial
- 1.3. **Profesión:** Docente
- 1.4. **Institución donde labora:** IEFAP. Samuel Ordoñez Velásquez
- 1.5. **Cargo que desempeña:** Subdirectora del nivel inicial
- 1.6. **Denominación del instrumento:** Lista de cotejo
- 1.7. **Autor del instrumento:** Jilma Suguey Borrero Cera
- 1.8. **Carrera:** Educación inicial

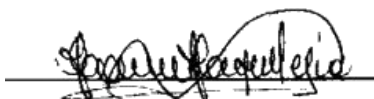
II. VALIDACIÓN:

Ítems correspondientes al Instrumento 1

N° de Ítem	Validez de contenido		Validez de constructo		Validez de criterio		Observaciones
	El ítem corresponde a alguna dimensión de la variable		El ítem contribuye a medir el indicador planteado		El ítem permite clasificar a los sujetos en las categorías establecidas		
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Dimensión 1: FLUIDEZ							
1-Genera constantemente espacios de diálogo entre niños (as)	✓		✓		✓		
2-Formula preguntas abiertas en diferentes momentos.	✓		✓		✓		
3-Desarrolla ejercicios de fluencia de ideas: ej. Lluvia de ideas.	✓		✓		✓		
4-Propicia en los niños(as) la formulación constante de preguntas.	✓		✓		✓		
Dimensión 2: FLEXIBILIDAD							
5-Fomenta en los niños(as) la búsqueda de diferentes estrategias para la solución de un problema.	✓		✓		✓		
6-Fomenta en los niños(as) la expresión de ideas diversas en momentos de diálogo.	✓		✓		✓		

7-Fomenta en los niños(as) el replanteamiento de sus ideas.	✓		✓		✓		
8-Propicia desafíos acordes con la edad de los niños(as): adivinanzas acertijos, juegos matemáticos.	✓		✓		✓		
9-Propicia; constantemente, en los niños(as) la elección entre diferentes alternativas: sector de aprendizaje, recursos, actividades.	✓		✓		✓		
Dimensión 3: ORIGINALIDAD							
10-Propicia en los niños(as) la expresión de ideas novedosas, imaginativas o fantasiosas.	✓		✓		✓		
11-Propone alternativas novedosas/fantasiosas de juego para los niños(as).	✓		✓		✓		
12-Fomenta que los niños(as) propongan alternativas novedosas/fantasiosas de juego.	✓		✓		✓		
13-Genera espacios para la creación de historias basadas en la imaginación y la fantasía infantil.	✓		✓		✓		
14-Genera espacios para la creación de objetos novedosos a partir de objetos comunes/no estructurados.	✓		✓		✓		
Dimensión 4: ELABORACIÓN							
15-Fomenta en los niños(as) la comunicación detallada de sus observaciones: objetos, personas o situaciones.	✓		✓		✓		
16-Propicia en los niños(as) la formulación de hipótesis: ¿qué pasaría sí...?	✓		✓		✓		
17-Incentiva en los niños(as) el replanteamiento de sus	✓		✓		✓		

ideas a otras más complejas.							
18-Propicia en los niños(as) el planteamiento de ejemplos para clarificar sus ideas			✓		✓		



Firma

Cupén Mejía Carmen

Apellidos y Nombres del experto

DNI N°02869496

INFORME DE OPINIÓN DE EXPERTOS DEL INSTRUMENTO DEINVESTIGACIÓN

I. DATOS GENERALES:

- 1.1. **Apellidos y nombres del informante (Experto):** Dolly Pinedo Lita Melania
- 1.2. **Grado Académico:** Licenciada en educación inicial
- 1.3. **Profesión:** Docente
- 1.4. **Institución donde labora:** IEFAP. Samuel Ordoñez Velásquez
- 1.5. **Cargo que desempeña:** profesora de aula
- 1.6. **Denominación del instrumento:** Lista de cotejo
- 1.7. **Autor del instrumento:** Jilma Suguey Borrero Cera
- 1.8. **Carrera:** Educación

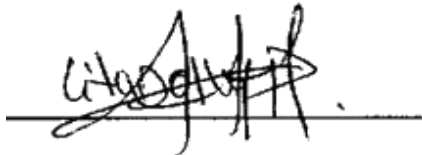
II. VALIDACIÓN:

Ítems correspondientes al Instrumento 1

N° de Ítem	Validez de contenido		Validez de constructo		Validez de criterio		Observaciones
	El ítem corresponde a alguna dimensión de la variable		El ítem contribuye a medir el indicador planteado		El ítem permite clasificar a los sujetos en las categorías establecidas		
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Dimensión 1: FLUIDEZ							
1-Genera constantemente espacios de diálogo entre niños (as)	✓		✓		✓		
2-Formula preguntas abiertas en diferentes momentos.	✓		✓		✓		
3-Desarrolla ejercicios de fluencia de ideas: ej. Lluvia de ideas.	✓		✓		✓		
4-Propicia en los niños(as) la formulación constante de preguntas.	✓		✓		✓		
Dimensión 2: FLEXIBILIDAD							
5-Fomenta en los niños(as) la búsqueda de diferentes estrategias para la solución de un problema.	✓		✓		✓		
6-Fomenta en los niños(as) la expresión de ideas diversas en momentos de diálogo.	✓		✓		✓		

7-Fomenta en los niños(as) el replanteamiento de sus ideas.	✓		✓		✓		
8-Propicia desafíos acordes con la edad de los niños(as): adivinanzas acertijos, juegos matemáticos.	✓		✓		✓		
9-Propicia; constantemente, en los niños(as) la elección entre diferentes alternativas: sector de aprendizaje, recursos, actividades.	✓		✓		✓		
Dimensión 3: ORIGINALIDAD							
10-Propicia en los niños(as) la expresión de ideas novedosas, imaginativas o fantasiosas.	✓		✓		✓		
11-Propone alternativas novedosas/fantasiosas de juego para los niños(as).	✓		✓		✓		
12-Fomenta que los niños(as) propongan alternativas novedosas/fantasiosas de juego.	✓		✓		✓		
13-Genera espacios para la creación de historias basadas en la imaginación y la fantasía infantil.	✓		✓		✓		
14-Genera espacios para la creación de objetos novedosos a partir de objetos comunes/no estructurados.	✓		✓		✓		
Dimensión 4: ELABORACIÓN							
15-Fomenta en los niños(as) la comunicación detallada de sus observaciones: objetos, personas o situaciones.	✓		✓		✓		
16-Propicia en los niños(as) la formulación de hipótesis: ¿qué pasaría sí...?	✓		✓		✓		
17-Incentiva en los niños(as) el replanteamiento de sus	✓		✓		✓		

ideas a otras más complejas.							
18-Propicia en los niños(as) el planteamiento de ejemplos para clarificar sus ideas			✓		✓		



Dolly Pinedo Lita Melania

Apellidos y Nombres del experto

DNI N°10550547

Anexo 3. Oficio de permiso para la recolección de datos



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

ESCUELA PROFESIONAL DE
EDUCACION Y HUMANIDADES

Carta s/h^p - 2020-ULADECH CATÓLICA

Sr(a).

Lic. Anita del milagro Alburqueque
Pastor Director de la I.E. P "Mundo de
Colores" Presente. -

De mi consideración:

Es un placer dirigirme a usted para expresar mi cordial saludo e informarle que soy estudiante de

la Escuela Profesional de Educación Y Humanidades de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote. El motivo de la presente tiene por finalidad presentarme, Borrero Cera ~~Jilma~~ Sugey, con código de matrícula N° 0807172188, de la Carrera Profesional de educación inicial, ciclo VIII, quién solicita autorización para ejecutar de manera remota o virtual, el proyecto de investigación titulado "La dramatización para desarrollar la creatividad en preescolares de 5 años de la institución educativa particular mundo de colores -distrito de castilla- Plura, 2020. ", durante los meses de marzo, abril, mayo, junio del presente año.

Por este motivo, mucho agradeceré me brinde el acceso y las facilidades a fin de ejecutar satisfactoriamente mi investigación la misma que redundará en beneficio de su Institución. En espera de su amable atención, quedo de usted.

Atentamente,

~~Jilma~~ Sugey Borrero Cera



42189614

Anexo 4. Formato del consentimiento informado

PROTOCOLO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA PARTICIPAR EN UN ESTUDIO DE INVESTIGACIÓN (PADRES)

Título del estudio: LA DRAMATIZACIÓN PARA DESARROLLAR LA CREATIVIDAD EN PREESCOLARES DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PARTICULAR MUNDO DE COLORES-DISTRITO DE CASTILLA – PIURA, 2020.

Investigador (a): *Jilma Sugay Borrero Cera*

Propósito del estudio:

Estamos invitando a su hijo(a) a participar en un trabajo de investigación

título: LA DRAMATIZACIÓN PARA DESARROLLAR LA CREATIVIDAD EN PREESCOLARES DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PARTICULAR MUNDO DE COLORES-DISTRITO DE CASTILLA – PIURA, 2020. **Este es un**

estudio desarrollado por investigadores de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.

Explicar brevemente el fundamento de trabajo de investigación.

La presente investigación se fundamenta en la necesidad de identificar las deficiencias que tienen los niños y niñas de 5 años la INSTITUCIÓN EDUCATIVA PARTICULAR MUNDO DE COLORES-DISTRITO DE CASTILLA, con respecto a la creatividad, dado que, diversos niños de cinco años de edad presentan algunas deficiencias para crear, e innovar, luego se busca conocer el efecto después de la aplicación de la dramatización.

Procedimientos:

Si usted acepta que su hijo (a) participe y su hijo (a) decide participar en este estudio se le realizará el siguiente procedimiento:

1. Se observará como es su nivel de creatividad
2. Se tomará nota de la forma de participación de cada estudiante que participa en la investigación (Check list)
3. Se tendrá un diagnóstico que será comunicado a los niños acerca de los resultados

Riesgos:

Describir brevemente los riesgos de la investigación.

La ejecución de esta investigación no conlleva riesgos que pueden afectar la tranquilidad física, emocional de los estudiantes o padres de familia, dado que el recojo de la información se ejecutará en el desarrollo de las clases que hace el docente en un horario normal.

Beneficios:

- Permite tener un diagnóstico del nivel de creatividad de los estudiantes.
- Se generan conclusiones acerca de los resultados encontrados.
- Se emitirán recomendaciones para los niños, padres de familia y para los docentes puedan cambiar o mejorar sus estrategias en impulsar una mejor creatividad.

Costos y/ o compensación:

Los costos de la investigación lo asumen la investigadora en su totalidad

Confidencialidad:

Nosotros guardaremos la información de su hijo(a) sin nombre alguno. Si los

resultados de este seguimiento son publicados, no se mostrará ninguna información que permita la identificación de su hijo(a) o de otros participantes del estudio.

Derechos del participante:

Si usted decide que su hijo(a) participe en el estudio, podrá retirarse de éste en cualquier momento, o no participar en una parte del estudio sin daño alguno. Si tiene alguna duda adicional, por favor pregunte al personal del estudio o llame al número telefónico: 981477586

Si tiene preguntas sobre los aspectos éticos del estudio, o cree que su hijo(a) ha sido tratado injustamente puede contactar con el Comité Institucional de Ética en Investigación de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, correo: ciei@uladech.edu.pe.

Una copia de este consentimiento informado le será entregada.

Anexo 5. Base de datos

PRE TEST

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36																														
																																				Nº	Niños	Dimension Fluidez				TOTAL Equilibrio	CATEGORIA	Dimension Flexibilidad					TOTAL Flexibilidad	CATEGORIA	Dimension Originalidad					TOTAL Originalidad	CATEGORIA	Dimension Elaboracion				TOTAL Elaboracion	CATEGORIA	TOTAL	CATEGORIA
																																						1	2	3	4			5	6	7	8	9			10	11	12	13	14			15	16	17	18				
1	E1	0	2	0	2	4	PROCESO	0	2	0	2	0	4	INICIO	0	2	0	2	0	4	INICIO	2	0	0	0	2	INICIO	14	Proceso																																				
2	E2	0	0	0	0	0	INICIO	0	0	0	0	2	2	INICIO	2	0	0	0	0	2	INICIO	2	0	0	0	2	INICIO	6	inicio																																				
3	E3	0	2	2	0	4	PROCESO	2	2	2	0	0	6	PROCESO	0	0	0	0	0	6	INICIO	0	2	0	0	2	INICIO	12	inicio																																				
4	E4	2	0	2	0	4	PROCESO	2	2	0	0	2	6	PROCESO	2	2	0	2	0	6	PROCESO	2	0	0	0	2	INICIO	18	Proceso																																				
5	E5	0	2	2	0	4	PROCESO	2	0	2	2	2	8	PROCESO	0	2	0	0	2	4	PROCESO	0	2	0	2	4	PROCESO	20	Proceso																																				
6	E6	0	0	0	0	0	INICIO	0	2	0	0	0	2	INICIO	2	0	0	0	0	2	INICIO	0	2	0	2	4	PROCESO	8	inicio																																				
7	E7	2	2	0	0	4	PROCESO	0	0	0	0	2	2	INICIO	0	2	0	2	0	4	PROCESO	2	0	0	2	4	PROCESO	14	Proceso																																				
8	E8	0	2	0	2	4	PROCESO	2	0	2	2	2	8	PROCESO	0	0	2	2	2	6	PROCESO	0	2	0	0	2	INICIO	20	Proceso																																				
9	E9	2	0	2	0	4	PROCESO	2	0	0	0	0	2	INICIO	2	0	0	0	2	4	INICIO	0	0	0	2	2	INICIO	12	inicio																																				
10	E10	2	0	0	0	2	INICIO	2	0	2	0	2	6	PROCESO	0	2	0	2	0	4	INICIO	0	0	0	0	0	INICIO	12	inicio																																				

POST TEST


20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56																														
																																					Nº	Niños	Dimension Fluidez				TOTAL Equilibrio	CATEGORIA	Dimension Flexibilidad					TOTAL Flexibilidad	CATEGORIA	Dimension Originalidad					TOTAL Originalidad	CATEGORIA	Dimension Elaboracion				TOTAL Elaboracion	CATEGORIA	TOTAL	CATEGORIA
																																							1	2	3	4			5	6	7	8	9			10	11	12	13	14			15	16	17	18				
1	F1	2	2	2	2	8	logro	2	2	2	2	2	10	logro	2	2	2	2	2	10	logro	2	2	2	2	8	logro	36	logro																																					
2	E2	2	2	2	2	8	logro	2	2	2	2	2	10	logro	2	2	2	2	2	10	logro	2	2	2	2	8	logro	36	logro																																					
3	E3	2	2	2	2	8	logro	2	2	2	2	2	10	logro	2	2	2	2	2	10	logro	2	2	2	2	8	logro	36	logro																																					
4	E4	2	2	2	2	8	logro	2	2	2	2	2	10	logro	2	2	2	2	2	10	logro	2	2	2	2	8	logro	36	logro																																					
5	E5	2	2	2	2	8	logro	2	2	2	2	2	10	logro	2	2	2	2	2	10	logro	2	2	2	2	8	logro	36	logro																																					
6	E6	2	2	2	2	8	logro	2	2	2	2	2	10	logro	2	2	2	2	2	10	logro	2	2	2	2	8	logro	36	logro																																					
7	E7					8	logro																			8	logro	36																																						
8	E8	2	2	2	2	8	logro	2	2	2	2	2	10	logro	2	2	2	2	2	10	logro	2	2	2	2	8	logro	36	logro																																					
9	E9	2	0	2	0	4	proceso	2	0	2	2	0	6	proceso	2	0	2	0	2	6	proceso	2	0	0	2	4	proceso	20	proceso																																					
10	E10	2	2	2	2	8	logro	2	2	2	2	2	10	logro	2	2	2	2	2	10	logro	2	2	2	2	8	logro	36	logro																																					

Anexo 6. Sesiones de aprendizaje

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 01

Institución	Institución Educativa Particular Mundo de Colores - Piura
Nivel	Inicial
Nombre de la sesión	Implementación de sectores para el desarrollo de la creatividad
Área priorizada	Creatividad
Edad	5 años
Propósito de aprendizaje	Fomentar técnicas y habilidades necesarias para utilizar el juego mímico como un instrumento pedagógico y didáctico utilizando el cuerpo y los gestos como único medio de expresión y los niños desarrolle su creatividad en su dimensión originalidad.

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR
COMUNICACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> ☐ Se comunica oralmente en su lengua materna ☐ Lee diversos tipos de textos en su lengua materna ☐ Escribe diversos tipos de textos en su lengua materna ☐ Crea proyectos desde los lenguajes artísticos 	<ul style="list-style-type: none"> • Explora y experimenta los lenguajes del arte • Aplica procesos ☐ creativos • Socializa sus procesos y proyectos 	Demuestra originalidad en sus creaciones o invenciones
DESEMPEÑOS	<ul style="list-style-type: none"> ☐ Explora de manera individual y/o grupal diversos materiales de acuerdo con sus necesidades e intereses. ☐ Descubre los efectos que se producen al combinar un material con otro ☐ Representa ideas acerca de sus vivencias personales y del contexto en el que se desenvuelve usando diferentes lenguajes artísticos ☐ Muestra sus creaciones y observa las creaciones de otros ☐ Describe lo que ha creado ☐ Manifiesta lo que le gusta de la experiencia, o de su proyecto o el proyecto de otros. 		
ACTITUDES OBSERVABLES	<ul style="list-style-type: none"> ☐ Disposición para adaptarse a los cambios modificando si fuera necesario la propia conducta para alcanzar determinados objetivos. 		


MOMENTOS	DESARROLLO DE LA ESTRATEGIA	RECURSOS
Inicio	<p>☐ Antes de la sesión se mostrará algunos vídeos para que los niños y niñas sepan qué es un mimo y qué características tiene.</p> <p>☐ Se hará hincapié en especial en que no utilizan la palabra, no hablan solamente gestos corporales como herramienta de comunicación.</p>	Equipo reproductor de videos Pizarra
Desarrollo	<p>La docente invita a los niños a jugar a los mimos, plantea una pregunta retadora ¿Qué creen que hacen los mimos? ¿Los mimos hablan? ¿que utiliza? ¿Qué gestos pueden realizar los mimos? ¿Nosotros podemos ser mimos?, se escucha la respuesta de los niños y lo escribe en la pizarra.</p> <p>La docente les plantea que el día de hoy seremos mimos en el aula ¿Qué gestos podemos realizar?, anotamos en la pizarra mediante una lista todos los gestos a realizar. Además, la docente propone la siguiente actividad:</p> <p>1. Nos pondremos el casco y subiremos a una moto imaginaria para ir al otro extremo del patio del colegio., allí encontraremos un espejo y nos colocarnos frente a un espejo y vamos a transmitir sentimientos mediante los gestos de la cara tanto como feliz, triste, enojado. Subiremos a la moto imaginaria, nos colocaremos el casco y regresaremos al aula.</p> <p>Finalmente, les pediremos a los niños que representen gráficamente lo más le gusto de la actividad. Al término de la actividad, expondrán sus trabajitos.</p> <p style="text-align: center;">VIAJAMOS AL RINCÓN DE LAS EMOCIONES</p> <div style="display: flex; align-items: center; justify-content: center;">  <div style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 10px; margin-left: 20px;"> <p>Todos los niños se convertirán en mimos dentro del aula, nos pondremos el casco y subiremos a una moto imaginaria para ir a un rincón. Allí, el mimo nos enseñara diferentes sentimientos a través de su imagen (triste, feliz, enfadado...) y los niños y niñas deberán representar las expresiones del mimo.</p> <ul style="list-style-type: none"> •A continuación, las maestras propondrán a los niños que digan otras actividades o emociones y que las expresen. •Al acabar, volveremos a montar en la moto y viajaremos al segundo rincón, y así hasta acabar las cuatro esquinas. </div> </div>	Espacio físico Pinturas de cara Bancos Cuentos Fotografías o imágenes
Cierre	<p style="text-align: center;">EVALUACIÓN</p> <p>La docente pregunta</p> <ul style="list-style-type: none"> • METACOGNICIÓN: Socializo con los estudiantes mediante preguntas: ¿Cómo se han sentido? ¿Les gusto la clase de hoy? ¿Por qué? • EVALUACIÓN: ¿Quienes participaron? • COEVALUACIÓN: ¿Todos trabajaron? ¿Quiénes no lo hicieron? • HETEROEVALUACIÓN: Se evaluará a través de una lista de cotejo. 	

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 02

Institución	Institución Educativa Particular Mundo de Colores - Piura
Nivel	Inicial
Nombre de la sesión	Dramatizando a conejín
Área priorizada	Creatividad
Edad	5 años
Propósito de aprendizaje	Fomentar técnicas y habilidades necesarias para utilizar el juego mímico como un instrumento pedagógico y didáctico utilizando el cuerpo y los gestos como único medio de expresión y los niños desarrolle su creatividad en su dimensión flexibilidad.

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR
COMUNICACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> ☐ Se comunica oralmente en su lengua materna ☐ Lee diversos tipos de textos en su lengua materna ☐ Escribe diversos tipos de textos en su lengua materna ☐ Crea proyectos desde los lenguajes Artísticos 	<ul style="list-style-type: none"> • Explora y experimenta los lenguajes del arte • Aplica procesos creativos Socializa sus procesos y proyectos 	Demuestra flexibilidad para la resolución de situaciones conflictivas
DESEMPEÑOS	<ul style="list-style-type: none"> ☐ Explora de manera individual y/o grupal diversos materiales de acuerdo con sus necesidades e intereses. ☐ Descubre los efectos que se producen al combinar un material con otro ☐ Representa ideas acerca de sus vivencias personales y del contexto en el que se desenvuelve usando diferentes lenguajes artísticos ☐ Muestra sus creaciones y observa las creaciones de otros ☐ Describe lo que ha creado ☐ Manifiesta lo que le gusta de la experiencia, o de su proyecto o el proyecto de otros. 		
ACTITUDES OBSERVABLES	<ul style="list-style-type: none"> ☐ Disposición para adaptarse a los cambios modificando si fuera necesario la propia conducta para alcanzar determinados objetivos. 		


MOMENTOS	DESARROLLO DE LA ESTRATEGIA	RECURSOS
Inicio	<ul style="list-style-type: none"> ☐ Antes de la sesión se mostrará algunos vídeos para que los niños y niñas sepan qué es un mimo y qué características tiene. ☐ Se hará hincapié en especial en que no utilizan la palabra, no hablan solamente gestos corporales como herramienta de comunicación. 	Equipo reproductor de videos Pizarra

<p>Desarrollo</p>	<p>La docente les menciona el propósito de la clase de hoy. Niños hoy dramatizaremos un cuento, pero antes debemos de escuchar atentamente el cuento, la docente les enseña la portada del cuento y les pregunta: ¿de qué creen que tratará el cuento? ¿Qué animalito encontramos en la portada del libro? ¿cómo cree que se siente? ¿Qué título creen que diga en la portada del libro?</p> <p>La docente escucha atentamente las respuestas de los niños, finalmente la docente les lee el cuento de Conejín, menciona también el autor del cuento. A continuación, la docente les lee el cuento, al finalizar la docente les pregunta_ ¿qué personajes se mencionan en el cuento?</p> <p>Los escribe en la pizarra, al término del dialogo, la docente les propone dramatizar el cuento de Conejín, Dialoga con los niños y toman acuerdos para saber quiénes van a realizar el papel de Conejín y su familia, repartiéndose las funciones, cada niño realizará gestos o sonidos de los personajes. Al finalizar la maestra recreará el cuento de Conejín con sus niños.</p> <p>La docente pide a los niños que representen gráficamente lo que más les gusta de la dramatización.</p> <p style="text-align: center;">PROTAGONISTAS DE UN CUENTO</p> <div style="text-align: center;">  </div>	<p>Espacio físico Pinturas de cara Bancos Cuentos Fotografías o imágenes</p>
<p>Cierre</p>	<p style="text-align: center;">EVALUACIÓN</p> <p>La docente pregunta</p> <p>METACOGNICIÓN: Socializo con los estudiantes mediante preguntas: ¿Cómo se han sentido? ¿Les gusto la clase de hoy? ¿Por qué?</p> <p>EVALUACIÓN: ¿Quiénes participaron?</p> <p>COEVALUACIÓN: ¿Todos trabajaron? ¿Quiénes no lo hicieron?</p> <p>HETEROEVALUACIÓN: Se evaluará a través de una lista de cotejo.</p>	

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 03

Institución	Institución Educativa Particular Mundo de Colores - Piura
Nivel	Inicial
Nombre de la sesión	Jugando al circo
Área priorizada	Creatividad
Edad	5 años
Propósito de aprendizaje	Potenciar y desarrollar las habilidades físicas básicas afectivas de los niños y niñas favoreciendo las relaciones con otros niños mediante la dramatización y el teatro y permitir a los niños desarrollar su creatividad en su dimensión flexibilidad.

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR
COMUNICACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> ☐ Se comunica oralmente en su lengua materna ☐ Lee diversos tipos de textos en su lengua materna ☐ Escribe diversos tipos de textos en su lengua materna ☐ Crea proyectos desde los lenguajes Artísticos 	<ul style="list-style-type: none"> • Explora y experimenta los lenguajes del arte • Aplica procesos creativos Socializa sus procesos y proyectos 	Demuestra flexibilidad para la resolución de situaciones conflictivas
DESEMPEÑOS	<ul style="list-style-type: none"> ☐ Explora de manera individual y/o grupal diversos materiales de acuerdo con sus necesidades e intereses. ☐ Descubre los efectos que se producen al combinar un material con otro ☐ Representa ideas acerca de sus vivencias personales y del contexto en el que se desenvuelve usando diferentes lenguajes artísticos ☐ Muestra sus creaciones y observa las creaciones de otros ☐ Describe lo que ha creado ☐ Manifiesta lo que le gusta de la experiencia, o de su proyecto o el proyecto de otros. 		
ACTITUDES OBSERVABLES	<ul style="list-style-type: none"> ☐ Disposición para adaptarse a los cambios modificando si fuera necesario la propia conducta para alcanzar determinados objetivos. 		
MOMENTOS	DESARROLLO DE LA ESTRATEGIA		RECURSOS
Inicio	<ul style="list-style-type: none"> ☐ Antes de la sesión se mostrará algunos vídeos para que los niños y niñas sepan qué es un mimo y qué características tiene. ☐ Se hará hincapié en especial en que no utilizan la palabra, no hablan solamente gestos corporales como herramienta de comunicación. 		Equipo reproductor de videos Pizarra


Desarrollo	<p>La docente, les menciona el propósito de la clase de hoy. Niños hoy vamos a jugar al circo, ¿alguna vez has ido al circo? ¿Qué encontraremos en un circo? ¿encontraremos magos?</p> <p>El día de hoy vamos a jugar a que somos magos. Vamos a sortear quien es primero el mago. La docente sortea y va colocando los nombres de los niños en la pizarra y les comenta que cambiarán de roles según acaba el juego. La docente les pregunta ¿Qué materiales utilizará el mago? Escuchando y escribiendo las respuestas de los niños.</p> <p>El niño o niña disfrazado de mago va a coger una varita y expresará las palabras mágicas para convertir a sus compañeros en lo que desee, Los niños mencionarán las palabras mágicas, cada una una pata de cabra, los convertiré en sapitos, todos los niños imitarán ser unos sapitos, así sucesivamente cambiando de roles con todos los niños presentes en el aula.</p> <p>Al finalizar la docente les pide que se sienten en un círculo para dialogar como se han sentido</p> <p style="text-align: center;">ABRACADABRA!!!</p>  <p><i>El niño disfrazado de payaso elegirá a un niño para que sea el mago. El niño o niña seleccionada debe coger una varita y decir las palabras mágicas para convertir a sus compañeros en lo que él desee.</i></p> <p><i>Por ejemplo: ¡Abracadabra, pata de cabra, yo les convierto a todos en... sapitos! Los niños y niñas, deberán ir de un extremo del auditorio al otro moviéndose, actuando y saltando como si fueran sapitos. De igual manera se elegirá a otros niños para que sean magos.</i></p>	Espacio físico Pinturas de cara Cartulinas Cuerdas Bancos, aros Varita de magia Tela blanca
Cierre	<p style="text-align: center;">EVALUACIÓN</p> <p>La docente pregunta</p> <ul style="list-style-type: none"> • METACOGNICIÓN: Socializo con los estudiantes mediante preguntas: ¿Cómo se han sentido? ¿Les gusto la clase de hoy? ¿Por qué? • EVALUACIÓN: ¿Quiénes participaron? • COEVALUACIÓN: ¿Todos trabajaron? ¿Quiénes no lo hicieron? • HETEROEVALUACIÓN: Se evaluará a través de una lista de cotejo. 	

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 04

Institución	Institución Educativa Particular Mundo de Colores - Piura
Nivel	Inicial
Nombre de la sesión	Todos somos actores
Área priorizada	Creatividad
Edad	5 años
Propósito de aprendizaje	Descubrir las capacidades expresivas del cuerpo, como instrumento de comunicación a través del lenguaje corporal, gestual y sobre todo divirtiéndose mientras que el niño desarrollo su creatividad en su dimensión fluidez

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR
COMUNICACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> ☐ Se comunica oralmente en su lengua materna ☐ Lee diversos tipos de textos en su lengua materna ☐ Escribe diversos tipos de textos en su lengua materna ☐ Crea proyectos desde los lenguajes Artísticos 	<ul style="list-style-type: none"> • Explora y experimenta los lenguajes del arte • Aplica procesos creativos • Socializa sus procesos y proyectos 	<ul style="list-style-type: none"> ☐ Demuestra fluidez en sus diálogos y comunicaciones
DESEMPEÑOS	<ul style="list-style-type: none"> ☐ Explora de manera individual y/o grupal diversos materiales de acuerdo con sus necesidades e intereses. ☐ Descubre los efectos que se producen al combinar un material con otro ☐ Representa ideas acerca de sus vivencias personales y del contexto en el que se desenvuelve usando diferentes lenguajes artísticos ☐ Muestra sus creaciones y observa las creaciones de otros ☐ Describe lo que ha creado ☐ Manifiesta lo que le gusta de la experiencia, o de su proyecto o el proyecto de otros. 		
ACTITUDES OBSERVABLES	<ul style="list-style-type: none"> ☐ Disposición para adaptarse a los cambios modificando si fuera necesario la propia conducta para alcanzar determinados objetivos. 		

MOMENTOS	DESARROLLO DE LA ESTRATEGIA	RECURSOS
Inicio	<ul style="list-style-type: none"> ☐ Antes de la sesión se mostrará algunos vídeos para que los niños y niñas sepan qué es un mimo y qué características tiene. ☐ Se hará hincapié en especial en que no utilizan la palabra, no hablan solamente gestos corporales como herramienta de comunicación. 	<ul style="list-style-type: none"> • Equipo reproductor de videos • Pizarra


Desarrollo	<p>La docente les menciona la actividad de hoy, niños hoy jugaremos a que somos actores ¿has escuchado de los actores? ¿Qué hacen los actores? ¿dónde lo podemos ver? ¿conoces alguno? Escuchando las respuestas de los niños.</p> <p>La docente invita a los niños al patio para trabajar, ya sentados en semicírculo, se le entregará una tarjeta que describe un oficio eligiendo a varios estudiantes, Los demás niños deberán decir en que consiste la profesión e interpretarla, Cuando la adivinen otro grupo de niños saldrán a representar la siguiente acción y así sucesivamente.</p> <p>Hasta que todos los niños lo hagan. Finalmente, la docente lleva a los niños al aula y en la asamblea les pregunta ¿Cómo se han sentido? ¿Tuvieron dificultades?, invita a los niños a representar gráficamente lo que han trabajado</p>  <div style="border: 1px solid red; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p><i>Somos actores</i> En el patio todos los niños y niñas nos sentamos en semicírculo. La maestra les mostrara a los niños y niñas una tarjeta que describe un oficio eligiendo a varios estudiantes. Ese grupo de niños y niñas deberán decir en qué consiste la profesión e interpretarla mientras tanto que el resto debe adivinarlo. Cuando lo adivinen otro grupo de niños saldrá a representar la siguiente acción y así sucesivamente hasta que todos lo hagan.</p> </div>	<ul style="list-style-type: none"> • Patio • Espacio físico • Cartulinas • Rotuladores • Tijeras • Pegamento. • Bancos • Ordenador • Pizarra
Cierre	<p style="text-align: center;">EVALUACIÓN</p> <p>La docente pregunta</p> <ul style="list-style-type: none"> • METACOGNICIÓN: Socializo con los estudiantes mediante preguntas: ¿Cómo se han sentido? ¿Les gusto la clase de hoy? ¿Por qué? • EVALUACIÓN: ¿Quienes participaron? • COEVALUACIÓN: ¿Todos trabajaron? ¿Quiénes no lo hicieron? • HETEROEVALUACIÓN: Se evaluará a través de una lista de cotejo. 	

SESIÓN DE APRENDIZAJE Nº 05

Institución	Institución Educativa Particular Mundo de Colores - Piura
Nivel	Inicial
Nombre de la sesión	Teatro en el aula
Área priorizada	Creatividad
Edad	5 años
Propósito de aprendizaje	Adquirir los fundamentos teóricos y prácticos del teatro de sombras principalmente a los que tienen dificultad para comunicarse y expresarse efectivamente, facilitando que los niños desarrollen su creatividad en su dimensión Fluidez

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR
COMUNICACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> ☐ Se comunica oralmente en su lengua materna ☐ Lee diversos tipos de textos en su lengua materna ☐ Escribe diversos tipos de textos en su lengua materna ☐ Crea proyectos desde los lenguajes Artísticos 	<ul style="list-style-type: none"> • Explora y experimenta los lenguajes del arte • Aplica procesos creativos Socializa sus procesos y proyectos 	<ul style="list-style-type: none"> ☐ Demuestra fluidez en sus diálogos y comunicaciones
DESEMPEÑOS	<ul style="list-style-type: none"> ☐ Explora de manera individual y/o grupal diversos materiales de acuerdo con sus necesidades e intereses. ☐ Descubre los efectos que se producen al combinar un material con otro ☐ Representa ideas acerca de sus vivencias personales y del contexto en el que se desenvuelve usando diferentes lenguajes artísticos ☐ Muestra sus creaciones y observa las creaciones de otros ☐ Describe lo que ha creado ☐ Manifiesta lo que le gusta de la experiencia, o de su proyecto o el proyecto de otros. 		
ACTITUDES OBSERVABLES	<ul style="list-style-type: none"> ☐ Disposición para adaptarse a los cambios modificando si fuera necesario la propia conducta para alcanzar determinados objetivos. 		

MOMENTOS	DESARROLLO DE LA ESTRATEGIA	RECURSOS
Inicio	<ul style="list-style-type: none"> ☐ Antes de la sesión se mostrará algunos vídeos para que los niños y niñas sepan qué es un mimo y qué características tiene. ☐ Se hará hincapié en especial en que no utilizan la palabra, no hablan solamente gestos corporales como herramienta de comunicación. 	<ul style="list-style-type: none"> • Equipo reproductor de videos • Pizarra


<p>Desarrollo</p>	<p style="text-align: center;">EL POLLITO PIO</p> <div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 45%;"> <ul style="list-style-type: none"> • La profesora divide al alumnado en dos grupos. El primer grupo se colocará detrás del telón y bailará la canción "El baile del Pollito Pio" con los pasos que la profesora les va indicando. Mientras tanto, el segundo grupo permanece sentado de espectador y para evitar que se aburran se les dará instrumentos musicales para que los toquen al son de la canción con a su propio ritmo. </div> <div style="width: 45%; text-align: center;">  </div> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 10px auto;"> <ul style="list-style-type: none"> • Cambiamos de roles. Los niños y niñas que han haciendo el teatro de sombras tocan los instrumentos viceversa. </div> <p>La docente menciona a los niños que el día de hoy trabajaremos un teatro en el aula, vamos a dividir dos grupos, el primer grupo va a bailar al ritmo del baile del pollito pio, realizando sus movimientos libres y coreografías que ellos crean pertinentes, el segundo grupo será el espectador y calificará a los niños que tal hicieron el trabajo.</p> <p>Luego, cambiaran roles, los que han bailado serán los espectadores y los espectadores serán los que bailaran, teniendo en cuenta los acuerdos establecidos en el aula.</p> <p>La docente, propone a los niños en realizar unas tarjetas de invitación para darle a mamá o papá para realizar un teatro en el aula y los papitos los puedan ver y sean ellos los espectadores.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Espacio físico • Pinturas de cara • Música • Careta • Cartulina • Colores
<p>Cierre</p>	<p style="text-align: center;">EVALUACIÓN</p> <p>La docente pregunta</p> <ul style="list-style-type: none"> • METACOGNICIÓN: Socializo con los estudiantes mediante preguntas: ¿Cómo se han sentido? ¿Les gusto la clase de hoy? ¿Por qué? • EVALUACIÓN: ¿Quienes participaron? • COEVALUACIÓN: ¿Todos trabajaron? ¿Quiénes no lo hicieron? • HETEROEVALUACIÓN: Se evaluará a través de una lista de cotejo. 	

SESIÓN DE APRENDIZAJE Nº 06

Institución	Institución Educativa Particular Mundo de Colores - Piura
Nivel	Inicial
Nombre de la sesión	Viajando en un tren
Área priorizada	Creatividad
Edad	5 años
Propósito de aprendizaje	Lograr personificar un personaje potenciando la expresividad, utilizando el espacio para desplazarse y controlando los gestos de acuerdo a lo que les indica la maestra, mientras los niños desarrollen su creatividad en su dimensión viabilidad

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR
COMUNICACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> ☐ Se comunica oralmente en su lengua materna ☐ Lee diversos tipos de textos en su lengua materna ☐ Escribe diversos tipos de textos en su lengua materna ☐ Crea proyectos desde los lenguajes artísticos 	<ul style="list-style-type: none"> • Explora y experimenta los lenguajes del arte • Aplica procesos creativos • Socializa sus procesos y proyectos 	<ul style="list-style-type: none"> ☐ Expresa ideas realizables en la realidad
DESEMPEÑOS	<ul style="list-style-type: none"> ☐ Explora de manera individual y/o grupal diversos materiales de acuerdo con sus necesidades e intereses. ☐ Descubre los efectos que se producen al combinar un material con otro ☐ Representa ideas acerca de sus vivencias personales y del contexto en el que se desenvuelve usando diferentes lenguajes artísticos ☐ Muestra sus creaciones y observa las creaciones de otros ☐ Describe lo que ha creado ☐ Manifiesta lo que le gusta de la experiencia, o de su proyecto o el proyecto de otros. 		
ACTITUDES OBSERVABLES	<ul style="list-style-type: none"> ☐ Disposición para adaptarse a los cambios modificando si fuera necesario la propia conducta para alcanzar determinados objetivos. 		

MOMENTOS	DESARROLLO DE LA ESTRATEGIA	RECURSOS
----------	-----------------------------	----------



Inicio	<ul style="list-style-type: none"> ☐ Antes de la sesión se mostrará algunos vídeos para que los niños y niñas sepan qué es un mimo y qué características tiene. ☐ Se hará hincapié en especial en que no utilizan la palabra, no hablan solamente gestos corporales como herramienta de comunicación. 	<ul style="list-style-type: none"> • Equipo reproductor de videos • Pizarra
Desarrollo	<div style="text-align: center;">  </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px auto; width: 80%; text-align: center;"> <p><i>Se divide en varias y pequeños grupos aproximadamente de 5 niños representaran los trenes, y se ubicaran libremente dentro del patio. Al escuchar los niños la orden del "jefe de la estación" (la maestra), los niños prestaran atención y la maestra les ira dando sugerencias e indicaciones de los diferentes movimientos que puede hacer un tren. Cada niño es un vagón, y el niño que va delante es la locomotora que guía los movimientos</i></p> </div> <p>La docente les muestra una imagen de un tren, les pregunta ¿Cuáles son las partes de un tren? ¿que transportará el tren? ¿has visto un tren?,</p> <p>La docente les propone jugar a los viajes en un tren, cada uno irá en un vagón y que la docente será la jefa de la estación, cada niño estará sentado en un extremo del aula y que la docente irá a recogerlos para ir de viaje en el tren.,</p> <p>La docente imita que está en un tren e invita a los niños a subir realizando diferentes movientes, vamos a pasar por un bache, todos saltando en su vagón, la docente les menciona que está vez vamos a pasar por una zona de curvas, todos nos vamos hacia la derecha o a la izquierda, pasaremos por el túnel, nos vamos agachar.</p> <p>Luego bajaremos del tren y les pediremos a los niños cambiar los roles, alguien más será la jefa de estación y dará las indicaciones, todos nos colocaremos en nuestros vagones respectivos para dar un paseo por el tren imaginario.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Salón • Patio • Espacio despejado de obstáculos
Cierre	<p style="text-align: center;">EVALUACIÓN</p> <p>La docente pregunta</p> <ul style="list-style-type: none"> • METACOGNICIÓN: Socializo con los estudiantes mediante preguntas: ¿Cómo se han sentido? ¿Les gusto la clase de hoy? ¿Por qué? • EVALUACIÓN: ¿Quienes participaron? • COEVALUACIÓN: ¿Todos trabajaron? ¿Quiénes no lo hicieron? • HETEROEVALUACIÓN: Se evaluará a través de una lista de cotejo. 	

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 07

Institución	Institución Educativa Particular Mundo de Colores – Piura
Nivel	Inicial
Nombre de la sesión	Improvisando con la música
Área priorizada	Creatividad
Edad	5 años
Propósito de aprendizaje	Desarrollar la expresión creativa a través de formas dramáticas, creatividad e imaginativas, mediante los fundamentos artísticotécnicos de la danza adquiriendo dominio y manejo de los elementos dramáticos que permitan al niño desarrollar su creatividad en su dimensión viabilidad

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR
COMUNICACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> ☐ Se comunica oralmente en su lengua materna ☐ Lee diversos tipos de textos en su lengua materna ☐ Escribe diversos tipos de textos en su lengua materna ☐ Crea proyectos desde los lenguajes artísticos 	<ul style="list-style-type: none"> • Explora y experimenta los lenguajes del arte • Aplica procesos creativos Socializa sus procesos y proyectos 	Expresa ideas realizables en la realidad
DESEMPEÑOS	<ul style="list-style-type: none"> ☐ Explora de manera individual y/o grupal diversos materiales de acuerdo con sus necesidades e intereses. ☐ Descubre los efectos que se producen al combinar un material con otro ☐ Representa ideas acerca de sus vivencias personales y del contexto en el que se desenvuelve usando diferentes lenguajes artísticos ☐ Muestra sus creaciones y observa las creaciones de otros ☐ Describe lo que ha creado ☐ Manifiesta lo que le gusta de la experiencia, o de su proyecto o el proyecto de otros. 		
ACTITUDES OBSERVABLES	<ul style="list-style-type: none"> ☐ Disposición para adaptarse a los cambios modificando si fuera necesario la propia conducta para alcanzar determinados objetivos. 		

MOMENTOS	DESARROLLO DE LA ESTRATEGIA	RECURSOS
Inicio	<ul style="list-style-type: none"> ☐ Antes de la sesión se mostrará algunos vídeos para que los niños y niñas sepan qué es un mimo y qué características tiene. ☐ Se hará hincapié en especial en que no utilizan la palabra, no hablan solamente gestos corporales como herramienta de comunicación. ☐ Esta expresión creativa o actividad la realizaremos en los patios de la institución con la ayuda de la maestra los niños y niñas. 	<ul style="list-style-type: none"> • Equipo reproductor de videos • Pizarra


Desarrollo	<p>La docente menciona que trabajarán en el patio y que moverán el cuerpo al compás de la música.</p> <p>Tendrán que realizar movimientos libres y que luego que se acabe la música van a recordar que pasos han realizados.</p> <p>La docente le preguntará a cada uno de los niños, luego la docente volverá a colocar la continuidad de la música y van a realizar los mismos pasos incluyendo algunos más, así sucesivamente hasta que termine la canción.</p> <p>La docente los llevará al aula para luego en la asamblea poder dialogar sobre los pasos que realizaron y como se sintieron. Representando gráficamente lo que han trabajado.</p> <div data-bbox="375 701 1219 1227" style="border: 1px solid red; padding: 10px;">  <p><i>Formaremos diferentes grupos de niños como niñas, cada uno con una coreografía en donde se cantará una canción y empezaremos a bailar diferentes canciones con coreografía. Esto puede ser para fechas especiales o para impartir una clase normal de canciones.</i></p>  <p><i>Estas actividades los ayudarán a desarrollar diferentes habilidades como lo son la coordinación, la memoria, la expresión corporal, las habilidades auditivas, entre otras. Los niños emplearán a lo largo de la vida.</i></p> <p><small>designed by freestock</small></p> </div>	<ul style="list-style-type: none"> • Patio • Grabadora • Cd • Coreografía • Disfraces • Música seleccionada
Cierre	<p style="text-align: center;">EVALUACIÓN</p> <p>La docente pregunta</p> <ul style="list-style-type: none"> • METACOGNICIÓN: Socializo con los estudiantes mediante preguntas: ¿Cómo se han sentido? ¿Les gusto la clase de hoy? ¿Por qué? • EVALUACIÓN: ¿Quiénes participaron? • COEVALUACIÓN: ¿Todos trabajaron? ¿Quiénes no lo hicieron? • HETEROEVALUACIÓN: Se evaluará a través de una lista de cotejo. 	

SESIÓN DE APRENDIZAJE Nº 08

Institución	Institución Educativa Particular Mundo de Colores – Piura
Nivel	Inicial
Nombre de la sesión	La familia títere
Área priorizada	Creatividad
Edad	5 años
Propósito de aprendizaje	Orientar la imaginación y fomentar los sentidos de los niños a través de la expresión creativa hacia el mundo real mientras que los niños desarrollan su creatividad en su dimensión Originalidad

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR
COMUNICACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> ☐ Se comunica oralmente en su lengua materna ☐ Lee diversos tipos de textos en su lengua materna ☐ Escribe diversos tipos de textos en su lengua materna ☐ Crea proyectos desde los lenguajes artísticos 	<ul style="list-style-type: none"> • Explora y experimenta los lenguajes del arte • Aplica procesos creativos • Socializa sus procesos y proyectos 	☐ Demuestra originalidad en sus creaciones o invenciones
DESEMPEÑOS	<ul style="list-style-type: none"> ☐ Explora de manera individual y/o grupal diversos materiales de acuerdo con sus necesidades e intereses. ☐ Descubre los efectos que se producen al combinar un material con otro ☐ Representa ideas acerca de sus vivencias personales y del contexto en el que se desenvuelve usando diferentes lenguajes artísticos ☐ Muestra sus creaciones y observa las creaciones de otros ☐ Describe lo que ha creado ☐ Manifiesta lo que le gusta de la experiencia, o de su proyecto o el proyecto de otros. 		
ACTITUDES OBSERVABLES	<ul style="list-style-type: none"> ☐ Disposición para adaptarse a los cambios modificando si fuera necesario la propia conducta para alcanzar determinados objetivos. 		

MOMENTOS	DESARROLLO DE LA ESTRATEGIA	RECURSOS
Inicio	<ul style="list-style-type: none"> ☐ La maestra debe presentar a los niños y niñas láminas para que identifique a los miembros de la familia luego se debe confeccionar los títeres que en este caso serán títeres de dedo los hará de la familia papá, mamá, hermano, hermana y bebé. ☐ Se hará hincapié en especial en que no utilizan la palabra, no hablan solamente gestos corporales como herramienta de comunicación. 	<ul style="list-style-type: none"> • Equipo reproductor de videos • Pizarra


Desarrollo	<p>La docente les pedirá a los niños que escuchen la siguiente canción familia dedo. https://www.youtube.com/watch?v=qXBAlJcMcbk</p> <p>La docente les pregunta ¿de qué trata la canción? ¿a quienes mencionan?</p> <p>La docente entrega títeres de dedos para representar a los miembros de la familia y su función que cumplen en la familia, luego de mencionar su función, les entregan a los demás niños los títeres de dedos y representan uno de los miembros de su familia, cambiando de roles según vayan terminado.</p> <p>Finalmente, la docente, les pregunta ¿Cómo se sintieron? ¿qué profesión cumple su padre? ¿tienen hermanos? ¿qué hacen sus hermanos?</p> <p>Finalmente representan gráficamente a su familia.</p> <div data-bbox="620 734 1246 1200" style="border: 1px solid red; padding: 10px;"> <p><i>Se forman pequeños grupos entre niños y niñas cada grupo tendrá un papel dentro de los miembros de la familia es decir grupos de papás de mamás, abuelos y así sucesivamente, ubicaremos a todos los niños en círculo y a cada grupo entregaremos el títere que lo pertenece entonces sortearemos las posiciones para las funciones.</i></p>  <p>Lo niños entonanán el siguien estribillo:</p> <p>"5 deditos tiene mi mano todos son pequeños todos son hermanos este dedo es el papá este otro es la mamá el que le sigue es el hermano lleva el anillo la coqueta hermana el pequeño queda atrás la familia unida está".</p> </div> <p>Cada uno los personajes debe ir presentando a su papel, después de cantar todo cada grupo de niños debe ir pasando al centro del círculo y decir el rol que cumple cada miembro en el hogar</p>	<ul style="list-style-type: none"> • La Sala de clases • Música • Láminas • Canción • Fotografías o imágenes
Cierre	<p style="text-align: center;">EVALUACIÓN</p> <p>La docente pregunta</p> <ul style="list-style-type: none"> • METACOGNICIÓN: Socializo con los estudiantes mediante preguntas: ¿Cómo se han sentido? ¿Les gusto la clase de hoy? ¿Por qué? • EVALUACIÓN: ¿Quienes participaron? • COEVALUACIÓN: ¿Todos trabajaron? ¿Quiénes no lo hicieron? • HETEROEVALUACIÓN: Se evaluará a través de una lista de cotejo. 	

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 09

Institución	Institución Educativa Particular Mundo de Colores - Piura
Nivel	Inicial
Nombre de la sesión	Dramaticuento (Dramatizando un cuento)
Área priorizada	Creatividad
Edad	5 años
Propósito de aprendizaje	Orientar la imaginación y la expresión creativa hacia el mundo real con el desarrollo de los sentimientos de libertad, cooperación y colaboración, mientras los niños desarrollen su creatividad en su dimensión flexibilidad

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR
COMUNICACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Se comunica oralmente en su lengua materna <input type="checkbox"/> Lee diversos tipos de textos en su lengua materna <input type="checkbox"/> Escribe diversos tipos de textos en su lengua materna <input type="checkbox"/> Crea proyectos desde los lenguajes artísticos 	<ul style="list-style-type: none"> • Explora y experimenta los lenguajes del arte • Aplica procesos creativos <input type="checkbox"/> • Socializa sus procesos y proyectos 	Demuestra flexibilidad para la resolución de situaciones conflictivas
DESEMPEÑOS	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Explora de manera individual y/o grupal diversos materiales de acuerdo con sus necesidades e intereses. <input type="checkbox"/> Descubre los efectos que se producen al combinar un material con otro <input type="checkbox"/> Representa ideas acerca de sus vivencias personales y del contexto en el que se desenvuelve usando diferentes lenguajes artísticos <input type="checkbox"/> Muestra sus creaciones y observa las creaciones de otros <input type="checkbox"/> Describe lo que ha creado <input type="checkbox"/> Manifiesta lo que le gusta de la experiencia, o de su proyecto o el proyecto de otros. 		
ACTITUDES OBSERVABLES	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Disposición para adaptarse a los cambios modificando si fuera necesario la propia conducta para alcanzar determinados objetivos. 		

MOMENTOS	DESARROLLO DE LA ESTRATEGIA	RECURSOS
Inicio	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Antes de la maestra explicará que la obra de títeres se realizará interpretando a dos personajes principales, la luciérnaga y la serpiente, el niño dentro del escenario hacen todo lo que el narrador cuenta. <input type="checkbox"/> Al final de la obra la maestra anunciará el mensaje 	<ul style="list-style-type: none"> • Láminas • Pizarra


esarrollo	<p>La docente propone a los niños dramatizar un cuento, pero antes les leerá e cuento de la luciérnaga y la serpiente., los niños escucharan atentamente. La docente le hace algunas preguntas de repaso ¿a quién quera comerse la serpiente? ¿qué le dijo la luciérnaga a la serpiente? ¿cómo reacciono la serpiente?</p> <p>Vamos a repasar el dialogo de la serpiente y la luciérnaga, pero antes vamos asignar los roles de la serpiente y la luciérnaga a dos de sus compañeros para practicar la dramatización.</p> <p>La docente pregunta quienes quieren ser voluntarios para esta dramatización. La docente les repetirá el guion hasta que se lo aprendan en su totalidad. Finalmente, la docente realiza la dramatización teniendo en cuenta que los demás niños serán los espectadores. Para luego cambiar los roles con los demás niños.</p> <p>La docente les pregunta a los niños ¿Qué entendieron de cuento? ¿habrá algún mensaje oculto? ¿que aprendemos de este cuento?</p> <p>Al escuchar las respuestas de los chicos, la docente les leerá el mensaje que transmite el cuento.</p> <div style="text-align: center;">  <p style="text-align: center;"> Narrador (profesora) Luciérnaga Serpiente </p> </div> <div style="border: 1px solid orange; border-radius: 10px; padding: 10px; margin: 10px auto; width: 80%; text-align: center;"> <p><i>Esta obra teatral se desarrollará especificarme con la ayuda de la maestra quien luego de un proceso de repaso y entrenamiento donde los niños y niñas se aprendan el guion, debiendo ser muy fácil de aprender para gravarse y así puedan hacer la representación.</i></p> </div> <p style="text-align: center;">GUIÓN</p> <p>☐ <i>Narrador (Maestra): En un gran día volaba muy feliz una luciérnaga por los aires. De pronto una serpiente con mucha hambre la miró, se acercó, e intentó comérsela. La luciérnaga esquivó su ataque volando rápidamente hacia los árboles, pero la serpiente no pensaba desistir. La luciérnaga volaba y huía rápido y con miedo de la feroz depredadora. Un</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Música • Láminas • Canción • Disfraces • Tijeras • Prendas de vestir • Pintura • Bisutería • Guantes • Mascaras • Implementación
-----------	--	--

	<p><i>día la serpiente no desistía, dos días y nada. En el tercer día ya sin fuerzas la luciérnaga se agotó y paró y dijo a la serpiente:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Ambos se detienen y la luciérnaga le hace unas preguntas</i> • <i>Luciérnaga: ¡Espera un momento! Sé que estás tan agotada como yo,</i> • <i>Serpiente: Normalmente no doy respuesta a mi comida, pero veamos que sucede.</i> • <i>Luciérnaga: ¿Comes tu luciérnaga?</i> • <i>Serpiente: No.</i> • <i>Luciérnaga: ¿te hice algún mal?</i> • <i>Serpiente: No.</i> • <i>Luciérnaga: Y si no comes tú luciérnagas, ni te hice daño, ¿Porque me persigues?</i> • <i>Serpiente: Porque no me gusta ni soporto verte brillar.</i> • <i>Narrador: Esas fueron las últimas palabras que dijo la serpiente, pero la luciérnaga aparte de brillar, también posee un par de alas, que la ayudaron a escapar...</i> MENSAJE <div style="border: 1px solid #f4a460; border-radius: 15px; padding: 10px; margin: 10px auto; width: 80%; background-color: #fff9e6;"> <p><i>En Muchas ocasiones tenemos grandes pruebas y nos vemos envueltos en situaciones donde nos pasan cosas muy difíciles, sin haber hecho algo malo o dañado a alguien. Pero esto sucede porque al igual que con nuestra amiga la luciérnaga, hay personas que no soportan vernos brillar, pero no hay que dejar que esto no arruine nuestros logros, cuando esto pase, ¡no dejes de brillar! Continúa siendo tú mismo(a), sigue dando lo mejor de ti, ¡Sigue brillando y no podrán tocarte!.</i></p> </div>	
Cierre	<p style="text-align: center;">EVALUACIÓN</p> <p>La docente pregunta</p> <ul style="list-style-type: none"> • METACOGNICIÓN: Socializo con los estudiantes mediante preguntas: ¿Cómo se han sentido? ¿Les gusto la clase de hoy? ¿Por qué? • EVALUACIÓN: ¿Quiénes participaron? • COEVALUACIÓN: ¿Todos trabajaron? ¿Quiénes no lo hicieron? • HETEROEVALUACIÓN: Se evaluará a través de una lista de cotejo. 	

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 10

Institución	Institución Educativa Particular Mundo de Colores – Piura
Nivel	Inicial
Nombre de la sesión	Dramatizando pasos de baile
Área priorizada	Creatividad
Edad	5 años
Propósito de aprendizaje	Desarrollar en el niño el sentido de la musicalidad, ritmo y coordinación, estimulando el desarrollo de la creatividad mediante el movimiento corporal y la expresión libre, mientras que los niños desarrollen su creatividad en su dimensión Fluidez

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR
COMUNICACIÓN	<input type="checkbox"/> Se comunica oralmente en su lengua materna <input type="checkbox"/> Lee diversos tipos de textos en su lengua materna <input type="checkbox"/> Escribe diversos tipos de textos en su lengua materna Crea proyectos desde los lenguajes artísticos	<ul style="list-style-type: none"> • Explora y experimenta los lenguajes del arte • Aplica procesos creativos • Socializa sus procesos y proyectos 	<input type="checkbox"/> Demuestra fluidez en sus diálogos y comunicaciones
DESEMPEÑOS	<input type="checkbox"/> Explora de manera individual y/o grupal diversos materiales de acuerdo con sus necesidades e intereses. <input type="checkbox"/> Descubre los efectos que se producen al combinar un material con otro <input type="checkbox"/> Representa ideas acerca de sus vivencias personales y del contexto en el que se desenvuelve usando diferentes lenguajes artísticos <input type="checkbox"/> Muestra sus creaciones y observa las creaciones de otros <input type="checkbox"/> Describe lo que ha creado <input type="checkbox"/> Manifiesta lo que le gusta de la experiencia, o de su proyecto o el proyecto de otros.		
ACTITUDES OBSERVABLES	<input type="checkbox"/> Disposición para adaptarse a los cambios modificando si fuera necesario la propia conducta para alcanzar determinados objetivos.		

MOMENTOS	DESARROLLO DE LA ESTRATEGIA	RECURSOS
Inicio	<p>Antes de la sesión con la ayuda de la maestra los niños harán su propia careta, a partir de la reutilización de cartones que recortarán y pintarán a su gusto e imaginación.</p> <p>La maestra introducirá al niño en los ritmos y bailes de la música nacional.</p> <p>La maestra comienza hará introducción: hoy les traigo a una amiga, es el gorila Camila.</p> <p>Ella es bailarina de la música nacional. ¿Alguien sabe qué es la música nacional?,</p> <p>¿Saben que se utiliza para bailar? (careta, disfraces,). Niños resulta que Camila está muy triste, a ver todos ¿cómo ponemos cara de triste? ¡Se la ha olvidado cómo se baila la música nacional! ¿Quieren ayudar a que recuerde el baile?</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Equipo reproductor de videos / música • Láminas
Desarrollo	<p>La docente menciona el propósito del día: hoy vamos a bailar al ritmo de la música.</p> <p>Primero la docente hará un repaso de las partes de su cuerpo para luego bailar libremente el baile del gorila, teniendo en cuenta la letra de la canción, y las nociones espaciales, arriba, abajo, teniendo en cuenta que los movimientos serán libres y dinámicos.</p> <p>Al término de la clase la docente hace los ejercicios de relajación, luego les pregunta ¿Cómo se sintieron? ¿Qué partes del cuerpo trabajaron? ¿qué movimientos ha realizado?</p> <p>Se les pide que puedan representar mediante un dibujo lo que han creado.</p> <div style="text-align: center;">  <p>EL BAILE DE LOS GORILAS</p> </div> <p>La maestra pondrá una canción donde los niños y niñas bailaran libremente incluyendo diversos pasos enseñados en la canción anterior. Cuando llegue a la estrofa de la canción cada niño deberá hacer lo que la canción mande.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Espacio físico • Pinturas de cara • Cuentos • Música

EVALUACIÓN		
Cierre	<p>La docente pregunta</p> <ul style="list-style-type: none">• METACOGNICIÓN: Socializo con los estudiantes mediante preguntas: ¿Cómo se han sentido? ¿Les gusto la clase de hoy? ¿Por qué?• EVALUACIÓN: ¿Quienes participaron?• COEVALUACIÓN: ¿Todos trabajaron? ¿Quiénes no lo hicieron?• HETEROEVALUACIÓN: Se evaluará a través de una lista de cotejo.	

informe final

INFORME DE ORIGINALIDAD

14%

INDICE DE SIMILITUD

18%

FUENTES DE INTERNET

0%

PUBLICACIONES

11%

TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1

Submitted to Universidad Catolica Los Angeles de Chimbote

Trabajo del estudiante

11%

2

www.researchgate.net

Fuente de Internet

4%

Excluir citas

Activo

Excluir coincidencias < 4%

Excluir bibliografía

Activo