



---

UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES  
CHIMBOTE  
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES  
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

TÉCNICAS GRÁFICO -PLÁSTICAS BASADAS EN EL ENFOQUE SIGNIFICATIVO UTILIZANDO MATERIAL CONCRETO PARA DESARROLLAR LA CREATIVIDAD EN LOS NIÑOS (AS) DE 5 AÑOS DE EDAD DE EDUCACIÓN INICIAL DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PARTICULAR “MI PEQUEÑO CARRUSEL”, DE NUEVO CHIMBOTE, EN EL AÑO 2016.

Tesis para optar el Título Profesional de Licenciada en Educación Inicial

Autora:

Br. EDITH JOHANNA HUDSON MACHUCA

Asesor(a):

Dra. GRACIELA PÉREZ MORAN

Chimbote – Perú

2017

## **JURADO EVALUADOR DE TESIS**

Mgr. Teodoro Zavaleta Rodríguez

Presidente

Mgr. Sofia Carhuanina Calahuala

Secretaria

Dra. Lita Jiménez López

Miembro

## AGRADECIMIENTO

Agradezco a Dios por darme la inteligencia y paciencia que me ha permitido lograr todos mis objetivos.

A mis padres y hermanos por encontrarse siempre a mi lado dándome su incondicional apoyo.

A mi hija, mi principal motivación para concluir este proyecto, persona la cual libra mi mente de cualquier adversidad y me impulsa cada día a superarme para ofrecerle siempre lo mejor.

A mis asesores de tesis Dra. Carla Tamayo, Dr. Robby Gutiérrez y Dra. Graciela Pérez, sus conocimientos, orientaciones, paciencia y motivación han sido fundamentales para la culminación de mi proyecto y mi formación como investigadora.

## DEDICATORIA

A Dios, mi familia, asesores de tesis., docentes, personas importantes y especiales en mi vida personal y profesional, que me han apoyado constante y continuamente en este proyecto de tesis para poder concluirlo satisfactoriamente.

Dedico de manera especial a mi hija Ángela Hudson, por ser ella el eje de mi vida y mi motivación para lograr mis metas.

## RESUMEN

El presente trabajo de investigación estuvo dirigido a determinar si las técnicas gráfico - plásticas basadas en el enfoque significativo utilizando material concreto desarrollan la creatividad en los niños (as) de 5 años de edad de educación inicial de la institución educativa particular “mi pequeño carrusel” , de Nuevo Chimbote en el año 2016. El estudio fue de tipo explicativo con un diseño de investigación pre experimental con pretest y posttest a un solo grupo. Se trabajó con una población muestral de 15 estudiantes de 5 años de edad del nivel inicial. Se utilizó la prueba estadística de Wilcoxon para comprobar la hipótesis de la investigación. Los resultados de una pretest demostraron que el 0 % de los niños obtuvo la calificación de A, el 20% obtuvo B y 80 % obtuvo C. A partir de estos resultados se aplicó la estrategia didáctica a través de 15 sesiones de aprendizaje. Posteriormente, se aplicó un posttest, cuyos resultados demostraron que el 73 % de los niños obtuvieron un logro de aprendizaje A; y un nivel de significancia de 0,001. Las técnicas gráfico plásticas fomenta y desarrolla la capacidad creativa pues ejercita el impulso creador. Con los resultados obtenidos se concluye aceptando la hipótesis de investigación que sustenta que la aplicación de técnicas gráfico - plásticas basadas en el enfoque significativo utilizando material concreto desarrollan la creatividad.

Palabras clave: Aprendizaje significativo, técnicas gráfico –plásticas y Creatividad.

## ABSTRACT

The present research was aimed at determining if the application of graphic - plastic activities based on the meaningful approach using concrete material develop creativity in the children of 5 years of initial education of the particular educational institution "my little Carousel ", of Nuevo Chimbote in the year 2016

The study was an explanatory type with a pre-experimental research design with pretest and posttest to a single group. We worked with a sample population of 15 5-year-old students from the initial level. The Wilcoxon statistical test was used to test the research hypothesis. The results of a pretest showed that 0% of the children obtained the qualification of A, 20% obtained B and 80% obtained C. From these results the didactic strategy was applied through 15 learning sessions. Subsequently, a posttest was applied, whose results showed that 73% of the children obtained an A learning achievement; And a significance level of 0.001. The graphic arts activities promote and develop the creative capacity as it exercises the creative impulse. With the results obtained it is concluded accepting the research hypothesis that supports the application of graphic - based activities based on the meaningful approach using concrete material develop creativity.

Keywords: Meaningful learning, graphic-plastic techniques and Creativity..

## INDICE

Hoja del jurado calificador.....	ii
Agradecimiento.....	iii
Dedicatoria.....	iv
Resumen.....	v
Abstract.....	vi
Índice general.....	vii
Índice de tablas.....	xiv
Índice gráficos.....	xvi
<b>I.-INTRODUCCIÓN.....</b>	<b>1</b>
<b>II. REVISIÓN DELITERATURA.....</b>	<b>6</b>
2.1. Didáctica.....	6
2.2.1.1 Didáctica general.....	7
2.2.1.2. Didáctica diferencial.....	7
2.2.1.3. Didáctica específica.....	8
2.2.2. Estrategia didáctica.....	8
2.2.2.1 Modalidades de la organización de la enseñanza.....	9
2.2.2.1.1 Técnicas gráfico- plásticas.....	10
2.2.2.1.1. Fundamentación de la educación plástica.....	11

2.2.2.1.2. Elementos básicos del lenguaje plástico.....	13
2.2.2.1.2.1. El color.....	13
2.2.2.1.2.2. La línea.....	14
2.2.2.1.2.3. La forma.....	15
2.2.2.1.2.4. El volumen.....	16
2.2.2.1.3 La expresión plástica en educación infantil.....	16
2.2.2.1.3.1. Función comunicativa.....	16
2.2.2.1.3.2. Función representativa.....	17
2.2.2.1.3. 3. Función lúdico-creativa.....	17
2.2.2.1.4. Formación de la expresión plástica en los niños y niñas.....	19
2.2.2.1.4.1. Etapa del garabateo (2-4 años).....	19
2.2.2.1.4.2. Garabateo desordenado.....	19
2.2.2.1.4.3 Garabato controlado.....	19
2.2.2.1.4.4. Garabato con nombre.....	19
2.2.2.1.4.5 Etapa esquemática (4-6 años).....	20
2.2.2.1.5. Importancia de las técnicas gráfico plásticas.....	22
2.2.2.1.6. Objetivos de las técnicas gráfico plásticas.....	23
2.2.2.1.7 Tipos de técnicas gráfico plásticas (técnicas).....	25
2.2.2.1.7.1 El rasgado.....	25

2.2.2.1.7.2 El recortado.....	26
2.2.2.1.7.3 La pintura dactilar.....	26
2.2.2.1.7.4 Secuencia de trazados.....	27
2.2.2.1.7.5 Pintar escurriendo.....	27
2.2.2.1.7.6 Pintar soplando.....	27
2.2.2.1.7.7 Imprimir con cuerdas.....	28
2.2.2.1.7.8 Imprimir sobre vidrio.....	28
2.2.2.1.7.9 Imprimir con varios objetos.....	28
2.2.2.1.7.10 Imprimir con papel crepé.....	29
2.2.2.1.7.11 Decoloración.....	29
2.2.2.1.7.12 El granulado.....	29
2.2.2.1.2 Enfoque metodológico del aprendizaje.....	29
2.2.2.1.2.1 Enfoque metodológico del aprendizaje significativo.....	30
2.2.2.1.2.2 Ventajas del aprendizaje significativo.....	30
2.2.2.1.2.3 Requisitos para lograr el aprendizaje significativo.....	31
2.2.2.1.2.4. Tipos de aprendizaje significativo.....	31
2.2.2.1.2.4.1 Aprendizaje de representaciones.....	31
2.2.2.1.2.4.1.2. Aprendizaje de conceptos.....	31

2.2.2.1.2.4.3. Aprendizaje de proposiciones.....	32
2.2.2.1.2.4.3.1. Por diferenciación progresiva.....	32
2.2.2.1.2.4.3.2. Por reconciliación integradora.....	32
2.2.2.1.2.4.3.3. Por combinación.....	32
2.2.2.1.2.5. Aplicaciones pedagógicas.....	32
2.2.2.1.2.1.6. Fundamentos epistemológicos del aprendizaje significativo.....	33
2.2.2.1.2.1.7. Situación del aprendizaje significativo.....	36
2.2.2.1.2.1.7.1 Primera dimensión: modo en que se adquiere la información.....	36
2.2.2.1.2.1.7.2 Segunda dimensión. Forma en que el conocimiento se incorpora en la estructura cognitiva del aprendizaje.....	37
2.2.2.2. Recursos como soporte del aprendizaje.....	38
2.2.2.2.1. Material concreto.....	38
2.2.2.3 La creatividad.....	39
2.2.2.3.1. Niveles de la creatividad.....	39
2.2.2.3.1.1 Nivel expresivo.....	39
2.2.2.3.1.2 Nivel productivo.....	40
2.2.2.3.1.3. Nivel inventivo.....	40
2.2.2.3.1.4. Nivel innovador.....	40
2.2.2.3.1.5. Nivel emergente.....	40

2.2.2.3.2. Importancia de la creatividad.....	40
2.2.2.3.3. Indicadores de la creatividad.....	41
2.2.2.3.3.1 La Originalidad.....	41
2.2.2.3.3.2 La flexibilidad.....	42
2.2.2.3.3.3 La fluidez.....	42
2.2.2.3.3.4 La elaboración.....	43
2.2.2.3.4 Antecedentes de la creatividad .....	43
2.2.2.3.5 La creatividad en el aprendizaje.....	48
<b>III. METODOLOGÍA.....</b>	<b>46</b>
3.1. Diseño de investigación .....	47
3.2. Universo-muestra.....	47
3.2.1 Criterios de inclusión.....	48
3.2.2 Criterios de exclusión.....	48
3.3. Técnicas e instrumentos.....	54
3.4. La observación.....	54
3.5. Lista de cotejo.....	55
3.6. Plan de análisis.....	55
3.7. Prueba de wilcoxon.....	56
3.8. Elementos para el análisis de datos.....	56
3.9 Matriz de consistencia.....	58
3.10. Principios éticos.....	60

3.10.1 Principios que rigen la actividad investigadora.....	60
3.10.2 Buenas prácticas de los investigadores.....	61
<b>IV. RESULTADOS.....</b>	<b>63</b>
4.1. Resultados.....	63
4.1.1 Evaluar el nivel de creatividad mediante un pre test. ....	63
4.1.2 Aplicación de las técnicas gráfico -plásticas basada en el enfoque significativo utilizando material concreto para desarrollar la creatividad.....	64
4.1.3. Evaluar el desarrollo de la creatividad a través de un pos-test.....	82
4.2. Contraste de hipótesis.....	84
4.3. Análisis de resultados.....	85
4.3.1. En relación con el objetivo específico: evaluar el nivel de creatividad en los niños y niñas de 5 años a través de un pre test. ....	86
4.3.2. En relación a la hipótesis de la investigación: técnicas gráfico- plásticas basadas en el enfoque significativo utilizando material concreto, para mejorar la creatividad del niño (a) en las sesiones de clases. ....	87
4.3.3. En relación con el objetivo específico: evaluar el desarrollo de la creatividad a través de un pos-test. ....	89
<b>V.- CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....</b>	<b>91</b>
5.1. Conclusiones.....	91

5.2. Recomendaciones.....	93
<b>REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....</b>	<b>94</b>
<b>ANEXOS.....</b>	<b>102</b>
Aplicación del pre test .matriz de consistencia .....	103
Aplicación del post test. matriz de consistencia.....	104
Instrumento de evaluación lista de cotejo.....	105
Autorizaciones para la ejecución de la investigación.....	106
Aplicación de las técnicas gráfico plásticas de la estrategia didáctic.....	107

## INDICE DE TABLAS

Población y muestra de los niños y niñas de 5 años de la I.E.P “ mi pequeño carrusel”

Tabla 1 .....49

Matriz operacionalización de las variables

Tabla 2.....50

Escala de calificación de la creatividad

Tabla 3..... 57

La creatividad en los niños y niñas de 5 años a través de un pre test.

Tabla 4.....63

Sesión n° 01: “Mi familia”

Tabla 5.....65

Sesión n° 02: “La planta”

Tabla 6..... 66

Sesión n° 03: “El círculo”

Tabla 7..... 67

Sesión n° 04: “El triángulo”

Tabla 8..... 68

Sesión n° 05: “El pescado como fuente de vida”

Tabla 9.....69

Sesión n° 06: “El rectángulo”

Tabla 10.....71

Sesión n° 07: “El hábitat de los animales”

Tabla 11.....	72
Sesión n° 08: “Partes de mi cuerpo”	
Tabla 12.....	73
Sesión n° 09: “El panadero”	
Tabla 13.....	74
Sesión n° 10: “Femenino y masculino”	
Tabla 14.....	75
Sesión n° 11: “Las frutas”	
Tabla 15.....	76
Sesión n° 12: “Las aves”	
Tabla 16.....	77
Sesión n° 13: “El número 5”	
Tabla 17.....	78
Sesión n° 14: “Quiero, cuido y protejo a mi mascota”	
Tabla 18.....	79
Sesión n° 15: “El cuadrado.”	
Tabla	
19.....	81
Las habilidades sociales en los niños y niñas de 5 años a través de un post test	
Tabla 20.....	82
Estadística de prueba	
Tabla 21.....	84
Estadísticos de contraste	
Tabla 22.....	84

## INDICE DE GRÁFICOS

La creatividad en los niños y niñas de 5 años a través de un pre test.	
Gráfico 1.....	64
Aplicación de la sesión n° 01: “Mi familia”	
Gráfico 2.....	65.
Aplicación de la sesión n° 02: “La planta”	
Gráfico 3.....	66
Aplicación de la sesión n° 03: “El círculo”	
Gráfico 4.....	68
Aplicación de la sesión n° 04: “El triángulo”	
Gráfico 5.....	69
Aplicación de la sesión n° 05: “El pescado como fuente de vida”	
Gráfico 9.....	70
Aplicación de la sesión n° 06: “El rectángulo”	
Gráfico 10.....	71
Aplicación de la sesión n° 07: “El hábitat de los animales”	
Gráfico 11.....	72
Aplicación de la sesión n° 08: “Partes de mi cuerpo”	
Gráfico 12.....	73
Aplicación de la sesión n° 09: “El panadero”	
Gráfico 13.....	75
Aplicación de la sesión n° 10: “Femenino y masculino”	

Gráfico 14.....	76
Aplicación de la sesión n° 11: “Las frutas”	
Gráfico 15.....	77
Aplicación de la sesión n° 12: “Las aves”	
Gráfico 16.....	78.
Aplicación de la sesión n° 13: “El número 5”	
Gráfico 17.....	79
Aplicación de la sesión n° 14: “Quiero, cuidado y protejo a mi mascota”	
Gráfico 18.....	80
Aplicación de la sesión n° 15: “El cuadrado.”	
Gráfico 19.....	81
Las habilidades sociales en los niños y niñas de 5 años a través de un post test	
Gráfico 20.....	83

## **I.- INTRODUCCIÓN**

El informe sobre la economía creativa (2010) refiere que nuestro país obtuvo 3 millones de dólares en exportaciones, mientras Japón 25,701; con ello se puede afirmar que el Perú está teniendo un alto déficit en lo referente a las exportaciones de productos, y ello se da por muchos factores, pero en gran relevancia por la falta de originalidad e innovación los cuales se compenetran en la creatividad.

Como vemos en la problemática anterior la falta de progreso y desarrollo del país es por la falta de creatividad y originalidad de los peruanos; creatividad para crear, idear, hacer algo nuevo, útil y novedoso.

En todas las épocas la creatividad ha sido el motor del desarrollo de los individuos, las organizaciones y las sociedades. Aún en el momento actual han surgido situaciones que acentúan y extreman la importancia de la creatividad para el hombre de los inicios del siglo XXI. ( Hinostraza, 2008)

Según Azuela (2012) en la etapa preescolar, los niños (as) ven a la vida como una aventura, las exploraciones más básicas de estos, por el mundo, son en realidad ejercicios creativos, la necesidad y el deseo de investigar, descubrir, experimentar, es algo natural e innato para ellos , y la gran pregunta que muchos nos planteamos es: ¿Por qué nuestra creatividad se va o se bloquea con el transcurrir del tiempo?, esta, es una muy compleja que abarca infinidad de respuestas.

En la etapa de la niñez el niño debe recibir toda estimulación posible para que pueda desarrollar su creatividad, pues a medida que vamos creciendo empezamos a crear situaciones, mismas que se convertirán en su realidad y forma de vida, por tanto la creatividad puede llevar al ser humano a ser y hacer mucho más de lo imaginable.

Solamente el profundo conocimiento y estudio de la creatividad y sus implicaciones permitirán llevar a cabo un buen uso del mismo en las prácticas educativas. La creatividad, bien utilizada, puede aportar grandes beneficios para la mejora de los procesos educativos, del desarrollo de las habilidades sociales, del proceso de aprender a aprender y del adecuado desarrollo emocional del niño. Todas aquellas competencias básicas con las que debe contar cada alumno a lo largo de su etapa escolar y educativa. (Conde, 2012)

Lamentablemente la mayoría de los centros de estudio que acogen a niños (as) preescolares de nuestro país y especialmente en la ciudad de Nuevo Chimbote, están desvinculados con desarrollar y estimular la creatividad del niño, sin saber que esta, es muy importante y trascendental para el él y la sociedad.

Por ello y tomando en cuenta todo lo expuesto, se puede decir que este problema nos viene afectando personal y colectivamente hasta hoy, lo cual los docentes e implicado en el sistema educativo no han resuelto este problema y por lo contrario han mostrado total desinterés.

En este sentido, la presente investigación se centró específicamente en la Institución Educativa Particular “Mi pequeño carrusel” , del distrito de Nuevo Chimbote, Provincia del Santa, Departamento de Ancash; puesto que muestra casi la misma triste realidad de la falta de estimulación y desarrollo de la creatividad de los niños preescolares.

Por tal motivo, esta situación provocó una profunda preocupación, por lo que he decidido estudiar el caso seria, responsable y profundamente, puesto que no existen estudios de investigación referidas a mejorar la creatividad de los niños y niñas preescolares mediante las técnicas gráfico-plásticas.

En base a la problemática descrita se formula el siguiente enunciado:

¿De qué manera las técnicas gráfico-plástico basadas en el enfoque significativo utilizando material concreto, desarrolla la creatividad en los niños (as) de 5 años de edad de educación inicial de la institución educativa particular “Mi pequeño carrusel, de Nuevo Chimbote, en el año 2016?

Para la cual se determinó como objetivo general determinar si las técnicas gráfico-plásticas basadas en el enfoque significativo utilizando material concreto, desarrolla la creatividad en los niños (as) de 5 años de edad de educación inicial de la institución educativa particular “Mi pequeño carrusel” , de Nuevo Chimbote en el año 2016.

Y como objetivos específicos:

- Evaluar el nivel de creatividad mediante un pre-test.
- Aplicar las técnicas gráfico plásticas basadas en el enfoque significativo utilizando material concreto, para mejorar la creatividad del niño (a) en las sesiones de clases.
- Evaluar el desarrollo de la creatividad a través de un pos-test

La investigación se realizó de manera cuantitativa porque se ha recogido y analizado datos cuantitativos sobre los variables, en tal sentido, los datos han sido observables, medibles y replicables. Para ello se ha diseñado de manera pre experimental, donde se ha considerado la población-muestra, los criterios de inclusión y exclusión, y en las técnicas e instrumentos se consideró la observación y la lista de cotejo.

Los resultados de esta investigación son de acuerdo a los objetivos y a la hipótesis planteada, donde se analizó los resultados con la finalidad de ver el efecto de la aplicación de la variable independiente: técnicas gráfico plásticas basados en el enfoque del aprendizaje significativo, sobre la variable dependiente: creatividad Para ello se diagnosticó a través de un pre test; es decir, de los 15 niños ninguno de ellos que representa el 0% se encontró en el logro previsto del aprendizaje; en efecto, luego de la aplicación de 15 sesiones de aprendizaje se realizó el pos test donde arrojó un resultado de que 11 niños que representa el 71% lograron el aprendizaje previsto, lo cual indicó el efecto progresivo del trabajo de investigación realizado.

El desarrollo y formación integral del niño es uno de los grandes retos del sistema educativo, así como el desarrollo y progreso del Perú, es el de nuestra sociedad. En tal planteamiento se requiere tomar medidas urgentes, a fin de afrontar los retos actuales.

Por ello, la presente investigación tuvo como propósito desarrollar la creatividad en educación inicial a partir de las técnicas gráfico-plásticas, ya que según el ministerio de educación incentivar al niño al mundo de la expresión plástica logra que estos puedan expresarse libremente con imaginación y creatividad.

Las técnicas gráfico plásticas en los niños (as) son importantes porque a través de ellas se promueven la autoexpresión, libertad y creatividad en los niños; nos permiten a través de diferentes materiales plasmar o transformar una idea, es decir pasar a un estado concreto algo que solo existía en la imaginación. (Arcentales y Chacón, 2011)

Así mismo con las técnicas gráfico-plásticas se da a conocer a los docentes, estudiantes, padres de familia e interesados o involucrados en la educación, una investigación recopilada con seriedad y esfuerzo que puede constituirse en un aporte significativo en la obtención de nuevos conocimientos y estrategias para mejorar el desarrollo de la creatividad contribuyendo así, en el progreso y desarrollo del niño y de la educación en Nuevo Chimbote.

Pero, para desarrollar la creatividad en el niño, se debe tener en cuenta el clima propicio, un ambiente que estimule la creatividad, buenas actitudes, actividades que desarrollen la creatividad como son las grafico plásticas, todo ello les va a permitir que tengan libertad creativa de crear lo que quieran.

Ahora bien, en este trabajo, teóricamente se recopiló y ordenó los sustentos teóricos sobre las técnicas gráfico-plásticas para desarrollar la creatividad en los niños (as); lo cual permitió brindar una orientación en la práctica pedagógica.

En cuanto a lo metodológico, se determinó el efecto de la aplicación de esta variable, de esta manera permitirá confirmar si las técnicas gráfico-plásticas basadas en el enfoque significativo, desarrolla la creatividad en los niños y niñas.

En consecuencia, la presente investigación adquiere gran importancia, ya que buscó desarrollar la creatividad de los niños (as) a partir de las técnicas gráfico-plástica, basada en el enfoque significativo; además, adquiere gran valor por ser un aporte en el campo educativo sobre dicho tema.

## **II. REVISIÓN DE LA LITERATURA**

### **2.1. Didáctica**

Según Mallart (2011) apunta que el término Didáctica procede del griego: didaktiké, didaskein, didaskalia, didaktikos, didasko; Todos estos términos tienen en común su relación con el verbo enseñar, instruir, exponer con claridad. Didaskaleion era la escuela en griego; didaskalia, un conjunto de informes sobre concursos trágicos y cómicos; didaskalos, el que enseña; y didaskalikos, el adjetivo que se aplicaba a la prosa didáctica.

Didaxis tendría un sentido más activo, y Didáctica sería el nominativo y acusativo plural, neutro, del adjetivo didaktikos, que significa apto para la docencia. En latín ha dado lugar a los verbos docere y discere, enseñar y aprender respectivamente, al campo semántico de los cuales pertenecen palabras como docencia, doctor, doctrina, discente, disciplina, discípulo.

Didáctica es la ciencia de la educación que estudia e interviene en el proceso de enseñanza-aprendizaje con el fin de conseguir la formación intelectual del educando.

#### **2.2.1.1 Didáctica General**

Para Mallart (2011) la parte fundamental y global es la Didáctica General, ya que se ocupa de los principios generales y normas para dirigir el proceso de enseñanza-aprendizaje hacia los objetivos educativos. Estudia los elementos comunes a la enseñanza en cualquier situación ofreciendo una visión de conjunto. También ofrece modelos descriptivos, explicativos e interpretativos generales aplicables la enseñanza

de cualquier materia y en cualquiera de las etapas o de los ámbitos educativos. Aunque debe partir de realidades concretas, su función no es la aplicación inmediata a la enseñanza de una asignatura o a una edad determinada. Se preocupa más bien de analizar críticamente las grandes corrientes del pensamiento didáctico y las tendencias predominantes en la enseñanza contemporánea.

#### **2.2.1.2. Didáctica Diferencial**

Según Mallart (2011), la didáctica diferencial es llamada también Diferenciada, puesto que se aplica más específicamente a situaciones variadas de edad o características de los sujetos. En el momento actual, toda la Didáctica debería tener en cuenta esta variedad de situaciones y hallar las necesarias adaptaciones a cada caso. Por tanto, estrictamente, la Didáctica Diferencial queda incorporada a la Didáctica General mientras ésta llegue a dar cumplida respuesta a los problemas derivados de la diversidad del alumnado. Bien es cierto que, en algunos casos como con alumnado de necesidades educativas especiales, se exige una adaptación profunda de las estrategias a utilizar. Pero no es otro tipo de Didáctica, sino una aplicación a casos especiales.

#### **2.2.1.3. Didáctica específica**

Mallart (2011) explica que la didáctica específica trata de la aplicación de las normas didácticas generales al campo concreto de cada disciplina o materia de estudio. Hoy día se utiliza también la denominación de Didácticas específicas, entendiendo que hay una para cada área distinta: Didáctica del lenguaje, de la matemática, de las ciencias sociales o naturales, de la expresión plástica, de la educación física, etc.

### **2.2.2. Estrategia didáctica**

Según Hernández (2011) la estrategia didáctica es el conjunto de procedimientos apoyados en técnicas de enseñanza, que tienen por objeto llevar a buen término la acción didáctica, es decir, alcanzar los objetivos de aprendizaje

Para Méndez (2009) el concepto de estrategias en el área educativa contempla dos dimensiones: una que se caracteriza por su naturaleza prescriptiva, es decir, son aquellos procedimientos, modelos, o formas de proceder determinados de antemano para realizar la enseñanza. La segunda dimensión está caracterizada por un proceso constructivo, en ella se recuperan los procesos espontáneos, constructivos y cotidianos.

De esta forma se puede afirmar que cuando los docentes, consideran una estrategia para la enseñanza, primero identifican qué van a enseñar y luego eligen la estrategia para alcanzar el objetivo.

La estrategia está diseñada específicamente para lograr un objetivo particular y determinará gran parte de las acciones del docente. Una estrategia de enseñanza se convierte en una especie de proyecto para enseñar.

### **2.2.2.1 Modalidades de la organización de la enseñanza**

Para Díaz (2005) la primera cuestión a plantear a la hora de establecer la metodología sobre el proceso de enseñanza-aprendizaje es establecer las distintas modalidades de enseñanza que se van a tener en cuenta a la hora de articular la formación necesaria para que los estudiantes adquieran los aprendizajes establecidos. Consideraremos como modalidades de enseñanza los distintos escenarios donde tienen lugar las actividades a realizar por el profesorado y el alumnado a lo largo de un curso, y que se diferencian entre sí en función de los propósitos de la acción didáctica, las tareas a realizar y los recursos necesarios para su ejecución. Lógicamente diferentes modalidades de enseñanza reclaman tipos de trabajos distintos para profesores y estudiantes y exigen la utilización de herramientas metodológicas también diferentes.

#### **2.2.2.1.1 Técnicas gráfico- plásticas**

A juicio de Lezama (2010) “la expresión es un instrumento de desarrollo y comunicación del ser humano que se manifiesta por medio de diferentes lenguajes. La expresión plástica, como forma de representación y comunicación, emplea un lenguaje que permite expresarse a través del dominio de materiales plásticos y de distintas técnicas que favorecen el proceso creador. Lo fundamental en este proceso es la libre expresión, no la creación de obras maestras”.

Por lo tanto, la importancia de la expresión plástica viene dada por:

- En la realización de estas actividades plásticas influyen diversos factores

relacionados con el desarrollo del niño en el proceso madurativo: Afectivos, emocionales, intelectuales, motrices, nivel de representación, capacidad de atención, sociales.

- El desarrollo de los niños está influenciado por la expresión plástica ya que favorece el desarrollo integral del niño.

La riqueza de los medios que utiliza, junto a la sencillez de las técnicas de las que se sirve y la gran variedad de soportes sobre los que trabaja, han hecho de esta materia un componente indispensable e indiscutible del ámbito educativo, sobre todo en la etapa de educación infantil.

La expresión plástica es el vehículo de expresión basado en la combinación, exploración y utilización de diferentes elementos plásticos (técnicas más materiales físicos manipulables) que facilita la comunicación (intencionalidad comunicativa) y el desarrollo de capacidades.

#### **2.2.2.1.1. FUNDAMENTACIÓN DE LA EDUCACIÓN PLÁSTICA**

Para Acaso (2000) la educación plástica se fundamenta en tres tipos de procesos que justifican la necesidad de desarrollar la expresión plástica en el niño: Un proceso de simbolización, un proceso de desarrollo expresivo y un proceso de desarrollo creativo.

La persona que de una manera científica demuestra que lo denominado como expresión plástica infantil forma parte del proceso de simbolización general del niño es el biólogo suizo Jean Piaget quien mediante sus investigaciones cuantitativas demuestra las afirmaciones cualitativas de los teóricos anteriormente citados. El volumen donde Piaget pone de manifiesto la tesis de que el desarrollo de la expresión plástica constituye un proceso de simbolización imprescindible para el desarrollo intelectual del niño tiene por nombre La formación del símbolo en el niño y fue publicado por primera vez en 1959 (la edición que se ha manejado es de 1986 del Fondo de Cultura Económica de México). Como ya sabemos, Piaget ha realizado una labor inigualable en el estudio experimental de la evolución mental del niño basados en el trabajo pionero del investigador evolucionista James Marck Baldwin. Muchos de los métodos observacionales y experimentales del desarrollo infantil desarrollados por Piaget se siguen utilizando hoy en día. Piaget partiría de la base roussoniana de que los niños no son adultos menos informados sino que, por el contrario, son seres humanos en pleno desarrollo de su inteligencia, conscientes del mundo a través de su sistema sensomotor. El crecimiento según este autor refleja la interacción entre la herencia genética y las oportunidades que brinda el entorno. Un individuo avanza intelectualmente al pasar por determinadas experiencias como resultado del conocimiento del mundo y de su entendimiento, no simplemente existiendo o haciéndose viejo. En La formación del símbolo en el niño Piaget plantea que el juego es el principal proceso de simbolización que se realiza en la vida e incluye la expresión plástica como un juego más.

Otros autores como Estrada (1985) también comparten la visión de la expresión plástica como un proceso de desarrollo intelectual como las que cita en un artículo publicado a partir de la ponencia expuesta en el HI Seminario de Artes Plásticas: aspectos pedagógicos de la expresión plástica infantil<sup>8</sup> En este artículo Estrada señala las siguientes ideas: A. El niño mediante las actividades plásticas conjuga armónicamente lo subjetivo y lo objetivo. El proceso que supone la realización plástica y el factor de permanencia de su registro inciden de modo importante en la formación integral del niño. El ejercicio de la expresión plástica no sólo vivirá las relaciones y ensoñaciones interiorizadas sino que favorecerá su exteriorización y visualización por medio de la representación. Según Estrada la actividad plástica abre una ventana desde el niño hasta el exterior de manera que pierde parte de la actitud egocéntrica propia de esta etapa.

B. Ciertas capacidades inherentes a la expresión plástica implican el desarrollo mental del niño. Lo vivido por el niño durante el proceso de realización plástica y su posterior confrontación con el resultado y el estímulo que desencadenó dicho proceso constituyen una pauta ejemplar de aprendizaje.

Son varias las facultades que entran en juego durante el desarrollo de la expresión plástica y que permiten al niño llegar a buenos resultados.

Las manifestaciones plásticas infantiles son un producto de la necesidad expresiva del niño y que consolidan este aspecto es la teoría más extendida si tenemos en cuenta los términos acuñados para denominarla: arte infantil o expresión plástica infantil.

Según Viktor Lowenfeld en su libro Desarrollo de la capacidad creadora (título original: Creative and mental growth) data de 1943 y ha sido reeditado en 1947, 1952, 1957 y 1961; expone las siguientes principales ideas para que los docentes puedan dotar a sus alumnos de los estímulos correctos:

- El propósito de la expresión plástica es desarrollar la creatividad del niño para conseguir que los individuos sean cada vez más creativos a todos los niveles (no sólo al nivel plástico).
- En la educación artística el arte está considerado como un proceso y no como un fin en sí mismo de tal manera que no importa el producto final sino el proceso mismo de creación.
- El arte infantil ha de considerarse bajo la idea de que la expresión creadora sólo puede ser comprendida en relación con las etapas de crecimiento.
- Los dibujos infantiles no son representaciones objetivas de la realidad sino expresión plástica de sus sentimientos.
- El crecimiento estético consiste en el desarrollo logrado desde lo caótico hasta la organización armoniosa de la expresión, donde se integran completamente el sentimiento, el pensamiento, y la percepción.

#### **2.2.2.1.2. ELEMENTOS BÁSICOS DEL LENGUAJE PLÁSTICO**

Según Fernández (2013) los elementos plásticos de las composiciones que realizan los niños son: el color, la línea, la forma y el volumen.

### **2.2.2.1.2.1. EL COLOR**

Durante la etapa del garabato el color carece de importancia para el niño. Aunque le gusta usar colores por ser atractivos, toda su actividad está centrada en su desarrollo motriz. (Fernández, 2013)

Los colores le atraen en cuantos estímulos visuales. Los usa con gusto aunque indistintamente pues muchas veces los elige por el tamaño, la proximidad o simplemente porque los quiere su compañero.

En esta etapa el que el niño use muchos colores en sus trazos tiene gran importancia a nivel perceptivo por el ejercicio de discriminación visual que supone.

En la etapa esquemática comienza a despertarse el interés a través de la relación dibujo - objeto, aunque el niño no establezca ni desee establecer una relación rígida de color, puesto que lo usa casi siempre a nivel emocional, eligiendo en función de sus sentimientos, del impacto visual que le produce un determinado momento y a veces simplemente por azar. Esta es la etapa en que el sol puede ser azul, rojo o igual que todo lo demás

En la etapa pre esquemático además de ofrecer al niño una gama amplia de colores, debemos darle la oportunidad para que descubra las relaciones del color a través de la observación y la experimentación. No debemos criticar el uso subjetivo del color en sus trabajos recordando que uno de los objetivos de la expresión plástica es el desarrollo de la creatividad y libertad expresiva.

En muchas ocasiones tratamos de explicar la elección de los colores que hace un niño desde nuestro punto de vista de adulto. Sin embargo hay que tener mucha prudencia a la hora de juzgar el color porque todavía sabemos muy poco acerca de él y los valores simbólicos que le otorgamos son muy variables y pueden cambiar de una situación a otra.

#### **2.2.2.1.2.2. LA LÍNEA**

La línea como lenguaje visual primario evoluciona en la representación gráfica de forma paralela al desarrollo cognitivo y motor del niño. (Fernández, 2013)

Para la adquisición de la coordinación motora y espacial se plantearán ejercicios que trabajen el músculo flexor y el pulgar para la destreza de aprehensión del elemento que sujeten. Las técnicas que utilicen y la progresión de las actividades permitirán un desarrollo paralelo a la libertad de expresión.

El estudio de la línea nos lleva a verlo no sólo como una destreza manual, sino como un mecanismo importante para la expresividad de la obra.

Por tanto el valor del trazo como forma de expresividad evoluciona paralelamente a la coordinación mental y motora. El reconocimiento por el niño de su gesto gráfico le lleva a investigar nuevas formas de expresión y a utilizar estereotipos.

### **2.2.2.1.2.3. LA FORMA.**

El niño pequeño no tiene en cuenta al dibujar las proporciones reales de las cosas, sino el valor que para él tienen. Por ejemplo, en el dibujo de la familia tiende a hacer a la madre más grande que al resto de los personajes. Esto es importante porque el niño se sirve de su obra para darnos su mundo, su visión. (Fernández, 2013)

Según la forma el niño diferencia espacios gráficos y representa elementos. Con la forma intenta decir algo.

La conquista de la forma en el plano gráfico va ligada a la manifestación de competencias que ya son más complejas que en el plano cognitivo.

Resulta contraproducente contribuir en Educación Plástica a la formación de estereotipos, surgiendo formas convencionales de representación de algunos objetos.

Tampoco debe intervenir metodológicamente el educador haciendo que los niños representen objetos recurriendo a configuraciones comunes, como por ejemplo “la redondez del sol”. El modo como el niño representa esa redondez, los colores que utiliza, su colocación en el espacio, etc., constituyen las interpretaciones personales, creativas, que deben ser potenciadas en la escuela

### **2.2.2.1.2.4. EL VOLUMEN**

El volumen puede expresarse mediante el dibujo o bien mediante plegados, modelados, collages. (Fernández, 2013)

En los dibujos son característicos el uso de transparencias y perspectivas. En el modelado, a veces el niño empieza a construir figuras planas. Esto se debe a que

intenta representar las cosas como en el dibujo. Al intentar ponerlas de pie, se da cuenta de que se caen y, esto mismo, junto con la observación de la realidad, le lleva a dar corporeidad a los objetos. (Fernández, 2013)

### **2.2.2.1.3 LA EXPRESIÓN PLÁSTICA EN EDUCACIÓN INFANTIL**

De todos es conocida la importancia de la Educación Plástica y artística en los primeros años de formación de los niños (Lucia, 2012).

La comprensión y la expresión a través del lenguaje plástico resulta una de las actividades más enriquecedoras en la Educación Infantil, y permite el desarrollo integral del niño en todos los ámbitos: cognitivos, psicomotor, personal y social, constituyendo uno de los lenguajes más enriquecedores de esta etapa que, junto a la Expresión Musical y la Corporal, potencia el desarrollo de la comunicación no verbal. Entre la multitud de funciones que cumple el lenguaje plástico, considero importante destacar las siguientes:

2.2.2.1.3.1. Función comunicativa, pues el niño/a a través de su expresión pretende comunicar vivencias, experiencias y sus sentimientos

2.2.2.1.3.2. Función representativa, ya que el niño tiene la necesidad de representar lo que ocurre en su interior y la representación plástica que equivale para él a la imagen mental, así podrá representar sus emociones.

2.2.2.1.3. 3. Función lúdico-creativa: Dicha función se puede apreciar cuando los niños/-as están explorando un material nuevo con el que tienen la posibilidad de hacer nuevas creaciones y disfrutar jugando.

El concepto de expresión plástica lo podemos entender de tres maneras distintas:

- Como un medio de expresión y comunicación de vivencias y sentimientos.
- Un proceso en el que a través diversos elementos que tenemos a nuestra disposición, les otorgamos un significado.
- Una actividad lúdica donde las actividades gráfico plásticas representan un juego, estimulan el desarrollo motriz y se convierten en acciones útiles para la enseñanza de otros conocimientos. En ellas intervienen sensaciones, percepciones y el pensamiento.

La expresión artística del niño/-a, a través de la experimentación libre, le resulta placentera y le ofrece la posibilidad de plasmar su mundo interior, sus sueños, su fantasía e imaginación, así como explorar nuevas estructuras. Además con todas estas experiencias se ha observado que los niños/-as introvertidos se abren más a los demás, los agresivos canalizan sus pulsiones, los niños con problemas de coordinación se benefician al manipular materiales que les sugieren los distintos movimientos de las manos, etc.

Por lo tanto, se puede considerar a la expresión plástica como un medio de comunicación individual del niño, que potencia su capacidad de creación y expresión.

Para que este proceso sea armónico y equilibrado, es necesario que los niños/-as posean las capacidades necesarias (perceptivas, coordinación viso-manual, etc.) para expresarse de un modo eficaz, que tengan los recursos y materiales necesarios que posibiliten esa expresión y que conozcan las diferentes técnicas de expresión.

La expresión plástica, como todo lenguaje, supone un proceso creador, y para llegar a representar y comunicar creativamente, es necesario conseguir un equilibrio entre lo que se vive y lo que se expresa, entre la acción y el lenguaje, entre lo que se dice y se hace, y es necesario encontrar una forma de decirlo.

Debemos de tener en cuenta que las expresiones plásticas de los niños no se circunscriben únicamente al ámbito escolar, sino que su actividad creativa se desarrolla en cualquier ámbito, y precisamente está es la razón por la que la orientación e incentivación de tales actividades debe también desarrollarse en el ámbito familiar.

#### **2.2.2.1.4. FORMACIÓN DE LA EXPRESIÓN PLÁSTICA EN LOS NIÑOS Y NIÑAS**

Para Novellón (2013) la formación de la expresión plástica en los niños/ as pasa por varias etapas:

##### **2.2.2.1.4.1. Etapa del garabateo (2-4 años)**

El primer registro permanente de la expresión gráfica, por lo general, toma la forma de garabato alrededor de los 18 meses. El garabato no tiene intención representativa. Son estructuras lineales que muestran las variaciones de tensión muscular que está atravesando el niño y que no requiere control visual. Esa etapa del garabateo atraviesa los siguientes pasos:

#### 2.2.2.1.4.2. Garabateo desordenado

No tiene ninguna finalidad representativa. Son trazos largos, sin sentido ni orden, desarrollados a partir de movimientos kinestésicos, puramente gestuales, como juego, que generalmente dan lugar a dos tipos de garabatos: longitudinales y circulares. Aún no tiene el niño control visual.

#### 2.2.2.1.4.3 Garabato controlado

Hacia los 6 meses de haber empezado a garabatear existe ya en el niño una coordinación viso - motora y goza practicándola. El niño no pretende dibujar nada concreto. Es capaz de copiar un círculo, pero no un cuadrado y se interesa por el uso de los colores

#### 2.2.2.1.4.4. Garabato con nombre

Hacia los 3-4 años empieza a conectar los movimientos que ejercitaba con el mundo que le rodea, le da nombre a los garabatos que dibuja, aunque en realidad la representación es irreconocible como tal. Esto supone que el niño transforma el pensamiento kinestésico anterior en un pensamiento de imágenes.

En esta etapa aumenta el tiempo que les dedica a sus dibujos y es cuando más disfruta de los colores.

Sus garabatos empiezan a evolucionar rápidamente. En poco tiempo los círculos y líneas comienzan a combinarse formando unos burdos pero reconocibles esquemas de la figura humana.

Puede resultar perjudicial que los adultos interpreten los garabatos o impulsen al niño a que le dé nombre o encuentre explicación a lo que ha dibujado, puesto que el garabato tiene más que ver con el desarrollo físico, motriz y psicológico del niño que con una motivación puramente artística. El maestro debe inculcar confianza y entusiasmo en esta etapa y abstenerse de hacer interpretaciones o de intentar enseñar a dibujar o a copiar al niño. Es más importante la participación del adulto en la experiencia del garabato que en el dibujo en sí

#### 2.2.2.1.4.5. Etapa esquemática (4-6 años).

La frontera entre el garabato y el esquematismo es la aparición de la intencionalidad, y empieza a elaborarse lo que se denomina vocabulario gráfico del niño, constituido por una serie de esquemas con valor representativo. Estos esquemas al principio son muy simples:

Líneas, círculos, curvas, etc. Se repite constantemente introduciendo pequeñas modificaciones que con frecuencia se incorporan al dibujo.

En esta etapa los trazos y garabatos se van haciendo controlados y se refieren a objetos visuales. El niño trata de establecer una relación entre el dibujo y lo que intenta representar.

- A los 4 años ejecuta formas reconocibles.
- A los 5 años pueden ser reconocibles personas.

- A los 6 años los dibujos se distinguen claramente.

Las características del esquematismo gráfico que están relacionadas con el sincretismo del pensamiento pre operacional son:

- Ejemplaridad, utiliza el mismo esquema para representar cosas distintas.
- Dificultad para coordinar los distintos subconjuntos del dibujo.
- Distintos puntos de vista coexistiendo.
- Transparencias: dibujos en rayos X.
- Desproporciones: aumenta el tamaño del dibujo que para él es más llamativo.

Entre los 5-6 años aparece la línea de tierra o línea base, sobre la que va a situar los elementos del dibujo. Cuando quiere representar cosas sucedidas en tiempos diferentes, las separa en escenas.

Con respecto a la evolución del dibujo de la figura humana, la primera representación que el niño hace es lo que se conoce por renacuajo. Esta representación consiste en un círculo por cabeza y dos líneas verticales que representan las piernas.

Con 5 años representan la figura humana con cabeza, ojos, nariz, boca, cuerpo, piernas, y las niñas además dibujan los brazos.

Siguiendo a Piaget, una vez finalizada la etapa del garabato, el niño pasa por los siguientes estadios:

- Imagen defectuosa: el niño no dibuja el objeto mismo, sino la representación que de él se ha hecho (renacuajo).
- Imagen intelectual: no dibuja el objeto como lo ve, sino que dibuja todo lo que sabe de él.

#### **2.2.2.1.5. Importancia de las técnicas gráfico plásticas**

A juicio de Zonee (2012) las técnicas gráfico plástico es un medio para promover la autoexpresión, libertad y creatividad en los niños.

- Nos permiten a través de diferentes materiales plasmar o transformar una idea, es decir pasar a un estado concreto algo que solo existía en la imaginación.

- La pintura, escultura y grabado en su forma pura o combinada son las que integran las artes gráfico plástico.

- A través de las artes gráfico plástico el niño puede expresar sus vivencias y diferentes tipos de emociones.

Dentro de la modalidad de Artes, la materia de Técnicas de expresión gráfico-plástica aporta los conocimientos referidos a los recursos, técnicas, métodos y aplicaciones instrumentales que hacen posible el hecho artístico, concretamente en el

campo de la expresión plástica, gráfica y visual. Su finalidad es, por tanto, la adquisición y conocimiento de las técnicas de dibujo, pintura y grabado y el desarrollo de sus procedimientos, que hacen posible la comunicación a través de imágenes y fomentan la capacidad creadora mediante la experimentación con distintos materiales artísticos, buscando soluciones diferentes y propias.

Se trata de conseguir el desarrollo de las aptitudes de cada alumno, utilizando sus conocimientos plásticos y la manera en que pueden ser empleados como herramienta de exploración, desarrollo y expresión gráfica de un proyecto. Además, pretende iniciar al estudiante en el mundo de las artes plásticas.

#### **3.2.2.1.6. Objetivos de las técnicas gráfico plásticas**

Partiendo del carácter globalizador e integrador de la Educación Plástica se propone el siguiente gran objetivo: “Conseguir la educación integral del niño a través de la Educación Plástica”. (Alonso, 2013)

El desarrollo de la coordinación óculo-manual y la progresiva precisión de las habilidades motoras correspondientes permitirán a los niños utilizar la expresión plástica para representar sus vivencias. El objetivo general de la etapa de Educación Infantil relacionado con la Educación Plástica es según el Decreto 107/92, el siguiente: s “Desarrollar la capacidad de representar de forma personal y creativa distintos aspectos de la realidad vivida o imaginada y expresarlos a través de las posibilidades simbólicas del juego y otras formas de representación y expresión

habituales”. Este objetivo podemos concretarlo siguiendo la progresión evolutiva del niño:

- De 0 a 3 años: Desarrollar la relación entre el movimiento manual y el trazo. o Pasar progresivamente del garabato incontrolado al control del movimiento y formas. o Iniciar la expresión con dibujo y color. o Desarrollar la capacidad de representación de formas abiertas y cerradas.
- De 3 a 5 años: Desarrollar la capacidad de representar las primeras nociones gráficas de espacio topológico: dentro, fuera, arriba, abajo,...
- Desarrollar la capacidad de producir imágenes gráficas parecidos a un objeto que se quiere representar.
- Representarse a sí mismo y a los objetos.
- Desarrollar la capacidad de representar superficies y relaciones sobre ellas.
- Desarrollar la capacidad de diferenciar formas, tamaños y direcciones en el espacio.
- De 5 a 6 años: Desarrollar las relaciones entre los objetos y el espacio.
- Desarrollar las nociones de orientación espacial.
- Desarrollar los conceptos espaciales de verticalidad y horizontalidad.
- Desarrollar la representación de superficies y planos.

#### **2.2.2.1.7 Tipos de técnicas gráfica plásticas**

Para Álvarez (2013) las técnicas son todos los procedimientos o maneras de utilizar los materiales. Los materiales son las herramientas con las que podemos dibujar, pintar, esculpir o realizar las técnicas de impresión. Existen muchas técnicas y

materiales utilizados tradicionalmente. A éstos, en los últimos años, se han añadido nuevas técnicas aportadas por las Nuevas Tecnologías. Las posibilidades que ofrecen para expresarse y experimentar son múltiples ya que se puede combinar y mezclar técnicas y materiales diferentes. Pero es necesario conocer diferentes procedimientos, técnicas y materiales plásticos para saber cuál es el más adecuado para expresarnos.

#### **2.2.2.1.7.1 El rasgado**

A juicio de Alda (2007) el rasgado de papel además de producir destrezas permite que el niño obtenga sentido de las formas y conocimientos del material, lo cual le permitirá más tarde trabajar con otros materiales. Cuando el niño practica el rasgado, debe iniciarse en formas libres que después identificará como formas sugerentes, a medida que domine el rasgado podrá manifestarse creando formas figurativas geométricas. Las diferentes formas las puede rasgar de revistas y periódicos, como formas en la naturaleza, árboles, nubes, etc. •Rasgar tiras de papel rectas, onduladas, en formas de flecos, organizarlas y pegarlas sobre un soporte. •Formar figuras geométricas con tiras de papel rasgadas, rasgar figuras impresas de revistas, rasgar formas geométricas enteras de revistas o periódicos, rasgar formas que representen frutas u objetos conocidos, hacer rasgado de formas simétricas, hacer una composición de rasgado. La composición se puede completar con crayolas de cera o marcadores.

### **2.2.2.1.7.2 El recortado**

Esta técnica la debe iniciar el niño cuando haya alcanzado cierto grado de madurez motriz y tenga establecido la coordinación visual-motora. •Recortar tiras de papel rectas y onduladas, formar figuras geométricas con las mismas. •Recortar figuras geométricas enteras de revistas, recortar figuras impresas, recortar formas naturales tomadas de revistas, componer y descomponer una figura, hacer una composición combinando formas naturales tomadas de revistas. Estas actividades se pueden completar con crayolas de cera o marcadores. (Alda, 2007)

### **2.2.2.1.7.3 La pintura dactilar**

El niño quiere expresarse y uno de los medios empleados por él, es la pintura, en esta actividad el niño da riendas sueltas a su creatividad. Para la realización de la pintura dactilar es recomendable que el niño use toda la mano y la realización de diversos movimientos, mediante el uso de la pintura dactilar se logran muchas formas y líneas. (Alda, 2007)

- Estampar toda la mano del niño mojada en tempera en hojas de papel.
- Estampar las huellas digitales, estampar el dedo meñique, estampar rodando el pulgar, estampar el puño, estampar el lado de la mano.
- Hacer un dibujo dactilar en una hoja blanca, como árboles, animales, pintar el arco iris.
- Hacer una composición dactilar.

#### **2.2.2.1.7.4 Secuencia de trazados**

- Trazar líneas de izquierda a derecha con el dedo índice, utilizando tempera llenar toda la hoja.
- Trazar líneas de derecha a izquierda utilizando crayolas de cera
- Trazar líneas de arriba hacia abajo utilizando crayolas de cera.
- Trazar líneas de abajo a arriba utilizando t mpera y dedo.
- Trazar l neas de arriba debajo de izquierda a derecha, una sobre la otra con crayolas de cera, t mpera y dedo, utilizar una hoja para cada trazo.

#### **2.2.2.1.7.5 Pintar escurriendo**

Para esta t cnica se prepara pintura clara y ligera con t mpera y agua, luego en una hoja de papel hasta conseguir una forma, se pueden utilizar varios colores. (Alda, 2007)

#### **2.2.2.1.7.6 Pintar soplando**

Las artes pl sticas le permiten al ni o expresarse por medio de  stas t cnicas, el ni o crea, inventa o imagina y estas son actividades que debemos realizar en forma permanente. Para pintar soplando: se prepara un pintura clara (t mpera y agua), se hecha esta pintura en una hoja, luego con un sorbete soplas hasta regar toda la pintura para conseguir formas. (Alda, 2007)

#### **2.2.2.1.7.7 Imprimir con cuerdas**

Procedimiento: doblas una hoja por la mitad, colocas sobre una mitad tres cuerdas mojadas en t mpera en diferentes colores. Las cuerdas deben tener 30 cm. cada una. Con la otra mitad de la hoja imprimes suavemente, abres la hoja y retiras las cuerdas. (Alda, 2007)

#### **2.2.2.1.7.8 Imprimir sobre vidrio:**

Procedimiento: en una superficie de vidrio dejas caer unas cuantas gotas de t mpera de varios colores, luego colocas una hoja sobre el vidrio, imprimes pasando la mano suavemente, retira la hoja del vidrio y veras que forma quedo impresa en el papel. (Alda, 2007)

#### **2.2.2.1.7.9 Imprimir con varios objetos**

Con esta t cnica se utilizan gran variedad de objetos, aqu  tenemos unas cuantas sugerencias utilizables para imprimir: carretes de hilos, tapas de envases de diferentes tama os, pinzas de ropa, cart n corrugado, peine, cepillo, paletas de helado, hojas de plantas. Para imprimir con el pitillo se recortan las partes de pitillo en forma de brocha formando dos muy finas, estas se introducen en la t mpera luego se imprime en el papel. •Imprimir todos los objetos en una hoja y realizar una composici n con los mismos. •Imprimir las hojas de plantas y hacer una composici n de las mismas. (Alda, 2007)

#### **2.2.2.1.7.10 Imprimir con papel crepé**

Procedimiento: recortar formas de papel crepé, colocarlas en una hoja con un pincel mojado en agua trata de pegar las formas, esperas que seque un poco y retiras las formas de papel crepé, puedes terminar algunos detalles con el pincel y el agua que quede en la forma. •Imprimir con hisopos de papel crepé. Tomas un palito, le colocas un pedazo de papel crepé para mojarlo en agua luego haces una composición en forma de puntos con los colores que suelta el papel. (Alda, 2007)

#### **2.2.2.1.7.11 Decoloración**

Procedimiento: se recorta un pedazo de papel seda de un color fuerte que quede del tamaño de una hoja carta, luego recorta una cartulina del mismo tamaño, pega el papel seda en la cartulina después comienzas a hacer los dibujos con el hisopo remojado en lejía (cloro). (Alda, 2007)

#### **2.2.2.1.7.12 El granulado**

La técnica consiste en hacer una composición con marcadores finos y rellenar las partes de la composición con azúcar, café, chocolate, granos, etc. (Alda, 2007)

### **2.2.2.1.2 Enfoque metodológico del aprendizaje**

La metodología se refiere a las bases filosóficas a partir de las cuales se desarrolla el proceso de investigación. En otras palabras, se refiere al tipo de enfoque que se le da a la investigación: cuantitativo o cualitativo.

#### **2.2.2.1.2.1 Enfoque metodológico del aprendizaje significativo**

A juicio de Palomino (2013) el enfoque del aprendizaje significativo de Ausubel, ofrece en este sentido el marco apropiado para el desarrollo de la labor educativa, así como para el diseño de técnicas educacionales coherentes con tales principios, constituyéndose en un marco teórico que favorecerá dicho proceso.

El aprendizaje significativo es el proceso según el cual se relaciona un nuevo conocimiento o información con la estructura cognitiva del que aprende de forma no arbitraria y sustantiva o no literal. Esa interacción con la estructura cognitiva no se produce considerándola como un todo, sino con aspectos relevantes presentes en la misma, que reciben el nombre de subsumidores o ideas de anclaje. (Palmero, 2004)

#### **2.2.2.1.2.2 Ventajas del aprendizaje significativo:**

- Produce una retención más duradera de la información.
- Facilita el adquirir nuevos conocimientos relacionados con los anteriormente adquiridos de forma significativa, ya que al estar claros en la estructura cognitiva se facilita la retención del nuevo contenido.

- La nueva información al ser relacionada con la anterior, es guardada en la memoria a largo plazo.
- Es activo, pues depende de la asimilación de las actividades de aprendizaje por parte del alumno.
- Es personal, ya que la significación de aprendizaje depende los recursos cognitivos del estudiante.

#### **2.2.2.1.2.3 Requisitos para lograr el aprendizaje significativo:**

1. Significatividad lógica del material: el material que presenta el maestro al estudiante debe estar organizado, para que se de una construcción de conocimientos.
2. Significatividad psicológica del material: que el alumno conecte el nuevo conocimiento con los previos y que los comprenda. También debe poseer una memoria de largo plazo, porque de lo contrario se le olvidará todo en poco tiempo.
3. Actitud favorable del alumno: ya que el aprendizaje no puede darse si el alumno no quiere. Este es un componente de disposiciones emocionales y actitudinales, en donde el maestro sólo puede influir a través de la motivación.

#### **2.2.2.1.2.4. Tipos de aprendizaje significativo:**

2.2.2.1.2.4.1 Aprendizaje de representaciones: es cuando el niño adquiere el vocabulario. Primero aprende palabras que representan objetos reales que tienen significado para él. Sin embargo no los identifica como categorías.

2.2.2.1.2.4.1.2. Aprendizaje de conceptos: el niño, a partir de experiencias concretas, comprende que la palabra "mamá" puede usarse también por otras personas refiriéndose a sus madres. También se presenta cuando los niños en edad preescolar se someten a contextos de aprendizaje por recepción o por descubrimiento y comprenden conceptos abstractos como "gobierno", "país", "mamífero"

2.2.2.1.2.4.3. Aprendizaje de proposiciones: cuando conoce el significado de los conceptos, puede formar frases que contengan dos o más conceptos en donde afirme o niegue algo. Así, un concepto nuevo es asimilado al integrarlo en su estructura cognitiva con los conocimientos previos. Esta asimilación se da en los siguientes pasos:

2.2.2.1.2.4.3.1. Por diferenciación progresiva: cuando el concepto nuevo se subordina a conceptos más inclusores que el alumno ya conocía.

2.2.2.1.2.4.3.2. Por reconciliación integradora: cuando el concepto nuevo es de mayor grado de inclusión que los conceptos que el alumno ya conocía.

2.2.2.1.2.4.3.3. Por combinación: cuando el concepto nuevo tiene la misma jerarquía que los conocidos.

Ausubel concibe los conocimientos previos del alumno en términos de esquemas de

conocimiento, los cuales consisten en la representación que posee una persona en un momento determinado de su historia sobre una parcela de la realidad. Estos esquemas incluyen varios tipos de conocimiento sobre la realidad, como son: los hechos, sucesos, experiencias, anécdotas personales, actitudes, normas, etc.

#### **2.2.2.1.2.5. Aplicaciones pedagógicas**

- El maestro debe conocer los conocimientos previos del alumno, es decir, se debe asegurar que el contenido a presentar pueda relacionarse con las ideas previas, ya que al conocer lo que sabe el alumno ayuda a la hora de planear.
- Organizar los materiales en el aula de manera lógica y jerárquica, teniendo en cuenta que no sólo importa el contenido sino la forma en que se presenta a los alumnos.
- Considerar la motivación como un factor fundamental para que el alumno se interese por aprender, ya que el hecho de que el alumno se sienta contento en su clase, con una actitud favorable y una buena relación con el maestro, hará que se motive para aprender.
- El maestro debe tener utilizar ejemplos, por medio de dibujos, diagramas o fotografías, para enseñar los conceptos.

#### **2.2.2.1.2.1.6. Fundamentos epistemológicos del aprendizaje significativo**

El origen del aprendizaje significativo hay que situarlo bastantes años atrás, cuando Ausubel (1963, 1968) lo acuñó para definir lo opuesto al aprendizaje repetitivo. Para este autor y para sus seguidores, la significatividad del aprendizaje se refiere a la

posibilidad de establecer vínculos sustantivos y no arbitrarios entre lo que hay que aprender -el nuevo contenido- y lo que ya se sabe, lo que se encuentra en la estructura cognitiva de la persona que aprende -sus conocimientos previos-. Aprender significativamente quiere decir poder atribuir significado al material objeto de aprendizaje; dicha atribución sólo puede efectuarse a partir de lo que ya se conoce, mediante la actualización de esquemas de conocimiento pertinentes para la situación de que se trate. Esos esquemas no se limitan a asimilar la nueva información, sino que el aprendizaje significativo supone siempre su revisión, modificación y enriquecimiento estableciendo nuevas conexiones y relaciones entre ellos, con lo que se asegura la funcionalidad y la memorización comprensiva de los contenidos aprendidos significativamente.

Por otra parte, la definición misma de aprendizaje significativo supone que la información aprendida es integrada en una amplia red de significados que se ha visto modificada, a su vez, por la inclusión del nuevo material. La memoria no es sólo el recuerdo de lo aprendido, sino que constituye el bagaje que hace posible abordar nuevas informaciones y situaciones. Lo que se aprende significativamente es significativamente memorizado; por supuesto, este tipo de memorización tiene poco que ver con la que resulta de la memoria mecánica, que permite la reproducción exacta del contenido memorizado bajo determinadas condiciones. En el caso del aprendizaje significativo, se asegura la memorización en la medida en que lo aprendido ha sido integrado en la red de significados a que más arriba se aludía. Precisamente por este proceso de inclusión, que imprime modificaciones no sólo a la estructura integradora, sino también a lo que se integra, al contenido del aprendizaje, resulta difícil que éste pueda ser reproducido «tal cual»; pero también por la misma

razón, la posibilidad de utilizar dicho conocimiento -su funcionalidad- es muy elevada, lo que no ocurre en el caso de la memoria mecánica.

En síntesis, aprender significativamente supone la posibilidad de atribuir significado a lo que se debe aprender a partir de lo que ya se conoce. Este proceso desemboca en la realización de aprendizajes que pueden ser efectivamente integrados en la estructura cognitiva de la persona que aprende, con lo que se asegura su memorización comprensiva y su funcionalidad. Parece, pues, justificado y deseable que las situaciones escolares de enseñanza y aprendizaje persigan la realización de aprendizajes tan significativos como sea posible, dado que su rentabilidad es notable. Sin embargo, el aprendizaje significativo no se produce gracias al azar; su aparición requiere la confluencia de un cierto número de condiciones que vamos a describir someramente. ( Coll, Solé, 1989)

#### **2.2.2.1.2.1.7. Situación del aprendizaje significativo**

Arceo, Rojas, y González (2002) Hay que diferenciar los tipos de aprendizaje que pueden ocurrir en el salón de clases. Se diferencian en primer lugar dos dimensiones posibles del mismo:

##### **2.2.2.1.2.1.7.1 Primera dimensión: modo en que se adquiere la información**

###### **• Recepción**

- ✓ El contenido se presenta en su forma final.
- ✓ El alumno debe interiorizarlo en su estructura cognitiva.

- ✓ No es sinónimo de memorización.
- ✓ Propios de etapas avanzadas del desarrollo cognitivo en la forma de aprendizaje verbal hipotético sin referentes concretos.
- ✓ Útil en campos establecidos de conocimiento

- **Descubrimiento**

- ✓ El contenido principal a ser aprendido no se da, el alumno tiene que descubrirlo.
- ✓ Propio de la formación de conceptos y solución de problemas.
- ✓ Puede ser significativo o repetitivo.
- ✓ Propio de las etapas iniciales del desarrollo cognitivo en el aprendizaje de conceptos y proposiciones.
- ✓ Útil en campos del conocimiento donde no hay respuestas univocas

#### **2.2.2.1.2.1.7.2 Segunda dimensión. Forma en que el conocimiento se incorpora en la estructura cognitiva del aprendiz**

- **Significado**

- ✓ La información nueva se relaciona con la ya existente en la estructura cognitiva de forma sustantiva, no arbitraria ni al pie de la letra.
- ✓ El alumno debe tener una disposición o actitud favorable para extraer el significado.
- ✓ El alumno posee los conocimientos previos o conceptos de anclaje pertinente.
- ✓ Se puede construir un entramado o red conceptual.
- ✓ Condiciones: Material: significado lógico. Alumno: significado psicológica

- ✓ Puede promoverse mediante estrategias apropiadas

- **Repetitivo**

- ✓ Consta de asociaciones arbitrarias, al pie de la letra.
- ✓ El alumno manifiesta una actitud de memorizar la información.
- ✓ El alumno no tiene conocimientos previos pertinentes o no los encuentra.
- ✓ Se puede construir una plataforma o base de conocimientos factuales.
- ✓ Se establece una relación arbitraria con la estructura cognitiva

#### **2.2.2.2. Recursos como soporte del aprendizaje**

Recurso es aquel procedimiento o medio del que se dispone para satisfacer una necesidad, llevar a cabo una tarea o conseguir algo

##### **2.2.2.2.1. Material concreto**

Se refiere a todo instrumento, objeto o elemento que el maestro facilita en el aula de clases, con el fin de transmitir contenidos educativos desde la manipulación y experiencia que los estudiantes tengan con estos.

Los materiales concretos para cumplir con su objetivo, deben presentar las siguientes características:

- Deben ser constituidos con elementos sencillos, fáciles y fuertes para que los estudiantes los puedan manipular y se sigan conservando.
- Que sean objetos llamativos y que causen interés en los estudiantes.

- Que el objeto presente una relación directa con el tema a trabajar.
- Que los estudiantes puedan trabajar con el objeto por ellos mismos.
- Y, sobre todo que permitan la comprensión de los conceptos.

### **2.2.2.3 La creatividad**

Para Huidobro (2002) La creatividad, pensamiento original, imaginación constructiva, pensamiento divergente o pensamiento creativo, es la generación de nuevas ideas o conceptos, o de nuevas asociaciones entre ideas y conceptos conocidos, que habitualmente producen soluciones originales.

El pensamiento original, como ocurre con otras capacidades del cerebro: la inteligencia, y la memoria, engloba a varios procesos mentales entrelazados que no han sido completamente descifrados por la fisiología. Se mencionan en singular, por dar una mayor sencillez a la explicación. Así, por ejemplo, la memoria es un proceso complejo que engloba a la memoria a corto plazo, la memoria a largo plazo y la memoria sensorial.

El pensamiento original es un proceso mental que nace de la imaginación. No se sabe de qué modo difieren las estrategias mentales entre el pensamiento convencional y el creativo, pero la cualidad de la creatividad puede ser valorada por el resultado final.

### **2.2.2.3.1. Niveles de la creatividad**

Niveles de Taylor

Alfred Edward Taylor distingue cinco formas de creatividad.

**2.2.2.3.1.1 Nivel expresivo;** Se relaciona con el descubrimiento de nuevas formas para expresar sentimientos, por ejemplo los dibujos de los niños les sirven de comunicación consigo mismo y con el ambiente.

**2.2.2.3.1.2 Nivel productivo;** En él se incrementa la técnica de ejecución y existe mayor preocupación por el número, que por la forma y el contenido.

**2.2.2.3.1.3. Nivel inventivo;** En él se encuentra una mayor dosis de invención y capacidad para descubrir nuevas realidades; además exige flexibilidad perceptiva para poder detectar nuevas relaciones, es válido tanto en el campo de la ciencia como en el del arte.

**2.2.2.3.1.4. Nivel innovador;** En este nivel interviene la originalidad.

**2.2.2.3.1.5. Nivel emergente;** Es el que define al talento o al genio; en este nivel no se producen modificaciones de principios antiguos sino que supone la creación de principios nuevos.

### **2.2.2.3.2. Importancia de la creatividad**

Según Hernández (2005) la creatividad es una de las capacidades más importantes y útiles del ser humano porque es aquella que le permite, justamente, crear nuevas cosas e inventar nuevas cosas a partir de lo que ya existe en el mundo. Si tenemos en

cuenta que el ser humano se caracteriza por adaptar la naturaleza y lo que lo rodea a sus necesidades, comprenderemos por qué entonces en esto es central la creatividad: la capacidad de pensar en algo nuevo y mejor es lo que hace que la sociedad y la civilización humana avance en definitiva hacia nuevas y mejores formas.

La creatividad se relaciona entonces directamente con el acto de crear. Sin embargo, en la mayoría de los casos el concepto se relaciona con cuestiones artísticas, por ejemplo creatividad para crear una obra literaria, para pensar la historia y sus personajes, o para diagramar una nueva obra pictórica, etc. En este sentido, es común hablar de etapas en las cuales la inspiración y la creatividad de un artista se encuentran disminuidas, lo cual es normal.

La creatividad se basa siempre en una idea abstracta y no concreta que puede estar inspirada por cosas, objetos o situaciones ya existentes. Así, la creatividad supone trabajar con lo que ya poseemos a nuestra disposición pero transformarlo (en mayor o menor medida) para crear con eso algo completamente nuevo. La creatividad es, a la vez, una proyección abstracta de algo que se puede llegar a construir, por lo cual siempre implica un ejercicio de mirar hacia un futuro a través de ese elemento que se crea.

Es por esto que la creatividad es un rasgo esencial de la persona y si bien hay algunas personalidades que pueden tener un sentido de la creatividad más desarrollado que otras, todos en algún modo somos capaces de crear y de inventar nuevas cosas, ideas o reflexiones tomando en cuenta el bagaje cultural ya existente.

### **2.2.2.3.3. Indicadores de la creatividad**

#### **2.2.2.3.3.1 La Originalidad**

Integra el concepto de innovación valiosa, única e irreplicable, sin precedentes, implica diferencia, que además de sorprender contenga valores nuevos. En el caso del arte, cuanto más original una obra, es más creativa; o cuanto más se aleja de líneas anteriormente trazadas, soluciones ingeniosas que estimulan la fantasía. La Originalidad aparece como criterio, y frecuentemente en primer lugar, en todos los test que miden la creatividad, y también como objetivo educativo. El test de Torrance utiliza este criterio por ser estadísticamente no frecuente. Se establece en un grupo o en un momento determinado; las respuestas originales para un niño campesino pueden no serlo para un niño de la ciudad y viceversa. Por eso las respuestas se deben calificar en un momento y lugar determinado; cuando se trata de valorar las respuestas originales en función de criterios cualitativos, los evaluadores se sienten menos seguros.

#### **2.2.2.3.3.2 La flexibilidad**

Se opone a la rigidez, a la inmovilidad, a la capacidad de modificar comportamientos, actitudes o puntos de vista. Torrance comprueba que hay sujetos monocordes y lo creativo se manifiesta como un rasgo fácil de detectar, si se catalogan las respuestas en relación a cuanto hace el sujeto se ve si responde a una gran riqueza de categorías, o respuestas de mundos distintos o categorías muy alejadas unas de otras. La persona flexible se caracteriza por una riqueza de muchos y variados argumentos de todo tipo, que se coloca en el punto de vista del otro, para entenderlo mejor, o buscar coherencia en el argumento del otro, incluso para

modificar su propia posición; opuesto a la persona rígida que se caracteriza por la repetición de lo mismo, sin variación argumental. Hay una alta correlación con la originalidad, porque para producir respuestas originales es necesario observar las cosas desde muchos ángulos, surgidos desde mundos distintos, recuerdos, imágenes, lecturas, sueños y anhelos.

#### **2.2.2.3.3.3 La fluidez**

Es cuando hay una gran cantidad de respuestas, de soluciones por parte del sujeto, (en los tests se cuenta el número de respuestas o imágenes que se han completado). Las personas mas creativas ofrecen mas respuestas, porque tienen multiplicidad y y fluidez. En la técnica del brainstorming se pide una producción acrecentada, ilimitada y en aumento en cada sesión. La cantidad es la base de la calidad.

#### **2.2.2.3.3.4 La elaboración**

Es una característica que se observa muy bien en la pintura clásica, donde se ha cuidado hasta el más mínimo detalle y nada es improvisado. La elaboración aparece en la literatura, por la riqueza de verbos, acciones referidas a situaciones variadísimas. En el test de Torrance se mide la elaboración en la parte grafica para medir la capacidad de completar la imagen esencial con detalles típicos, significativos o reveladores que aparecen en todas las dimensiones de la creatividad.

### **2.3 Hipótesis de la investigación**

Las técnicas gráfico -plásticas basadas en el enfoque significativo utilizando material concreto desarrolló significativamente la creatividad en los niños (as) de 5 años de

edad de educación inicial de la institución educativa particular “mi pequeño carrusel”, de nuevo Chimbote, en el año 2016.

#### **2.2.2.3.4 Antecedentes de la creatividad**

La palabra creatividad deriva del latín “*creare*”, la cual está emparentada con “*crecere*” que significa crecer. Como recoge Juan Corominas en su *Diccionario Etimológico* (1976), la palabra creatividad se puede entender como “crear de la nada”. En un principio se relacionaba con una concepción divina del mundo que nos rodea, para posteriormente ser concebida como la capacidad del ser humano para mezclar y utilizar distintos materiales que dan lugar a novedosos resultados.

Los primeros conceptos de la creatividad se remontan a la época de los griegos, tiempo de héroes y mitos, que según sus creencias eran elegidos por las fuerzas divinas que les otorgaban capacidades especiales, las cuales les permitían desarrollar sus hazañas y a las que se encomendaban en cuerpo y alma. Los dioses eran considerados el origen de todo, concediendo los privilegios y los dones a sus elegidos de entre los mortales.

Poco a poco fue cambiando esta concepción y todo el entusiasmo de estos creadores se iba transformando en una especie de locura creativa, pasar a un posterior delirio religioso y que llega a ser entendido como un delirio pagano, que conduce finalmente al concepto de la “locura del genio”.

Ya en la época de los romanos al creador se le consideraba un genio que no tenía origen divino ni relación con la locura, pasando a adquirir un valor de creador y generador, pero sin relación directa con la demencia. En cambio, con la llegada del

cristianismo la creatividad comienza a perder valor, ya no se tiene tanto en consideración. Al predominar los pensamientos espirituales se desarrolla una pérdida generalizada del interés por las capacidades creativas, al menos hasta la Edad Media, momento en el que aparece la figura de los gremios. (Conde, 2012)

Para Serrano (2004) la creatividad ha existido desde siempre, es una habilidad del ser humano y, por lo tanto, vinculada a su propia naturaleza. Sin embargo, por mucho tiempo, la creatividad como concepto fue un tema no abordado y por lo mismo poco estudiado, es hasta años recientes donde surgen teóricos que se abocan a profundizar sobre el tema y se desarrollan trabajos y aportaciones alusivas a este concepto.

La ‘Creatividad’, la cual es una palabra que se encuentra categorizada como un neologismo inglés común, sin embargo, este concepto no se consideraba incluido dentro de los diccionarios franceses usuales y de igual manera, tampoco aparecía en el Diccionario de la Real Academia de la Lengua Española (1970), tal como el concepto que ahora se maneja como: ‘creatividad’. Fue hasta versiones más actuales cuando se dio su inclusión tanto en éste como en otros diccionarios. Así en la edición de (1992 pp. 593), que este diccionario la define como: “facultad de crear, capacidad de creación”. En 1971, la Real Academia de la Lengua Francesa discutió sobre la aceptación o no de esta palabra y se optó por la negativa. Hoy se ha generalizado y su empleo como podemos constatar es universal.

Continuando con la revisión en enciclopedias y diccionarios, encontramos que en la Enciclopedia de Psicopedagogía Océano (1998 pp. 779-780), se define ‘creatividad’ como: “Disposición a crear que existe en estado potencial en todo individuo y a todas las edades”. Por otra parte, en el Diccionario de las Ciencias de la Educación

Santillana (1995 pp. 333-334), se señala: “El término creatividad significa innovación valiosa y es de reciente creación”.

En el transcurso de estas actuaciones, este concepto como tal ha sufrido transformaciones, el término cuenta actualmente con un número muy elevado de seguidores dentro de los cuales podemos distinguir: psicólogos, pedagogos, científicos, artistas, comunicólogos, políticos, empresarios, publicistas, docentes, etc., que investigan y se apasionan con su estudio, tanto en foros nacionales como internacionales. En este sentido, surgen diversas aportaciones y definiciones del tema, de las cuales que se ha hecho el intento de reunir algunas de las principales en de manera cronológica:

Weithermer (1945) “El pensamiento productivo consiste en observar y tener en cuenta rasgos y exigencias estructurales. Es la visión de verdad estructural, no fragmentada”.

Guilford (1952) “La creatividad, en sentido limitado, se refiere a las aptitudes que son características de los individuos creadores, como la fluidez, la flexibilidad, la originalidad y el pensamiento divergente”.

Thurstone (1952) “Es un proceso para formar ideas o hipótesis, verificarlas y comunicar los resultados, suponiendo que el producto creado sea algo nuevo”.

Osborn (1953) “Aptitud para representar, prever y producir ideas. Conversión de elementos conocidos en algo nuevo, gracias a una imaginación poderosa”.

Barron (1955) “Es una aptitud mental y una técnica del pensamiento”.

Ausubel (1963) “La personalidad creadora es aquella que distingue a un individuo por la calidad y originalidad fuera de lo común de sus aportaciones a la ciencia, al arte, a la política, etcétera”.

Freud (1963) “La creatividad se origina en un conflicto inconsciente. La energía creativa es vista como una derivación de la sexualidad infantil sublimada, y que la expresión creativa resulta de la reducción de la tensión”. Bruner (1963) “La creatividad es un acto que produce sorpresas al sujeto, en el sentido de que no lo reconoce como producción anterior”.

Piaget (1964) “La creatividad constituye la forma final del juego simbólico de los niños, cuando éste es asimilado en su pensamiento”.

Torrance (1965) “La creatividad es un proceso que vuelve a alguien sensible a los problemas, deficiencias, grietas o lagunas en los conocimientos y lo lleva a identificar dificultades, buscar soluciones, hacer especulaciones o formular hipótesis, aprobar y comprobar estas hipótesis, a modificarlas si es necesario además de comunicar los resultados”.

Gardner (1999) “La creatividad no es una especie de fluido que pueda manar en cualquier dirección. La vida de la mente se divide en diferentes regiones, que yo denomino ‘inteligencias’, como la matemática, el lenguaje o la música. Y una determinada persona puede ser muy original e inventiva, incluso iconoclasticamente imaginativa, en una de esas áreas sin ser particularmente creativa en ninguna de las demás”

#### **2.2.2.3.5 La creatividad en el aprendizaje**

Para Casal (1999), la creatividad es un poderoso factor de motivación porque logra que la gente se interese por lo que está haciendo. Brinda la posibilidad de alcanzar logros. Hay, pues, que poner tiempo y espacio a disposición del pensamiento creativo, además de fomentar y recompensar el esfuerzo creador.

El alumno se constituye en agente de su aprendizaje, se hace participativo, busca información, controla y domina su proceso cognitivo y así adquiere confianza en sus aptitudes y habilidades. Se abre al mundo externo y al interno, cuya riqueza a veces no valoramos, y en el que se incuba el acto creativo, en definitiva, se arriesga frente a los desafíos. Cada uno se muestra tal como puede ser, desarrollando sus características y potencialidades. En la medida en que el alumno se sienta estimulado a buscar, organizar, crear y comunicar, estará involucrado en su propio aprendizaje y experimentará la educación como un acto de creación con futuro. Aprenderá a emitir juicios no aprendidos, sino provenientes de su personal modo de enfrentar el problema. Resolver tareas con creatividad incentiva la perseverancia y la constancia; estimula el criterio personal, aumenta la autoestima, da la seguridad básica para abrirse a la experiencia.

El aprendiz está en permanente actividad constructiva, asimila los estímulos del medio y los elabora según su propio modo de ser. Superada la etapa de imitación de modelos, conquista su expresión original, personal y comunicativa. El aprendizaje de la lengua no debe basarse en la ejercitación repetitiva de modelos existentes, sino en la elaboración y en el desarrollo de la potencialidad activa y creadora de cada sujeto, con el fin de lograr la comunicación más adecuada tanto en aquello que se dice (contenido) como en el modo en que se dice (forma). El profesor no debe ver en el alumno sólo a alguien que aprende, sino a un ser pensante y actuante. Hay que huir

de un desmotivador contenido rígido; pasar de la clase aula a la clase-taller, que incentive el diálogo y la participación. Atreverse a innovar, a establecer relaciones hasta entonces no vinculadas; hacer uso de la libertad imaginativa, recrear a través de la palabra una nueva realidad inventada por su imaginación

Según López (2008), en el espacio educativo, la mejora de la creatividad se ha de concretar en «una propuesta educativa dirigida al alumno, que se entrenará en procesos creativos, dando lugar a productos, en un contexto (escolar) favorecedor de creatividad».

La escuela constituye un espacio, por excelencia, para el desarrollo de la creatividad de toda persona, dependiendo también de factores como: el maestro, el modelo pedagógico, el currículo escolar, planes de estudio, programas, métodos didácticos, ambiente escolar, etc.

La enseñanza se convierte en un proceso creativo cuando el individuo ve la necesidad de mejorar sus técnicas y estrategias de enseñanza; piensa en varias alternativas a la hora de solucionar un problema; aporta experiencias pasadas, nuevos conocimientos y enfoques para solucionar un problema; tiene la intención de aplicar principios de enseñanza creativa científicamente desarrollados; utiliza lo que ha aprendido de sus estudios y experiencias educativas.

La enseñanza de la creatividad en el ámbito educativo, tiene unas peculiaridades que hacen más ambicioso el objetivo de conseguir mejorar la creatividad. En el espacio educativo se puede influir en todos los agentes y factores que intervienen decisivamente en la creatividad. Por contra, no nos olvidamos de la tendencia convergente del propio sistema educativo.

Tenemos muy en cuenta que la creatividad no es innata, que requiere de la educación y la experiencia para desarrollarse. Además, para que la educación o enseñanza pueda cumplir el objetivo de desarrollarla, han de darse determinadas características o requisitos en el educador, el alumno y el ambiente o clima del aula-centro.

La enseñanza para la mejora y desarrollo de la creatividad en espacios educativos ha de descansar en cuatro pilares: el maestro, el alumno, el clima educativo y las técnicas o programas creativos.

El educador es el líder, facilitador y mediador, que va a hacer posible el que se encuentren en el espacio educativo del alumno y los demás elementos que van a favorecer el desarrollo de la creatividad. Hay coincidencia en que el educador ha de ser creativo o, como mínimo utilizar métodos y técnicas creativas.

En el alumno, la mayoría de los investigadores señala estos 10 atributos que se deberían desarrollar: agudeza en la percepción visual y observación, anticonvencionalismo, apertura a la experiencia, apertura al proceso primario, autoconfianza, autonomía, capacidad de concentración, capacidad de liderazgo/ influencia/ persuasión, capacidad de producción divergente (Guilford) y capacidad de síntesis.

El clima, tercer elemento importante que interviene en el desarrollo de la creatividad, se le otorga en ocasiones tanta importancia como a la propia persona. Por último, decir que los recursos metodológicos y técnicas para el desarrollo de la

creatividad evolucionan lentamente y, en varias ocasiones, al albur de conflictos bélicos.

Es importante tener en cuenta 10 consideraciones pedagógicas que habrán de recorrer transversalmente cualquier acción educativa que pretenda el desarrollo de la creatividad: las analogías, como estrategias genuinas; el error como estrategia; el uso de las preguntas como motor de aprendizaje; la multiplicidad y variedad de tareas y actividades; desarrollo de la motivación interna; desarrollo de la focalización en la atención; desarrollo de la curiosidad; desarrollo de la actitud exploratoria; el aprendizaje significativo y, por último, la colaboración de los padres.

### **III.METODOLOGÍA**

La presente investigación es de tipo explicativo porque es un estudio que van más allá de la descripción de conceptos, fenómenos o del establecimiento de relaciones entre conceptos. Pretende conducir a un sentido de comprensión o entendimiento de un fenómeno. Apuntan a las causas de los eventos físicos o sociales. Pretenden responder a preguntas como: ¿por qué ocurre? ¿en qué condiciones ocurre? Son más estructurados y en la mayoría de los casos requieren del control y manipulación de las variables en un mayor o menor grado. (Sampieri, Collado, Lucio y Pérez, 1998).

Por otro lado, su nivel de investigación es cuantitativo, ya que cuantifica o mide numéricamente las variables estudiadas. La investigación cuantitativa se dedica a recoger, procesar y analizar datos cuantitativos o numéricos sobre variables previamente determinadas. Esto ya lo hace darle una connotación que va más allá de un mero listado de datos organizados como resultado; pues estos datos que se

muestran en el informe final, están en total consonancia con las variables que se declararon desde el principio y los resultados obtenidos van a brindar una realidad específica a la que estos están sujetos. (Domínguez,2007)

### **3.1. Diseño de la investigación**

En esta investigación se utiliza el diseño Pre-experimental con pre-test y post-test a un solo grupo, ya que la población a estudiar está constituida por un grupo social reducido, en este caso se menciona de forma específica el grado, la sección y el área con la que se trabaja.

Por la naturaleza del diseño se utilizará el siguiente esquema:

A \_\_\_\_\_ x \_\_\_\_\_ A'

Donde:

A = Pre test

X= Aplicación de la estrategia didáctica

A'= Post test

### **3.2. El universo y población muestral**

#### **El universo**

La institución educativa particular “Mi pequeño carrusel se encuentra ubicado en el AA.HH Las Brisas, en el distrito de Nuevo Chimbote, provincia del Santa, departamento de Ancash; está limitado al sur con Nuevo Chimbote, al norte con Chimbote y al este con la panamericana.

La institución educativa fue creada el 27 de Octubre del 2000; la población de dicha zona es de condiciones económicas regulares.

La institución está conformada por la directora Jessica Ramirez Castañeda, 3 docentes del nivel Inicial, un portero, y un total de 48 alumnos.

Cuenta con 3 aulas del nivel inicial, las cuales se dividen en tres secciones por edades. Tres, cuatro y cinco años, dichas aulas son de espacio medio y están acorde a la cantidad de niños.

**Muestra:**

La población muestral estará constituida por 14 estudiantes que tienen 5 años de edad, y que pertenecen al aula los leoncitos de la Institución Educativa “Mi pequeño carrusel”, que está ubicada en Las brisas, en el distrito de nuevo Chimbote, provincia del Santa, departamento de Ancash.

**3.2.1. Criterios de inclusión**

- Estudiantes de 5 años de edad.
- Niños y niñas matriculados en 5 años de edad del aula “Los leoncitos”.
- Disposición a participar en las actividades.

**3.2.2. Criterios de exclusión**

- Estudiantes que se integren a la I. E. después de haber iniciado las actividades..
- Estudiantes con capacidad disminuida para comunicarse.

**Tabla 1**

**Población muestral**

Institución Educativa Particular	Grado	Sección	N° de estudiantes	
I.E.P. Mi pequeño carrusel	Estudiantes del 5 años	Aula Los leoncitos	Niños	Niñas
			8	7
Total de estudiantes			15	

Fuente: Ficha de matriculados para el año lectivo 2016

**Tabla 2**

Operalización de las variables

ENUNCIADO	OBJETIVOS	VARIABLES DE ESTUDIO	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS
¿De qué manera las	<b>OBJETIVO GENERAL</b> Determinar si				Demuestra interés al ejecutar las técnicas grafico plásticas

<p>técnicas gráfico-plásticas basadas en el enfoque significativo utilizando material concreto, desarrolla la creatividad en los niños (as) de 5 años de edad de educación inicial de la institución educativa particular “Mi pequeño carrusel”, de Nuevo Chimbote , del año 2016?</p> <p>las técnicas gráfico-plásticas basadas en el enfoque significativo utilizando material concreto, desarrolla la creatividad en los niños (as) de 5 años de edad de educación inicial de la institución educativa particular “Mi pequeño carrusel” , de Nuevo Chimbote en el año 2016.</p> <p><b>OBJETIVOS ESPECÍFICOS</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Evaluar el nivel de creatividad mediante un pre test.</li> <li>• Aplicar las técnicas gráfico plásticas basadas en el enfoque significativo</li> </ul>	<p>Técnicas gráfico-plásticas basadas en el enfoque significativo utilizando material concreto</p>	Técnicas gráfico-plásticas	Expresión	Realiza las técnicas con interés y agrado
			Ejecución	Ejecuta correctamente las técnicas
		Aprendizaje significativo	Recepción	Recoge los saberes previos de los estudiantes.
			Descubrimiento	Relaciona sus saberes previos y la información brindada en el aula.
			Significado	Logra la aplicación de las técnicas gráfico-plásticas con lo enseñado en clase.
		Material concreto	Repetitivo	Repite lo aprendido.
			Material concreto	La docente emplea el material concreto en la aplicación de las actividades

<p>utilizando material concreto, para mejorar la creatividad del niño (a) en las sesiones de clases.</p> <p>Evaluar el desarrollo de la creatividad a través de un pos-test.</p> <p>Comparar los resultados del pre-test y pos-test para medir el nivel de significancia.</p>				gráfico plástico.
	La	La creatividad	Fluidez	Menciona diferentes títulos para una historia narrada por la docente.
				Plantea preguntas sobre alguna situación narrado o presentada a través de una lámina; da razones que justifiquen esa situación y las consecuencias que tendrá.
				Inventa una historia corta sobre un objeto que le muestra la docente.
				*Menciona soluciones para un problema planteado en clase.
				Menciona más de un significado a figuras abstractas mostradas por la docente.
				Cambia el final de un cuento con facilidad.
	Menciona más de una utilidad			

		creatividad			para algunos objetos que muestra la docente.
				Flexibilidad	Continúa un relato con facilidad.
					Crea diferentes formas de moverse al escuchar una música.
					Crea cuentos con un tema libre o impuesto.
				Originalidad	*Agrega detalles a un dibujo dado por la docente.
					Construye un juguete con materiales que le ofrece la docente.
					Mejora un dibujo proporcionado por la docente.
					*Decora un dibujo con los materiales que le parece conveniente.
					Pinta un dibujo con colores que le agraden sin preocuparse si corresponden o

					no a la realidad.
				Elaboración	Construye diversas figuras con bloques que representen algún objeto.
					Rasga papel formando una figura dándole un nombre a su creación.
					Se expresa a través de un dibujo dactilar.
					Modela con arcilla un objeto libre a partir de una forma dada.
					Realiza un dibujo a partir de una forma dada agregándole detalles propios que él pueda explicar.

### 3.3. Técnicas e instrumentos

Los datos serán obtenidos mediante la utilización de un conjunto de técnicas e instrumentos de evaluación que permitirán conocer el efecto de la aplicación de la variable independiente sobre la variable dependiente.

Por ello, en la práctica de campo se empleará la técnica de la observación, mediante los instrumentos de la lista de cotejo.

Dichos instrumentos fueron validados por cinco expertos de los cuales tres brindaron opiniones para la mejora de los mismos, los cuales permitieron evaluar satisfactoriamente el proceso.

A continuación se presenta una descripción de las técnicas e instrumentos a utilizar:

### **3.4 Observación**

la observación es el procedimiento mediante el cual es posible obtener información de diversos acontecimientos o hechos, siendo necesaria la utilización de diferentes técnicas que ayuden a la percepción del observador. La observación tiene por objetivo describir un fenómeno dado, analizando su estructura y explorando las asociaciones relativamente estables de las características que lo definen, sobre la base de una observación sistemática del mismo, una vez producido El método de observación es uno de los métodos más utilizados en todas las ciencias. Para estudiar un fenómeno totalmente desconocido se observa en su ambiente natural y después, se describe con la mayor precisión posible. ( Medina, y Noguera, 1999)

### **3.5 Lista de cotejo**

Es un instrumento de evaluación que se deriva de la observación y corresponde a una situación más controlada.

La lista de cotejo se usan para evaluar procesos.

Corresponden a una lista de aspectos (características, cualidades, secuencia de acciones, etc.) a ser observados en el desempeño o ejecución práctica de algo y sobre las cuales se desea determinar su presencia o ausencia.

Sirve para evaluar el nivel de actuación en cada etapa del procedimiento, mediante una cuantificación. (Ruiz, 2007)

### **3.6 Plan de análisis**

El plan de análisis de la presente investigación tiene la finalidad de brindar los lineamientos generales que permitan conocer la Operacionalización de variables, las técnicas e instrumentos a utilizarse y los elementos necesarios para analizar los datos después de la aplicación de la investigación. En este sentido, para un mejor entendimiento, se dividió el plan de análisis en tres partes: Operacionalización de variables, técnicas e instrumentos y elementos para el análisis de datos.

En esta fase del estudio se pretende utilizar la estadística descriptiva e inferencial para la interpretación de las variables, de acuerdo a los objetivos de la investigación. Asimismo los datos no son paramétricos, se utilizará la prueba de Wilcoxon para la contrastación de la hipótesis

### **3.7 Prueba de wilcoxon:**

La prueba de Wilcoxon es una prueba no paramétrica para comparar la media de dos muestras relacionadas y determinar si existen diferencias entre ellas. Se utiliza como alternativa a la prueba t de Student cuando no se puede suponer la normalidad de dichas muestras.

La prueba de Wilcoxon es una herramienta especialmente apropiada para medir cambios antes y después en grupos en los que cada sujeto funciona como su propio control, incluyendo la dirección y magnitud del cambio. ( Riveros, Cortazar, Alcazar y Sánchez 2005).

### **3.8 Elementos para el análisis de datos**

Para el análisis e interpretación de los resultados se empleará la estadística descriptiva e inferencial. Los datos serán codificados e ingresados en una hoja de cálculo del programa Office Excel 2010. El análisis de los datos se realizará utilizando el software PASW Statistic para Windows versión 18.0.

Se utilizará la estadística descriptiva para describir los datos de la aplicación de la variable independiente sobre la dependiente, sin sacar conclusiones de tipo general.

Se utilizará la estadística inferencial a través de la prueba Wilcoxon para inferir el comportamiento de la población estudiada y obtener resultados de tipo general.

Cabe aclarar que los datos serán recogidos mediante la siguiente escala de calificación:

**Tabla 3**  
**Escala de calificación**

Nivel	Escala de calificación	Descripción
Educativo		

EDUCACIÓN INICIAL  Literal y descriptiva	A  Logro previsto	Cuando el estudiante evidencia el logro de los aprendizajes previstos en el tiempo programado.
	B  En proceso	Cuando el estudiante está en camino de lograr los aprendizajes previstos, para lo cual requiere acompañamiento durante un tiempo razonable para lograrlo.
	C  En inicio	Cuando el estudiante está empezando a desarrollar los aprendizajes previstos o evidencia dificultades para el desarrollo de estos y necesita mayor tiempo de acompañamiento e intervención del docente de acuerdo con su ritmo y estilo de aprendizaje.

### 3.9 Matriz de consistencia

PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN	OBJETIVOS DE INVESTIGACIÓN	HIPOTESIS	VARIABLE	METODOLOGÍA
¿De qué manera las técnicas gráfico-	<b>OBJETIVO GENERAL</b>	Las técnicas gráfico - plásticas basadas en el	<b>Variable independiente:</b>	<u>Tipo de Investigación</u> - Cuantitativa

<p>plásticas basadas en el enfoque significativo utilizando material concreto, desarrolla la creatividad en los niños (as) de 5 años de edad de educación inicial de la institución educativa particular “Mi pequeño carrusel”, de Nuevo Chimbote en el año 2016?</p>	<p>Determinar si las técnicas gráfico-plásticas basadas en el enfoque significativo utilizando material concreto, desarrolla la creatividad en los niños (as) de 5 años de edad de educación inicial de la institución educativa particular “Mi pequeño carrusel”, de Chimbote en el año 2016.</p> <p><b>OBJETIVOS ESPECÍFICOS</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>* Evaluar el nivel de creatividad mediante un pre test.</li> <li>* Aplicar el las técnicas gráfico plásticas</li> </ul>	<p>enfoque significativo utilizando material concreto desarrolla significativamente la creatividad en los niños (as) de 5 años de edad de educación inicial de la institución educativa particular “mi pequeño carrusel”, de nuevo Chimbote, en el año 2016.</p>	<p>Técnicas gráfico plásticas basados en el enfoque del aprendizaje significativo</p> <p><b>Variable dependiente:</b> creatividad</p>	<p><u>Nivel de Investigación</u></p> <p>- Explicativa</p> <p><u>Método de Investigación</u></p> <p>Experimental</p> <p><u>Diseño de Investigación</u></p> <p>Pre – Experimental Pre-Test - Post- Test con un solo grupo</p> <div style="text-align: center;"> <p>nde:</p> </div> <p>A = Pre test</p> <p>X = Aplicación de la estrategia didáctica</p> <p>A<sup>I</sup> = Post test.</p> <p><u>Población y Muestra de Estudio</u></p> <p><u>Población</u></p> <p>La población está conformada por 15 estudiantes de tres años entre niños y niñas de la Institución educativa Inicial “Mi pequeño carrusel” Nuevo Chimbote – Las brisas 2016.</p> <p><u>Muestra de estudio</u></p> <p>El tipo de muestra fue un muestreo no probabilística; es decir, el investigador decide, según sus objetivos, los elementos que integran la muestra</p>
---	---	--	---	---

	<p>basadas en el enfoque significativo utilizando material concreto, para mejorar la creatividad del niño (a) en las sesiones de clases.</p> <p>* Evaluar el desarrollo de la creatividad a través de un pos-test.</p> <p>* Comparar los resultados del pre-test y postest para medir el nivel de significancia.</p>			<p>considerando aquellas unidades supuestamente “típicas” de la población que se desea conocer, en esta oportunidad la muestra será igual a la población.</p> <p>PRIMERA TABLA: POBLACIÓN DE NIÑAS Y NIÑOS DE TRES AÑOS</p> <table border="1" data-bbox="1015 698 1434 1025"> <thead> <tr> <th>SEXO</th> <th>CANTIDAD</th> <th>PORCENTAJE</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>NIÑOS</td> <td>8</td> <td>53.00</td> </tr> <tr> <td>NIÑAS</td> <td>7</td> <td>47.00</td> </tr> <tr> <td>TOTAL</td> <td>15</td> <td>100.00</td> </tr> </tbody> </table> <p>Fuente: Nóminas de matrícula 2016</p>	SEXO	CANTIDAD	PORCENTAJE	NIÑOS	8	53.00	NIÑAS	7	47.00	TOTAL	15	100.00
SEXO	CANTIDAD	PORCENTAJE														
NIÑOS	8	53.00														
NIÑAS	7	47.00														
TOTAL	15	100.00														

### 3.10. Principios éticos:

Estos principios éticos tienen como base legal a nivel Internacional: el Código de Nuremberg, la Declaración de Helsinki y la Declaración Universal sobre bioética y derechos Humanos de la UNESCO. En el ámbito nacional, se reconoce la legislación peruana para realizar trabajos de investigación. (Comité Institucional de Ética en Investigación de la ULADECH Católica, 2016)

### **3.10.1 Principios que rigen la actividad investigadora**

- Protección a las personas.- se debe respetar la dignidad humana, la identidad, la diversidad, la confidencialidad y la privacidad.
- Beneficencia y no maleficencia.- La conducta del investigador debe responder a las siguientes reglas generales: no causar daño, disminuir los posibles efectos adversos y maximizar los beneficios.
- Justicia.- El investigador está obligado a tratar equitativamente a quienes participan en los procesos, procedimientos y servicios asociados a la investigación
- Integridad científica.- La integridad o rectitud debe extenderse a sus actividades de enseñanza y a su ejercicio profesional; deberá mantenerse la integridad científica al declarar los conflictos de interés que pudieran afectar el curso de un estudio o la comunicación de sus resultados.
- Consentimiento informado y expreso.- En toda investigación se debe contar con la manifestación de voluntad, informada, libre, inequívoca y específica; mediante la cual las personas como sujetos investigadores o titular de los datos consienten el uso de la información para los fines específicos establecidos en el proyecto.

### **3.10.2 Buenas prácticas de los investigadores**

- Es deber y responsabilidad personal del investigador considerar cuidadosamente las consecuencias que la realización y la difusión de su

investigación implican para los participantes en ella y para la sociedad en general.

- En materia de publicaciones científicas, el investigador debe evitar incurrir en faltas deontológicas por las siguientes incorrecciones: a) Falsificar o inventar datos total o parcialmente. b) Plagiar lo publicado por otros autores de manera total o parcial. c) Incluir como autor a quien no ha contribuido sustancialmente al diseño y realización del trabajo y publicar repetidamente los mismos hallazgos.
- Las fuentes bibliográficas utilizadas en el trabajo de investigación deben citarse cumpliendo las normas APA o VANCOUVER, según corresponda; respetando los derechos de autor.
- En la publicación de los trabajos de investigación se debe cumplir lo establecido en el Reglamento de Propiedad Intelectual Institucional y demás normas de orden público referidas a los derechos de autor.
- El investigador, si fuera el caso, debe describir las medidas de protección para minimizar un riesgo eventual al ejecutar la investigación.
- Toda investigación debe evitar acciones lesivas a la naturaleza y a la biodiversidad.
- El investigador debe proceder con rigor científico asegurando la validez, la fiabilidad y credibilidad de sus métodos, fuentes y datos.
- El investigador debe difundir y publicar los resultados de las investigaciones realizadas en un ambiente de ética, pluralismo ideológico y diversidad cultural

- El investigador deberá garantizar el anonimato de las personas participantes
- Los investigadores deben establecer procesos transparentes en su proyecto para identificar conflictos de intereses que involucren a la institución o a los investigadores.

En el trabajo de investigación se consultó a fuentes principales y secundarias donde nos permitió sustentar las variables; de la misma forma se mantuvo el respeto al derecho de autor a través de las citas y por lo tanto sí existen los principios éticos en la presente.

## **IV. RESULTADOS**

### **4.1. Resultados**

Esta investigación tiene como objetivo general, determinar ¿Cómo las técnicas gráfico-plásticas basadas en el enfoque significativo utilizando material concreto, desarrolla la creatividad en los niños (as) de 5 años de edad de educación inicial de la institución educativa particular “Mi pequeño carrusel”, de Nuevo Chimbote en el segundo bimestre del año 2016?

Los resultados del presente trabajo de investigación se presentan teniendo en cuenta los objetivos específicos y la hipótesis de la investigación formulados en el estudio. Siendo los tres primeros los objetivos y el cuarto la hipótesis

#### 4.1.1 Evaluar el nivel de creatividad mediante un pre test.

**TABLA 4.**

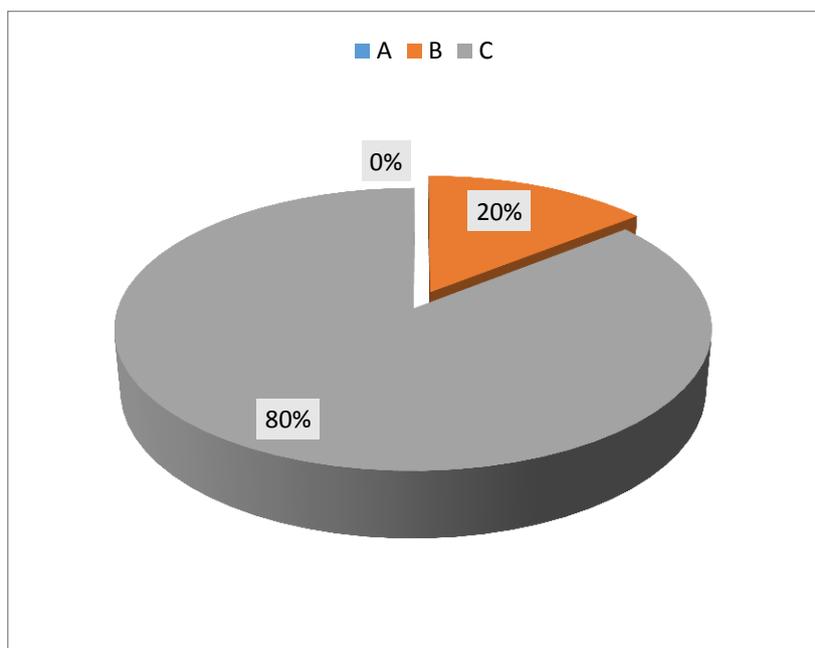
*Nivel de creatividad en los niños y niñas de 5 años de edad de educación inicial de la institución educativa particular “Mi pequeño carrusel” a través de un pre test.”*

<b>LOGRO DE APRENDIZAJE</b>	<b>F</b>	<b>%</b>
<b>LOGRO PREVISTO</b>	0	0%
<b>EN PROCESO</b>	3	20%
<b>EN INCIO</b>	12	80%
<b>TOTAL</b>	15	100

Fuente: Lista de cotejo, Mayo –2016

**GRÁFICO 1**

*Nivel de creatividad en los niños y niñas de 5 años de edad de educación inicial de la institución educativa particular “Mi pequeño carrusel” a través de un pre test.”*



Fuente: Tabla 4

En la tabla 4 y gráfico 1, en relación a la evaluación del nivel de creatividad en los niños y niñas de 5 años a través de un pre test se observa que el 80 % de los estudiantes, obtuvieron C, mientras el 20% de estudiantes obtuvo B.

#### **4.1.2 Técnicas gráfico -plásticas basadas en el enfoque significativo utilizando material concreto para desarrollar la creatividad.**

Para dar cumplimiento al presente objetivo, se ha desarrollado 15 sesiones de aprendizaje en el aula de 5 años de educación inicial de la Institución Educativa Particular “Mi pequeño Carrusel” Después de la aplicación de cada sesión de aprendizaje los resultados fueron los siguientes:

**TABLA 5**

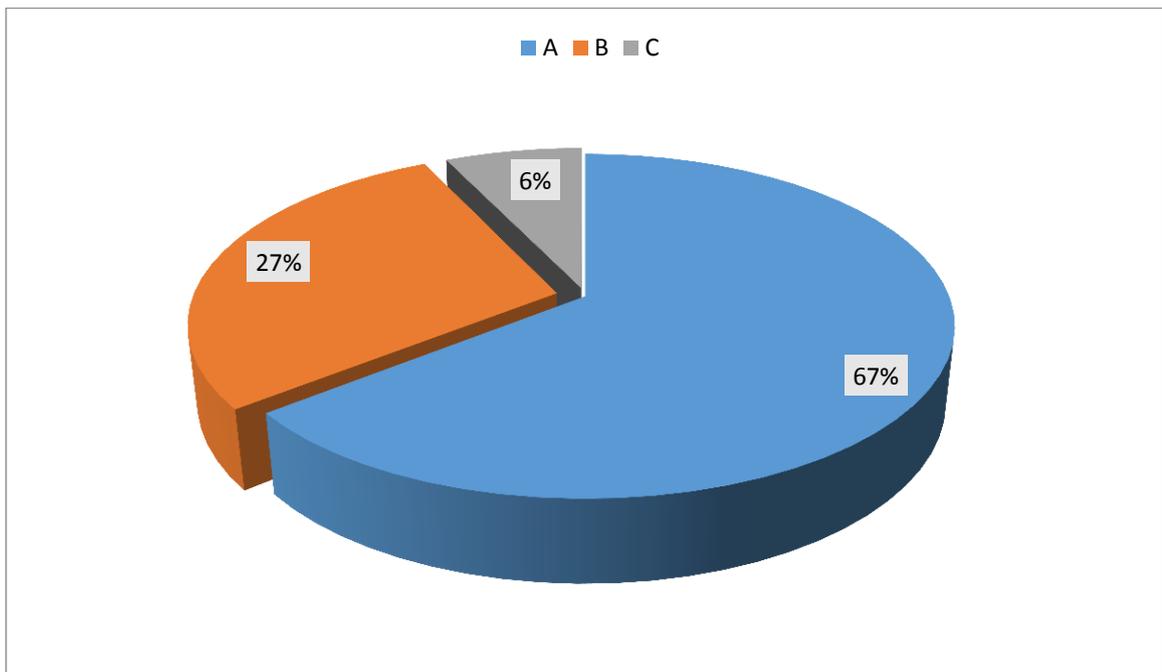
*Sesión N° 01: “Mi familia”*

<b>LOGRO DE APRENDIZAJE</b>	<b>F</b>	<b>%</b>
<b>LOGRO PREVISTO</b>	10	67%
<b>EN PROCESO</b>	4	27%
<b>EN INICIO</b>	1	6%
<b>TOTAL</b>	15	100%

**Fuente:** Lista de cotejo, Mayo –2016

## GRÁFICO 2

Sesión N° 01: “Mi familia”



Fuente: tabla 5

En la tabla 5 y gráfico 2, evidencian los resultados obtenidos en la segunda sesión de aprendizaje “Mi familia”. A partir de estos resultados se puede ver que la mayoría de los estudiantes evidencian un logro de aprendizaje previsto, puesto que: el 67% de los estudiantes obtuvieron A, mientras el 27% de los estudiantes obtuvieron B y el 6% obtuvo C.

## TABLA 6

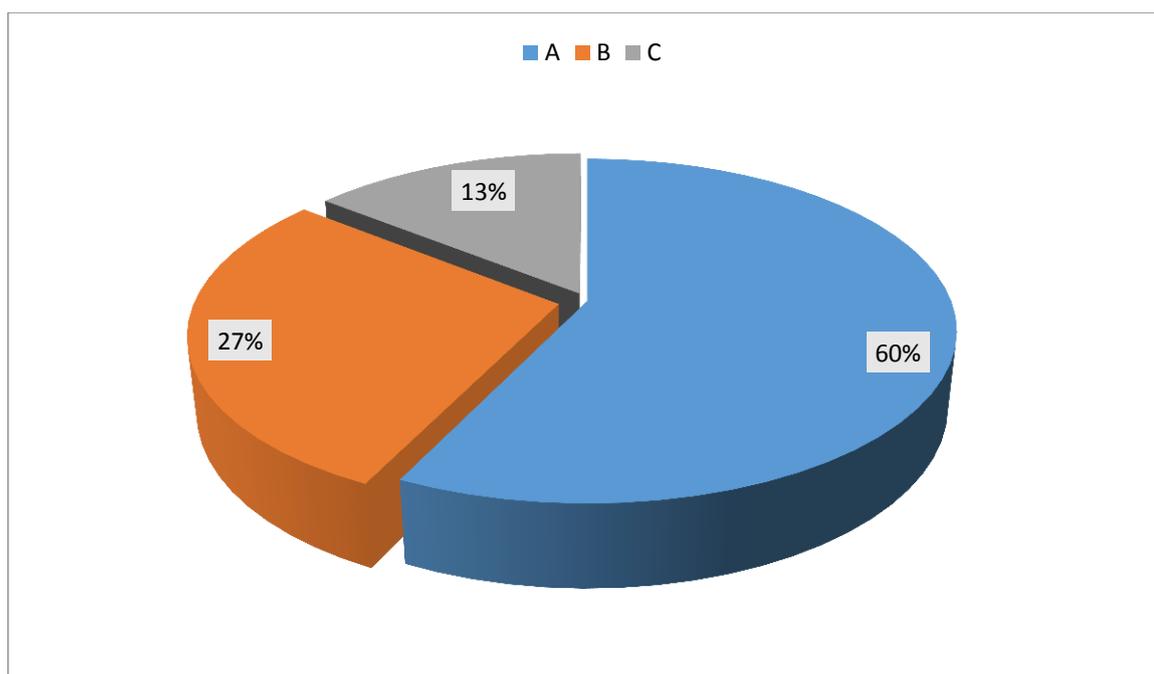
Sesión N° 02: “La planta”

LOGRO DE APRENDIZAJE	F	%
LOGRO PREVISTO	9	60%
EN PROCESO	4	27%
EN INICIO	2	13%
TOTAL	15	100%

Fuente: Lista de cotejo, Mayo –2016

### GRÁFICO 3

Sesión N° 02: “La planta”



Fuente: tabla 6

Según los datos recogidos en la tabla 6 y gráfico 3, se observa que el 60% de los estudiantes obtuvieron A, mientras el 27% de los estudiantes obtuvieron B y un 13% obtuvo C.

**TABLA 7**

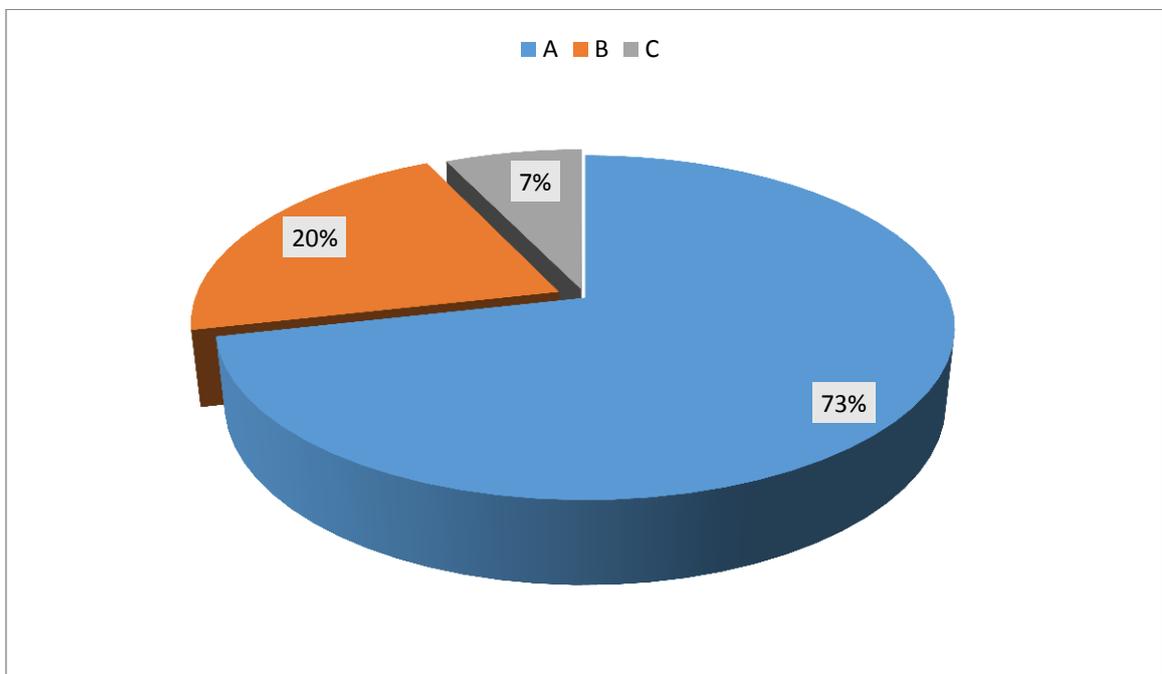
*Sesión N° 03: “El círculo”*

<b>LOGRO DE APRENDIZAJE</b>	<b>F</b>	<b>%</b>
<b>LOGRO PREVISTO</b>	11	73%
<b>EN PROCESO</b>	3	20%
<b>EN INICIO</b>	1	7%
<b>TOTAL</b>	15	100%

**Fuente:** Lista de cotejo, Mayo –2016

**GRÁFICO 4**

*Sesión N° 03: “El círculo”*



**Fuente:** tabla 7

Según los datos recogidos en la tabla 7 y gráfico 4 en esta tercera parte de la aplicación de la sesión de aplicación de actividades gráfico-plásticas para el desarrollo de la creatividad se observa que la mayoría de los estudiantes evidencian un logro de aprendizaje previsto, puesto que: el 73% de los estudiantes obtuvieron A, mientras el 20% de los estudiantes obtuvieron B y el 7% obtuvo C.

**TABLA 8**

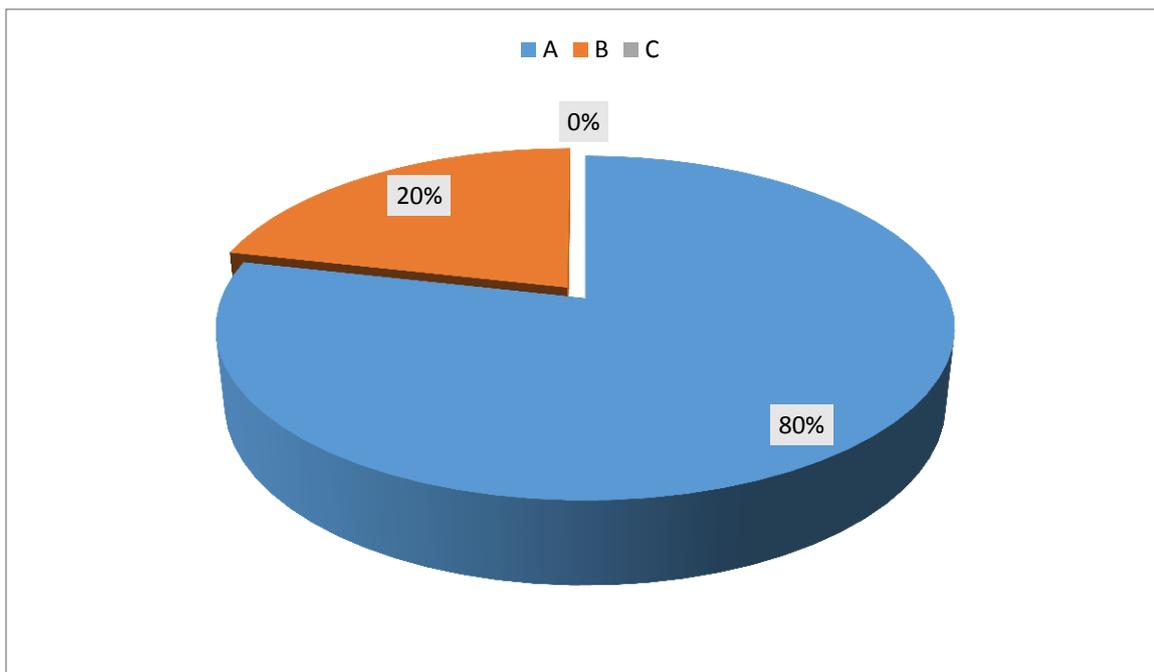
*Sesión N° 04: “El triángulo”*

<b>LOGRO DE APRENDIZAJE</b>	<b>F</b>	<b>%</b>
<b>LOGRO PREVISTO</b>	12	80%
<b>EN PROCESO</b>	3	20%
<b>EN INICIO</b>	0	0%
<b>TOTAL</b>	15	100%

**Fuente:** Lista de cotejo, Mayo –2016

**GRÁFICO 5**

*Sesión N° 04: “El triángulo”*



**Fuente:** tabla 8

Según los datos recogidos en la tabla 8 y gráfico 5 en esta cuarta sesión de técnicas gráfico-plásticas para el desarrollo de la creatividad se observa que la mayoría de los estudiantes evidencian un logro de aprendizaje previsto, puesto que: el 80% de los estudiantes obtuvieron A y el 20% obtuvo B.

**TABLA 9**

Sesión N° 05: “El pescado fuente de vida”

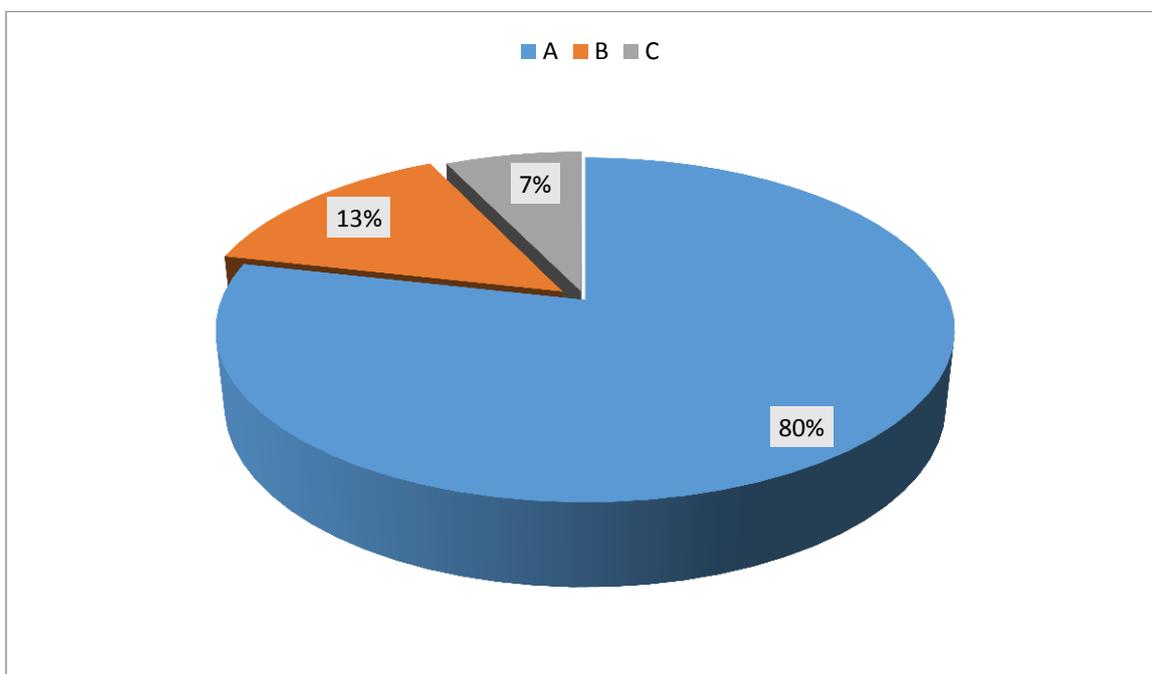
<b>LOGRO DE APRENDIZAJE</b>	<b>F</b>	<b>%</b>
<b>LOGRO PREVISTO</b>	12	80%
<b>EN PROCESO</b>	2	13%

<b>EN INICIO</b>	1	7%
<b>TOTAL</b>	15	100%

**Fuente:** Lista de cotejo, Mayo –2016

### GRÁFICO 6

*Sesión N° 05: “El pescado fuente de vida”*



**Fuente:** tabla 9

Según los datos recogidos en la tabla 9 y gráfico 6 en la quinta aplicación de las sesiones de técnicas gráfico-plásticas para el desarrollo de la creatividad se observa que la mayoría de los estudiantes evidencian un logro de aprendizaje previsto, puesto que: el 80% de los estudiantes obtuvieron A, el 13% de los estudiantes obtuvieron B y el 7% obtuvo C.

**TABLA 10**

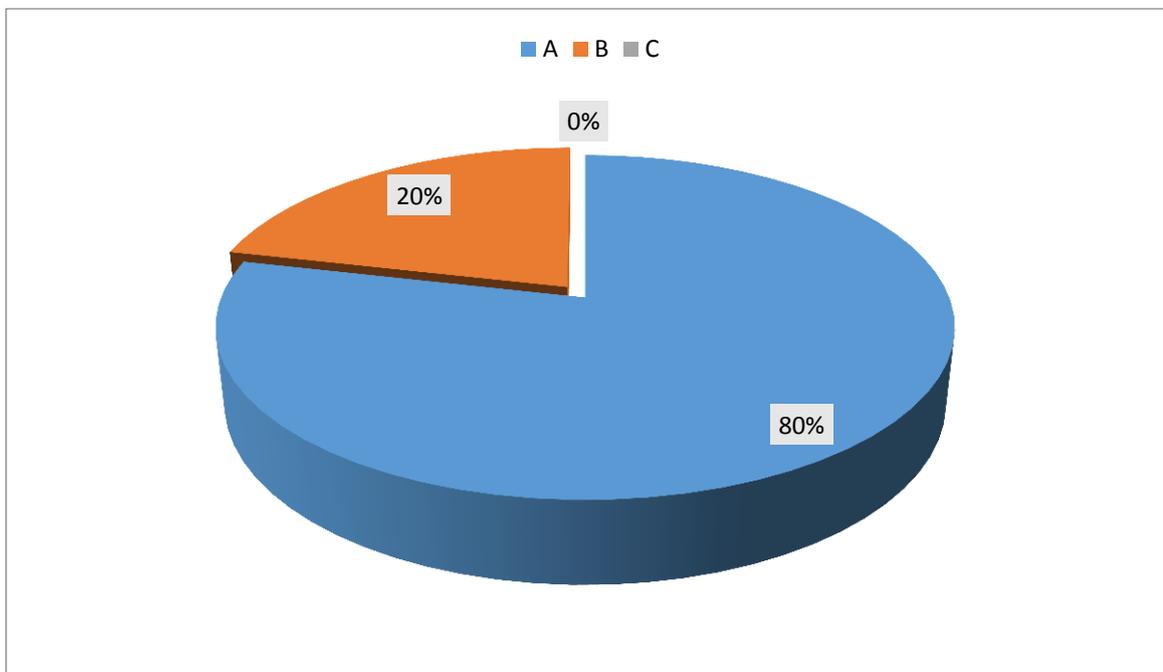
*Sesión N° 06: “El rectángulo”*

<b>LOGRO DE APRENDIZAJE</b>	<b>F</b>	<b>%</b>
<b>LOGRO PREVISTO</b>	12	80%
<b>EN PROCESO</b>	3	20%
<b>EN INICIO</b>	0	0%
<b>TOTAL</b>	15	100%

**Fuente:** Lista de cotejo, Mayo –2016

**GRÁFICO 7**

*Sesión N° 06: “El rectángulo”*



**Fuente:** tabla 10

Según los datos recogidos en la tabla 10 y gráfico 7 se observa que el 80% de los estudiantes obtuvieron A y el 20% obtuvo B.

**TABLA 11**

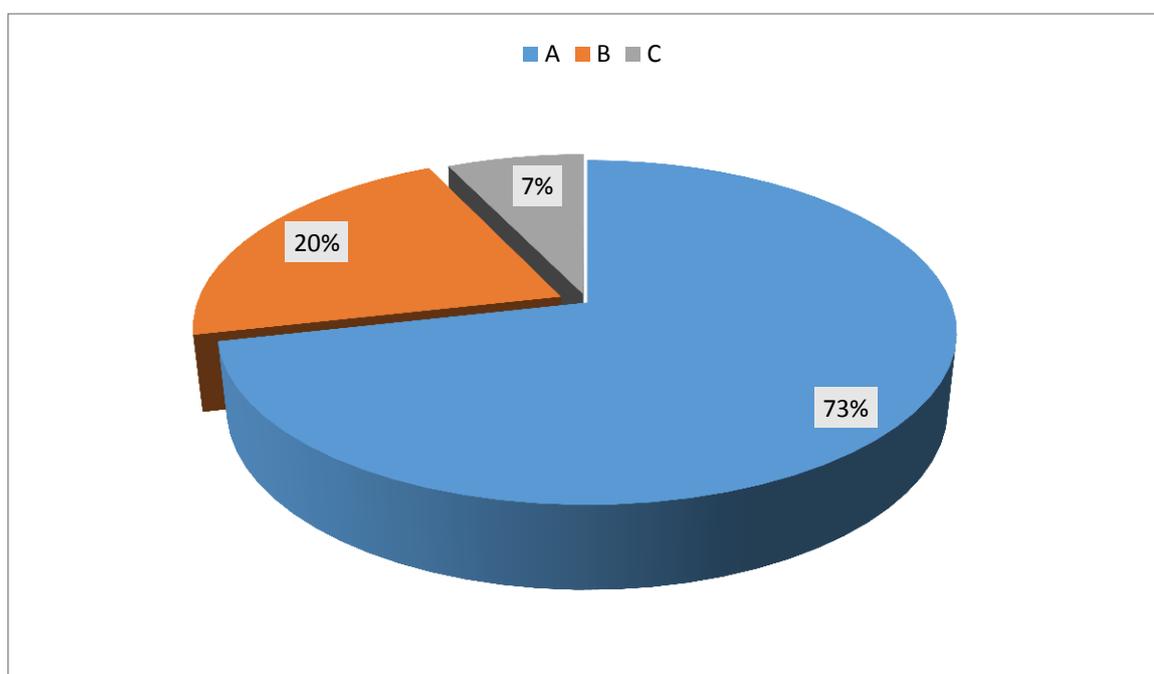
*Sesión N° 07: “Hábitat de los animales”*

Logro De Aprendizaje	f	%
<b>LOGRO PREVISTO</b>	11	73%
<b>EN PROCESO</b>	3	20%
<b>EN INICIO</b>	1	7%
<b>TOTAL</b>	15	100%

**Fuente:** Lista de cotejo, Mayo –2016

**GRÁFICO 8**

*Sesión N° 07: “Hábitat de los animales”*



**Fuente:** tabla 11

Según los datos recogidos en la tabla 11 y gráfico 8 se observa que la mayoría de los estudiantes evidencian un logro de aprendizaje previsto, puesto que: el 73% de los estudiantes obtuvieron A, mientras el 20% de los estudiantes obtuvieron B y el 7% obtuvo C.

**TABLA 12**

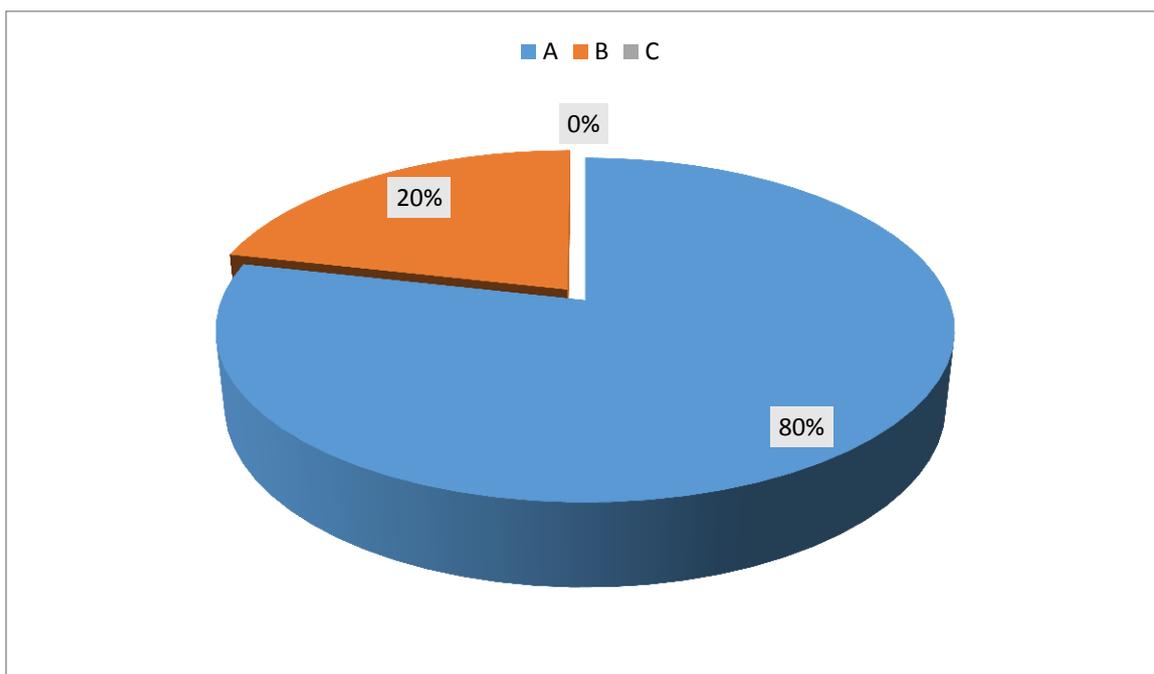
*Sesión N° 08: “Partes de mi cuerpo”*

<b>LOGRO DE APRENDIZAJE</b>	<b>F</b>	<b>%</b>
<b>LOGRO PREVISTO</b>	12	80%
<b>EN PROCESO</b>	3	20%
<b>EN INICIO</b>	0	0%
<b>TOTAL</b>	15	100%

**Fuente:** Lista de cotejo, Mayo –2016

**GRÁFICO 9**

*Sesión N° 08: “Partes de mi cuerpo”*



**Fuente:** tabla 12

Según los datos recogidos en la tabla 12 y gráfico 9 se observa que el 80% de los estudiantes obtuvieron A y el 20% obtuvo B.

**TABLA 13**

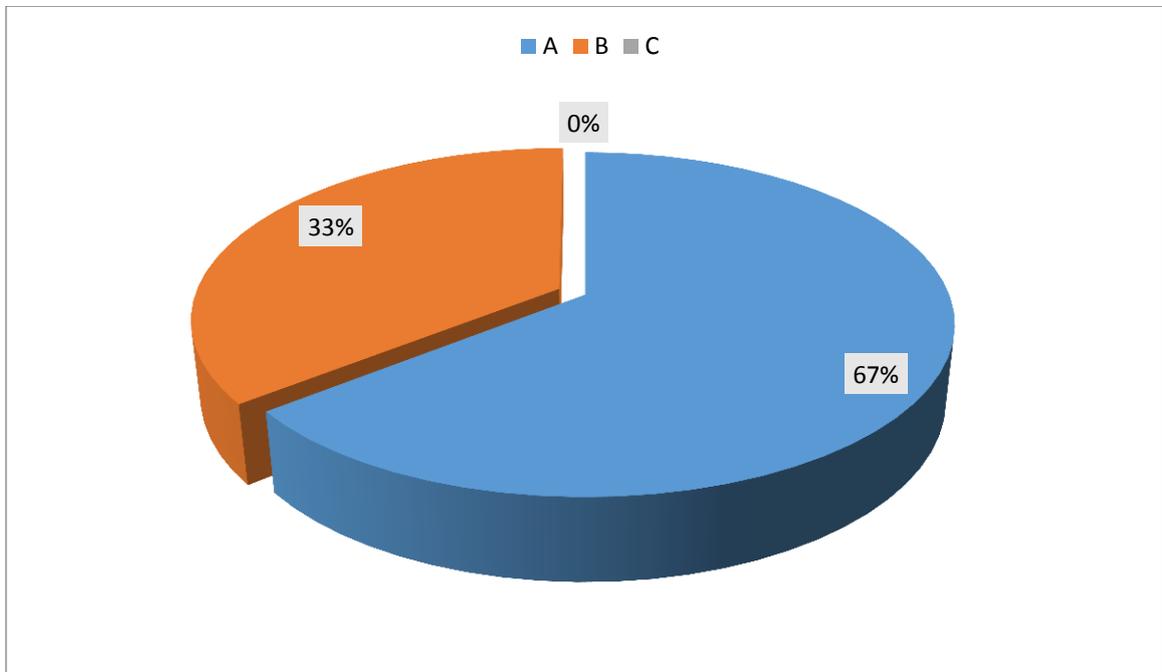
*Sesión N° 09: “El panadero”*

<b>Logro De Aprendizaje</b>	<b>f</b>	<b>%</b>
<b>LOGRO PREVISTO</b>	10	67%
<b>EN PROCESO</b>	5	33%
<b>EN INICIO</b>	0	0%
<b>TOTAL</b>	15	100%

**Fuente:** Lista de cotejo, Mayo –2016

**Gráfico 10**

*Aplicación de la sesión N° 09: “El panadero”*



**Fuente:** tabla 13

Según los datos recogidos en la tabla 13 y gráfico 10 se observa que el 67% de los estudiantes obtuvieron A y el 33% obtuvo B.

**TABLA 14**

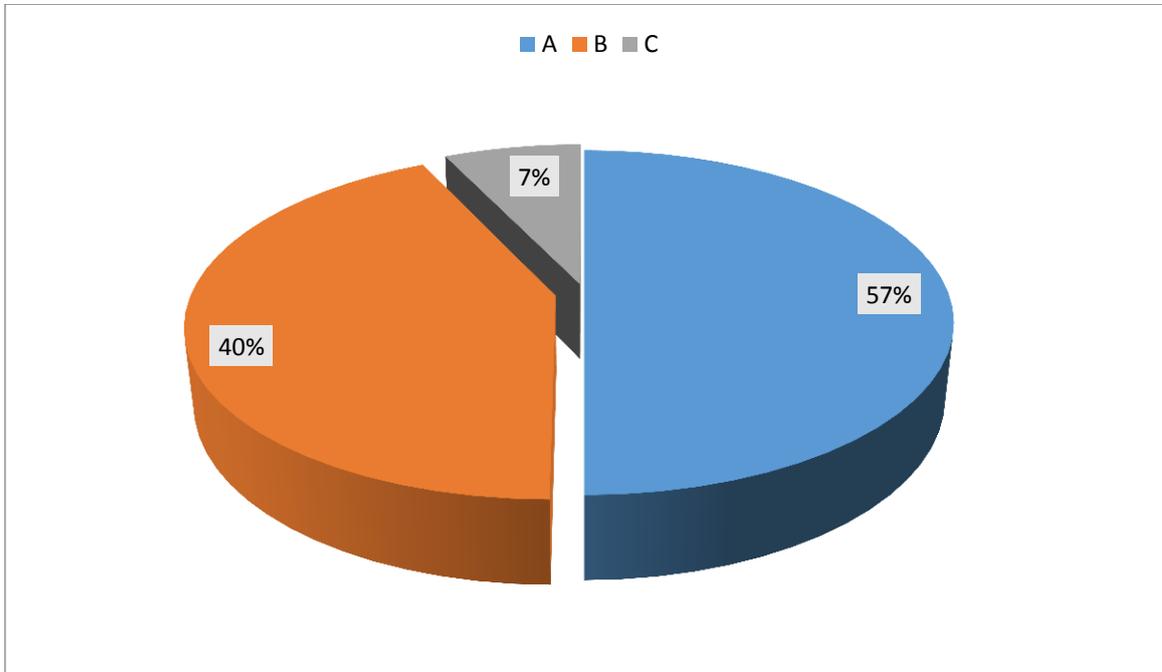
*Sesión N° 10: “Femenino y masculino”*

LOGRO DE APRENDIZAJE	F	%
LOGRO PREVISTO	8	53%
EN PROCESO	6	40%
EN INICIO	1	7%
TOTAL	15	100%

**Fuente:** Lista de cotejo, Mayo –2016

## GRÁFICO 11

Sesión N° 10: “Femenino y masculino”



Fuente: tabla 14

Según los datos recogidos en la tabla 14 y gráfico 11 se observa que el 57% de los estudiantes obtuvieron A, mientras que el 40% de los estudiantes obtuvo B y el 7% obtuvo C.

## TABLA 15

Sesión N° 11: “Las frutas”

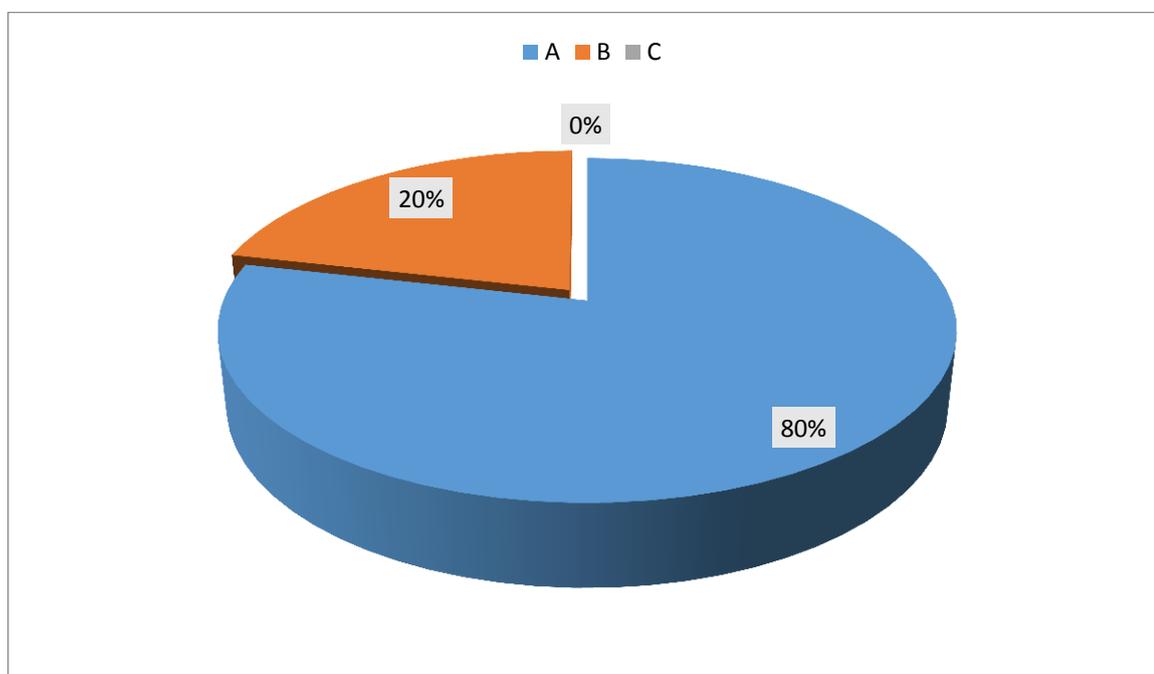
LOGRO DE	F	%
APRENDIZAJE		
LOGRO	12	80%
PREVISTO		

<b>EN PROCESO</b>	3	20%
<b>EN INICIO</b>	0	0%
<b>TOTAL</b>	15	100%

**Fuente:** Lista de cotejo, Mayo –2016

### GRÁFICO 12

*Sesión N° 11: “Las frutas”*



**Fuente:** tabla 15

Según los datos recogidos en la tabla 15 y gráfico 12 se observa que el 80% de los estudiantes obtuvieron A y el 20% obtuvo B.

### TABLA 16

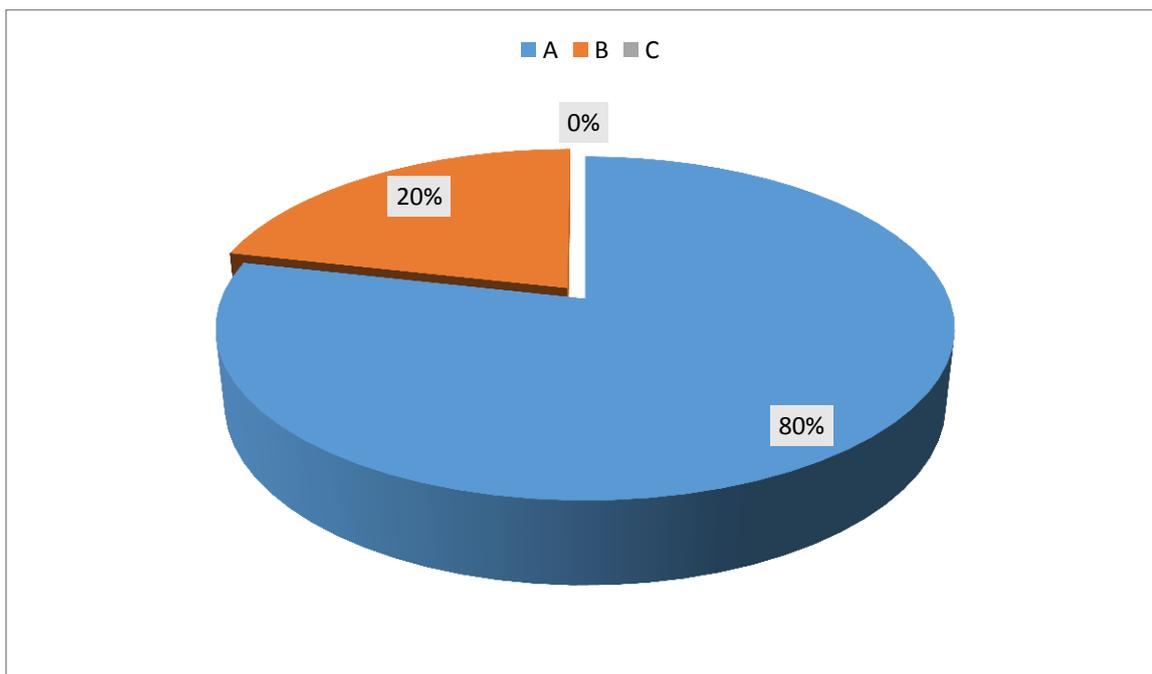
*Sesión N° 12: “Las aves”*

LOGRO DE APRENDIZAJE	F	%
LOGRO PREVISTO	12	80%
EN PROCESO	3	20%
EN INICIO	0	0%
TOTAL	15	100%

Fuente: Lista de cotejo, Mayo –2016

### GRÁFICO 13

Sesión N° 12: “Las aves”



Fuente: tabla 16

Según los datos recogidos en la tabla 16 y gráfico 13 se observa que el 80% de los estudiantes obtuvieron A y el 20% obtuvo B.

**TABLA 17**

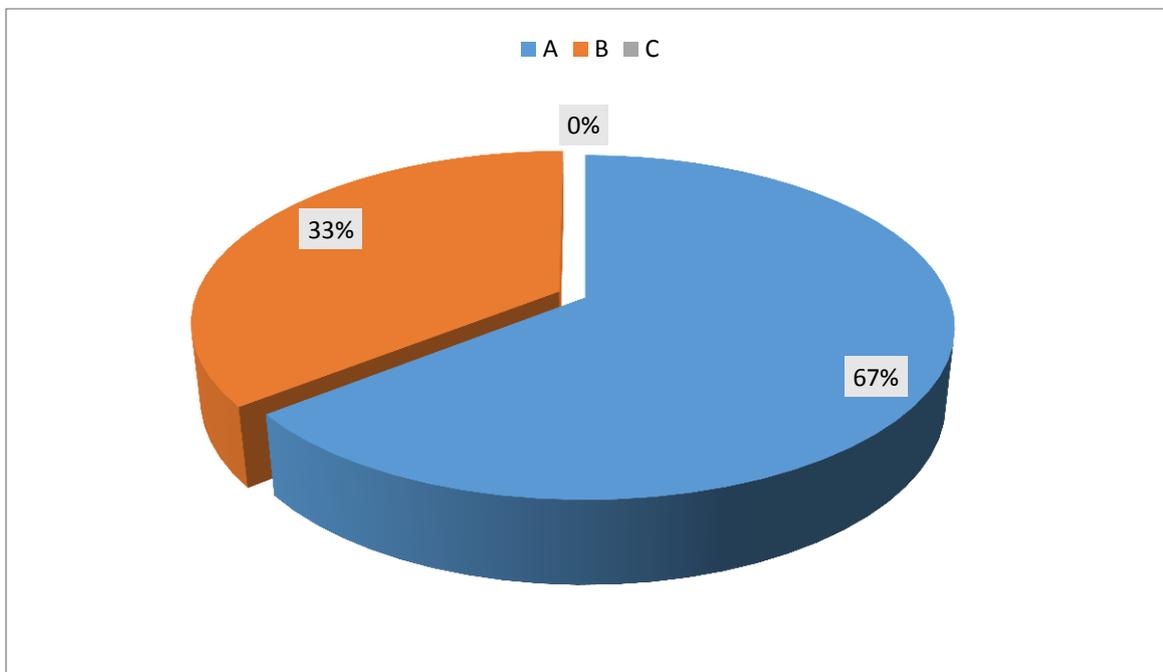
*Sesión N° 13: “El número 5”*

<b>LOGRO DE APRENDIZAJE</b>	<b>F</b>	<b>%</b>
<b>LOGRO PREVISTO</b>	10	67%
<b>EN PROCESO</b>	5	33%
<b>EN INICIO</b>	0	0%
<b>TOTAL</b>	15	100%

**Fuente:** Lista de cotejo, Mayo –2016

**GRÁFICO 14**

*Sesión N° 13: “El número 5”*



**Fuente:** tabla 17

Según los datos recogidos en la tabla 17 y gráfico 14 se observa que el 67% de los estudiantes obtuvieron A y el 33% obtuvo B.

**TABLA 18**

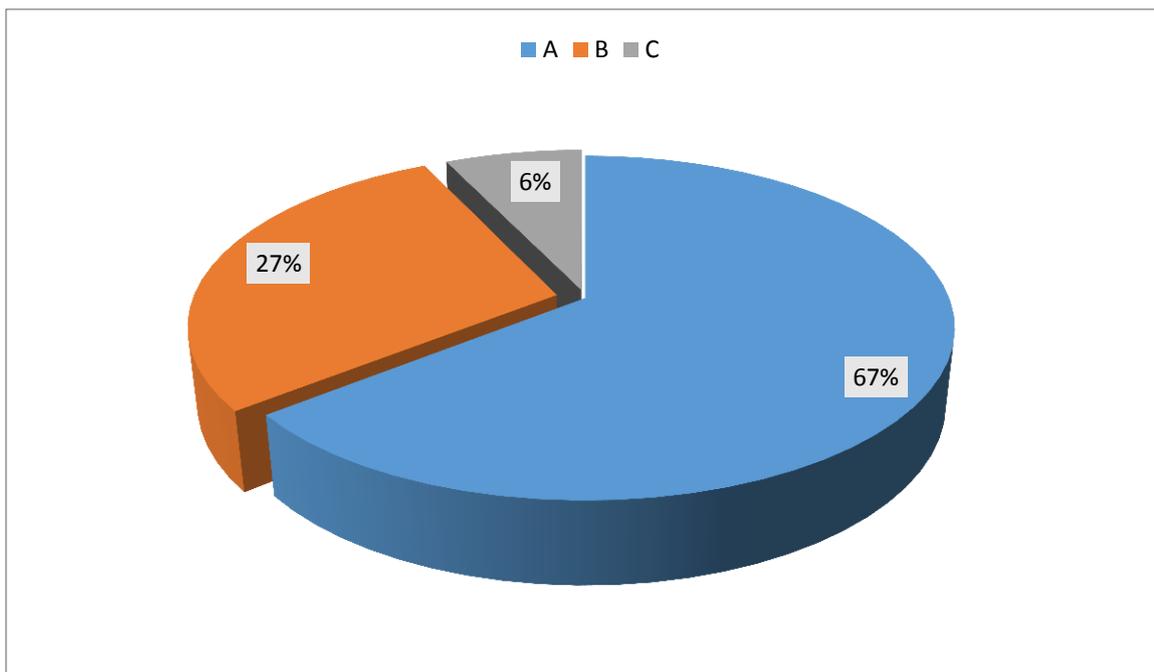
*Sesión N° 14: “Quiero, cuido y protejo mi mascota”*

<b>LOGRO DE APRENDIZAJE</b>	<b>F</b>	<b>%</b>
<b>LOGRO PREVISTO</b>	10	67%
<b>EN PROCESO</b>	4	27%
<b>EN INICIO</b>	1	6%
<b>TOTAL</b>	15	100%

**Fuente:** Lista de cotejo, Mayo –2016

**GRÁFICO 15**

*Sesión N° 14: “Quiero, cuido y protejo mi mascota”*



**Fuente:** tabla 18

En la tabla 18 y gráfico 15, evidencian los resultados obtenidos en la sesión de aprendizaje “Quiero, cuido y protejo mi mascota”. A partir de estos resultados se puede ver que la mayoría de los estudiantes evidencian un logro de aprendizaje previsto , puesto que: el 67% de los estudiantes obtuvieron A, mientras el 27% de los estudiantes obtuvieron B y el 6% obtuvo C.

**TABLA 19**

*Sesión N° 15: “El cuadrado”*

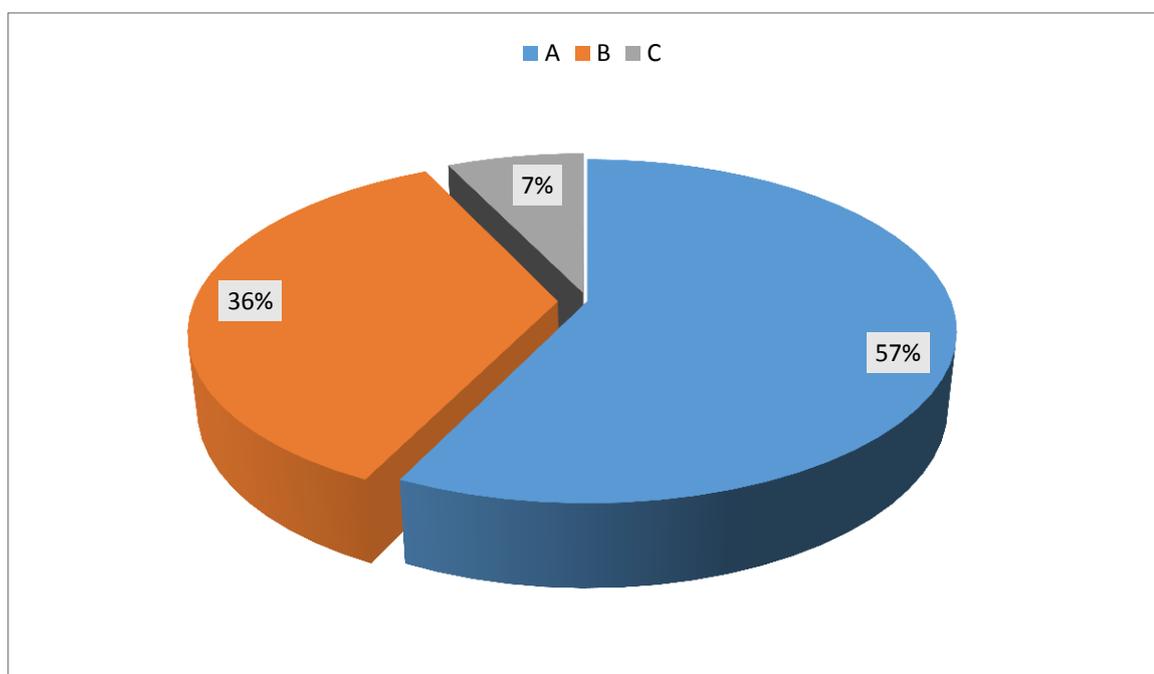
<b>LOGRO DE APRENDIZAJE</b>	<b>F</b>	<b>%</b>
<b>LOGRO PREVISTO</b>	9	60%
<b>EN PROCESO</b>	5	33%

<b>EN INICIO</b>	1	7%
<b>TOTAL</b>	15	100%

**Fuente:** Lista de cotejo, Mayo –2016

### GRÁFICO 16

*Sesión N° 15: “El cuadrado”*



**Fuente:** tabla 19

En la tabla 19 y gráfico 16, evidencian los resultados obtenidos en la sesión de aprendizaje “El cuadrado”. A partir de estos resultados se puede ver que la mayoría de los estudiantes evidencian un logro de aprendizaje previsto, puesto que: el 60% de los estudiantes obtuvieron A, mientras el 33% de los estudiantes obtuvieron B y el 7% obtuvo C.

#### 4.1.3. Evaluar el desarrollo de la creatividad a través de un pos-test.

**TABLA 20**

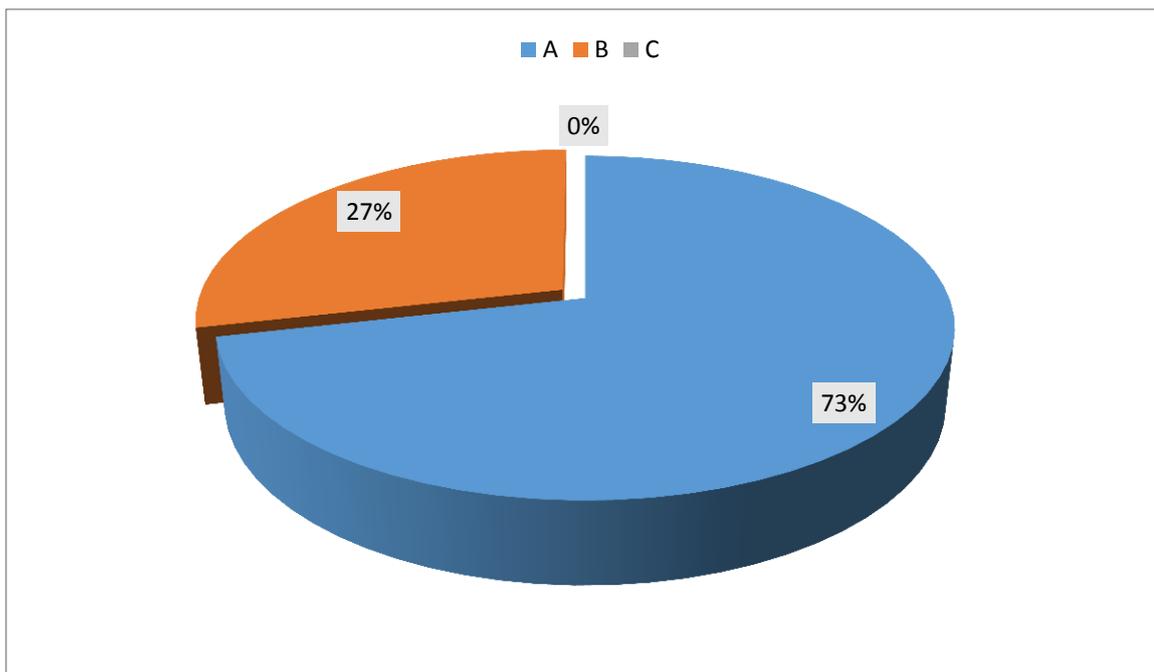
*Nivel de creatividad en los niños y niñas de 5 años de edad de educación inicial de la institución educativa particular “Mi pequeño carrusel” a través de un post- test.”*

<b>LOGRO DE APRENDIZAJE</b>	<b>F</b>	<b>%</b>
<b>LOGRO PREVISTO</b>	11	73%
<b>EN PROCESO</b>	4	27%
<b>EN INICIO</b>	0	0%
<b>TOTAL</b>	15	100%

**Fuente:** Lista de cotejo, Mayo –2016

**GRÁFICO 17**

*Nivel de creatividad en los niños y niñas de 5 años de edad de educación inicial de la institución educativa particular “Mi pequeño carrusel” a través de un post- test.”*



**Fuente:** tabla 20

En la tabla 20 y en el gráfico 17, se observa que el 73% de los estudiantes tienen un nivel de logro de aprendizaje A; es decir un logro previsto, mientras que el 27% de los estudiantes tienen un nivel de logro de aprendizaje B, es decir un nivel de logro en proceso.

#### **4.2. CONTRASTE DE HIPÓTESIS:**

**H0:** No existe diferencia significativa entre las calificaciones obtenidas por los estudiantes en el pre test y el post test.

**H1:** Existe diferencia significativa entre las calificaciones obtenidas por los estudiantes en el pre test y el post test.

**Significancia:**

$\alpha = 0,05$

**TABLA 21**

**Estadística de Prueba:**

**Prueba de los rangos con signo de Wilcoxon Rangos**

**Rangos**

		N	Rango promedio	Suma de rangos
POSTES - PRETES	Rangos negativos	0 <sup>a</sup>	,00	,00
	Rangos positivos	15 <sup>b</sup>	7,50	105,00
	Empates	0 <sup>c</sup>		
	Total	14		

A. POSTES < PRETES

B. POSTES > PRETES

C. POSTES = PRETES

**Tabla 22**

**Estadísticos de contraste<sup>a</sup>**

	postes - pretes
Z	-3,310 <sup>b</sup>
Sig. asintótica (bilateral)	,001

- a. Prueba de Wilcoxon de los rangos con signo
- b. Se basa en rangos negativos.

**Decisión:** Se rechaza  $H_0$  ( $p < ,05$ )

Del contraste de la hipótesis se concluye que existe diferencia significativa entre las calificaciones obtenidas por los estudiantes en el pre test y el post test. Las calificaciones obtenidas en el post test son mayores a las del pre test.

### **4.3. ANÁLISIS DE RESULTADOS**

La discusión de la presente investigación estará organizada en tres partes, primero están los objetivos específicos que se ven reflejados en los resultados obtenidos a través del pre-test y post- test respectivamente, para finalizar se tendrá a la hipótesis de investigación la cual se analizará buscando antecedentes o referentes teóricos que afiancen o rechacen los resultados obtenidos.

#### **4.3.1. En relación con el objetivo específico: Evaluar el nivel de creatividad en los niños y niñas de 5 años a través de un pre test.**

Los resultados relacionados con este objetivo son el producto de la aplicación de un pre test a los niños de 5 años de edad de educación inicial con respecto a los niveles de creatividad. Para dichos resultados se utilizó como instrumento la lista de cotejo.

Los resultados demostraron que el 80% de los estudiantes tienen un logro de aprendizaje en inicio (C); de acuerdo al Diseño Curricular Nacional, este nivel se presenta cuando el estudiante está empezando a desarrollar los aprendizajes previstos o evidencia dificultades para el desarrollo de estos y necesita mayor tiempo de acompañamiento e intervención de acuerdo con su ritmo de aprendizaje, ya que los resultados obtenidos por los estudiantes demuestran que no han logrado desarrollar las capacidades básicas propuestas, lo cual se debería a que los docentes no realizan actividades significativas que generen gran expectativas en sus estudiantes

Por otro lado los resultados obtenidos evidencian que el 20% de los estudiantes tienen un logro de aprendizaje en proceso (B), de acuerdo al Diseño Curricular Nacional, este nivel de logro se presenta cuando el estudiante está en camino de lograr los aprendizajes previstos, para lo cual requiere acompañamiento durante un tiempo razonable para lograrlo.

Estos resultados indican que no se están desarrollando estrategias correspondientes para desarrollar la creatividad en los niños

Que los estudiantes no hayan alcanzado un nivel de logro previsto, manifiesta que no han desarrollado las capacidades propuestas en el currículo y que los docentes no desarrollan actividades significativas que faciliten el logro de las mismas, tomando como un referente a Acaso (2000) quien señalaba que el los niños deben de desarrollar su expresión plástica puesto que esta activa de forma integral procesos de simbolización, expresión y creatividad los cuales impulsan su avance intelectual, emotivo y creativo. Se tiene en consideración que los niveles de logro alcanzados por

los estudiantes son un referente actual que se deben tener en consideración a la hora de planificar el programa de estrategias diseñado, de manera que permita lograr una mejora significativa en el logro de aprendizaje de los estudiantes.

**4.3.2. En relación a la hipótesis de la investigación: Aplicar las técnicas gráficos plásticas basadas en el enfoque significativo utilizando material concreto, para mejorar la creatividad del niño (a) en las sesiones de clases.**

Se determinó que hay una diferencia significativa entre la aplicación de las actividades gráfico plásticas basados en el enfoque significativo utilizando material concreto y la mejora de la creatividad, la cual se puede apreciar que según el estadístico contraste para dos muestras relacionadas la prueba no paramétrica Wilcoxon, se trabajó con un nivel de significancia de 0,05. Se observó que el nivel de significancia es de 0,001; el cual es menor que 0,05 ( $p < 0,05$ ), es decir las actividades aplicadas mejoró la creatividad de los niños y niñas de 5 años de educación inicial de la I.E.P “Mi pequeño carrusel”.

De los resultados obtenidos durante la aplicación de “Técnicas gráfico-plásticas” el mayor porcentaje de estudiantes alcanzaron el nivel “A” porque a medida que la estrategia era aplicada en cada sesión, los estudiantes iban mejorando sus aprendizajes., siendo corroborados estos resultados por Galván (1983) quien realizó una investigación sobre “elaboración y validación de un programa de estimulación de la creatividad a través del drama creativo y la pintura para niños de 6 a 10 años” en Lima, Perú en la cual diseñó una propuesta sobre la estimulación de la

creatividad a través del drama creativo y la pintura, con lo que concluyó que con dichas actividades los niños han desarrollado habilidades tales como observación, sensibilidad, expresividad, originalidad, fluidez, flexibilidad, generándose una actividad creadora (demostrando productos creativos, cuentos, improvisaciones, coreografías, etc.) y una actitud creadora (proceso de crear) por ende existe un incremento significativo en el nivel de creatividad que alcanzan los niños en la “Prueba de Capacidad Creativa en Artes Plásticas” después de haber recibido el programa.

Por su parte Páez, 2011 quien realizó una investigación “técnicas grafo plásticas para desarrollar la creatividad en los niños y niñas de primer año de educación básica del centro educativo “ágape” de la ciudad de Quito, durante el año lectivo 2010 – 2011” en Quito en el cual se propone determinar si las técnicas grafo plásticas influyen en la creatividad de los niños. Se concluyó que las oportunidades artísticas sirven para el desarrollo intelectual del/la niño/a con la utilización de las técnicas grafo plásticas mismas que facilitan los aprendizajes significativos.

#### **4.3.3. En relación con el objetivo específico: Evaluar el desarrollo de la creatividad a través de un pos-test.**

Al aplicar el instrumento de investigación prueba objetiva a manera de post test, donde se evaluó el desarrollo de la creatividad de cada estudiante. Después de agrupar y promediar los resultados mostraron que el 73% de los estudiantes tienen un nivel de logro de aprendizaje A; es decir un logro significativo, da a entender que los

estudiantes lograron desarrollar las capacidades propuestas, mientras que el 27% de los estudiantes tienen un nivel de logro de aprendizaje B, es decir un nivel de logro en proceso; es así como la aplicación de las actividades gráfico plásticas basados en el enfoque significativo utilizando material concreto, mejoran el desarrollo de la creatividad en los niños (as) de 5 años de edad de educación inicial de la institución educativa particular “Mi pequeño carrusel” , de Chimbote en el año 2016.

Los resultados obtenidos corroboran lo planteado por Pérez (2000) su investigación “Evaluación de los efectos de un programa de educación artística en la creatividad y en otras variables del desarrollo infantil en San Sebastian, autores como Read o Lowenfeld, pese a diferir en muchos aspectos, comparten un tema en común “ la principal misión en el campo de la educación es facilitar el desarrollo creativo del niño”. Ambos consideraban que el arte es una forma de explotar el manantial creativo del niño, lo que les llevaba a interesarse por la utilización del arte en beneficio del desarrollo personal.

En lo referido al enfoque de aprendizaje utilizado David Ausubel afirma que: “La esencia del aprendizaje significativo, reside en que las ideas expresadas simbólicamente son relacionadas de modo no arbitrario, sino sustancial con lo que el alumno ya sabe. El material que aprende es potencialmente significativo para él”. Lo que implica que, la clave del aprendizaje significativo está en la vinculación sustancial de las nuevas ideas y conceptos con el bagaje cognitivo del individuo, más no en la arbitrariedad a la hora de relacionar las ideas. Es necesario resaltar su vital importancia en los resultados obtenidos que muestran una mejora significativa del 73

% en el nivel de logro aprendizaje de los estudiantes, esto demuestra que el buen uso del enfoque significativo permite que el estudiante relacione sus conocimientos con sus pares a través del trabajo colaborativo, este aprendizaje se obtuvo al utilizar material concreto en las sesiones de aprendizaje de la cual tuvo gran éxito, ya que al poner a los estudiantes en contacto con el material ellos eran capaces de manipular, tocar, sentir y compartir entre otros sus experiencias sensoriales, cognitivas y afectivas, logrando adquirir conocimientos relacionados con la realidad.

## V. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

### 5.1 Conclusiones

Al terminar esta investigación que corresponde a las técnicas gráfico-plásticas basadas en el enfoque significativo utilizando material concreto, desarrolla la creatividad en los niños (as) de 5 años de edad de educación inicial de la institución educativa particular “Mi pequeño carrusel”, de Chimbote del año 2016, se llegaron a las siguientes conclusiones:

□ Los resultados obtenidos en el pre test reflejaron que la mayoría de los estudiantes de 5 años de edad de la Institución Educativa Particular “Mi pequeño carrusel” tienen un nivel bajo en lo que se refiere al nivel de creatividad, se observa que al evaluar el nivel de creatividad a través de un pre- test, el 80% de los estudiantes presentan un nivel de logro de aprendizaje en inicio, es decir C demostrando de tal manera que no desarrollaron las capacidades de creación a través de las diferentes técnicas con variedad de materiales requeridos.

□ La aplicación de la estrategia didáctica sobre actividades gráfico plásticas se realizó a través de 15 sesiones de aprendizaje, las cuales fueron mejorando paulatinamente de acuerdo al nivel de la creatividad de los 15 estudiantes. Los resultados de la aplicación de las 15 sesiones en promedio reflejaron en el desarrollo de la creatividad

□ Los resultados obtenidos en el pos test evidencian que el 73% de los estudiantes tienen un nivel de logro de aprendizaje previsto (A); es decir un logro significativo, puesto que la mayoría de los estudiantes tienen un buen logro de los aprendizajes de acuerdo al nivel de creatividad. Con estos resultados se puede decir que la aplicación de la estrategia didáctica ha dado buenos resultados.

□ Después de contrastar la hipótesis de investigación se determinó que sí existe una diferencia significativa entre el logro de aprendizaje obtenido en el pre test con el logro del pos test, pues los estudiantes han demostrado tener un mejor nivel de creatividad después de haber aplicado la estrategia didáctica; se acepta la hipótesis planteada en la investigación y se determina que la aplicación de las técnicas gráfico plásticas basados en el enfoque significativo utilizando material concreto, mejoró el desarrollo de la creatividad en los niños (as) de 5 años de edad de educación inicial de la institución educativa particular “Mi pequeño carrusel”, de Chimbote en el año 2016.

## **5.2. Recomendaciones**

Se plantean las siguientes recomendaciones en base a los resultados de la investigación:

Los primeros años de la niñez debe permitir que el niño/a tenga aprendizajes significativos los mismos que serán perdurables para toda la vida y a la vez permitirán que el niño/a sea capaz de solucionar sus problemas de manera creativa, siendo independientes y libres.

Las técnicas gráfico plástica deben ser una herramienta que ayuden a vincular el aprendizaje creando ambientes placenteros y llenos de interés para el niño/a.

Los docentes del nivel inicial, deben incentivar y fomentar las actividades gráfico plásticas en el desarrollo de actividades escolares.

Al aplicar la estrategia didáctica de las actividades gráfico plásticas basadas en el enfoque socio cognitivo utilizando material concreto, se logrará desarrollar la creatividad en los estudiantes basándose en actividades prácticas vivenciales que impliquen una libertad y goce en el niño.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Acaso, M. (2000). Simbolización, expresión y creatividad: tres propuestas sobre la necesidad de desarrollar la expresión plástica infantil. *Arte, individuo y sociedad*, (12), 41.
- Alda Educa. (2007). “*Proyecto alda educa las técnicas gráfico-plásticas*”. Recuperado de: [http://www.fundacionalda.org.py/mm/file/biblio\\_recursosdidacticos/24\\_Tecnicas\\_Grafico\\_Platicas\\_NivelInicial.pdf](http://www.fundacionalda.org.py/mm/file/biblio_recursosdidacticos/24_Tecnicas_Grafico_Platicas_NivelInicial.pdf)
- Alonso, N. (2013). *Evolución De La Plástica En Los Niños*. Recuperado de, <http://www.slideshare.net/naty.alonso/evolucion-de-la-plastica-en-los-nios>
- Alvarez, L. (2013), *Las técnicas gráfico-plásticas en el proceso de creación bidimensional*. Recuperado de, <http://www.slideshare.net/luciaag/tecnicas-artsticas>
- Arceo, F. D. B., Rojas, G. H., & González, E. L. G. (2002). *Estrategias docentes para un aprendizaje significativo: una interpretación constructivista* (p. 465). McGraw-hill.
- Azuela, A. (2012). *El niño creativo*. Recuperado de, [http://www.peques.com.mx/el\\_nino\\_creativo.htm](http://www.peques.com.mx/el_nino_creativo.htm)
- Carrión Ordóñez, D. M. (2013). *la expresión plástica y su incidencia en el desarrollo de la creatividad de los niños y niñas de primer año de educación básica de los centros educativos: “monseñor Jorge Guillermo Armijos” y “Cristóbal*

*colón” del cantón olmedo, provincia de loja. periodo lectivo 2012–2013 (Bachelor's thesis).*

Casal, I. I. (1999). La creatividad en el proceso de enseñanza-aprendizaje de ELE: caracterización y aplicaciones. *Centro virtual Cervantes, Universidad de Oviedo.*

Cofré, G. (2012). *Paradigmas y enfoques en la investigación.* Recuperado de, [http://prezi.com/egxiktnazrzi/paradigmas-y-enfoques-en-la-investigacion/?utm\\_source=website&utm\\_medium=prezi\\_landing\\_related\\_sldr&utm\\_campaign=prezi\\_landing\\_related\\_author](http://prezi.com/egxiktnazrzi/paradigmas-y-enfoques-en-la-investigacion/?utm_source=website&utm_medium=prezi_landing_related_sldr&utm_campaign=prezi_landing_related_author)

Coll, C., & Solé, I. (1989). *Aprendizaje significativo y ayuda pedagógica. Cuadernos de pedagogía, 168(4).*

Comité Institucional de Ética en Investigación de la ULADECH católica (2016). *Código de ética para la investigación.* Recuperado de: <http://www.uladech.edu.pe/images/stories/universidad/documentos/2016/codigo-de-etica-para-la-investigacion-v001.pdf>

Díaz, M- (2005). *Modalidades de enseñanza centradas en el desarrollo de competencias.* Recuperado de, [http://www.ulpgc.es/hege/almacen/download/42/42376/modalidades\\_ensenanza\\_competencias\\_mario\\_miguel2\\_documento.pdf](http://www.ulpgc.es/hege/almacen/download/42/42376/modalidades_ensenanza_competencias_mario_miguel2_documento.pdf)

Díaz, P. (2010). “*Creatividad y aprendizaje significativo en niños y niñas de 4 a 5 años, de los centros infantiles municipales del cantón rumiñahui*”. Propuesta metodológica de mejoramiento” (tesis de licenciatura),

- Sangolquí; Escuela Politécnica del ejército. Recuperado de,  
<http://repositorio.espe.edu.ec/bitstream/21000/923/1/T-ESPE-027420.pdf>
- Fernández, G. (2013). *Evolución de la expresión plástica en los niños y niñas*.  
 Recuperado de, <http://html.rincondelvago.com/evolucion-de-la-expresion-plastica-en-los-ninos.html>
- Fernández, G. (2013). *Evolución de la expresión plástica en los niños y niñas*.  
 Recuperado de, <http://html.rincondelvago.com/evolucion-de-la-expresion-plastica-en-los-ninos.html>
- Galindo, C.(1998). *Técnicas de Investigación en Sociedad, Cultura y Comunicación*  
 México.
- Hernández, J. (2011). *Las estrategias didácticas y su relación con las tics*.  
 Recuperado de,  
<http://www.xtec.cat/~tperulle/act0696/notesUned/tema1.pdf>
- Hernández, Z. (2005). *¿Qué es la creatividad?* Recuperado de,  
<http://www.uv.mx/cienciahombre/revistae/vol18num3/articulos/creatividad/>
- Huidobro, T (2002). *Una definición de la creatividad a través del estudio de 24 autores seleccionados* (tesis de doctorado), Madrid; Universidad Complutense de Madrid. Recuperado de,  
<http://biblioteca.ucm.es/tesis/psi/ucm-t25705.pdf>
- La creatividad y los niños. (2011). *Creatividad*. Recuperado de  
<http://gatodibujado.blogspot.com/2011/11/la-creatividad-y-los-ninos.html>
- Lezama, A. (2010). *Actividades gráfico- plásticas*. Recuperado de,  
<http://www.buenastareas.com/ensayos/Actividades-Grafico-Plasticas/1290583.html>

- López Martínez, O. (2008). *Enseñar creatividad: el espacio educativo*. Cuadernos de la Facultad de Humanidades y Ciencias Sociales. Universidad Nacional de Jujuy, (35), 61-75
- Lucia, A. (2012) *La expresión plástica en la educación infantil*. Recuperado de, <http://www.eduinnova.es/sep2010/03plastica.pdf>
- Maldonado, M. (2011). *El aprendizaje significativo de David Paul Ausubel*. Recuperado de, <http://www.monografias.com/trabajos10/dapa/dapa.shtml#ixzz2bsXfpLaS>
- Mallart, J. (2011). *Didáctica: concepto, objeto y finalidades*. Recuperado de, <http://www.xtec.cat/~tperulle/act0696/notesUned/tema1.pdf>
- Material concreto. (2008). *Material concreto*. Recuperado de:, <http://pedagogas.wordpress.com/2008/05/27/material-concreto/>
- Medina, J., & Noguera, M. A. D. (1999). Metodología de entrenamiento de observadores para investigaciones sobre Educación Física y Deporte en las que se utilice como método la observación. *European Journal of Human Movement*, (5), 69-86.
- Mendez, Y. (2009) *Estrategias lúdicas para la enseñanza del sistema nervioso en el 2<sup>a</sup> año de educación básica*. Recuperado de, [http://tesis.ula.ve/pregrado/tde\\_busca/archivo.php?codArchivo=2435](http://tesis.ula.ve/pregrado/tde_busca/archivo.php?codArchivo=2435)

- Mendoza, H. (2008). *Metodología de Investigación*. Recuperado de, <http://www.monografias.com/trabajos59/metodologia-investigacion/metodologia-investigacion2.shtml>
- Miratía, O. (2002). *Ensayo sobre teorías del aprendizaje n° 1*. Recuperado de, <http://es.scribd.com/doc/30674509/ENSAYO-SOBRE-TEORIAS-DEL-APRENDIZAJE-N%C2%BA-1>
- Monreal, A (2000). *Qué es la Creatividad*. Recuperado de, [http://www.scielo.org.ar/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1668-81042008000200001](http://www.scielo.org.ar/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1668-81042008000200001)
- Montenegro, M. P. F. (2016). *Intervención psico-educativa para la promoción de la comprensión lectora. CULTURA EDUCACIÓN Y SOCIEDAD*, 2(1).
- Moreno, F. (2010). *“Uso del Componente de Expresión Plástica en el aula de preescolar. Propuesta”* (tesis de licenciatura), Mérida; Universidad de los Andes. Recuperado de, [http://tesis.ula.ve/pregrado/tde\\_busca/archivo.php?codArchivo=4076](http://tesis.ula.ve/pregrado/tde_busca/archivo.php?codArchivo=4076)
- Morton, V (2010). *“Las actividades plásticas y los procesos de construcción del espacio gráfico en niños preescolares”* ( tesis de maestría), México; Universidad Pedagógica Nacional. Recuperado de, <http://biblioteca.ajusco.upn.mx/pdf/27633.pdf>
- Novellón, L (2013). *Formación de la expresión plástica en la educación infantil*. Recuperado de, <http://html.rincondelvago.com/expresion-plastica-en-ninos.html>

- Organizaciones de las naciones unidas (2010). *Informe sobre la economía creativa*. Recuperado de, <http://es.scribd.com/doc/51938251/Informe-sobre-la-economia-creativa-201>
- Palomino, W. (2013). *Teoría del aprendizaje significativo de David Ausubel*. Recuperado de, <http://www.monografias.com/trabajos6/apsi/apsi.shtml>
- Palza, F. (2010). “*Aplicación del taller Mis Manos son Mágicas para desarrollar la capacidad creativa de los niños de 5 años de la I.E.I.P. Villa María 0 Tacna 2009*” (tesis de licenciatura), Tacna; Universidad Privada de Tacna. Recuperado de, <http://es.scribd.com/doc/86269493/Tesis-Cuellar-Original>
- Pérez, J. L. (2001). *Evaluación de los efectos de un programa de Educación Artística en la creatividad y en otras variables del desarrollo infantil.* [Assessment of the effects of an Artistic Education program on creativity and other variables of childhood development.] (Doctoral dissertation, Doctoral Thesis. University of País Vasco).
- Programas a distancia. (2012). *Técnicas de investigación*. Recuperado de, <http://ummadistancia.mx/index.php/component/content/article?id=45>
- Riveros, A., Cortazar-Palapa, J., Alcazar, F., & Sánchez-Sosa, J. J. (2005). Efectos de una intervención cognitivo-conductual en la calidad de vida, ansiedad, depresión y condición médica de pacientes diabéticos e hipertensos esenciales. *International journal of clinical and health psychology*, 5(3), 445-462.
- Rodríguez Palmero, M. L. (2004). *Teoría del aprendizaje significativo*.

- Romero, P. (2011). *“La expresión plástica para el desarrollo del pensamiento creativo en las niñas del primer año de educación general básica de la escuela santa teresita del D.M.Q durante el año lectivo 2010- 2011”* (tesis de licenciatura), Quito; Universidad Central del Ecuador. Recuperado de, <http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/222/1/T-UCE-0010-27.pdf>
- Ruiz, M. (2007). Instrumentos de Evaluación de Competencias. *Universidad Tecnológica de Chile. Inacap. Chile.*
- Sampieri, R. H., Collado, C. F., Lucio, P. B., & Pérez, M. D. L. L. C. (1998). *Metodología de la investigación* (Vol. 1). México: Mcgraw-hill.
- Sarduy Domínguez, Yanetsys. (2007). El análisis de información y las investigaciones cuantitativa y cualitativa. *Revista Cubana de Salud Pública*, 33(3) Recuperado en 22 de febrero de 2017, de [http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0864-34662007000300020&lng=es&tlng=es](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0864-34662007000300020&lng=es&tlng=es)
- Serrano, M. T. E. (2004). Creatividad: definiciones, antecedentes y aportaciones. *Revista digital universitaria*, 5(1).
- Wilcoxon, F. (1945) *“Individual Comparisons by Ranking Methods.”* *Biometrics* 1, 80-83.
- Wordreference (2005). *Recurso.* Recuperado de <http://www.wordreference.com/definicion/recurso>

Zonee, D. (2012). *Importancia Del Grafico Plástico*. Recuperado de,  
<http://www.buenastareas.com/ensayos/Importancia-Del-Grafico-Plastico/4729485.html>

# ANEXOS

ANEXO 1

PRE TEST (MATRIZ DE CONSISTENCIA)  
 INSTITUCIÓN EDUCATIVA PARTICULAR: "MI PEQUEÑO CARRUSEL"  
 NIÑOS DE 5 AÑOS AULA: "LOS LEONCITOS"

N°	NOMBRES	LA CREATIVIDAD																														TOTAL	NOTA										
		FLUIDEZ						FLEXIBILIDAD						ORIGINALIDAD						ELABORACIÓN																							
		Mencion a diferentes títulos para una historia narrada por la docente	Plantea preguntas sobre alguna situación narrado o presentada a través de una lámina; da razones que justifiquen esa situación y las consecuencias que tendrá.	Inventa una historia corta sobre un objeto que le muestra la docente.	Mencion a soluciones para un problema planteado en clase.	Mencion a más de un significado o a figuras abstractas mostradas por la docente.	Cambia el final de un cuento con facilidad.	Mencion a más de una utilidad para algunos objetos que muestra la docente.	Continúa un relato con facilidad.	Crea diferentes formas de moverse al escuchar una música.	Crea cuentos con un tema libre o impuesto.	Agrega detalles a un dibujo dado por la docente.	Construye un juguete con materiales que le ofrece la docente.	Mejora un dibujo o proporciónado por la docente.	Decora un dibujo con los materiales que le parece conveniente.	Pinta un dibujo con colores que le agraden sin preocuparse si corresponden o no a la realidad.	Construye diversas figuras con bloques que representen en algún objeto.	Rasga papel formando una figura dándole un nombre a su creación.	Se expresa a través de un dibujo dactilar.	Modela con arcilla un objeto libre a partir de una forma dada.	Realiza un dibujo a partir de una forma dada agregándole detalles propios que él pueda explicar.																						
si	no	si	no	si	no	si	no	si	no	si	no	si	no	si	no	si	no	si	no	si	no	si	no	si	no	si	no	si	no	si	no	si	no	si	no								
1	Oriana	1		1		0		0		0		1		1		0		0		1		1		1		1		1		1		1		1		1		10	C				
2	Danna		0		0	1		1		1		0		1		0		1		1		0		1		0		0		0		1		1		0		10	C				
3	Sebastian		0		0		0	1		0		1		0		1		0		1		1		1		0		0		0		1		0		0		1		9	C		
4	Daniel	1		1		0		0		1		1		0		1		1		0		1		0		1		0		1		0		0		0		1		10	C		
5	Fernando	0			0	1		1		0		1		0		0		1		1		1		0		0		1		0		1		0		0		0		9	C		
6	Fabiana	1		1		1		0		1		0		1		0		1		0		0		1		1		0		1		0		1		0		1		12	B		
7	Miller		0	1		0		0		0		0		1		0		0		1		0		0		0		1		1		1		1		1		0		9	C		
8	Jose	1			0	1		1		1		0		0		1		0		0		1		0		0		1		0		1		0		1		0		10	C		
9	Valentina		0	1		0		1		0		1		1		0		0		0		0		0		0		0		0		0		0		0		0		1		8	C
10	Jeshua	1		1		1		1		0		1		1		0		0		0		1		0		0		1		0		1		0		0		0		9	C		
11	Jeanpool	1		1		0		1		1		0		1		0		1		0		0		0		0		1		1		0		1		0		1		11	B		
12	Rafaela		0	1		0		0		1		0		0		0		1		0		1		0		1		1		1		1		0		0		0		9	C		
13	Cristal	1		1		0		0		0		1		1		0		1		0		0		0		0		0		1		0		1		0		0		1		8	C
14	Andre	1			0	1		1		0		0		0		0		0		0		1		0		0		1		0		1		1		1		1		8	C		
15	Luisa	1			0	1		1		0		1		1		1		1		0		1		1		1		1		0		1		1		1		0		14	B		

**ANEXO 2**  
**POS TEST (MATRIZ DE CONSISTENCIA)**  
**INSTITUCIÓN EDUCATIVA PARTICULAR: "MI PEQUEÑO CARRUSEL"**  
**NIÑOS DE 5 AÑOS AULA: "LOS LEONCITOS"**

N°	NOMBRES	LA CREATIVIDAD																												TOTAL	NOTA														
		FLUIDEZ								FLEXIBILIDAD						ORIGINALIDAD								ELABORACIÓN																					
		Mencion a diferentes títulos para una historia narrada por la docente		Plantea preguntas sobre alguna situación narrado o presentada a través de una lámina; da razones que justifiquen esa situación y las consecuencias que tendrá.		Inventa una historia corta sobre un objeto que le muestra la docente.		Mencion a soluciones para un problema planteado en clase.		Mencion a más de un significado o a figuras abstractas mostradas por la docente.		Cambia el final de un cuento con facilidad.		Mencion a más de una utilidad para algunos objetos que muestra la docente.		Continúa un relato con facilidad.		Crea diferentes formas de moverse al escuchar una música.		Crea cuentos con un tema libre o impu esto.		Agrega detalles a un dibujo dado por la docente.		Construye un juguete con materiales que le ofrece la docente.		Mejora un dibujo con proporciones adecuadas por la docente.		Decora un dibujo con los materiales que le parece conveniente.				Pinta un dibujo con colores que le agraden sin preocuparse si corresponden o no a la realidad.		Construye diversas figuras con bloques que representen algún objeto.		Rasga papel formando una figura dándole un nombre a su creación.		Se expresa a través de un dibujo dactilar.		Modela con arcilla un objeto libre a partir de una forma dada.		Realiza un dibujo a partir de una forma dada agregándole detalles propios que él pueda explicar.			
si	no	si	no	si	no	si	no	si	no	si	no	si	no	si	no	si	no	si	no	si	no	si	no	si	no	si	no	si	no	si	no	si	no	si	no										
1	Oriana	1		1		1			0	1		1	1	1			0	1	1		1			0	1	1		1			0	1	1		1	1		0	1	15	A				
2	Danna	1		1		1		1		1		0	1		0	1		1		1		1		1		1		1		0	1	1		1	1		0	1	14	B					
3	Sebastian	1			0	1		1			0	1	1		1			0	1	1		1		1	1		0	1		1	1		1	1		1	1		1	1	16	A			
4	Daniel	1		1			0		0	1		1		0	1		1			0	1		1		0	1	1		1		1		1		0	1	1		0	1	12	B			
5	Fernando	0			0	1		1		1		1	1		0	1	1		1		1		1	1		1		1		1		0	1	0	1		1	0	1	15	A				
6	Fabiana	1		1		1		1		1		0	1	1		1		1		1		0	1	1		1		0	1		1	1		1	1		1	1		1	15	A			
7	Miller		0	1		1		1		0	1	1		1		0	1	1		1		1		0	1	1		1		1	1		1	1		0	1	1		1	15	A			
8	Jose	1			0	1		1		1		0	1		0	1	1		1		1		1		0	1	1		1		1	1		1	1		0	1	1		1	16	A		
9	Valentina		0	1			0	1		0	1	1		1		1		1		0	1		1		0	1	1		0	1	1		1	1		1	1		1	1		1	14	B	
10	Jeshua	1		1		1		1		0	1	1		0	1	1		1		0	1	1		1		0	1	1		1	1		1	1		1	1		1	1		1	16	A	
11	Jeanpool	1		1			0		1		1	1		1		0	1	1		1		1		1	1		1		1		1	1		1	1		1	1		0	1	16	A		
12	Rafaella		0	1			0		0	1		0	1		1		1		1		1		1		0	1	1		1		1	1		1	1		1	1		0	1	14	B		
13	Cristal	1		1		1			0		0	1	1		0	1		0	1		0	1		0	1	1		1		0	1	1		1	1		1	1		1	1		1	15	A
14	Andre	1		1		1			1	1		1	1		1			0	1		1		1		0	1	1		0	1	1		1	1		1	1		1	1		1	16	A	
15	Luisa	1		1		1		1		1		1	1		1		1		1		1		1		1	1		1		1	1		1	1		1	1		1	1		1	20	A	



## ANEXO 4



INSTITUCION EDUCATIVA PARTICULAR  
"Mi Pequeño Carrusel"  
Nuevo Chimbote

### "Año de la Consolidación del Mar de Grau"

LA DIRECTORA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PARTICULAR " MI PEQUEÑO CARRUSEL", UBICADA EN LAS BRISAS, EN EL DISTRITO DE NUEVO CHIMBOTE, quien suscribe:

#### HACE CONSTAR:

Que la señorita Edith Johanna Hudson Machuca, identificada con DNI 70525562, realizó, aplicó su programa de actividades gráfico – plásticas basadas en el enfoque significativo utilizando material concreto para desarrollar la creatividad en los niños (as) de 5 años de edad de educación inicial en el aula "Los leoncitos" de esta institución educativa del 28 de Marzo al 15 de Abril del presente año.

Durante su ejecución del programa de actividades gráfico – plásticas demostró capacidad, iniciativa, responsabilidad y eficacia en las actividades realizadas.

Se expide la siguiente solicitud de la interesada para los fines que estime conveniente.

Chimbote, Abril del 2016



ANEXO 5

**SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 01**

I DATOS INFORMATIVOS

1-.Institución Educativa Particular: “Mi pequeño carrusel”

2-.Grado: 5 años/Los leoncitos

3-.Denominación: Mi familia.

4-.Actividad N°: 01

5-.Fecha: 28 Marzo del 2016

6-.Docente: Juana Escudero Flores

7-.Docente Practicante: Edith Johanna Hudson Machuca

II. MATRIZ DE PROGRAMACIÓN

COMPETENCIA	CAPACIDADES	INDICADORES	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN.
Convive respetándose a sí mismo y a los demás.	Interactúa con cada persona reconociendo que todos son sujetos de derechos	<p>*Expresa sus emociones mediante su dibujo.</p> <p>*Dibuja a su familia con creatividad.</p> <p>*Participa dentro del aula en la sesión: La familia</p> <p>*Expresa sus conocimientos previos en la clase</p>	Lista de cotejo

	y tienen deberes.	*Menciona diferentes títulos para la historia narrada por la docente	
--	-------------------	--	--

### III. MATRIZ DE PLANIFICACIÓN DEL APRENDIZAJE

Actividades	Estrategias de aprendizaje	Medios y materiales
Inicio	<p>Se inicia con una historia</p> <p>“Camilita”</p> <p>Luego se pregunta:</p> <p>¿De qué nos habla la historia?</p> <p>¿Quiénes participan en la historia?</p> <p>¿Crees que sus padres querían mucho a Camilita?</p> <p>Mencionan otros títulos para la historia narrada por la docente.</p> <p>La profesora pregunta</p> <p>¿Te gusto el cuento?</p> <p>¿Saben que es una familia?</p> <p>¿Es importante nuestra familia?</p>	<p>Cuento</p> <p>Recursos humanos</p>

	<p>¿Qué hacemos en familia?</p> <p>Los niños socializan para dar respuesta.</p> <p>Se da a conocer el tema.</p>	
Desarrollo	<p>La docente comienza a explicar el tema La familia utilizando como referencia la familia de cada niño.</p> <p>Conceptualizan el tema: La familia, importancia y tipos de familia.</p>	<p>Fotos</p> <p>Láminas</p>
Cierre	<p>La docente indica la actividad que se realizará:</p> <p>-El estudiante dibuja a su familia expresando sus emociones.</p> <p>La docente y los estudiantes evalúan el tema de la sesión.</p> <p>¿Qué aprendí?</p>	<p>Papel bond</p> <p>Colores</p> <p>Lápiz</p>

	<p>¿Para qué aprendí?</p> <p>¿Cómo aprendí?</p>	
--	---	--

## BIBLIOGRAFIA

DCN

Libro del Ministerio

Internet

## INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN:

### LISTA DE COTEJO N° 01

#### I. DATOS INFORMATIVOS:

1. I.E. Mi pequeño Carrusel
2. Edad/Aula : 5 años / “Los Leoncitos”
3. Tema Mi familia
4. Fecha de aplicación : 28 de Marzo del 2016
5. Docente : Juana Escudero
6. Practicante : Edith Johanna Hudson Machuca

N°	INDICADO RES NOMBRES	Expresa sus emociones mediante su dibujo.		Dibuja a su familia con creatividad.		Participa dentro del aula en la sesión: La familia		Expresa sus conocimientos previos en la clase		Menciona diferentes títulos para la historia narrada por la docente	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
1.	Oriana	1		1		1			0	1	
2.	Danna		0	1			0	1		1	
3.	Sebastian	1		1		1			0	1	
4.	Daniel		0	1		1		1		1	
5.	Fernando	1			0		0	1		1	
6.	Fabiana	1		1		1		1		1	
7.	Miller		0	1		1		1			0
8.	Jose	1		1			0	1		1	
9.	Valentina	1		1		1		1			0
10.	Jeshua	1		1		1		1		1	
11.	Jeanpool		0	1			0	1		1	
12.	Rafaella	1		1		1		1			0

13.	Cristal	1		1		1		1		1	
14.	Andre	1		1			0	1		1	
15.	Luisa	1			0	1			0	1	

### CALIFICACIONES DE LOS LOGROS ESPERADOS DE LA SESIÓN 1

N  DE ORDEN	NOM BRES	CALIFICACIONES		
		A	B	C
1	Oriana	A		
2	Danna		B	
3	Sebastian	A		
4	Daniel	A		
5	Fernando		B	
6	Fabiana	A		
7	Miller		B	
8	Jose	A		
9	Valentina	A		
10	Jeshua	A		

11	Jeanpool		B	
12	Rafaella	A		
13	Cristal	A		
14	Andre	A		
15	Luisa		B	

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 02

### I DATOS INFORMATIVOS

1-.Institución Educativa Particular: “Mi pequeño carrusel”

2-.Grado: 5 años/Los leoncitos

3-.Denominación: La planta.

4-.Actividad N°: 01

5-.Fecha: 29 Marzo del 2016

6-.Docente: Juana Escudero Flores

7-.Docente Practicante: Edith Johanna Hudson Machuca

### II. MATRIZ DE PROGRAMACIÓN

COMPE TENCIA	CAPACIDADE S	INDICADORES	INSTRU MENTO DE EVALUA CIÓN.
Actúa respuesta	Explica las relaciones entre	*Imprime con las hojas de las plantas en su hoja de aplicación.	Lista de cotejo

<p>blemente en el ambiente .</p>	<p>los elementos naturales y sociales que intervienen en la construcción de los espacios geográficos.</p>	<p>*Participa dentro del aula en la sesión: La planta Expresa sus conocimientos previos en la clase</p> <p>*Plantea preguntas sobre la situación que observa en la lámina; luego da razones que justifiquen esa situación y las consecuencias que tendrá.</p> <p>*Menciona soluciones para el problema detectado en clase. (Descuido y maltrato a las plantas)</p>	
--	---	--	--

### III. MATRIZ DE PLANIFICACIÓN DEL APRENDIZAJE

Actividades	Estrategias de aprendizaje	Medios y materiales
-------------	----------------------------	---------------------

<p>Inicio</p>	<p>Se inicia con la observación de una lámina. (Niño rompiendo y maltratando las plantas)</p> <p>Luego se les invita hacer preguntas sobre lo observado.</p> <p>La docente pregunta:</p> <p>¿Estará bien no cuidar las plantas? ¿Por qué?</p> <p>¿Por qué el niño de imagen no cuida las plantas? (Mencionan las causas.)</p> <p>¿Qué pasa cuando maltratamos las plantas? (Mencionan las consecuencias)</p> <p>¿Qué pasaría si ya no existirían las plantas?</p> <p>La profesora pregunta</p> <p>¿Qué es una planta?</p> <p>¿Qué partes tiene la planta?</p> <p>Los niños socializan para dar respuesta.</p> <p>Se da a conocer el tema.</p>	<p>Lamina</p> <p>Recursos humanos</p>
	<p>La docente comienza a explicar el tema de la</p>	

Desarrollo	<p>planta mencionando su importancia y sus partes.</p> <p>Conceptualizan el tema: La planta, partes, importancia, y el maltrato y descuido de la misma, dando solución a dicha situación.</p>	<p>Láminas</p> <p>Planta</p>
Cierre	<p>La docente indica la actividad que se realizará:</p> <p>-El estudiante Imprime con las hojas de las plantas en su hoja de aplicación.</p> <p>La docente y los estudiantes evalúan el tema de la sesión.</p> <p>¿Qué aprendí?</p> <p>¿Para qué aprendí?</p> <p>¿Cómo aprendí?</p>	<p>Papel bond</p> <p>Hojas de plantas</p>

## BIBLIOGRAFIA

□ □ DCN

□ □ Libro del Ministerio

□ □ Internet

## INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN:

### LISTA DE COTEJO N° 02

#### I. DATOS INFORMATIVOS:

1. I.E. Mi pequeño Carrusel
2. Edad/Aula : 5 años / “Los Leoncitos”
3. Tema Las plantas
4. Fecha de aplicación : 29 de Marzo del 2016
5. Docente : Juana Escudero
6. Practicante : Edith Johanna Hudson Machuca

N°	INDICADOR ES NOMBRES	Imprime con las hojas de las plantas en su hoja de aplicación.		Participa dentro del aula en la sesión: La planta		Expresa sus conocimientos previos en la clase		Plantea preguntas sobre la situación que observa en la lámina; luego da razones que justifiquen esa situación y las consecuencias que tendrá.		Menciona soluciones para el problema detectado en clase. (Descuido y maltrato a las plantas)	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
1.	Oriana	1		1		1		1			0

2.	Danna	1		1			0	1		1	
3.	Sebastian	1		1		1			0	1	
4.	Daniel	1		1		1		1			0
5.	Fernando	1		1		1			0	1	
6.	Fabiana	1		1			0	1		1	
7.	Miller	1			0	1		1			0
8.	Jose	1		1		1			0	1	
9.	Valentina	1		1		1		1		1	
10.	Jeshua	1		1			0	1		1	
11.	Jeanpool	1		1		1		1		1	
12.	Rafaella	1		1		1		1			0
13.	Cristal	1		1		1		1			0
14.	Andre	1			0		0	1		1	
15.	Luisa	1		1		1		1		1	

**CALIFICACIONES DE LOS LOGROS ESPERADOS DE LA SESIÓN 2**

N° DE ORDEN	NOM BRES	CALIFICACIONES		
		A	B	C
1	Oriana	A		
2	Danna	A		
3	Sebastian	A		
4	Daniel	A		
5	Fernando	A		
6	Fabiana	A		
7	Miller		B	
8	Jose	A		
9	Valentina	A		
10	Jeshua	A		
11	Jeanpool	A		
12	Rafaella	A		
13	Cristal	A		
14	Andre		B	
15	Luisa	A		

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 03

### I DATOS INFORMATIVOS

1-.Institución Educativa Particular: “Mi pequeño carrusel”

2-.Grado: 5 años/Los leoncitos

3-.Denominación: El círculo

4-.Actividad N°: 01

5-.Fecha: 30 Marzo del 2016

6-.Docente: Juana Escudero Flores

7-.Docente Practicante: Edith Johanna Hudson Machuca

### II. MATRIZ DE PROGRAMACIÓN

COMPETENCIA	CAPACIDADES	INDICADORES	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN.
Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de forma,	Matematiza situaciones	<p>*Inventa una historia corta sobre un objeto (reloj) que le muestra la docente.</p> <p>*Modela con arcilla un objeto libre a partir de una forma circular dada por la docente.</p> <p>*Participa dentro del aula en la sesión: El círculo</p>	Lista de cotejo

movimient o y localizació n		*Expresa sus conocimientos previos en la clase	
--------------------------------------	--	---	--

### III. MATRIZ DE PLANIFICACIÓN DEL APRENDIZAJE

Actividades	Estrategias de aprendizaje	Medios y materiales
Inicio	<p>La docente muestra un objeto de forma circular (un reloj) e invita a los niños a crear diferentes historias con dicho objeto.</p> <p>La profesora pregunta</p> <p>¿Te gustó la dinámica?</p> <p>¿Cómo es el círculo?</p> <p>¿Qué forma tenía el objeto?</p> <p>¿Qué otros objetos conoces con forma circular?</p> <p>Se da a conocer el tema.</p>	<p>Objetos circulares</p> <p>Recursos humanos</p>

<p>Desarrollo</p>	<p>La docente comienza a explicar el tema el círculo comparando objetos de formas circular y otros.</p> <p>Conceptualizan el tema: El círculo, objetos de forma circular.</p>	<p>Fotos</p> <p>Láminas</p>
<p>Cierre</p>	<p>La docente indica la actividad que se realizará:</p> <p>-El estudiante modela con arcilla un objeto, a partir de la forma circular que le entrega la docente.</p> <p>La docente y los estudiantes evalúan el tema de la sesión.</p> <p>¿Qué aprendí?</p> <p>¿Para qué aprendí?</p> <p>¿Cómo aprendí?</p>	<p>Arcilla</p> <p>Agua</p>

**BIBLIOGRAFIA**

□□DCN

Libro del Ministerio

Internet

### INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN:

#### LISTA DE COTEJO N° 03

##### I. DATOS INFORMATIVOS:

1. I.E. Mi pequeño Carrusel
2. Edad/Aula : 5 años / “Los Leoncitos”
3. Tema: El círculo
4. Fecha de aplicación : 30 de Marzo del 2016
5. Docente : Juana Escudero
6. Practicante : Edith Johanna Hudson Machuca

N°	INDICADORES	Inventa una historia corta sobre un objeto (reloj) que le muestra la docente.		Modela con arcilla un objeto libre a partir de una forma circular dada por la docente.		Participa dentro del aula en la sesión: El círculo		Expresa sus conocimientos previos en la clase	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
	NOMBRES								

1.	Oriana	1		1		1		1	
2.	Danna	1		1		1			0
3.	Sebastian	1		1		1		1	
4.	Daniel		0		0	1		1	
5.	Fernando	1		1		1		1	
6.	Fabiana	1		1		1		1	
7.	Miller	1		1		1		1	
8.	Jose	1		1		1		1	
9.	Valentina		0	1			0		0
10.	Jeshua	1		1		1		1	
11.	Jeanpool		0	1		1		1	
12.	Rafaella		0		0	1		1	
13.	Cristal	1		1		1		1	
14.	Andre	1		1			0		0
15.	Luisa	1		1		1		1	

**CALIFICACIONES DE LOS LOGROS ESPERADOS DE LA SESIÓN 3**

N  DE ORDEN	NOM BRES	CALIFICACIONES		
		A	B	C
1	Oriana	A		
2	Danna	A		
3	Sebastian	A		
4	Daniel		B	
5	Fernando	A		
6	Fabiana	A		
7	Miller	A		
8	Jose	A		
9	Valentina			C
10	Jeshua	A		
11	Jeanpool	A		
12	Rafaella		B	
13	Cristal	A		
14	Andre		B	
15	Luisa	A		

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 04

### I DATOS INFORMATIVOS

1-.Institución Educativa Particular: “Mi pequeño carrusel”

2-.Grado: 5 años/Los leoncitos

3-.Denominación: El triángulo

4-.Actividad N°: 01

5-.Fecha: 31 Marzo del 2016

6-.Docente: Juana Escudero Flores

7-.Docente Practicante: Edith Johanna Hudson Machuca

### II. MATRIZ DE PROGRAMACIÓN

COMPETENCIA	CAPACIDADES	INDICADORES	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN.
Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de forma, movimiento y localización	Matematiza situaciones	<p>*Agrega detalles a un dibujo dado por la docente.</p> <p>*Menciona más de una utilidad para algunos objetos que muestra la docente</p> <p>*Participa dentro del aula en la</p>	Lista de cotejo

		sesión: El triángulo.  *Expresa sus conocimientos previos en la clase	
--	--	--	--

### III. MATRIZ DE PLANIFICACIÓN DEL APRENDIZAJE

Actividades	Estrategias de aprendizaje	Medios y materiales
Inicio	<p>Se inicia mostrando una lámina de una figura abstracta que contengan triángulos:</p> <p>Luego se pregunta:</p> <p>¿Qué ven en la imagen?</p> <p>¿Qué figura será?</p> <p>¿Qué figuras geométricas ven?</p> <p>La profesora pregunta</p> <p>¿Qué es un triángulo?</p> <p>¿Cuántos lados tiene el triángulo?</p> <p>Los niños socializan para dar respuesta.</p>	<p>Cuento</p> <p>Recursos humanos</p>

	Se da a conocer el tema.	
Desarrollo	<p>La docente comienza a explicar el tema : El triángulo y resaltando sus características.</p> <p>Conceptualizan el tema: El triángulo. La docente muestra un triángulo y algunas cosas que tienen forma rectangular, los estudiantes mencionan utilidades de las cosas mencionadas.</p>	<p>Triángulo</p> <p>Objetos de forma triangular</p>
Cierre	<p>La docente indica la actividad que se realizará:</p> <p>-El estudiante agrega detalles del dibujo de un triángulo dada por la docente.</p> <p>La docente y los estudiantes evalúan el tema de la</p>	<p>Papel bond</p> <p>Colores</p> <p>Lápiz</p>

	sesión.  ¿Qué aprendí?  ¿Para qué aprendí?  ¿Cómo aprendí?	
--	--	--

### BIBLIOGRAFIA

DCN

Libro del Ministerio

Internet

### INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN:

#### LISTA DE COTEJO N° 04

#### I. DATOS INFORMATIVOS:

1. I.E. Mi pequeño Carrusel
2. Edad/Aula : 5 años / “Los Leoncitos”
3. Tema El triángulo
4. Fecha de aplicación : 31 de Marzo del 2016
5. Docente : Juana Escudero
6. Practicante : Edith Johanna Hudson Machuca

N°	INDICADO RES  NOMBRES	Agrega detalles a un dibujo dado por la docente.		Menciona más de una utilidad para algunos objetos que muestra la docente		Participa dentro del aula en la sesión: El triangulo		Expresa sus conocimi entos previos en la clase	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
1.	Oriana	1		1		1		1	
2.	Danna	1		1		1		1	
3.	Sebastian	1		1			0	1	
4.	Daniel		0		0	1		1	
5.	Fernando	1		1		1		1	
6.	Fabiana		0	1		1		1	
7.	Milller	1		1		1		1	
8.	Jose		0	1		1			0
9.	Valentina		0	1			0	1	
10.	Jeshua	1		1		1		1	

11.	Jeanpool	1		1		1		1	
12.	Rafaella	1		1			0	1	
13.	Cristal	1		1		1		1	
14.	Andre	1		1		1		1	
15.	Luisa	1		1		1		1	

#### **CALIFICACIONES DE LOS LOGROS ESPERADOS DE LA SESIÓN 4**

N° DE ORDEN	NOM BRES	CALIFICACIONES		
		A	B	C
1	Oriana	A		
2	Danna	A		
3	Sebastian	A		
4	Daniel			C
5	Fernando	A		
6	Fabiana	A		
7	Miller	A		
8	Jose			C
9	Valentina			C

10	Jeshua	A		
11	Jeanpool	A		
12	Rafaella	A		
13	Cristal	A		
14	Andre	A		
15	Luisa	A		

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 05

### I DATOS INFORMATIVOS

1-.Institución Educativa Particular: “Mi pequeño carrusel”

2-.Grado: 5 años/Los leoncitos

3-.Denominación: El pescado fuente de vida

4-.Actividad N°: 01

5-.Fecha: 01 de Abril del 2016

6-.Docente: Juana Escudero Flores

7-.Docente Practicante: Edith Johanna Hudson Machuca

### II. MATRIZ DE PROGRAMACIÓN

COMPETENCIA	CAPACIDADES	INDICADORES	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN.
Practica actividades físicas y hábitos saludables.	Adquiere hábitos alimenticios saludables y cuida su cuerpo.	<p>*Pinta el pescado utilizando sus dedos (técnica dactilar).</p> <p>*Cambia el final del cuento Juanito con facilidad.</p> <p>*Participa dentro del aula en la sesión: El pescado.</p>	Lista de cotejo

		*Expresa sus conocimientos previos en la clase	
--	--	--	--

### III. MATRIZ DE PLANIFICACIÓN DEL APRENDIZAJE

Actividades	Estrategias de aprendizaje	Medios y materiales
Inicio	<p>Se inicia con un cuento:</p> <p>“Juanito”</p> <p>Luego se pregunta:</p> <p>¿Qué les pareció el cuento?</p> <p>¿De qué trata el cuento?</p> <p>¿De quién nos habla el cuento?</p> <p>¿Qué les parece si cambiamos el final del cuento?</p> <p>Los niños proponen otros finales para el cuento</p> <p>“Juanito”La profesora pregunta</p> <p>¿Te gusto el cuento?</p> <p>¿A quién le gusta el pescado?</p> <p>¿El pescado será nutritivo?</p>	<p>Cuento</p> <p>Recursos humanos</p>

	<p>Los niños socializan para dar respuesta.</p> <p>Se da a conocer el tema.</p>	
Desarrollo	<p>La docente comienza a explicar el tema el pescado mostrando láminas de este como alimento</p> <p>Conceptualizan el tema: El pescado fuente de vida, valor nutricional e importancia</p>	Láminas
Cierre	<p>La docente indica la actividad que se realizará:</p> <p>-El estudiante Pinta el pescado utilizando sus dedos.</p> <p>La docente y los estudiantes evalúan el tema de la sesión.</p> <p>¿Qué aprendí?</p> <p>¿Para qué aprendí?</p> <p>¿Cómo aprendí?</p>	<p>Témperas</p> <p>Papel bond</p>

## BIBLIOGRAFIA

□□DCN

Libro del Ministerio

Internet

### INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN:

#### LISTA DE COTEJO N° 05

##### I. DATOS INFORMATIVOS:

1. I.E. Mi pequeño Carrusel
2. Edad/Aula : 5 años / “Los Leoncitos”
3. Tema El pescado fuente de vida
4. Fecha de aplicación : 01 de Abril del 2016
5. Docente : Juana Escudero
6. Practicante : Edith Johanna Hudson Machuca

N°	INDICADO RES  NOMBRES	Pinta el pescado utilizando sus dedos (técnica dactilar).		Cambia el final del cuento Juanito con facilidad.		Participa dentro del aula en la sesión: El pescado.		Expresa sus conocimi entos previos en la clase	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO

1.	Oriana	1		1		1		1	
2.	Danna	1			0		0	1	
3.	Sebastian	1		1		1			0
4.	Daniel	1		1		1		1	
5.	Fernando	1		1		1			0
6.	Fabiana	1			0	1		1	
7.	Miller	1			0	1		1	
8.	Jose	1			0	1		1	
9.	Valentina	1		1		1			0
10.	Jeshua	1		1			0	1	
11.	Jeanpool	0		1		1		1	
12.	Rafaella	1		1		1			0
13.	Cristal	0		1		1		1	
14.	Andre	1			0	1		1	
15.	Luisa	1		1		1		1	

**CALIFICACIONES DE LOS LOGROS ESPERADOS DE LA SESIÓN 5**

N° DE ORDEN	NOMBRES	CALIFICACIONES		
		A	B	C
1	Oriana	A		
2	Danna			C
3	Sebastian	A		
4	Daniel	A		
5	Fernando	A		
6	Fabiana	A		
7	Miller	A		
8	Jose	A		
9	Valentina	A		
10	Jeshua	A		
11	Jeanpool	A		
12	Rafaella	A		
13	Cristal	A		
14	Andre	A		
15	Luisa	A		

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 06

### I DATOS INFORMATIVOS

1-.Institución Educativa Particular: “Mi pequeño carrusel”

2-.Grado: 5 años/Los leoncitos

3-.Denominación: El rectángulo.

4-.Actividad N°: 01

5-.Fecha: 4 de Abril del 2016

6-.Docente: Juana Escudero Flores

7-.Docente Practicante: Edith Johanna Hudson Machuca

### II. MATRIZ DE PROGRAMACIÓN

COMPETENCIA	CAPACIDADES	INDICADORES	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de forma,	Matematiza situaciones	<p>*Traza líneas utilizando temperas</p> <p>*Participa dentro del aula en la sesión: El rectángulo .</p> <p>*Menciona más de una utilidad para algunos objetos de forma rectangular que muestra la docente</p>	Lista de cotejo

movimient o y localizació n		*Expresa sus conocimientos previos en la clase	
--------------------------------------	--	---	--

### III. MATRIZ DE PLANIFICACIÓN DEL APRENDIZAJE

Actividades	Estrategias de aprendizaje	Medios y materiales
Inicio	<p>Se inicia con una canción:</p> <p>“El rectángulo”</p> <p>Luego se pregunta:</p> <p>¿Qué les pareció la canción?</p> <p>¿De qué trata la canción?</p> <p>¿De qué nos habla la canción?</p> <p>La profesora pregunta</p> <p>¿Te gusto la canción?</p> <p>¿Qué es un rectángulo?</p> <p>¿Los lados del rectángulo son iguales?</p>	<p>Canción</p> <p>Recursos humanos</p>

	<p>Los niños socializan para dar respuesta.</p> <p>Se da a conocer el tema.</p>	
Desarrollo	<p>La docente comienza a explicar el tema el rectángulo comparando y utilizando objetos de forma rectangular del entorno, asimismo los niños mencionan más de una utilidad para los objetos de forma rectangular mostrados por la docente.</p> <p>Conceptualizan el tema: El rectángulo, figuras con formas rectangular.</p>	<p>Objetos de forma rectangular</p> <p>Láminas</p>
	<p>La docente indica la actividad que se realizará:</p> <p>-El estudiante Traza líneas utilizando temperas, formando un rectángulo.</p>	<p>Témperas</p> <p>Papel bond</p>

Cierre	<p>La docente y los estudiantes evalúan el tema de la sesión.</p> <p>¿Qué aprendí?</p> <p>¿Para qué aprendí?</p> <p>¿Cómo aprendí?</p>	
--------	--	--

### BIBLIOGRAFIA

DCN

Libro del Ministerio

Internet

### **INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN:**

#### **LISTA DE COTEJO N° 06**

#### I. DATOS INFORMATIVOS:

1. I.E. Mi pequeño Carrusel
2. Edad/Aula : 5 años / “Los Leoncitos”
3. Tema El rectángulo
4. Fecha de aplicación : 04 de Abril del 2016
5. Docente : Juana Escudero
6. Practicante : Edith Johanna Hudson Machuca

N°	INDICADORES	Traza líneas utilizando temperas		Participa dentro del aula en la sesión: El rectángulo .		Menciona más de una utilidad para algunos objetos de forma rectangular que muestra la docente		Expresa sus conocimientos previos en la clase	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
1.	Oriana	1		1		1		1	
2.	Danna	1		1		1		1	
3.	Sebastian		0	1		1			0
4.	Daniel		0	1			0	1	
5.	Fernando		0	1		1			0
6.	Fabiana	1		1		1		1	
7.	Miller		0	1		1		1	
8.	Jose		0	1		1		1	
9.	Valentina	1		1		1		1	
10	Jeshua	1			0	1		1	
11	Jeanpool		0	1		1		1	

12	Rafaella		0		0		0	1	
13	Cristal	1		1		1		1	
14	Andre		0			1		1	
15	Luisa	1		1		1		1	

CALIFICACIONES DE LOS LOGROS ESPERADOS DE LA SESIÓN 6

N  DE ORDEN	NOM BRES	CALIFICACIONES		
		A	B	C
1	Oriana	A		
2	Danna	A		
3	Sebastian			C
4	Daniel			C
5	Fernando	A		
6	Fabiana	A		
7	Miller	A		
8	Jose	A		
9	Valentina	A		
10	Jeshua	A		

11	Jeanpool	A		
12	Rafaella			C
13	Cristal	A		
14	Andre	A		
15	Luisa	A		

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 07

### I DATOS INFORMATIVOS

1-.Institución Educativa Particular: “Mi pequeño carrusel”

2-.Grado: 5 años/Los leoncitos

3-.Denominación: Hábitat de los animales

4-.Actividad N°: 01

5-.Fecha: 5 de Abril del 2016

6-.Docente: Juana Escudero Flores

7-.Docente Practicante: Edith Johanna Hudson Machuca

### II. MATRIZ DE PROGRAMACIÓN

COMPETENCIA	CAPACIDADES	INDICADORES	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN.
Actúa responsablemente en el ambiente	Explica las relaciones entre los elementos naturales y sociales que intervienen en la construcción de los espacios geográficos	<p>*Continúa el relato “El perro, la paloma y el pez” con facilidad.</p> <p>*Realiza un dibujo dactilar de la sesión hábitat de los animales</p> <p>*Participa dentro del aula en la sesión: Hábitat de los animales.</p> <p>*Expresa sus conocimientos previos</p>	Lista de cotejo

		en la clase	
--	--	-------------	--

### III. MATRIZ DE PLANIFICACIÓN DEL APRENDIZAJE

Actividades	Estrategias de aprendizaje	Medios y materiales
Inicio	<p>Se inicia con un cuento:</p> <p>“El perro, la paloma y el pez”, la actividad constará en que la docente haga pausas en el cuento, para que los niños continúen el relato.</p> <p>Luego se pregunta:</p> <p>¿Qué les pareció el cuento?</p> <p>¿De qué trata el cuento?</p> <p>¿De qué nos habla el cuento?</p> <p>La profesora pregunta</p> <p>¿Te gusto el cuento?</p> <p>¿Cuál es la diferencia entre los tres animales?</p> <p>¿Dónde vive el perro, el pez y la paloma?</p>	<p>Cuento</p> <p>Recursos humanos</p>

	<p>Los niños socializan para dar respuesta.</p> <p>Se da a conocer el tema.</p>	
Desarrollo	<p>La docente comienza a explicar el tema : Hábitat de los animales: Aire, tierra, agua comparando con el cuento de la motivación.</p> <p>Conceptualizan el tema: Hábitat de los animales, animales del medio acuático, terrestre y aéreo.</p>	Láminas
Cierre	<p>La docente indica la actividad que se realizará:</p> <p>-El estudiante Realiza un dibujo dactilar en una hoja.</p> <p>La docente y los estudiantes evalúan el tema de la sesión.</p>	<p>Papel bond</p> <p>Témperas</p>

	<p>¿Qué aprendí?</p> <p>¿Para qué aprendí?</p> <p>¿Cómo aprendí?</p>	
--	--	--

### BIBLIOGRAFIA

DCN

Libro del Ministerio

Internet

### **INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN:**

#### **LISTA DE COTEJO N° 07**

#### I. DATOS INFORMATIVOS:

1. I.E. Mi pequeño Carrusel
2. Edad/Aula : 5 años / “Los Leoncitos”
3. Tema La hábitat de los animales
4. Fecha de aplicación : 05 de Abril del 2016
5. Docente : Juana Escudero
6. Practicante : Edith Johanna Hudson Machuca

N°	INDICADORES	Continúa el relato “El perro, la paloma y el pez” con facilidad.		Realiza un dibujo dactilar de la sesión hábitat de los animales		Participa dentro del aula en la sesión: Hábitat de los animales.		Expresa sus conocimientos previos en la clase	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
1.	Oriana	1		1		1		1	
2.	Danna	1		1		1		1	
3.	Sebastian		0	1		1		1	
4.	Daniel		0	1		1		1	
5.	Fernando		0	1		1		1	
6.	Fabiana	1		1		1		1	
7.	Miller		0	1		1		1	
8.	Jose		0	1		1		1	
9.	Valentina	1		1			0	1	
10.	Jeshua	1		1		1		1	
11.	Jeanpool		0	1		1			0

12.	Rafaella		0	1		1		1	
13.	Cristal	1		1			0	1	
14.	Andre		0	1		1		1	
15.	Luisa	1		1		1		1	

CALIFICACIONES DE LOS LOGROS ESPERADOS DE LA SESIÓN 7

N° DE ORDEN	NOM BRES	CALIFICACIONES		
		A	B	C
1	Oriana	A		
2	Danna	A		
3	Sebastian	A		
4	Daniel	A		
5	Fernando	A		
6	Fabiana	A		
7	Miller	A		
8	Jose	A		
9	Valentina	A		
10	Jeshua	A		

11	Jeanpool	A		C
12	Rafaella	A		
13	Cristal	A		
14	Andre	A		
15	Luisa	A		

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 08

### I DATOS INFORMATIVOS

1-.Institución Educativa Particular: “Mi pequeño carrusel”

2-.Grado: 5 años/Los leoncitos

3-.Denominación: Partes de mi cuerpo.

4-.Fecha: 06 de Abril del 2016

5-.Docente: Juana Escudero Flores

6-.Docente Practicante: Edith Johanna Hudson Machuca

### II. MATRIZ DE PROGRAMACIÓN

COMPETENCIA	CAPACIDADES	INDICADORES	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN.
Afirma su identidad	Se valora a si mismo	<p>Crea diferente formas de moverse al escuchar una música.</p> <p>*Estampa sus manos en una hoja.</p> <p>*Participa dentro del aula en la sesión: Las partes del cuerpo</p> <p>*Expresa sus conocimientos previos en la clase</p>	Lista de cotejo

### III. MATRIZ DE PLANIFICACIÓN DEL APRENDIZAJE

Actividades	Estrategias de aprendizaje	Medios y materiales
<p>Inicio</p>	<p>Se inicia con una canción:</p> <p>“Mi cuerpo se está moviendo”, la actividad constará que después escuchada la canción, los niños creen nuevas formas de moverse al escuchar la canción.</p> <p>Luego se pregunta:</p> <p>¿Qué les pareció la actividad realizada canción?</p> <p>¿De qué trata la canción?</p> <p>¿De qué nos habla la canción?</p> <p>La profesora pregunta</p> <p>¿Te gusto la canción?</p> <p>Mencionen algunas partes del cuerpo</p> <p>¿Cuidas todas las partes de tu cuerpo?</p>	<p>Canción</p> <p>Recursos humanos</p>

	<p>Los niños socializan para dar respuesta.</p> <p>Se da a conocer el tema.</p>	
Desarrollo	<p>La docente comienza a explicar el tema : Las partes del cuerpo utilizando como referencia a un niño o una niña de la clase.</p> <p>Conceptualizan el tema: Las partes del cuerpo, importancia y cuidado.</p>	<p>Láminas</p> <p>Recursos humanos</p>
Cierre	<p>La docente indica la actividad que se realizará:</p> <p>-El estudiante Realiza un dibujo utilizando su creatividad.</p> <p>Estampa sus manos en una hoja.</p> <p>La docente y los estudiantes evalúan el tema de la sesión.</p>	<p>Papel bond</p> <p>Témperas</p>

--	--	--

#### **BIBLIOGRAFIA**

DCN

Libro del Ministerio

Internet

#### **INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN:**

#### **LISTA DE COTEJO N° 08**

##### **I. DATOS INFORMATIVOS:**

1. I.E. Mi pequeño Carrusel
2. Edad/Aula : 5 años / “Los Leoncitos”
3. Tema Partes de mi cuerpo
4. Fecha de aplicación : 06 de Abril del 2016
5. Docente : Juana Escudero
6. Practicante : Edith Johanna Hudson Machuca

N°	INDICADORES	Crea diferentes formas de moverse al escuchar una música.		Estampa sus manos en una hoja.		Participa dentro del aula en la sesión: Las partes del cuerpo		Expresa sus conocimientos previos en la clase	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
1.	Oriana		0	1		1		1	
2.	Danna	1		1		1			0
3.	Sebastian		0	1		1		1	
4.	Daniel	1		1		1		1	
5.	Fernando	1		1		1		1	
6.	Fabiana		0	1			0	1	
7.	Miller		0	1		1		1	
8.	Jose	1			0	1		1	
9.	Valentina		0	1		1		1	
10.	Jeshua		0	1		1		1	
11.	Jeanpool		0	1		1		1	

12.	Rafaella	1		1		1		1	
13.	Cristal	1		1			0	1	
14.	Andre		0	1			0	1	
15.	Luisa	1		1		1		1	

### CALIFICACIONES DE LOS LOGROS ESPERADOS DE LA SESIÓN 8

N° DE ORDEN	NOM BRES	CALIFICACIONES		
		A	B	C
1	Oriana	A		
2	Danna	A		
3	Sebastian	A		
4	Daniel	A		
5	Fernando	A		
6	Fabiana	A		
7	Miller	A		
8	Jose	A		

9	Valentina	A		
10	Jeshua	A		
11	Jeanpool	A		
12	Rafaella	A		
13	Cristal	A		
14	Andre	A		
15	Luisa	A		

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 09

### I DATOS INFORMATIVOS

1-.Institución Educativa Particular: “Mi pequeño carrusel”

2-.Grado: 5 años/Los leoncitos

3-.Denominación: El panadero

4-.Actividad N°: 01

5-.Fecha: 07 de Abril del 2016

6-.Docente: Juana Escudero Flores

7-.Docente Practicante: Edith Johanna Hudson Machuca

### II. MATRIZ DE PROGRAMACIÓN

COMPETENCIA	CAPACIDADES	INDICADORES	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN.
Convive respetándose a sí mismo y a los demás.	Interactúa con cada persona reconociendo que todos son sujetos de derechos y tienen deberes.	*Pinta al panadero utilizando crayolas *Crea cuentos del panadero. *Participa dentro del aula en la sesión: El panadero *Expresa sus conocimientos previos en la clase	Lista de cotejo

### III. MATRIZ DE PLANIFICACIÓN DEL APRENDIZAJE

Actividades	Estrategias de aprendizaje	Medios y materiales
Inicio	<p>La docente plantea a los niños crear un cuento sobre el panadero.</p> <p>La profesora pregunta</p> <p>¿Qué les pareció los cuentos?</p> <p>¿De qué personaje nos habla?</p> <p>¿Quién es el panadero?</p> <p>¿Qué vende el panadero?</p> <p>Los niños socializan para dar respuesta.</p> <p>Se da a conocer el tema.</p>	<p>Cuento</p> <p>Recursos humanos</p>
Desarrollo	<p>La docente comienza a explicar el tema El panadero mostrando algunos alimentos que hace el panadero: el pan, biscochos, etc.</p> <p>Conceptualizan el tema: El panadero, Comentan las funciones del panadero.</p> <p>Y Nombran herramientas que usa el panadero.</p>	<p>Láminas</p> <p>Alimentos</p>

Cierre	<p>La docente indica la actividad que se realizará:</p> <p>-El estudiante pinta al panadero utilizando crayolas.</p> <p>La docente y los estudiantes evalúan el tema de la sesión.</p> <p>¿Qué aprendí?</p> <p>¿Para qué aprendí?</p> <p>¿Cómo aprendí?</p>	<p>Papel bond</p> <p>Crayolas</p>
--------	---	-----------------------------------

#### BIBLIOGRAFIA

DCN

Libro del Ministerio

Internet

#### **INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN:**

##### **LISTA DE COTEJO N° 09**

#### I. DATOS INFORMATIVOS:

1. I.E. Mi pequeño Carrusel
2. Edad/Aula : 5 años / “Los Leoncitos”
3. Tema El panadero
4. Fecha de aplicación : 7 de Abril del 2016
5. Docente : Juana Escudero
6. Practicante : Edith Johanna Hudson Machuca

N°	INDICADO RES / NOMBRES	Pinta al panadero utilizando crayolas		Crea cuentos del panadero.		Participa dentro del aula en la sesión: El panadero		Expresa sus conocimientos previos en la clase	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
1.	Oriana	1		1			0	1	
2.	Danna	1			0	1		1	
3.	Sebastian	1			0	1		1	
4.	Daniel	1			0	1		1	
5.	Fernando	1			0	1		1	
6.	Fabiana	1		1		1		1	
7.	Miller	1		1		1		1	
8.	Jose	1			0	1		1	
9.	Valentina	1			0	1		1	
10.	Jeshua	1			0	1		1	
11.	Jeanpool	1			0	1		1	
12.	Rafaella	1			0	1		1	

13.	Cristal	1			0	1		1	
14.	Andre	1		1		1		1	
15.	Luisa	1			0	1		1	

### CALIFICACIONES DE LOS LOGROS ESPERADOS DE LA SESIÓN 9

N° DE ORDEN	NOM BRES	CALIFICACIONES		
		A	B	C
1	Oriana	A		
2	Danna	A		
3	Sebastian	A		
4	Daniel	A		
5	Fernando	A		
6	Fabiana	A		
7	Miller	A		
8	Jose	A		
9	Valentina	A		
10	Jeshua	A		
11	Jeanpool	A		

12	Rafaella	A		
13	Cristal	A		
14	Andre	A		
15	Luisa	A		

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 10

### I DATOS INFORMATIVOS

1-.Institución Educativa Particular: “Mi pequeño carrusel”

2-.Grado: 5 años/Los leoncitos

3-.Denominación: Femenino y masculino

4-.Fecha: 08 de Abril del 2016

5-.Docente: Juana Escudero Flores

6-.Docente Practicante: Edith Johanna Hudson Machuca

### II. MATRIZ DE PROGRAMACIÓN

COMPETENCIA	CAPACIDADES	INDICADORES	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN.
Comprende textos orales	Escucha activamente diversos textos orales.	*Construye un juguete con materiales que le ofrece la docente.  *Nombra su sexo cuando se le indica.  *Participa dentro del aula en la sesión: Femenino y Masculino  *Se expresa a través de un dibujo dactilar  *Expresa sus conocimientos previos en la	Lista de cotejo

		clase	
--	--	-------	--

### III. MATRIZ DE PLANIFICACIÓN DEL APRENDIZAJE

Actividades	Estrategias de aprendizaje	Medios y materiales
Inicio	<p>Se inicia con una canción:</p> <p>“Niña y niño”</p> <p>Luego se pregunta:</p> <p>¿Qué les pareció la canción?</p> <p>¿De qué trata la canción?</p> <p>¿De quienes nos habla la canción?</p> <p>La profesora pregunta</p> <p>¿Te gusto la canción?</p> <p>¿Qué eres tú? ¿Niña o Niño?</p> <p>¿Sabes cuál es tu sexo?</p> <p>Los niños socializan para dar respuesta.</p> <p>Se da a conocer el tema.</p>	<p>Canción</p> <p>Recursos humanos</p>

Desarrollo	<p>La docente comienza a explicar el tema Femenino y Masculino comparando ambos sexos.</p> <p>Conceptualizan el tema: Masculino y femenino, características de cada sexo e importancia.</p>	<p>Láminas</p> <p>Objetos</p>
Cierre	<p>La docente indica la actividad que se realizará:</p> <p>-El estudiante construye un juguete con materiales que le ofrece la docente y según sus gustos, luego dibuja lo que hizo utilizando la técnica dactilar.</p> <p>La docente y los estudiantes evalúan el tema de la sesión.</p> <p>¿Qué aprendí?</p> <p>¿Para qué aprendí?</p> <p>¿Cómo aprendí?</p>	<p>Chapas</p> <p>Botellas</p> <p>Cartón</p> <p>Papel bond</p> <p>Colores</p> <p>Plumones</p> <p>Témperas</p>

## BIBLIOGRAFIA

□ □ DCN

Libro del Ministerio

Internet

### INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN:

#### LISTA DE COTEJO N° 10

#### I. DATOS INFORMATIVOS:

1. I.E. Mi pequeño Carrusel
2. Edad/Aula : 5 años / “Los Leoncitos”
3. Tema Femenino y Masculino
4. Fecha de aplicación : 08 de Abril del 2016
5. Docente : Juana Escudero
6. Practicante : Edith Johanna Hudson Machuca

N°	INDICADOR ES NOMBRES	Construye un juguete con materiales que le ofrece la docente.		Nombra su sexo cuando se le indica.		Participa dentro del aula en la sesión: Femenino y Masculino		Se expresa a través de un dibujo dactilar		Expresa sus conocimientos previos en la clase	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
1.	Oriana		0	1		1		1		1	

2.	Danna	1		1			0	1		1	
3.	Sebastian	1		1		1		1		1	
4.	Daniel		0	1		1			0		0
5.	Fernando	1			0	1		1		1	
6.	Fabiana		0	1		1			0		0
7.	Milller		0	1		1		1		1	
8.	Jose	1		1		1			0		0
9.	Valentina	1		1		1			0	1	
10.	Jeshua		0	1		1			0	1	
11.	Jeanpool	1		1		1			0	1	
12.	Rafaella	1			0	1		1		1	
13.	Cristal		0	1		1			0		0
14.	Andre		0	1		1		1		1	
15.	Luisa		0	1		1		1		1	

## CALIFICACIONES DE LOS LOGROS ESPERADOS DE LA SESIÓN 10

N° DE ORDEN	NOMBRES	CALIFICACIONES		
		A	B	C
1	Oriana	A		
2	Danna	A		
3	Sebastian	A		
4	Daniel			C
5	Fernando	A		
6	Fabiana			C
7	Miller	A		
8	Jose		B	
9	Valentina	A		
10	Jeshua		B	
11	Jeanpool	A		
12	Rafaella	A		
13	Cristal			C
14	Andre	A		
15	Luisa	A		

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 11

### I DATOS INFORMATIVOS

1-.Institución Educativa Particular: “Mi pequeño carrusel”

2-.Grado: 5 años/Los leoncitos

3-.Denominación: Las frutas

4-.Fecha: 11 de Abril del 2016

5-.Docente: Juana Escudero Flores

6-.Docente Practicante: Edith Johanna Hudson Machuca

### II. MATRIZ DE PROGRAMACIÓN

COMPETENCIA	CAPACIDADES	INDICADORES	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN.
Prácticas físicas y hábitos saludables.	Adquiere hábitos alimenticios saludables y cuida su cuerpo.	<p>*Mejora un dibujo de las frutas proporcionado por la docente.</p> <p>*Crea cuentos con de la fruta que le indica la docente.</p> <p>*Participa dentro del aula en la sesión: Las frutas</p> <p>*Expresa sus conocimientos previos en la</p>	Lista de cotejo

		clase	
--	--	-------	--

### III. MATRIZ DE PLANIFICACIÓN DEL APRENDIZAJE

Actividades	Estrategias de aprendizaje	Medios y materiales
Inicio	<p>Se inicia con una dinámica del “Inventor de cuentos”</p> <p>Los niños crean cuentos sobre las frutas que le indica la docente.</p> <p>Luego se pregunta:</p> <p>¿Qué les pareció la dinámica?</p> <p>¿De qué hablamos?</p> <p>La profesora pregunta</p> <p>¿Te gusto la canción?</p> <p>¿Qué otras frutas conoces?</p> <p>¿Las frutas son nutritivas?</p> <p>Los niños socializan para dar respuesta.</p>	<p>Dinámica</p> <p>Recursos humanos</p>

	Se da a conocer el tema.	
Desarrollo	<p>La docente comienza a explicar el tema : Las frutas enseñando algunas de estas.</p> <p>Conceptualizan el tema: Las frutas y su importancia.</p>	<p>Láminas</p> <p>Frutas</p>
Cierre	<p>La docente indica la actividad que se realizará:</p> <p>-El estudiante mejora un dibujo de las frutas proporcionado por la docente.</p> <p>La docente y los estudiantes evalúan el tema de la sesión.</p> <p>¿Qué aprendí?</p> <p>¿Para qué aprendí?</p>	<p>Papel bond</p> <p>Colores</p> <p>Lápiz</p>

	¿Cómo aprendí?	
--	----------------	--

#### BIBLIOGRAFIA

DCN

Libro del Ministerio

Internet

#### **INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN:**

#### **LISTA DE COTEJO N° 11**

#### I. DATOS INFORMATIVOS:

1. I.E. Mi pequeño Carrusel
2. Edad/Aula : 5 años / “Los Leoncitos”
3. Tema Las frutas
4. Fecha de aplicación : 11 de Abril del 2016
5. Docente : Juana Escudero
6. Practicante : Edith Johanna Hudson Machuca

N°	INDICADORES	Mejora un dibujo de las frutas proporcionado por la docente.		Crea cuentos con de la fruta que le indica la docente.		Participa dentro del aula en la sesión: Las frutas		Expresa sus conocimientos previos en la clase	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
1.	Oriana	1		1		1		1	
2.	Danna		0		0	1		1	
3.	Sebastian	1			0	1		1	
4.	Daniel	1			0	1		1	
5.	Fernando	1			0	1		1	
6.	Fabiana		0	1		1		1	
7.	Miller	1		1		1		1	
8.	Jose		0		0	1		1	
9.	Valentina	1			0	1		1	
10.	Jeshua		0		0	1		1	
11.	Jeanpool	1			0	1		1	

12.	Rafaella		0		0	1		1	
13.	Cristal		0		0	1		1	
14.	Andre		0	1		1		1	
15.	Luisa	1			0	11		1	

### CALIFICACIONES DE LOS LOGROS ESPERADOS DE LA SESIÓN 11

N° DE ORDEN	NOM BRES	CALIFICACIONES		
		A	B	C
1	Oriana	A		
2	Danna			C
3	Sebastian	A		
4	Daniel	A		
5	Fernando	A		
6	Fabiana	A		
7	Miller	A		
8	Jose			C
9	Valentina	A		
10	Jeshua			C

11	Jeanpool	A		
12	Rafaella			C
13	Cristal			C
14	Andre	A		
15	Luisa	A		

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 12

### I DATOS INFORMATIVOS

1-.Institución Educativa Particular: “Mi pequeño carrusel”

2-.Grado: 5 años/Los leoncitos

3-.Denominación: Las aves

4-.Fecha: 12 de Abril del 2016

5-.Docente: Juana Escudero Flores

6-.Docente Practicante: Edith Johanna Hudson Machuca

### II. MATRIZ DE PROGRAMACIÓN

COMPETENCIA	CAPACIDADES	INDICADORES	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN.
Actúa responsablemente en el ambiente	Explica las relaciones entre los elementos naturales y sociales que intervienen en la construcción de los espacios geográficos	<p>*Pinta un dibujo de las aves con colores que le agraden sin preocuparse si corresponden o no a la realidad.</p> <p>*Decora el dibujo del ave con los materiales que le parece conveniente</p> <p>*Participa dentro del aula en la sesión: Las aves</p> <p>*Expresa sus conocimientos previos en la</p>	Lista de cotejo

		clase	
--	--	-------	--

### III. MATRIZ DE PLANIFICACIÓN DEL APRENDIZAJE

Actividades	Estrategias de aprendizaje	Medios y materiales
Inicio	<p>Se inicia con una canción:</p> <p>“Las palomitas”</p> <p>Luego se pregunta:</p> <p>¿Qué les pareció la canción?</p> <p>¿De qué trata la canción?</p> <p>¿De qué nos habla la canción?</p> <p>La profesora pregunta</p> <p>¿Te gusto la canción?</p> <p>¿Cómo se llaman los animales que vuelan?</p> <p>¿Dónde viven las aves?</p> <p>Los niños socializan para dar respuesta.</p>	<p>canción</p> <p>Recursos humanos</p>

	Se da a conocer el tema.	
Desarrollo	<p>La docente comienza a explicar el tema : Las aves, tomando como referencia las respuestas anteriores de los niños.</p> <p>Conceptualizan el tema: Las aves, la docente utiliza algunas laminas y muestra a los niños algunas aves.</p>	Láminas
Cierre	<p>La docente indica la actividad que se realizará:</p> <p>-El estudiante pinta el dibujo del ave a su gusto y luego lo decora con materiales que le parece pertinente.</p> <p>La docente y los estudiantes evalúan el tema de la sesión.</p>	<p>Papel bond</p> <p>Colores</p>

	¿Qué aprendí?  ¿Para qué aprendí?  ¿Cómo aprendí?	
--	---	--

## BIBLIOGRAFIA

DCN

Libro del Ministerio

Internet

## INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN:

### LISTA DE COTEJO N° 12

#### I. DATOS INFORMATIVOS:

1. I.E. Mi pequeño Carrusel
2. Edad/Aula : 5 años / “Los Leoncitos”
3. Tema Las aves
4. Fecha de aplicación : 12 de Abril del 2016
5. Docente : Juana Escudero
6. Practicante : Edith Johanna Hudson Machuca

N°	INDICADORES  NOMBRES	Pinta un dibujo de las aves con colores que le agraden sin preocuparse si corresponden o no a la realidad.		Decora el dibujo del ave con los materiales que le parece conveniente		Participa dentro del aula en la sesión:  Las aves		Expresa sus conocimientos previos en la clase	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
1.	Oriana	1			0	1		1	
2.	Danna		0	1		1		1	
3.	Sebastian		0	1		1		1	
4.	Daniel	1			0	1		1	
5.	Fernando		0		0	1		1	
6.	Fabiana	1		1		1		1	
7.	Miller		0		0	1		1	
8.	Jose	1			0	1		1	
9.	Valentina		0	1		1		1	

10	Jeshua	1			0	1		1	
11	Jeanpool		0		0	1		1	
12	Rafaella		0	1		1		1	
13	Cristal		0		0	1		1	
14	Andre		0		0	1		1	
15	Luisa	1		1		1		1	

### CALIFICACIONES DE LOS LOGROS ESPERADOS DE LA SESIÓN 12

N° DE ORDEN	NOMBRES	CALIFICACIONES		
		A	B	C
1	Oriana	A		
2	Danna	A		
3	Sebastian	A		
4	Daniel	A		
5	Fernando			C
6	Fabiana	A		
7	Miller			C
8	Jose	A		

9	Valentina	A		
10	Jeshua	A		
11	Jeanpool			C
12	Rafaella	A		
13	Cristal			C
14	Andre			C
15	Luisa	A		

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 13

### I DATOS INFORMATIVOS

1-.Institución Educativa Particular: “Mi pequeño carrusel”

2-.Grado: 5 años/Los leoncitos

3-.Denominación: El número 5

4-.Fecha: 13 de Marzo del 2016

5-.Docente: Juana Escudero Flores

6-.Docente Practicante: Edith Johanna Hudson Machuca

### II. MATRIZ DE PROGRAMACIÓN

COMPETENCIA	CAPACIDADES	INDICADORES	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN.
Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad.	Matematiza situaciones	*Construye diversas figuras con bloques que representen algún objeto.  *Imprime con sellos creativamente dentro del conjunto del número 5.  *Participa dentro del aula en la sesión: el número 05  *Expresa sus conocimientos previos en la	Lista de cotejo

		clase	
--	--	-------	--

### III. MATRIZ DE PLANIFICACIÓN DEL APRENDIZAJE

Actividades	Estrategias de aprendizaje	Medios y materiales
Inicio	<p>Se inicia con una canción:</p> <p>“Ya se contar”</p> <p>Luego se pregunta:</p> <p>¿Qué les pareció la canción?</p> <p>¿De qué trata la canción?</p> <p>¿De qué nos habla la canción?</p> <p>La profesora pregunta</p> <p>¿Te gusto la canción?</p> <p>¿Hasta qué numero sabemos contar?</p> <p>¿Conoces al número 5?</p> <p>Los niños socializan para dar respuesta.</p> <p>Se da a conocer el tema.</p>	<p>Canción</p> <p>Recursos humanos</p>

<p>Desarrollo</p>	<p>La docente comienza a explicar el tema : El número cinco asemejándola con las manitos de cada niño.</p> <p>Conceptualizan el tema: El número cinco.</p> <p>La docente muestra cinco objetos, escriben el número 5 y luego realizan el conteo hasta el 5.</p>	<p>Recursos humanos</p> <p>Láminas</p>
<p>Cierre</p>	<p>La docente indica la actividad que se realizará:</p> <p>-El estudiante Construye diversas figuras con bloques que representen algún objeto, luego cuenta señalando hasta 5 bloques.</p> <p>-El estudiante Imprime con sellos creativamente dentro del conjunto del número 5.</p> <p>La docente y los estudiantes evalúan el tema de la sesión.</p> <p>¿Qué aprendí?</p>	<p>Bloques</p> <p>Cubos</p> <p>Colores</p> <p>Lápiz</p> <p>Sellos</p>

	<p>¿Para qué aprendí?</p> <p>¿Cómo aprendí?</p>	
--	---	--

## BIBLIOGRAFIA

DCN

Libro del Ministerio

Internet

## INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN:

### LISTA DE COTEJO N° 13

#### I. DATOS INFORMATIVOS:

1. I.E. Mi pequeño Carrusel
2. Edad/Aula : 5 años / “Los Leoncitos”
3. Tema El número 5
4. Fecha de aplicación : 13 de Abril del 2016
5. Docente : Juana Escudero
6. Practicante : Edith Johanna Hudson Machuca

N°	INDICADORES	Construye diversas figuras con bloques que representen algún objeto.		Imprime con sellos creativamente dentro del conjunto del número 5.		Participa dentro del aula en la sesión: el número 05		Expresa sus conocimientos previos en la clase	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
1.	Oriana	1		1		1		1	
2.	Danna		0	1		1		1	
3.	Sebastian		0	1		1		1	
4.	Daniel	1		1		1		1	
5.	Fernando	1		1		1		1	
6.	Fabiana		0	1		1		1	
7.	Miller	1		1		1		1	
8.	Jose		0	1		1		1	
9.	Valentina		0	1		1		1	
10	Jeshua		0	1		1		1	
11	Jeanpool	1		1		1		1	

12	Rafaella	1		1		1		1	
13	Cristal		0	1		1		1	
14	Andre	1		1		1		1	
15	Luisa	1		1		1		1	

### CALIFICACIONES DE LOS LOGROS ESPERADOS DE LA SESIÓN 13

N° DE ORDEN	NOM BRES	CALIFICACIONES		
		A	B	C
1	Oriana	A		
2	Danna	A		
3	Sebastian	A		
4	Daniel	A		
5	Fernando	A		
6	Fabiana	A		
7	Miller	A		
8	Jose	A		

9	Valentina	A		
10	Jeshua	A		
11	Jeanpool	A		
12	Rafaella	A		
13	Cristal	A		
14	Andre	A		
15	Luisa	A		

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 14

### I DATOS INFORMATIVOS

1-.Institución Educativa Particular: “Mi pequeño carrusel”

2-.Grado: 5 años/Los leoncitos

3-.Denominación: Quiero, cuido y protejo mi mascota

4-.Actividad N°: 01

5-.Fecha: 14 de Abril del 2016

6-.Docente: Juana Escudero Flores

7-.Docente Practicante: Edith Johanna Hudson Machuca

### II. MATRIZ DE PROGRAMACIÓN

COMPETENCIA	CAPACIDADES	INDICADORES	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN.
Actúa responsablemente en el ambiente	Explica las relaciones entre los elementos naturales y sociales que intervienen en la construcción de los espacios	<p>*Rasga papel formando una figura dándole un nombre a su creación</p> <p>*Cambia el final del cuento “Peluchin” con facilidad</p> <p>*Participa dentro del aula en la sesión: Quiero, cuido y protejo a mi mascota</p>	Lista de cotejo

	geográficos	*Expresa sus conocimientos previos en la clase.	
--	-------------	---	--

### III. MATRIZ DE PLANIFICACIÓN DEL APRENDIZAJE

Actividades	Estrategias de aprendizaje	Medios y materiales
Inicio	<p>Se inicia con un cuento</p> <p>“Peluchin”</p> <p>Luego se propone cambiar el final al cuento narrado por la docente.</p> <p>La profesora pregunta</p> <p>¿Te gusto la canción?</p> <p>¿Qué animales tienes en casa?</p> <p>¿Cómo cuidas a los animales?</p> <p>Los niños socializan para dar respuesta.</p> <p>Se da a conocer el tema</p>	<p>Cuento</p> <p>Recursos humanos</p>

<p>Desarrollo</p>	<p>La docente comienza a explicar el tema : Quiero, cuido y protejo mi mascota tomando en cuenta las respuestas anteriores de los niños.</p> <p>Conceptualizan el tema: Quiero, cuido y protejo mi mascota su cuidado y protección.</p>	<p>Recursos humanos</p> <p>Láminas</p>
<p>Cierre</p>	<p>La docente indica la actividad que se realizará:</p> <p>-El estudiante rasga papel formando una figura dándole un nombre a su creación.</p> <p>Realiza un dibujo dactilar expresando sus emociones.</p> <p>La docente y los estudiantes evalúan el tema de la sesión.</p> <p>¿Qué aprendí?</p> <p>¿Para qué aprendí?</p> <p>¿Cómo aprendí?</p>	<p>Papel bond</p> <p>Témperas</p> <p>Hojas bond</p>

## BIBLIOGRAFIA

DCN

Libro del Ministerio

Internet

## INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN:

### LISTA DE COTEJO N° 14

#### I. DATOS INFORMATIVOS:

1. I.E. Mi pequeño Carrusel
2. Edad/Aula : 5 años / “Los Leoncitos”
3. Tema Quiero, cuidado y protejo mi mascota
4. Fecha de aplicación : 14 de Abril del 2016
5. Docente : Juana Escudero
6. Practicante : Edith Johanna Hudson Machuca

N°	INDICADORES	Rasga papel formando una figura dándole un nombre a su creación		Cambia el final del cuento “Peluchin” con facilidad		Participa dentro del aula en la sesión: Quiero, cuidado y protejo a mi mascota		Expresa sus conocimientos previos en la clase	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
1.	Oriana		0	1		1		1	

2.	Danna		0		0	1		1	
3.	Sebastian		0	1		1		1	
4.	Daniel		0	1		1		1	
5.	Fernando		0	1		1		1	
6.	Fabiana	1			0	1		1	
7.	Miller	1			0	1		1	
8.	Jose	1			0	1		1	
9.	Valentina		0	1		1		1	
10	Jeshua	1		1		1			0
11	Jeanpool	1		1			0	1	
12	Rafaella	1			0	1		1	
13	Cristal	1		1		1		1	
14	Andre		0		0	1		1	
15	Luisa		0	1		1		1	

## CALIFICACIONES DE LOS LOGROS ESPERADOS DE LA SESIÓN 14

N° DE ORDEN	NOMBRES	CALIFICACIONES		
		A	B	C
1	Oriana	A		
2	Danna			C
3	Sebastian	A		
4	Daniel	A		
5	Fernando	A		
6	Fabiana	A		
7	Miller	A		
8	Jose	A		
9	Valentina	A		
10	Jeshua	A		
11	Jeanpool	A		
12	Rafaella	A		
13	Cristal	A		
14	Andre			C
15	Luisa	A		

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 15

### I DATOS INFORMATIVOS

1-.Institución Educativa Particular: “Mi pequeño carrusel”

2-.Grado: 5 años/Los leoncitos

3-.Denominación: El cuadrado

4-.Fecha: 15 de Abril del 2016

5-.Docente: Juana Escudero Flores

6-.Docente Practicante: Edith Johanna Hudson Machuca

### II. MATRIZ DE PROGRAMACIÓN

COMPETENCIA	CAPACIDADES	INDICADORES	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN.
Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de forma, movimiento y localización	Matematiza situaciones	<p>*Menciona más de una utilidad para algunos objetos de forma cuadrada que muestra la docente</p> <p>*Realiza un dibujo a partir de una forma cuadrada agregándole detalles propios que él pueda explicar</p> <p>*Participa dentro del aula en la sesión:</p>	Lista de cotejo

		EL cuadrado	
		*Expresa sus conocimientos previos en la clase	

### III. MATRIZ DE PLANIFICACIÓN DEL APRENDIZAJE

Actividades	Estrategias de aprendizaje	Medios y materiales
Inicio	<p>Se inicia con una canción:</p> <p>“El cuadrado”</p> <p>Luego se pregunta:</p> <p>¿Qué les pareció la canción?</p> <p>¿De qué trata la canción?</p> <p>¿De qué nos habla la canción?</p> <p>La profesora pregunta</p> <p>¿Te gusto la canción?</p> <p>¿Qué es un cuadrado?</p> <p>¿Cuántos lados tiene el cuadrado?</p> <p>Los niños socializan para dar respuesta.</p>	<p>Canción</p> <p>Recursos humanos</p>

	Se da a conocer el tema.	
Desarrollo	<p>La docente comienza a explicar el tema el cuadrado comparando y utilizando objetos cuadrados del entorno.</p> <p>Conceptualizan el tema: El cuadrado, la docente muestra objetos de forma cuadrada y los estudiantes mencionan más de una utilidad para estos.</p>	<p>Láminas</p> <p>Objetos de forma cuadrada</p>
	<p>La docente indica la actividad que se realizará:</p> <p>-El estudiante Realiza un dibujo a partir de una forma cuadrada agregándole detalles propios que él pueda explicar</p>	<p>Papel bond</p> <p>Colores</p> <p>Lápiz</p>

Cierre	<p>La docente y los estudiantes evalúan el tema de la sesión.</p> <p>¿Qué aprendí?</p> <p>¿Para qué aprendí?</p> <p>¿Cómo aprendí?</p>	
--------	--	--

#### BIBLIOGRAFIA

DCN

Libro del Ministerio

Internet

#### **INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN:**

##### **LISTA DE COTEJO N° 15**

#### I. DATOS INFORMATIVOS:

1. I.E. Mi pequeño Carrusel
2. Edad/Aula : 5 años / “Los Leoncitos”
3. Tema El cuadrado
4. Fecha de aplicación : 15 de Abril del 2016
5. Docente : Juana Escudero
6. Practicante : Edith Johanna Hudson Machuca

N°	INDICADORES / NOMBRES	Menciona más de una utilidad para algunos objetos de forma cuadrada que muestra la docente		Realiza un dibujo a partir de una forma cuadrada agregándole detalles propios que él pueda explicar		Participa dentro del aula en la sesión: EL cuadrado		Expresa sus conocimientos previos en la clase	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
1.	Oriana	1			0	1		1	
2.	Danna	1			0	1		1	
3.	Sebastian		0	1		1		1	
4.	Daniel		0	1		1		1	
5.	Fernando		0		0	1		1	
6.	Fabiana	1		1		1			0
7.	Miller		0		0	1		1	
8.	Jose		0	1		1		1	

9.	Valentina	1		1		1		1	
10.	Jeshua	1			0	1		1	
11.	Jeanpool		0		0	1		1	
12.	Rafaella		0		0	1		1	
13.	Cristal	1		1		1			0
14.	Andre		0	1		1		1	
15.	Luisa	1			0	1		1	

**CALIFICACIONES DE LOS LOGROS ESPERADOS DE LA SESIÓN 15**

N° DE ORDEN	NOM BRES	CALIFICACIONES		
		A	B	C
1	Oriana	A		
2	Danna	A		
3	Sebastian	A		
4	Daniel	A		
5	Fernando			C

6	Fabiana	A		
7	Miller			C
8	Jose	A		
9	Valentina	A		
10	Jeshua	A		
11	Jeanpool			C
12	Rafaella			C
13	Cristal	A		
14	Andre	A		
15	Luisa	A		