



**UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE**

**FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN**

**LOS MUPPETS EN LA CREATIVIDAD DE LOS NIÑOS
DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA 501 NUESTRA
SEÑORA DE LA MEDALLA MILAGROSA-SULLANA-
2021.**

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

AUTORA

**ESPINOZA FLORES, SULLY MARILYN
ORCID: 0000-0002-2876-8631**

ASESOR

**AMAYA SAUCEDA, ROSAS AMADEO
ORCID ID: 0000-0002-8638-6834**

CHIMBOTE – PERÚ

2023

EQUIPO DE TRABAJO

AUTORA

Espinoza Flores, Sully Marilym

ORCID: 0000-0002-2876-8631

Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Estudiante de Pregrado,
Sullana, Perú

ASESOR

Amaya Saucedo, Rosas Amadeo

ORCID: 0000-0002-8638-6834

Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Facultad de Derecho y
Humanidades, Escuela Profesional de Educación, Chimbote, Perú

JURADO

Valenzuela Ramirez Guissenia Gabriela

ORCID: 0000-0002-1671-5532

Palomino Infante Jeaneth Magali

ORCID: 0000-0002-0304-2244

Taboada Marin Hilda Milagros

ORCID: 0000-0002-0509-9914

HOJA DE FIRMA DEL JURADO Y ASESOR

Mgr. Valenzuela Ramirez Guissenia Gabriela

Presidente

Dra. Palomino Infante Jeaneth Magali

Miembro

Mgr. Taboada Marin Hilda Milagros

Miembro

Dr. Amaya Saucedo Rosas Amadeo

Asesor

AGRADECIMIENTO

A todos los docentes que me acompañaron durante
este proceso.

A mis padres por confiar, por los valores y
principios que me han inculcado.

A mis amigos, por el apoyo diario.

DEDICATORIA

A Dios quien ha sido mi guía, fortaleza y su mano de fidelidad y amor han estado conmigo hasta el día de hoy. A mis padres quienes con su amor, paciencia y esfuerzo me han permitido llegar a cumplir hoy un sueño más, gracias por inculcar en mí el ejemplo de esfuerzo y valentía, de no temer las adversidades porque Dios está conmigo siempre.

A toda mi familia porque con sus oraciones, consejos y palabras de aliento hicieron de mí una mejor persona y de una u otra forma me acompañan en todos mis sueños y metas. A todas las personas que me apoyaron cuando más las necesité, por extender su mano en momentos difíciles y por el amor brindado cada día, de verdad mil gracias, siempre las llevo en mi corazón.

ÌNDICE DE CONTENIDO

CARÁRULA.....	i
EQUIPO DE TRABAJO.....	ii
HOJA DE FIRMA DEL JURADO Y ASESOR.....	iii
AGRADECIMIENTO.....	iv
DEDICATORIA	v
ÌNDICE DE CONTENIDO.....	vi
ÌNDICE DE TABLAS Y FIGURAS	viii
GRÀFICOS.....	viii
TABLAS	viii
RESUMEN.....	ix
ABSTRACT.....	x
I. INTRODUCCIÓN	11
II. REVISIÓN DE LITERATURA.....	17
2.1. Antecedentes	17
2.2 Base teórica de la investigación.....	22
2.2.1. Variable los muppets	22
2.2.1.1. Definición los muppets.....	22
2.2.1.2. Teorías que sustentan los Muppets.....	23
2.2.1.3. Los muppets como recurso pedagógico.....	25
2.2.1.4. Dimensiones de los Muppets.....	26
2.2.2. La creatividad	27
2.2.2.1. Definiciones de creatividad.....	27
2.2.2.2. Dimensiones de la creatividad.....	28
2.2.2.3. Enfoques de la creatividad.....	29
2.2.2.4. Relación entre muppets y creatividad.....	30
III. HIPÓTESIS.....	31
IV. METODOLOGÍA	32
4.1. Diseño de la investigación	32
4.2. Población y muestra.....	33
4.3. Definición y operacionalización de las variables e indicadores.....	36

4.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	39
4.4. Plan de análisis.....	41
4.5. Matriz de consistencia.....	43
4.6. Principios éticos	46
V. RESULTADOS.....	47
5.1.1. Resultados	47
5.2. Análisis de los resultados.....	55
VI. CONCLUSIONES	61
VII. RECOMENDACIONES	63
ANEXOS	68
Instrumento de recolección de datos	
Validación de expertos	
Consentimiento informado de padres de familia	
Carta de autorización de ejecución de proyecto	
Excel de tabulación de datos	
Sesión de aprendizaje	

ÍNDICE DE TABLAS Y FIGURAS

GRÀFICOS

Gráfico 1 Gráfico de barras Nivel de creatividad obtenida en el pre test	47
Gráfico 2 Gráfico de barras Nivel de creatividad obtenida en las sesiones de aprendizaje.	48
Gráfico 3 Gráfico de barras Nivel de creatividad obtenida en el pos test.....	50
Gráfico 4 Gráfico de barras Nivel de creatividad en el pre test y el post test	51

TABLAS

Tabla 1 Distribución de la población de la I.E. 501 Nuestra Señora de la Medalla Milagrosa.....	34
Tabla 2 Distribución de la muestra de niños de 5 años de I.E.I. N° 502. Sullana	35
Tabla 3 Matriz de operacionalización de las variables e indicadores	36
Tabla 4 Baremo.....	39
Tabla 5 Validación por juicio de expertos	40
Tabla 6 Matriz de consistencia.....	43
Tabla 7 Nivel de creatividad obtenida en el pre test	47
Tabla 8 Nivel de creatividad obtenida en las sesiones de aprendizaje.....	48
Tabla 9 Nivel de creatividad obtenida en el pos test.....	49
Tabla 10 Nivel de creatividad en el pre test y el post test.....	51
Tabla 11 Prueba de normalidad.....	53
Tabla 12 Prueba de rango de Wilcoxon	54
Tabla 13 Estadísticos de prueba de la hipótesis	55

RESUMEN

Uno de los grandes problemas de los niños es que presentan baja creatividad, pues sienten temor a equivocarse o “quedar mal” por las acciones o creaciones que realizan. La presente tesis tuvo como objetivo determinar si los Muppets ayuda a mejorar la creatividad en los niños de la Institución Educativa 501 Nuestra Señora de la Medalla Milagrosa-Sullana-2021. La metodología del estudio fue de tipo cuantitativa, de nivel explicativo y de diseño pre experimental, la técnica usada fue la observación y su instrumento fue una ficha de cotejo .La población fue de 564 estudiantes de 2, 3, 4 y 5 años de edad, distribuidos en turnos de mañana y tarde, la muestra fue de 28 niños de 5 años del turno de mañana, seleccionados por muestreo no probabilístico por conveniencia. Se utilizó como técnica la observación y como instrumento la lista de cotejo, validada por juicio de expertos y con un nivel de alta confiabilidad (0.81) por la técnica de KR20. La hipótesis se comprobó mediante la prueba de Rangos de Wilcoxon. En la investigación se tuvo en cuenta el principio ético de libre participación y derecho a estar informado. Al comparar los resultados del pre y post test se comprobó que el nivel de proceso disminuyó a 0% y el nivel logro destacado aumentó a 68%. De esta manera se concluyó que el uso de los Muppets produce efectos significativos en el desarrollo de la creatividad en los niños.

Palabras clave: Creatividad, flexibilidad, fluidez, muppets, originalidad.

ABSTRACT

One of the great problems of children is that they present low creativity, because they are afraid of making mistakes or "looking bad" because of the actions or creations they carry out. The objective of this thesis was to determine if the Muppets help improve creativity in the children of the Educational Institution 501 Nuestra Señora de la Medalla Milagrosa-Sullana-2021. The methodology of the study was quantitative, explanatory level, pre-experimental design, the technique used was observation, and its instrument was a checklist. The population was 564 students aged 2, 3, 4 and 5 years old. , distributed in morning and afternoon shifts, the sample consisted of 28 5-year-old children from the morning shift, selected by non-probabilistic convenience sampling. Observation was used as a technique and the checklist as an instrument, validated by expert judgment and with a high reliability level (0.81) by the KR20 technique. The hypothesis was tested using the Wilcoxon Rank test. The research took into account the ethical principle of free participation and the right to be informed. When comparing the results of the pre and post test, it was found that the process level decreased to 0% and the outstanding achievement level increased to 68%. In this way it was concluded that the use of the Muppets produces significant effects on the development of creativity in children.

Keywords: Creativity, flexibility, fluency, muppets, originality.

I. INTRODUCCIÓN

Uno de los grandes problemas en los niños es la baja creatividad puesto que existe el miedo a equivocarse, caer en el ridículo y la mofa de los demás niños, por ideas desfasadas que están incrustadas en su mente que no les permite ver el error como una oportunidad para aprender y de explorar diferentes alternativas .

La presente investigación lleva por título los muppets en la creatividad de los niños de la institución educativa N° 501 Nuestra Señora de la Medalla Milagrosa, Sullana, 2021.

En ese sentido nuestra investigación se orienta a plantear soluciones al problema del bajo nivel de creatividad que tienen los niños al momento de desarrollar sus actividades o al momento de dar soluciones a diversas dificultades que se les presentan.

A nivel Internacional en España, Noreña (2015) señala que los niños presentan falta de creatividad que a largo plazo va generando una actitud aislante, insegura y poco amigable para los que están en su entorno. Se considera que cerca del 50% de los niños tienen problemas para actuar de manera creativa, ello debido al temor de relacionarse tanto en la escuela, familia y sociedad ha logrado que los niños no sepan enfrentar su cotidianidad en el contexto en el cual viven y en un determinado ambiente. La toma de decisiones para ellos es probablemente el punto más crítico de su niñez, ya que al querer realizar una actividad cualquiera que requiera participación, se les convierte imposible relacionarse como cualquier otro chico de su edad que se

encuentre apto para hacerlo. El miedo es uno de los factores que influyen mucho principalmente en los pequeños.

A nivel nacional, Matos (2012) y el Minedu (2014), señalan que existen deficiencias en la creatividad, tanto en los educandos como en la enseñanza, lo cual se corrobora con los resultados del diagnóstico aplicado en la práctica pedagógica al corroborar que, los niños no se expresan libremente en las clases, presentan falta de originalidad en las actividades que realizan, se observan inseguros, dependientes del docente y en general con dificultades en el desarrollo de las habilidades creativas. Esta problemática ha motivado la realización de diferentes investigaciones a fin de proponer estrategias didácticas orientadas al desarrollo de la creatividad en los niños. además, la UMC (2016), señala que los niños aún tienen poca facilidad para expresar sus ideas, brindar razones de sus respuestas, relacionar información de una historia y dar razones de sus preferencias en las actividades de las tres áreas (Comunicación, Matemática y Personal Social).

A nivel regional, Torrejón (2018) indica que hay una predominancia de un nivel bajo en creatividad en los niños de educación inicial, lo que demuestra que existen deficiencias en las técnicas puestas en marcha en las instituciones para el aprendizaje de nuevos conocimientos limitándolos a usar modelos repetitivos y dejando de lado la estimulación de la innovación y creatividad. De la misma manera Zavala y Yoplac (2013), indican que la creatividad infantil se encuentra por debajo de la media nacional; esto coincide con lo señalado por Buitrón y Contreras (2011), donde señala que la creatividad de los preescolares se encuentra por debajo de los límites permitidos; es decir carencia de originalidad, fluidez y muchos son dependientes de

los maestros. En los niños de la región se se ha podido observar que existen niveles mínimos de espontaneidad, y tienen dificultad para usar su imaginación, por lo que no actúan por sí mismos y se esperan en la ayuda de una persona mayor, no tienen la capacidad de demostrar el potencial con el que cuentan y de esta manera desarrollar sus habilidades al máximo.

En la Institución educativa N° 501 Nuestra Señora de la Medalla Milagrosa de la ciudad de Sullana, esta realidad no es ajena, pues los niños de 5 años presentan un bajo nivel de creatividad y poca aptitud al momento de realizar sus creaciones generando además problemas de aprendizaje siendo necesario la aplicación de recursos novedosos que incentiven y estimulen a la creatividad por ello se propone el uso de los Muppets tal cual lo dice Rodríguez y castillo (2017) en su tesis de investigación señala “a los muppets y títeres que estos se constituyen en un factor importante en el logro de aprendizajes significativos” (p.5). Para estimular la creatividad en los niños es necesario brindarles tiempo espacio y sobre todo recursos motivadores y novedosos que permitan a los niños expresar de manera libre sus creaciones en estos también desarrolla un papel importante el adulto que es quien crea y provee las condiciones necesarias.

Ante la problemática expuesta el estudio partió de la siguiente interrogante ¿De qué manera los muppets ayuda a mejorar la creatividad en los niños de la Institución Educativa N° 501 ¿Nuestra Señora de la Medalla Milagrosa, Sullana, 2021? Como objetivo general en el estudio se planteó: Determinar si los muppets ayuda a mejorar la creatividad en los niños de la Institución Educativa N° 501 Nuestra Señora de la Medalla Milagrosa, Sullana, 2021. Y como objetivos específicos se plantearon:

Identificar el nivel de creatividad los niños de la Institución Educativa N° 501 Nuestra Señora de la Medalla Milagrosa, Sullana, 2021, mediante el pre test. Desarrollar actividades de aprendizaje aplicando los muppets en los niños de la Institución Educativa N° 501 Nuestra de la Medalla Milagrosa, Sullana, 2021. Evaluar el nivel de creatividad de los niños de la Institución Educativa N° 501 Nuestra Señora de la Medalla Milagrosa-Sullana-2021; mediante el post test. Comparar los resultados de la creatividad antes y después de aplicar los muppets en los niños de la Institución Educativa N° 501 Nuestra de la Medalla Milagrosa-Sullana-2021. La hipótesis planteada fue: El uso de los muppets produce efectos significativos en el desarrollo de la creatividad en los niños de la institución educativa N° 501 Nuestra Señora de la Medalla Milagrosa, Sullana, 2021.

La investigación se justifica desde el punto de vista teórico porque e sustenta y fundamenta en teorías y otros estudios de investigación que son tomados en cuenta; además desarrolla una nueva teoría que resulta favorable para aplicar los muppets como recurso de aprendizaje para desarrollar la creatividad.

Desde el punto de vista práctico la investigación busco la mejora de la creatividad de los niños a partir de la utilización de los muppets como estrategia que llevó a los niños a tener mejores niveles de creatividad. A nivel metodológico se justifica porque se propone el desarrollo de sesiones de aprendizaje fundamentada en la variable muppets para alcanzar el progreso de la creatividad, esto permitió comprobar cómo se va llevando a los niños a mejores niveles de creatividad.

La investigación en su ejecución utilizó una metodología de tipo cuantitativa, nivel explicativo y de diseño pre experimental. La población fue de 564 niños de 2, 3,

4 y 5 años y la muestra fue de 28 niños seleccionados de manera no probabilística por conveniencia. Para el recojo de información se utilizó la técnica de la observación y como instrumento la lista de cotejo para determinar el nivel de creatividad de los niños. Se aplicó consentimiento informado considerando principios éticos de protección de la persona, libre participación y derecho a estar informado, y beneficencia y no-maleficencia. El procesamiento de la información se hizo mediante procedimientos de estadística descriptiva e inferencial utilizando el programa Excel y SPSS V22. La contrastación de hipótesis se hizo mediante la Prueba de rangos de Wilcoxon.

El análisis de los resultados obtenidos permitió establecer la existencia de diferencias significativas entre los niveles de creatividad de los niños, antes y después de la aplicación de los muppets, se observó que el nivel inicio disminuyó de 7% a 0%; el nivel proceso de 86% bajó a 0%, el nivel de logro previsto de 7% se elevó a 32%, y el nivel de logro destacado de 0% aumentó de manera considerable a 68%. En la prueba de Wilcoxon se obtuvo que el nivel de significancia es de ,000 el cual es menor que 0,05 ($p < 0,05$) por eso se concluye que los muppets ayudan a mejorar la creatividad de los niños de la Institución Educativa N° 501 Nuestra Señora de la Medalla Milagrosa, Sullana, 2021.

En el estudio se concluyó que los muppets mejora la creatividad en los niños, el nivel de creatividad aumentó significativamente debido a que los resultados fueron a favor del post test, así la mayoría de los estudiantes presentan un alto nivel en todas las dimensiones de la creatividad después de aplicar la propuesta centrada en el muppets, lo que estimuló las dimensiones fluidez, originalidad, flexibilidad en los niños gracias a la interacción con los personajes, además pudieron representar sus

emociones a través de los muppets. Por esta razón se recomienda a las docentes incorporar los muppets como estrategia para el desarrollo de la creatividad y otras habilidades como la expresión oral, la socialización, autoestima y autonomía.

El informe de investigación consta de VI capítulos. El I capítulo expone la problemática, se formula el problema y los objetivos, el II capítulo presenta las bases y apoyo teórico a la investigación, en el III capítulo se formula la hipótesis, en el IV capítulo de metodología encontramos el tipo, nivel, diseño, muestra, población, recolección de datos, técnicas de instrumento, plan de análisis, matriz de consistencia y principio éticos, en el V capítulo se presentan los resultados y su análisis, y en el VI capítulo se enuncian las conclusiones de acuerdo a los objetivos de la investigación, los aspectos complementarios. Finalmente se escriben las referencias bibliográficas y anexos que sustentan la investigación.

II. REVISIÓN DE LITERATURA

2.1. Antecedentes

2.1.1. *Internacionales*

Guallasamín et al. (2020) realizó su tesis en la ciudad de Ecuador, titulada: análisis del desarrollo de la creatividad en niños de educación inicial II, del Centro Infantil “Abejitas Laboriosas” ubicada en Conocoto, año lectivo 2019-2020. El objetivo de la investigación fue Analizar el desarrollo de la creatividad de los niños de inicial II del Centro Infantil “Abejitas Laboriosas” en el año lectivo 2019-2020 ubicada en Conocoto. En el proceso de investigación fue de enfoque mixto porque procesa datos cuantitativos y cualitativos, de tipo descriptiva y como instrumento una ficha de observación, con una muestra de 12 estudiantes. Entre los resultados través del test de potencial creativo de Torrance se evidenció que el 40% de los infantes del Centro Infantil “Abejitas Laboriosas” se encuentran en un nivel alto de potencia creativa, mientras que el 60% que representa la mayoría se encuentran en un nivel bajo-medio. Concluyendo que la falta de estrategias innovadoras impiden que los estudiantes puedan desarrollar su creatividad.

Padilla (2017) en su estudio denominado “Guía didáctica para el desarrollo de la creatividad aprendizaje interactivo. educación inicial”. El objetivo de estudio consistió en diseñar una guía de estrategias didácticas para dar solución a la problemática presentada en la comunidad educativa en la Escuela de Educación Básica Fiscal “Dra. Maritza Thalía Albán Quiñones de Arrobo”. Para el logro de este fin fue seleccionada una muestra directora, docentes y representantes legales con un total de población de 46 personas, utilizándose los métodos teóricos, científico y deductivo

con nivel descriptivo, como técnica de investigación utilizo la entrevista, encuesta y como instrumento de evaluación el cuestionario estadísticamente los datos alcanzados a través de la escala de Likert. La investigación realizada como elemento novedoso aporta una metodología que comprende: una guía que ayude a los docentes con actividades para el aprendizaje interactivo y así obtener mejores resultados, que ayude a través de actividades lúdicas a fortalecer el desarrollo del individuo. Concluyendo que las educadoras deben enfatizar el desarrollo cognitivo mediante la creatividad y el razonamiento en los niños, así se obtendrá niños capaces de resolver problemas y creativos.

Blandón y González (2017) en su estudio titulado “Uso Materiales didácticos en el proceso de aprendizaje, para el desarrollo de la creatividad en niños y niñas de II nivel “A” de Educación Inicial, turno matutino, escuela San Francisco del municipio de Matagalpa, durante el II semestre del año 2017.” El objetivo fue analizar el uso de recursos didácticos en el proceso de aprendizaje, para el desarrollo de la creatividad en niños y niñas Considerando que este tema es muy importante porque utilizando materiales didácticos se logra un aprendizaje significativo en los niños y niñas, principalmente de Educación Inicial. Cabe mencionar que con los materiales didácticos se logra la estimulación sensorial, cognitiva y psicológicas importantes en el periodo preescolar. Se concluyó que el uso de los materiales didácticos para el desarrollo de la creatividad los niños y niñas alcanzan un aprendizaje significativo para aprender a interactuar y valerse por sí solos en su entorno social.

2.1.2. Nacionales

Gómez y Flores (2017) en su estudio titulado “La influencia del módulo de los Muppets y títeres como recurso didáctico para mejorar el nivel de producción de cuentos infantiles en niños y niñas del tercer grado de educación primaria de la Institución Educativa Simón Bolívar de la Ciudad de Moquegua año 2017”. Tuvo como objetivo determinar la influencia del módulo de los muppets y títeres como recurso didáctico para mejorar el nivel de producción de cuentos infantiles en niños y niñas del tercer grado de educación primaria de la institución educativa Simón Bolívar de la ciudad de Moquegua año 2017, investigación de corte cuantitativo, de tipo experimental, longitudinal, prospectivo y analítico, el diseño fue cuasi experimental de dos grupos uno de control y otro experimental. La población fue de 60 niños, la muestra de 36 niños y niñas. Concluyendo que después de la utilización del programa de títeres y Muppets, ha favorecido significativamente a los estudiantes en el desarrollo de la expresión y comprensión oral.

Medina et al. (2017) en su estudio “La creatividad en los niños de preescolar, un reto de la educación contemporánea.” La investigación tuvo como objetivo abordar el desarrollo de la creatividad en los niños de cinco años de la Educación Inicial. Metodológicamente se basa en el enfoque cualitativo educacional de tipo aplicada. La muestra fue intencionada y seleccionada mediante el muestreo criterial, la misma estuvo integrada por 10 docentes, 23 niños y 15 padres de familia. Se emplearon métodos, técnicas e instrumentos que evidenciaron el nivel de desarrollo de la creatividad en los preescolares, visto en los indicadores: fluidez, originalidad y motivación; y la manera de conducir el proceso de enseñanza-aprendizaje por las

docentes. Los fundamentos epistemológicos y las reflexiones científicas contrastadas con los resultados prácticos permitieron aportar como conclusión esencial que fue la necesidad de que la escuela ponga en práctica los enfoques didácticos de atención a la diversidad de manera que pueda aplicar métodos de enseñanza que atiendan la diversidad desde la colectividad.

Huamán (2018) *Creatividad y desempeño docente de una Institución Educativa, Ocaña-Ayacucho, 2018* en su investigación tuvo como propósito determinar la relación de la creatividad con el desempeño docente en la Institución Educativa “San Juan de Luren” del distrito de Ocaña-Ayacucho, durante el año escolar 2018. La investigación basó su estudio desde una perspectiva cuantitativa y de diseño descriptivo-correlacional. Se contó con una población de 80 docentes nombrados y contratados a través del muestreo no probabilístico. Se utilizaron como instrumentos de recolección de datos una “Ficha de observación de la creatividad docente” y un “Cuestionario de desempeño docente” debidamente validados y sometidos a criterios de confiabilidad. Los datos fueron procesados utilizando la estadística descriptiva e inferencial. Como resultados, la investigación da cuenta que existe relación significativa entre la creatividad y desempeño docente, situación que fue comprobada vía la utilización de la prueba Rho de Spearman. Concluyendo que la creatividad y desempeño docente son variables que afectan la administración educativa y forzosamente a las personas que lo integran.

2.1.3. Regionales

Castillo (2021) en su estudio en Sullana, titulado: “El desarrollo de la creatividad de los niños de 4 años de la Institución Educativa 14799- Turicarami

Ignacio Escudero-provincia Sullana-Año 2019” Tuvo como objetivo general: determinar el desarrollo de la creatividad en los niños de cuatro años de la institución Educativa 14799 de Ignacio Escudero– Provincia de Sullana – año 2019. La metodología fue de tipo cuantitativo de nivel descriptivo y de diseño no experimental, cuya población muestral fue de 19 niños y niñas; la técnica fue la observación y el instrumento una guía de observación. Los resultados fueron en el desarrollo de la creatividad la mayoría de estudiantes se encontró en el nivel de proceso con un 47% .En la dimensión Fluidez se obtuvo el 53% .En la dimensión flexibilidad la mayoría de estudiantes se encontró en nivel de proceso con un 42% .En la dimensión de originalidad el mayor porcentaje fue el nivel de proceso con un 47% .Llegando a la conclusión que los niños no lograban desarrollar al máximo la creatividad, la docente debe apoyar a los niños a ser autónomos, ya que de allí parte que ellos puedan desarrollar una mejor creatividad.

Palacios, Y. & Ruiz, R. (2019) en su estudio en Piura, para obtener el título de licenciatura en Educación Inicial, denominada: “Diagnóstico de la creatividad de los niños de 4 años de la institución educativa particular Rafaela de la pasión Veintimilla – castilla, 2019” tuvo como objetivo describir las características de la creatividad de los niños de 4 años de la Institución Educativa Parroquial Madre Rafaela de la Pasión Veintimilla, Castilla. Se trabajó bajo el enfoque cuantitativo, de diseño descriptivo, tomando como muestra 14 niños de 4 años, tuvo como instrumento una lista de cotejo, los datos fueron procesados en tablas de Excel para posteriormente trabajar en el programa estadístico SPSS. Los resultados fueron: El 50% de los niños tienen un nivel de creatividad de logro destacado, además en las dimensiones de la creatividad el 50% de los niños tienen un nivel de originalidad de logro previsto, asimismo el 50% de los

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

Sosa (2016), con su tesis para obtener el título de licenciatura en educación inicial, denominada: “Las actividades lúdicas basadas en el enfoque colaborativo orientados al desarrollo de la creatividad en los estudiantes de 5 años de educación inicial de la I.E. N° 604 Talara – 2014”. Plantea el objetivo: Determinar acciones lúdicas basadas en el enfoque colaborativo, orienta el desarrollo de la creatividad de los estudiantes de 5 años. De diseño pre- experimental, entre sus resultados tenemos: Que los estudiantes mejoraron sus niveles de creatividad gracias a las estrategias aplicadas respectivamente. Así mismo se estableció la diferencia en el aprendizaje tanto antes como después de la aplicación de estrategias. Concluyendo que los juegos son importantes para el desarrollo de las habilidades que se relacionan con la creatividad de los niños del nivel inicial.

2.2 Base teórica de la investigación

2.2.1. *Variable los muppets*

2.2.1.1. Definición los muppets.

Representan un recurso didáctico, y es un recurso practico para que el niño pueda desarrollar diferentes habilidades que le permitan comprender los conceptos y familiarizar con su entorno, siendo un atractivo medio para el desarrollo de contenidos que impliquen la participación del estudiante , para ello este recurso didáctico debe cumplir estándares con la finalidad de que la enseñanza se haga de

forma dinámica y efectiva. (Marques, 2000, citado en Mercado y Rivas, 2016, pp.18-19)

Rodriguez et al. (2018) manifiestan que los muppets son un tipo de marionetas de tela creadas por Jim Herson , que están dotados de gran dinámica, lo más importante es la cabeza del títere donde precisamente la mano del titiritero esta insertada para generar movimientos en la boca.

Al respecto Kröger (2019) manifiesta que una marioneta es una muñeca en movimiento manipulada por un titiritero, ésta tiene un interior abierto que permite manipularla directamente con una mano es un objeto inanimado , que cobra vida y trasmite pensamientos y emociones a través de este movimiento del cuerpo o la boca, además se le puede dar voz a esta marioneta .

Es una innovadora estrategia que consiste en la utilización de un guante en forma de un muñeco en una banderola de tela que representa un teatrín, para lograr captar la atención de los alumnos, despertando su interés emocional y la espontanea participación a través de diferentes preguntas, situaciones intencionadas o adivinanzas. (Rodriguez et al.,2018)

2.2.1.2. Teorías que sustentan los Muppets.

Dentro de las teorías que sustentan el uso de la estrategia de los muppets hemos considerado:

a. Teoría Constructivista.

Se ha considerado los aportes realizados por la teoría constructivista que son representados por Piaget , Vygotsky y Ausubel , los cuales consideran que el conocimiento se desarrolla como un proceso a través del tiempo y por ende no se va

a descubrir sino a construir, siendo el protagonista el alumno de su propio conocimiento.

Sesento (2017) manifiesta que el constructivismo es un modelo pedagógico que no es una copia de un entorno, sino es la construcción del propio conocimiento de la persona, el cual se efectuará mediante el reconocimiento inicial de la información con que cuenta el estudiante, y que está construido en relación al contexto con su medio ambiente, en donde lo fundamental es que el estudiante adquiera nuevas capacidades más allá de los conocimientos nuevos, es decir que puedan aplicar lo que han aprendido en un contexto nuevo, pudiendo comprobar en su realidad los diferentes conceptos aprendidos en clase, es decir la vinculación de lo aprendido y la relación del estudiante con su realidad.

El enfoque constructivista, manifiesta que el aprendizaje se da en la construcción interior a través del procesamiento del estudiante en relación a sus conocimientos y a su realidad con su entorno, en donde se concibe a la persona como capaz de la construcción de su propio aprendizaje, en donde el proceso de asimilación del conocimiento trae consigo la adquisición de un aprendizaje propio. (Rodríguez et al.,2018)

a. Teoría Humanista.

Según Díaz (2015) esta teoría estudia el reencuentro y la formación de la persona consigo mismo, causando en el reflexión, en donde cada persona adquiere un comportamiento acorde a la educación que recibe y que puede apoyar o ayudar a quien lo rodea haciendo que este se convierta en un ser humano de valores y positivo para la sociedad. Para ello es importante que desde niño la educación sea con la finalidad de que este individuo pueda interiorizas significativas experiencias que le permitan

alcanzar autonomía y libertad en escoger las diversas alternativas para solucionar los problemas propuestos y con ello lograr que pueda resolver las adversidades que en su entorno se le presenten.

La teoría humanista propone aprendizajes significativos y vivenciales, y los define como los procesos que modifican la percepción que las personas que tienen de la realidad y que resulta de la reorganización de su yo interno. Este tipo de aprendizaje, el individuo debe tener libertad en su accionar para alcanzar la motivación y confianza, con la finalidad de que sea el estudiante quien pueda descubrir sus necesidades objetivas, ideas y sentimientos es por ello que el enfoque educativo humanista defenderá siempre la educación orientada a la libertad, la autorrealización , , la adaptación personal y la creatividad , así mismo una educación que tenga en cuenta las dimensiones individuales y personales que puedan posibilitar la formación integral y significativa de los estudiantes.

2.2.1.3. Los muppets como recurso pedagógico.

Rodríguez y castillo (2017) en su tesis de investigación señala “a los muppets y títeres que estos se constituyen en un factor importante en el logro de aprendizajes significativos Recomendando hacer uso frecuente de los muppets y títeres como recurso didáctico, en cualquier momento del proceso de enseñanza aprendizaje ” (p.6).

Ahora bien, los Muppet como recursos pedagógicos poco utilizados por las maestras y maestros, han tomado mayor protagonismo desde el año pasado cuando la estrategia nacional aprendo en casa empezó sus emisiones de tv al ser utilizados constantemente como estrategia para motivar procesos mentales como la atención-concentración asimismo como herramienta para motivar el involucramiento de los niños y niñas en su aprendizaje a distancia.

Según (Vasquez, 2015) menciona que “El títere influye positivamente en la educación ya que se convierte en el mediador de un aprendizaje, a través de su espontaneidad de llegar al niño dejando en él una conciencia de cambio a través de historias y situaciones” Asimismo en redes sociales se ha incrementado la oferta de estos títeres por parte de personas que los elaboran y venden a todo aquel que esté interesado en hacer uso de estos títeres bocones y muy llamativos por su tamaño y fácil manipulación.

Según el autor (Vasquez, 2015) “Los bocones, también llamados modernas marotas o muppets- en honor de Jim Henson- se han convertido en una de las técnicas de expresión titiritera con más aceptación y mejores resultados en todo el mundo”

2.2.1.4. Dimensiones de los Muppets.

a. Escenificación. Valcárcel y turco (2018) manifiesta que la escenificación es la recreación de historias y personajes con marionetas o títeres y que ayudan a los infantes a recordar y absorber lo aprendido así como interiorizar la información. Los títeres muppets se establecerán una conexión emocional de acuerdo a su vestimenta al escenario, a la información histórica, y a las situaciones históricas y vivenciales.

b. Entonación. Gracias a los cambios e inflexiones que produce la entonación se puede tener múltiples posibilidades expresivas , siendo que una voz monótona producirá que los niños no se puede captar la atención delos niños hasta incluso aburrirlos, sin embargo si la entonación es vivaz, elocuente, con líneas vivas se podrá captar plenamente la atención del niño quien vivirá el momento y lo asociara a su realidad.

c. Motivación.: Armas et al. (2020) manifiestan que en cuanto aparecen los títere los niños reaccionaran ante su presencia , con risas, alegría , emoción, sorpresa, actitudes que deberán ser canalizado de manera adecuada con la finalidad de que estos sentimientos sean un aliciente motivador para captar el mensaje o enseñanza que se quiera trasmitir en el desarrollo de la sesión de clase.

2.2.2. La creatividad

2.2.2.1. Definiciones de creatividad.

La creatividad es una capacidad que la poseen todos los seres humanos y que no es lineal se puede estimular a través de estrategias diversas y se puede desarrollar a cualquier edad del ser humano, según el autor (Victor, 2009) “Todos los individuos son creativos; la creatividad puede ser potenciada o bloqueada de muchas maneras. Nuestro planteamiento de la creatividad es incremental, opuesto al de aquellos que consideran que la creatividad de una persona queda determinada a una edad temprana” (p.2).

No obstante existen estudios actualizados que han demostrado que la creatividad no se desarrolla linealmente, siendo es posible poder aplicar actividades, métodos y recursos didácticos, para incrementarla, incluso no siendo necesario que el individuo tenga o sea de menor edad siendo hasta avanzada edad. La creatividad es un fenómeno infinito, es posible ser creativo de un sin fin de maneras.

Según la revista icemexico.com La creatividad se puede definir como “un proceso en el que los individuos, a partir de un sentimiento de inspiración espontáneo, tienen la capacidad de desarrollar un producto determinado; o simplemente llegar a la solución de una situación empleando sus conocimientos y habilidades.”

Se trata de una capacidad muy estudiada, no sólo desde el punto de vista psicológico, sino también brindándole una infinidad de aplicaciones en el campo de la ciencia. Precisamente por ello se le ha considerado como un proceso, producto y cualidad derivada de un contexto específico en el que se encuentre un individuo; además, también como un rasgo característico de la personalidad del mismo. La creatividad es un proceso intrínseco de la sique de las personas en la actualidad los empleos altamente competitivos de las diferentes áreas de la economía mundial exigen personas sumamente creativas, la creatividad es una capacidad que si bien es cierto es innata en el ser humano también puede ser estimulada y mejorada a través de estrategias como la música, el arte, la dramatización es precisamente en esto último donde se ha querido ahondar en la investigación.

2.2.2.2. Dimensiones de la creatividad.

Dimensiones de la creatividad Teniendo en cuenta a Redondo (2017) las dimensiones de la creatividad son:

a. Fluidez. Es la capacidad para crear distintas ideas, de manera que estén unidas entre sí y dominar su expresión. Es la destreza para crear mayor cantidad de respuestas a situaciones problemáticas que se le presenta al niño para solucionarlas se ha verificado que los niños por naturaleza son curiosos” (Esquivias,2015, como se citó en Anastasio, 2020).Es decir, los niños y niñas ensayan, experimentan prueban y resuelven problemas a través de su actividad explicativa manifestando diferentes respuestas a un determinado problema.

b. Originalidad. Es la capacidad para elaborar respuestas sutiles, descubrimientos novedosos y asociaciones de uno mismo. Los niños son habilidosos

en la originalidad sin duda se cree que ellos recrean el juego con ideas nuevas, por eso son expertos en la originalidad los niños por ello son osados, intentan y prueban nuevas situaciones en el juego, con el propósito de mejorar los juegos que practican. Además, la originalidad es ese talento, aptitud de apartarse de lo común por medio del pensamiento, es decir las ideas originales son solo exclusivas e innovadoras, por lo tanto, la originalidad es persistente de la creatividad ya que sobrepasa lo habitual (Anastasio,2020, pàg.33).

c. Flexibilidad. Es la habilidad de indagar soluciones en campos diferentes replanteándose o explicando nuevas ideas en situaciones problemáticas. Anastasio (2020) manifiesta que la flexibilidad es la habilidad para procesar ideas u objetos de muchas maneras a partir de un estímulo único. Es la habilidad para descartar las formas tradicionales de pensar y para explorar líneas diferentes”.

2.2.2.3. Enfoques de la creatividad.

Para poder abordar los enfoques de la creatividad tenemos que acudir al autor

(Alfonso, 2000)

a) Enfoque psicodinámico. - Aborda el aspecto psicológico de la creatividad considerando al origen de la creatividad en la mente misma del ser humano, el psicoanálisis otorgo elementos emocionales y motivacionales del proceso creativo

b) El enfoque socio-cultural. - En este enfoque su exponente y máximo autor Vygotsky plantea que la creatividad tiene que ver con la parte imaginativa del sujeto vinculando a la creatividad con la imaginación Vygotsky(1998) además considera “actividad creativa cualquier actividad humana cuyo resultado no es la reproducción de aquello que ha sucedido en la experiencia, sino la creación de nuevas formas o

actividades”.Pàg 56

c) El enfoque conductista. - El conductismo evito el estudio de fenómenos no observables para los conductistas no había necesidad de estudiar u observar a la imaginación.

d) En enfoque diferencial. - En este enfoque se buscaba elaborar test para poder ubicar sujetos creativos que demandaba en ese momento la sociedad y la lucha que tenían los bloques económicos norteamericano y soviético.

2.2.2.4. *Relación entre muppets y creatividad*

Los muppets constituyen un medio practico como un recurso didáctico para conseguir el desarrollo de habilidades que permitan al niño comprender las ideas familiarizarse con ellas e ir mas allá haciendo que su mente pueda crear ideas nuevas, sirviendo como un estímulo para traer consigo el desarrollo de la creatividad.

Al respecto Rodriguez y Castillo (2018) manifiestan que los docentes son los llamados a que a través de la enseñanza y aprendizaje con el uso de los muppets , esta se convierta en un ente creativo con dinamismo , modelador e integrador de la practica pedagógica, propiciando ambientes adecuados para que los niñas puedan ir mas allá de las ideas planteadas en clase, sino que también puedan interiorizar dichos aprendizajes y procesarlos y crear nuevas ideas a soluciones a las actividades propuestas en clase.

III. HIPÓTESIS

Hi: El uso de los muppets produce efectos significativos en el desarrollo de la creatividad en los niños de la institución educativa N° 501 Nuestra Señora de la Medalla Milagrosa, Sullana, 2021.

Ho: El uso de los muppets no produce efectos significativos en el desarrollo de la creatividad en los niños de la institución educativa N° 501 Nuestra Señora de la Medalla Milagrosa, Sullana, 2021.

IV. METODOLOGÍA

4.1. Diseño de la investigación

4.1.1. Tipo de estudio

La presente investigación usó una metodología de tipo cuantitativa. Al respecto Hernández et al. (2014) citado por Domínguez (2019) manifiesta que la investigación cuantitativa se generará a partir del procesamiento de datos numéricos que se recogen y se deducen sobre las variables que son formuladas previamente.

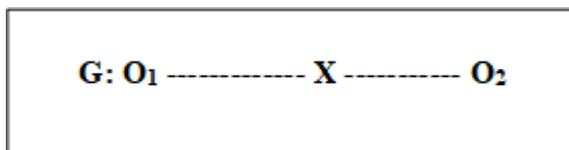
4.1.2. Nivel de investigación

El nivel de la investigación es explicativo puesto que se utiliza para poder describir la realidad de las situaciones que se encuentran en eventos, grupos o comunidad que se está abordando en el cual se pretenda analizar. Carhuancho et al. (2019) manifiesta que el nivel explicativo es el proceso en donde se evidencia que el investigador de manera concreta sustentará la situación preocupante, precisará el contexto e identificará las necesidades, lo que le permitirá desarrollar la intención de la investigación” (p.21)

4.1.3. Diseño de investigación

El diseño de investigación es pre- experimental con un pre test y post test Al respecto (Vásquez, 2016) menciona que en los estudios de diseño pre experimental el investigador desea comprobar los efectos de una intervención específica, en este caso el investigador tiene un papel activo, se enfoca a trabajar en un solo grupo cuyo grado de control es mínimo, para evaluarlos mediante una post prueba o post prueba.

El diseño de investigación se diagrama de la manera siguiente:



Dónde:

Gu: Grupo único

O₁: Lista de cotejo de creatividad (pre test)

x: Programa de dramatización.

O₂: Lista de cotejo de creatividad (post test)

4.2. Población y muestra

4.2.1. Población

La población de estudio está conformada por 100 niños de la Institución Educativa 501 Nuestra Señora de la Medalla Milagrosa- ubicados en la ciudad de Sullana. Conjunto de “individuos” al que se refiere nuestra pregunta de estudio o respecto al cual se pretende concluir algo.

Respecto a la población Arias et al (2016), refieren que la población de estudio es un conjunto de casos, definido, limitado y accesible, que formará el referente para la elección de la muestra que cumple con una serie de criterios predeterminados.

Tabla 1

Distribución de la población de la I.E. 501 Nuestra Señora de la Medalla Milagrosa

TURNNO	AULA	NIÑAS	NIÑOS	TOTAL
Mañana	3 años	15	15	30
Y	4 años	21	9	30
Tarde	5 años	10	15	25

Nota. *Nómina de matrícula de la I.E.I. 501 Nuestra Señora de la Medalla Milagrosa*

4.2.2. Criterios de inclusión y exclusión

Inclusión

- Niños y niñas que hayan cumplido los 5 años de edad.
- Niños que se encuentran en la nómina de matrícula del aula leales
- Niños y niñas cuyos padres han firmado el consentimiento informado.

Exclusión

- Niños cuyos padres no han firmado el consentimiento informado.
- Niños y niñas con tres faltas a las actividades del programa.
- Niños y niñas de 3 y 4 años de edad.

4.2.3. Muestra

En este estudio la muestra la conformaron 25 niños que corresponden al aula de 5 años de la I.E.I. 501 Nuestra Señora de la Medalla Milagrosa. Rodríguez y Barrera (2015), señalan que esta es un subconjunto de la población o universo con características que interesan estudiar al investigador.

Tabla 2

Distribución de la muestra de niños de 5 años de I.E.I. N° 502. Sullana

Nombre del Aula	Turno	H	M	T
5 años	Mañana	15	10	25
TOTAL				25

Fuente: Nómina de matrícula de la I.E.I. 501 Nuestra Señora de la Medalla Milagrosa

4.2.4. Técnica de muestreo

Para elegir la muestra de estudio se hizo mediante procedimiento no probabilístico por conveniencia. Otzen y Manterola (2017), señalan que esta técnica de muestreo permite seleccionar sujetos de una población, de acuerdo al criterio del investigador, con características de interés para investigador y que por su acceso permiten el logro de los objetivos.

4.3. Definición y operacionalización de las variables e indicadores

Tabla 3

Matriz de operacionalización de las variables e indicadores

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicador	Ítems	Escala de medición
Variable independiente: Los Muppets	Los muppets son un tipo de marionetas de tela creadas por Jim Herson, que están dotados de gran dinámica, lo más importante es la cabeza del títere donde precisamente la mano del titiritero esta insertada para generar movimientos en la boca. (Rodriguez et al.,2018)	Los Muppets son un tipo de títere con boca grande que será utilizado como recurso para estimular la creatividad en los niños y niñas que conformaran la muestra de estudio.	Escenificación	Estado de ánimo.	Expresa estados de ánimo al manipular el títere muppets (Tristeza, odio, alegría, desánimo, etc.).	Ordinal Si No
				Señalización de objetos y personajes.	Representa personajes utilizando el titere muppets	
				Pensamiento y dialogo	Expresa sus pensamientos y diálogos utilizando el titere muppets.	
				Realiza diferentes ejercicios.		
			Entonación	Modulación y tono de voz	Entona y modula la voz Adapta su voz al muppets.	
				Lenguaje coloquial		

		Utiliza vocabulario de uso frecuente para su muppet. Incrementa palabras a su vocabulario a través del uso del muppets.	
motivación.	Llama la Atención los títeres mejorando su creatividad e imaginación	Motiva a los niños Capta su atención Genera imagiacion	
Fluidez	Produce nuevas ideas.	Crea historias orales. Crea diálogos espontáneos.	Escala ordinal

Variable dependiente:
La creatividad

Palacios y Ruiz (2019) La variable creatividad define a la creatividad se a trabajada a través de como la generación de la técnica de observación innovados conceptos e con el instrumento de ideas o de asociaciones lista de cotejo que nuevas entre conceptos e consiste de 7 ítems que se ideas que producen aplicara antes del inicio soluciones con de la investigación originalidad.

denominado como test y este mismo instrumento se aplicara después de haber concluido con el proceso experimental denominado como pos-test.

Originalidad

Crea personajes originales.

Explora los muppets y crea a partir de ellos.

Elige libremente los personajes que puede interpretar su muppets

Agilidad

Cambia los finales a los cuentos tradicionales haciendo uso de los muppets.

Flexibilidad

Propone soluciones

Da soluciones novedosas a situaciones

Nuevas ideas.

problemáticas planteadas a través de los muppets.

Fuente : Elaboración propia

4.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

4.4.1. Técnicas de recolección de información

La investigación utilizó la técnica de recolección de datos denominada observación. Al respecto Tamayo (2019) manifiesta que el investigador corrobora la información que ha tomado de otros de primera fuente, ya sea de testimonios escritos y orales de un determinado grupo.

4.4.2. Instrumentos de recolección de información

De acuerdo a los objetivos de la investigación se utilizó como instrumento la lista de cotejo para evaluar la variable.

UAEH (2019) define a la lista de cotejo como un instrumento estructurado, que contiene una lista de criterios o desempeños de evaluación establecidos, en los cuales únicamente se califica la presencia o ausencia de estos mediante una escala dicotómica, es decir que acepta solo dos alternativas: si, no; lo logra, o no lo logra, presente o ausente, etc. Sirve para evaluar tareas, acciones, procesos, productos de aprendizaje, o conductas. Se considera un instrumento de evaluación, dentro de los procedimientos de observación.

Para intervalos la variable se tendrá en cuenta los siguientes parámetros:

Tabla 4

Baremo

Calificativo	Nivel	Rango
AD	Logro destacado	(15-20)
A	Logro previsto	(10-14)
B	Proceso	(5-9)
C	Inicio	(0 -4)

Fuente. Elaboración propia

4.4.2.1. Validez del instrumento.

Robles y Rojas (2015) señalan que la validez mediante el juicio de expertos consiste en pedir opinión a diferentes personas sobre la valoración de un instrumento, opinión respecto a aspectos como relación entre la definición de la variable, sus dimensiones e indicadores. Desde el aspecto metodológico se constituye en un indicador de validez de contenido del instrumento para recoger información.

En esta investigación la validación estuvo a cargo de tres profesionales con gran experticia en el campo de la investigación, los mismos que emitieron una valoración favorable para la aplicación del instrumento.

Tabla 5

Validación por juicio de expertos

Experto	Grado	Especialidad	Conclusión
Tania Valdiviezo Vera.	Lic.	Nivel primario Investigador	Aplicable
Javier Espinoza Zapata.	Lic.	Nivel secundario Investigador	Aplicable
Miriam Araceli Olaya Oviedo	Lic-	Nivel inicial.	Aplicable

Nota. *Elaboración propia*

4.3.1.1. Confiabilidad del instrumento

En este estudio la confiabilidad del instrumento se realizó mediante el Alfa de Cronbach que muestra la correlación interna de los ítems. En este sentido Romero (2020), señala que el “Alfa de Cronbach es un coeficiente que sirve para medir la fiabilidad de una escala de medida” (p.38).

Al someter la lista de cotejo a la prueba de confiabilidad de Alfa de Cronbach se obtuvo un valor $\alpha = 0.92$, lo que permitió concluir que el instrumento tiene una

confiabilidad alta habiendo buena consistencia interna entre los ítems del instrumento.

4.4. Plan de análisis

Hernández et. al (2014), señala que el análisis de datos es la realización de las operaciones a las que el investigador somete los datos con la finalidad de alcanzar los objetivos del estudio. (p.125).

Para el análisis e interpretación de los resultados se utilizó procedimientos de estadística descriptiva e inferencial. Se utilizó estadística descriptiva para describir los datos recopilados de la variable en estudio. Para lo cual se hizo uso de la herramienta estadística al Excel para la elaboración de tablas y gráficos y SPSS V.20. Los procedimientos seguidos fueron los siguientes:

Primero, se elaboró la base de datos en Excel para registrar las puntuaciones obtenidas por cada niño en la lista de cotejo. Se agrupo lo ítems por dimensiones y se recodificó teniendo en cuenta los baremos.

Segundo, se hizo el cálculo de frecuencias absolutas y relativas, y se presentaron en tablas de distribución de frecuencias y gráficos de columnas. Estos se elaboraron teniendo en cuenta los objetivos del estudio.

Tercero, se hizo el análisis cuantitativo, mediante estadísticos descriptivos. Para la contrastación de hipótesis se realizó la Prueba de rangos de Wilcoxon para demostrar la aceptación o rechazo de hipótesis.

Cuarto, se interpretó los resultados, teniendo en cuenta el significado y la explicación de los valores más significativos de cada una de las tablas y gráficos.

4.4.1. Procedimiento

- Se presentó una carta a la directora de la I.E.I. N° 502 de Sullana, quien aceptó la realización de la investigación.
- Se solicitó a 3 expertos que validen el instrumento.
- Se aplicó la prueba piloto a un grupo de 25 niños para medir la confiabilidad del instrumento.
- Luego se coordinó con la docente de aula de 5 años para poder aplicar el pre test.

Desarrollo el Pre test

- Se aplicó el pre test entre el 20 del mes de octubre hasta el 22 del mismo mes, en un promedio de 15 minutos por niño.
- Luego se aplicaron 10 sesiones de aprendizaje en las que se utilizó los muppets para favorecer la creatividad.
- Para el desarrollo de cada sesión se utilizó 30 minutos.

Desarrollo el Post test

- El post test se aplicó desde el 17 del mes de noviembre hasta el 19 del mismo mes. El tiempo promedio de aplicación por cada niño fue de 15 minutos.
- Se aplicó 10 sesiones Tuvo inicio el 25 del mes octubre y terminó el 11 de noviembre de 2021.
- Luego de ello, se procedió a aplicar el post test a los 25 niños del aula 5 años “A” el tiempo para evaluar a cada niño fue de 45 minutos.
- Como parte final los datos obtenidos del pre test y post test se procedieron a comparar utilizando métodos estadísticos para poder obtener los resultados finales.

4.5. Matriz de consistencia

Tabla 6

Matriz de consistencia

Titulo	Enunciado del problema	Objetivos	Hipótesis	Metodología
<p>“Los Muppets en la creatividad de los niños de la institución educativa 501 nuestra señora de la medalla milagrosa-sullana-2021”</p>	<p>¿De qué manera el uso de los Muppets mejora la creatividad en los niños de la Institución Educativa N° 501 Nuestra Señora de la Medalla Milagrosa, Sullana-2021?</p>	<p>Objetivo General:</p> <p>Determinar de que manera el uso de los Muppets en la mejora la creatividad en los niños de la Institución Educativa N° 501 Nuestra Señora de la Medalla Milagrosa, Sullana-2021</p> <p>Objetivos específicos:</p> <p>Identificar el nivel de la Creatividad en los niños de la Institución</p>	<p>H1: El uso de los títeres Muppets produce efectos significativo en el desarrollo de la creatividad en los niños de la institución educativa N° 501 Nuestra Señora de la Medalla Milagrosa, Sullana-2021.</p> <p>H0: Los muppets no influyen significativamente</p>	<p>Tipo: Cuantitativo.</p> <p>Nivel: Explicativo</p> <p>Diseño: Pre experimental con pre test y pos test con un solo grupo.</p> <p>Población: Conformada por 100 niños y niñas a nivel de la I.E.I N° 501 Nuestra Señora de la Medalla Milagrosa, Sullana-2021</p>

<p>Educativa Inicial N° 501 Nuestra Señora de la Medalla Milagrosa, Sullana-2021 antes del uso de los mappets.</p>	<p>en el desarrollo de la creatividad en la dimensión originalidad en los niños de la Institución</p>	<p>Muestra : 25 niños de 5 años de la I.E.I N° 501 Nuestra Señora de la Medalla Milagrosa, Sullana-2021</p>
<p>Aplicar los muppets para desarrollar la Creatividad en los niños de la Institución</p>	<p>Educativa Inicial N° 501 Nuestra Señora de la Medalla Milagrosa, Sullana-2021</p>	<p>Vi: Muppets Vd: Creatividad</p>
<p>Educativa Inicial N° 501 Nuestra Señora de la Medalla Milagrosa, Sullana- 2021</p>	<p>Los muppets influyen significativamente en el desarrollo de la Creatividad en la dimensión fluidez en los niños de la Institución</p>	<p>Técnica: Observación</p>
<p>Examinar el nivel de creatividad de los niños de la Institución</p>	<p>Educativa Inicial N° 501 Nuestra Señora de la Medalla Milagrosa, Sullana-2021</p>	<p>Instrumento: Lista de cotejo.</p>
<p>Educativa Inicial N° 501 Nuestra Señora de la Medalla Milagrosa,Sullana-2021, despues de la aplicación de los Muppets.</p>	<p>Los muppets influyen significativamente en el desarrollo de</p>	<p>Análisis de la información: Se uso el programa Excel-2016, y la prueba de rango con signos de Wilcoxon, para</p>

<p>Comparar el nivel de creatividad en los niños de la Institución Educativa Inicial N° 501 Nuestra Señora de la Medalla Milagrosa, Sullana-2021, antes y después de la aplicación de los Muppets.</p>	<p>la Creatividad en la dimensión flexibilidad en los niños de la Institución Educativa Inicial N° 501 Nuestra Señora de la Medalla Milagrosa Sullana-2021.</p>	<p>luego proceder a la interpretación de resultados mediante tablas y figuras. Principio ético: Derecho a estar informado y libre participación.</p>
--	---	---

Fuente: Elaboración propia

4.6. Principios éticos

En la realización de la investigación se consideró el Código de ética para la investigación Versión 003 de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote - ULADECH católica, se tuvo en cuenta los siguientes principios que guiaron la investigación:

Protección de la persona: Este principio garantiza la protección de la identidad de cada uno de los niños que participan del estudio, por esta razón en los instrumentos no se registró los datos del niño, sino se utilizarán códigos para identificarlos.

Libre participación y derecho a estar informado: Se informó a los padres de los niños que intervienen en la investigación sobre los propósitos y fines del estudio, además se dio libre elección para participar en el estudio por voluntad propia, razón por la cual firmaron consentimiento informado. Al respecto la investigadora da cuenta de la confidencialidad de los datos recogidos, respetando la privacidad de la información que suministre la aplicación del instrumento.

Beneficencia y no-maleficencia: Para garantizar la confianza entre el investigador e investigados, la actitud y conducta de los que participan en la investigación fue alturada y de buen trato, ofreciendo a los niños mejores oportunidades de aprender, recibiendo un trato igualitario y personalizado de acuerdo a sus necesidades e intereses.

V. RESULTADOS

5.1.1. Resultados

5.1.1.1. Objetivo específico 1. Identificar el nivel de la Creatividad en los niños de la Institución Educativa Inicial N° 501 Nuestra Señora de la Medalla Milagrosa, Sullana-2021 antes del uso de los mappets.

Tabla 7

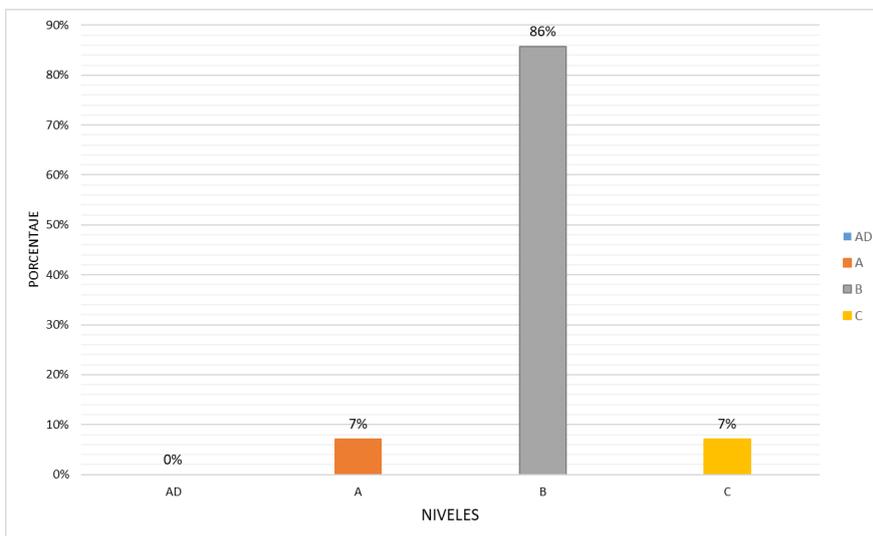
Nivel de creatividad obtenida en el pre test

NIVELES	fi	%
AD	0	0%
A	2	7%
B	24	86%
C	2	7%
Total	28	100%

Fuente. Instrumento de recolección de datos.

Gráfico 1

Gráfico de barras Nivel de creatividad obtenida en el pre test



Fuente: Tabla 3

En la tabla 3 y figura 1, en relación al nivel de creatividad en los niños de la Institución Educativa Inicial N° 501 Nuestra Señora de la Medalla Milagrosa, Sullana-

2021, el pre test muestra los siguientes resultados: el 0% obtuvieron un nivel “AD” de logro destacado, el 7% el nivel “A” de logro previsto, el 86% el nivel “B” en proceso y el 7% obtuvieron un nivel “C” en inicio respecto al nivel de creatividad. Por lo que se concluye que la mayoría de niños se encuentran en el nivel proceso, al aplicar el pre test.

5.1.1.2. Objetivo específico 2. Aplicar los muppets para desarrollar la Creatividad en los niños de la Institución Educativa Inicial N° 501 Nuestra Señora de la Medalla Milagrosa, Sullana- 2021.

Tabla 8

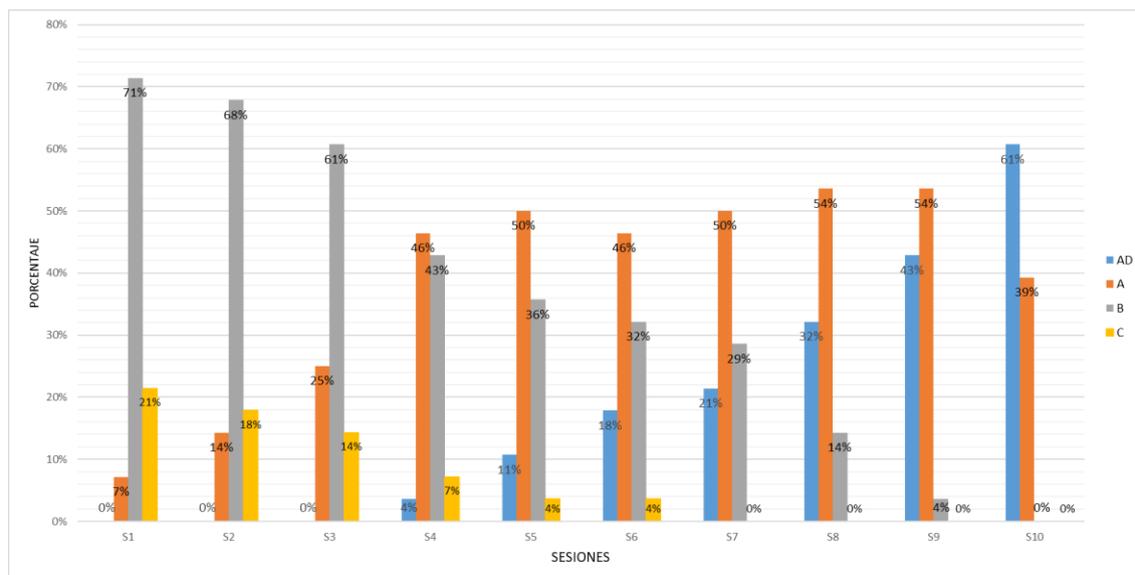
Nivel de creatividad obtenida en las sesiones de aprendizaje.

	S1		S2		S3		S4		S5		S6		S7		S8		S9		S10	
NIVELES	Fi	%	fi	%																
AD	0	0	0	0	0	0	1	4	3	11	5	18	6	21	9	32	12	43	17	61
A	2	7	4	14	7	25	13	46	14	50	13	46	14	50	15	54	15	54	11	39
B	20	71	19	68	17	61	12	43	10	36	9	32	8	29	4	14	1	4	0	0
C	6	21	5	18	4	14	2	7	1	4	1	4	0	0	0	0	0	0	0	0
TOTAL	28	100	28	100	28	100	28	100	28	100	28	100	28	100	28	100	28	100	28	100

Fuente. Datos obtenidos de la aplicación de las 10 sesiones de aprendizaje.

Gráfico 2

Gráfico de barras Nivel de creatividad obtenida en las sesiones de aprendizaje.



Fuente. Tabla 5.

En la tabla 4 y figura 2 con respecto a desarrollo de actividades aplicando 10 sesiones de aprendizaje haciendo uso de los Muppets en los niños de la Institución Educativa Inicial N° 501 Nuestra Señora de la Medalla Milagrosa, Sullana-2021. Los resultados evidencian que a partir de la sesión N° 6 se puede observar que el 18% se encontró en nivel AD de logro destacado, el 46% se encontró en nivel A de logro previsto; por lado tenemos la Sesión N° 10 en donde se puede observar 61% se encontró en nivel AD de logro destacado, el 39% se encontró en nivel A de logro previsto. Por lo que se concluye que con forme se han ido realizando las sesiones el aprendizaje se logra evidenciar que el nivel de logro destacado y logro previsto tuvo significancia con respeto a la variable.

5.1.1.3. Objetivo específico 3. Examinar el nivel de creatividad de los niños de la Institución Educativa Inicial N° 501 Nuestra Señora de la Medalla Milagrosa, Sullana-2021, después de la aplicación de los Muppets.

Tabla 9

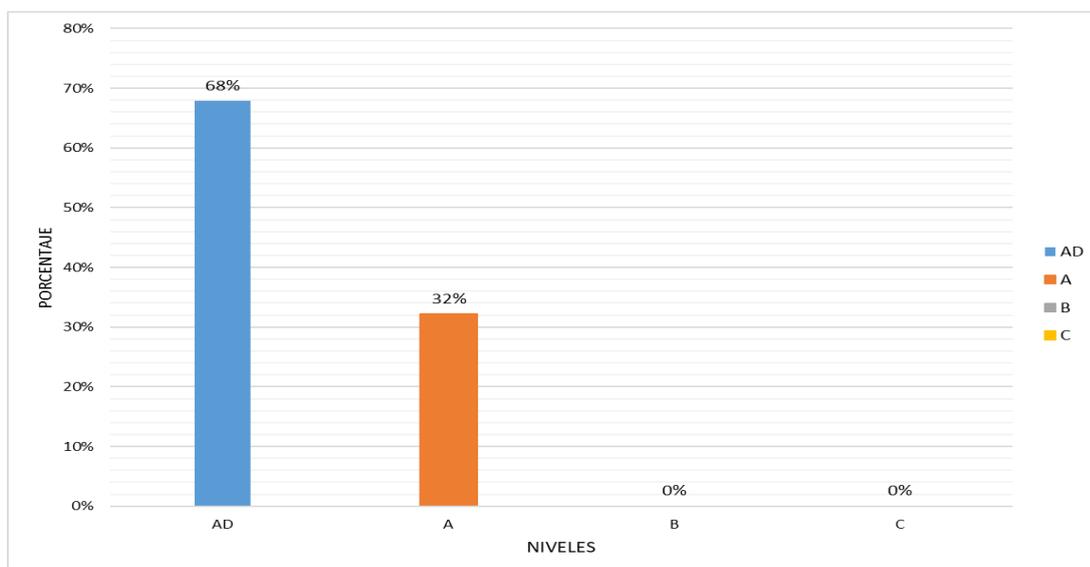
Nivel de creatividad obtenida en el pos test

NIVELES	fi	%
AD	19	68%
A	9	32%
B	0	0%
C	0	0%
Total	28	100%

Fuente. Instrumento de recolección de datos

Gráfico 3

Gráfico de barras Nivel de creatividad obtenida en el pos test



Fuente. Tabla 5

La tabla 5 y figura 3, con relación al nivel de creatividad en los niños de la Institución Educativa Inicial N° 501 Nuestra Señora de la Medalla Milagrosa, Sullana-2021.; con la aplicación del post test; los resultados obtenidos en la muestra evidencian que el 68% obtuvieron un nivel “AD” de logro destacado, el 32% obtuvieron un nivel “A” de logro previsto y el 0% obtuvieron el nivel “B” en proceso y “C” en inicio. Por lo que se concluye que la mayoría de los niños estudiantes presenta un alto nivel en de la creatividad después de aplicar la propuesta centrada en el Muppets.

5.1.1.4. Objetivo específico 4. Comparar el nivel de creatividad en los niños de la Institución Educativa Inicial N° 501 Nuestra Señora de la Medalla Milagrosa, Sullana-2021, antes y después de la aplicación de los Muppets.

Tabla 10

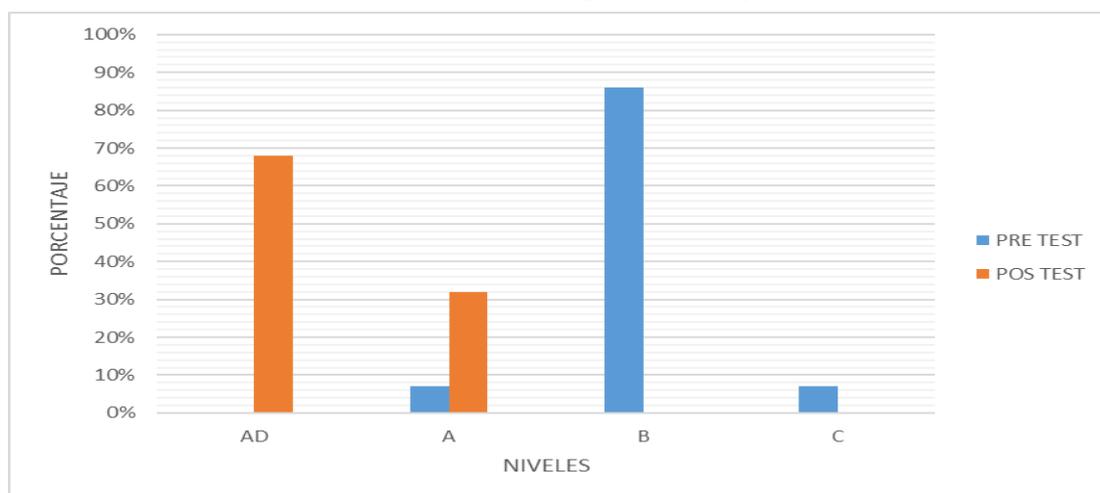
Nivel de creatividad en el pre test y el post test

NIVELES	PRE TEST		POS TEST	
	fi	%	fi	%
AD	0	0%	19	68%
A	2	7%	9	32%
B	24	86%	0	0%
C	2	7%	0	0%
Total	28	100%	28	100%

Fuente. Instrumento de recolección de datos

Gráfico 4

Gráfico de barras Nivel de creatividad en el pre test y el post test



Fuente. Tabla 6.

La tabla 6 y figura 4, referente a la aplicación del pre test; el 7% de obtuvieron un nivel “A” de logro previsto, el 86% obtuvieron un nivel “B” en proceso y el 7% obtuvieron un nivel “C” en inicio. Y con relación al post test obtuvo como resultados: el 68% obtuvieron un nivel “AD” de logro destacado, el 32% obtuvieron un nivel “A” de logro previsto y el 0% obtuvieron un nivel “B” en proceso y nivel “C” en inicio, es decir los resultados fueron a favor del post test con relación al Muppets como estrategia utilizada para mejorar la creatividad en los niños. En conclusión, los resultados demuestran que la aplicación del Muppets ayuda de manera considerable a mejorar la creatividad de los niños,

donde además aprendieron a poder interactuar con los demás.

5.1.1.5. Objetivo General. Determinar de qué manera el uso de los Muppets en la mejora la creatividad en los niños de la Institución Educativa N° 501 Nuestra Señora de la Medalla Milagrosa, Sullana-2021.

La prueba estadística de rangos con signos de Wilcoxon para muestras relacionadas, se obtuvo un estadístico de prueba ($Z=-4.645$) y un valor $p=0.000$ que es menor al nivel de significancia ($\alpha=0.05$), entonces se rechaza la hipótesis nula, y se acepta de hipótesis del investigador, demostrando que existe evidencia estadística suficiente para concluir que el uso de los muppets mejora significativamente el desarrollo del nivel de creatividad en los niños de la I.E. 501 Nuestra señora de la Medalla Milagrosa, 2021.

5.1.2. Resultados inferenciales

En la presente investigación se formuló la hipótesis general con la finalidad de comprobar si el uso de los títeres Muppets produce efectos significativos en el desarrollo de la creatividad en los niños de la institución educativa N°.501 Nuestra Señora de la Medalla Milagrosa, Sullana-2021.

De tal modo, se llevó a cabo la prueba de normalidad, lo cual para el resultado se utilizó la estadística no paramétrica, por lo cual la muestra de estudio y las características conllevo a realizar la prueba de Wilcoxon y así se realice la comparación de medias utilizando el programa de SPSS Vs 25.

- H_1 : El uso de los títeres Muppets produce efectos significativos en el desarrollo de la creatividad en los niños de la institución educativa N°.501 Nuestra Señora de la Medalla Milagrosa, Sullana-2021.

- H_0 : El uso de los títeres Muppets no produce efectos significativos en el desarrollo de la creatividad en los niños de la institución educativa N°.501 Nuestra Señora de la Medalla Milagrosa, Sullana-2021.

a) Nivel de significancia

Confianza 95%

Significancia 0.05

5.1.2.1. Prueba de normalidad

a) Planteamiento de hipótesis

-H₁: Los datos no tienen una distribución normal

-H₀: Los datos tienen una distribución normal

b) Nivel de significancia

Confianza 95%

Significancia 0.05

c) Prueba estadística a emplear

Se empleó la prueba de Shapiro-Wilk

Tabla 11

Prueba de normalidad

Pruebas de normalidad			
	Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.
PRE TEST	,773	28	,000
POS TEST	,681	28	,000

a. Corrección de la significación de Lilliefors

5.1.2.2. Criterio de decisión

Si $p \geq 0.05$ se acepta la H₀ y rechaza la H₁

Si $p < 0.05$ se rechaza la H₀ y acepta la H₁

5.1.2.3. Decisión y conclusión

La tabla 10, se muestra la prueba de normalidad con un grado de libertad de 28, menor a 50, por lo que se usa la prueba de Shapiro Wilk, se obtuvo que el valor de significancia es de 0,000; por lo consiguiente, se rechaza la H₀ y se acepta la H₁; se concluye

que los datos no tienen una distribución normal y que se usara una prueba de estadística no paramétrica. En tal sentido se empleará la prueba de Wilcoxon.

En la presente investigación se formuló la hipótesis general con la finalidad de comprobar si “el uso de los títeres Muppets produce efectos significativos en el desarrollo de la creatividad en los niños de la institución educativa N° 501 Nuestra Señora de la Medalla Milagrosa, Sullana-2021. De esta manera , se realizó la prueba con normalidad, en donde en los resultados se utilizó la estadística no paramétrica, lo que conllevó a usar la prueba de rangos con signo wilcoxon.

H1: El uso de los títeres Muppets produce efectos significativos en el desarrollo de la creatividad en los niños de la institución educativa N° 501 Nuestra Señora de la Medalla Milagrosa, Sullana-2021.

- a) H0: El uso de los títeres Muppets no produce efectos significativos en el desarrollo de la creatividad en los niños de la institución educativa N° 501 Nuestra Señora de la Medalla Milagrosa, Sullana-2021.
- b) Nivel de significancia: 0,005
- c) Estadístico de prueba: prueba Wilcoxon

Tabla 12

Prueba de rango de Wilcoxon

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

a. pos tes < pre tes
b. pos tes > pre tes
c. pos tes = pre tes

Tabla 13

Estadísticos de prueba de la hipótesis

Estadísticos de prueba^a	
	pos tes - pre tes
Z	-4,645 ^b
Sig. asintótica (bilateral)	,000

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

El valor de $p < 0,005$; por esa razón se acepta la prueba de hipótesis de la investigación ya que ello evidencia la mejora significativa del nivel de creatividad en los niños de la I.E. 501 Nuestra señora de la Medalla Milagrosa, después de aplicar el uso de los títeres Muppets.

5.2. Análisis de los resultados

El presente análisis iniciará con los objetivos específico para posteriormente llegar al objetivo general.

5.2.1. Objetivo específico N° 1.

Identificar el nivel de la Creatividad en los niños de la Institución Educativa Inicial N° 501 Nuestra Señora de la Medalla Milagrosa, Sullana-2021 antes del uso de los mappets. El resultado obtenido del nivel de creatividad obtenidos en el pre test se logró evidenciar en la muestra examinada que el porcentaje más elevado con 86% lo presenta el nivel “B” en proceso en los niños de la Institución Educativa Inicial N° 501 Nuestra Señora de la Medalla Milagrosa, Sullana-2021 en comparación a la variable de estudio.

Al comparar estos datos con la tesis de Gómez y Flores (2017) en su estudio titulada: “La influencia del módulo de los Muppets y títeres como recurso didáctico para mejorar el nivel de producción de cuentos infantiles en niños y niñas del tercer grado de educación

primaria de la Institución Educativa Simón Bolívar de la Ciudad de Moquegua año 2017”, quien obtuvo como resultado un nivel de aprendizaje en producción de textos en Logro destacado 52%, seguido en logro esperado 40%,

Al respecto la investigación se diferencia en la muestra que fue de 30 estudiantes a comparacion dela nuestra que fue de 22 niños, y son semejantes en cuanto a la mejora significativa posterior a la aplicación de los muppets en el logro destacadp y logro esperado.

Benavides (2022) manifiesta que la creatividad se basa en el uso de habilidadesy conocimientos que llevan a la construccion de complejidad cognitiva, experimentando posibilidades en la busqueda de valiosos resultados , creciendo asi tanto la habilidades como el conocimiento.

5.2.2. *Objetivo específico N° 2.*

Aplicar los muppets para desarrollar la Creatividad en los niños de la Institución Educativa Inicial N° 501 Nuestra Señora de la Medalla Milagrosa, Sullana- 2021.los resultados evidencian que a partir de la sesión 6 el 46% se encontró en nivel A de logro previsto, 18% se encontró en nivel AD de logro destacado, y posteriormente la Sesión 10 en donde se puede observar 61% se encontró en nivel AD de logro destacado, el 39% se encontró en nivel A de logro previsto.

Al comprar nuestra tesis con la investigación de Palacios y Ruiz (2019) titulada Diagnóstico de la creatividad de los niños de 4 años de la Institución Educativa Particular Rafaela de la PasiónVeintimilla – Castilla, 2019, en donde sus resultados El 50% de los niños tienen un nivel de creatividad de logro destacado, además en las dimensiones de la creatividad el 50% de los niños tienen un nivel de originalidad de logro previsto, asimismo el 50% de los niños tienen un nivel de elaboración en proceso, también se halló que el 64,3% de los niños presentan un nivel de logro previsto en el desarrollo de la fluidez.

El estudio de Palacios y Ruiz se diferencia en cuanto a nuestro estudio toda vez que no se aplicó ninguna estrategia didáctica para mejorar el nivel de creatividad, es decir no hubo un pre test ni post test, de igual manera la población utilizada fue de 14 niños a diferencia de la nuestra que fue de 22 niños.

Al respecto Palacios y Ruiz (2019) manifiestan que el docente creativo deberá respetar a los niños y sus necesidades lúdicas como un medio para acercarse a su entorno, así como incentivar y alentar a los niños a pensar de manera creativa, explorar, experimentar, contrastar o indagar en la búsqueda de nuevas respuestas a los problemas planteados, de esa manera el niño logrará adquirir nuevos conocimientos y pensamientos significativos .

5.2.3. Objetivo específico N° 3.

Examinar el nivel de creatividad de los niños de la Institución Educativa Inicial N° 501 Nuestra Señora de la Medalla Milagrosa, Sullana-2021, después de la aplicación de los Muppets. Los resultados en relación a la aplicación del post test; el 68% obtuvieron un nivel “AD” de logro destacado, el 32% obtuvieron un nivel “A” de logro previsto .

Al comparar nuestra tesis con Castillo (2021) “El desarrollo de la creatividad en los niños de cuatro años de la institución educativa 14799 Turicarami Ignacio Escudero– Provincia de Sullana – año 2019”. Los resultados En donde se obtuvo como resultados lo siguiente en el desarrollo de la creatividad la mayoría de estudiantes se encontró en el nivel de proceso con un 47%, en la dimensión Fluidez el mayor porcentaje fue el nivel de proceso con un 53%, en la dimensión flexibilidad la mayoría de estudiantes se encontró en nivel de proceso con un 42%, en la dimensión de originalidad el mayor porcentaje fue el nivel de proceso con un 47%.

En ese sentido la investigación de Castillo difiere de la nuestra en la muestra 19 niños, así como en el instrumento de recolección de datos que fue una guía de observación a diferencia del instrumento lista de cotejo que fue usada en la presente tesis, sin embargo,

no lograron mejorar el nivel de desarrollo de la creatividad por la falta de uso de estrategias como los muppets.

De lo expuesto Rubio y Jimenez (2021) manifiesta que el constructivismo es el conjunto de procedimientos y conceptos, cuyas articulaciones se encuentra en las ideas sobre el conocimiento y que transita entre la pedagogía, filosofía y psicología, en donde el conocimiento se construye con el contraste de conocimientos propios del ser humano.

5.2.2. *Objetivo específico 4.*

Comparar el nivel de creatividad en los niños de la Institución Educativa Inicial N° 501 Nuestra Señora de la Medalla Milagrosa, Sullana-2021, antes y después de la aplicación de los Muppets. Los resultados iniciales fueron 7% nivel “A” de logro previsto, el 86% obtuvieron un nivel “B” en proceso y el 7% obtuvieron un nivel “C” en inicio. Y con relación al post test el 68% obtuvieron un nivel “AD” de logro destacado, el 32% obtuvieron un nivel “A” de logro previsto y el 0% obtuvieron un nivel “B” en proceso y nivel “C” en inicio.

Al comparar nuestro estudio con la tesis de Sosa (2016) donde los resultados fueron desarrollo del juego SI 65% y NO 35%, creatividad SI 53.3% y NO 46.7%, Movimiento SI 56.3% y NO 43.8%, Construcción SI 47.9% y NO 52.1%. Luego se realizó un post test donde los resultados fueron los siguientes: Desarrollan los juegos SI 85.8% y NO 14.2%, creatividad SI 82.1% y NO 17.9%, movimientos SI 84.2%, NO 15.83%, construcción SI 82.5% y NO 17.

En ese sentido la investigación de Sosa se parece a la nuestra, toda vez que los niños posteriores al post test consiguieron una mejora significativa en cuanto a la variable creatividad, utilizando al igual que nosotros 10 sesiones de aprendizaje y una lista de cotejo para la recolección de los datos, pero una muestra superior de 30 estudiantes.

Al respecto Rodríguez y Castillo (2018) manifiesta que los títeres muppets son marionetas con bocas grandes y son objetos que pueden portar un bagaje de mensajes, no

solo en lo que transmitirán oralmente, sino en los detalles de la marioneta y de su aspecto general en la cual abarca y transmite momentos cotidianos, modelos de espacio y percepción.

5.2.3. Objetivo General.

Determinar de qué manera el uso de los Muppets en la mejora la creatividad en los niños de la Institución Educativa N° 501 Nuestra Señora de la Medalla Milagrosa, Sullana-2021. *Al respecto al vaciar los datos del pre test y post test de los niños de 05 años en los niños de la Institución Educativa Inicial N° 501 Nuestra Señora de la Medalla Milagrosa, Sullana-2021, se obtuvo como prueba estadística de rangos con signos de Wilcoxon para muestras relacionadas, se obtiene un estadístico de prueba ($Z=-4.645$) y un valor $p=0.000$ que es menor al nivel de significancia ($\alpha=0.05$), por lo tanto, se rechaza la hipótesis nula, se acepta la hipótesis del investigador.*

Al comparar los datos Rodríguez y Castillo (2018) en la investigación titulada: “la influencia del módulo de los muppets y títeres como recurso didáctico para mejorar el nivel de producción de cuentos infantiles en niños y niñas del tercer grado de educación primaria de la institución educativa simón bolívar de la ciudad de Moquegua año 2017” Se observó, que el p-valor obtenido es 0,012 menor al nivel de significancia (0,05) por lo que se rechazó la hipótesis nula , aceptando la hipótesis alterna que señala que existe diferencias en el aprendizaje entre el Grupo Control y el Grupo Experimental con un valor $t=-2,612$ y con una confianza de 95%.

Rodriguez y Castillo se diferencia de nuestra investigación no solo en la población, sino en su muestra que fue de 55 niños, asimismo utilizaron como instrumento de recolección de datos una encuesta, pero coinciden en afirmar que existe influencia significativa al usar los muppets como estrategia en la educación infantil todas vez que

logra el desarrollo en las destrezas y habilidades de los niños, así como contribuye a la mejora en la enseñanza y aprendizaje.

Al respecto Anastacio (2020) manifiesta que la creatividad es el accionar de las mentes de las personas en donde entra a tallar las competencias de las personas , para el desarrollo del mismo, en donde el pensamiento creativo del niño generara nuevas ideas y ayudará a superar los obstáculos o resolver problemas específicos.

VI. CONCLUSIONES

- En ese trabajo de investigación se determinó de qué manera el uso de los Muppets en la mejora la creatividad en los niños de la Institución Educativa N° 501 Nuestra Señora de la Medalla Milagrosa, Sullana-2021. En donde lo más importante fue la aplicación de las 10 sesiones de aprendizaje , porque consiguió en los niños asombro, alegría, entusiasmo, motivación . los resultados de la prueba de hipótesis demuestran que existe una relación entre la variable dependiente entre y la independiente que el p-valor obtenido es 0,000 menor al nivel de significancia $(\alpha=0.05)$, por lo que se rechazó la hipótesis nula , aceptando la hipótesis alterna , por consiguiente se concluye que los estudiantes presentan un alto nivel en de la creatividad después de aplicar la propuesta centrada en el Muppets.
- De acuerdo a los resultados se identificó el nivel de la Creatividad en los niños de la Institución Educativa Inicial N° 501 Nuestra Señora de la Medalla Milagrosa, Sullana-2021 antes del uso de los muppets, en donde se logró evidenciar que necesitaban estrategias en las sesiones de aprendizaje como los muppets para conseguir un aumento en el nivel de creatividad en los niños siendo que el mayor porcentaje se en contra en proceso con un 86%.
- En las sesiones de aprendizaje al aplicar los muppets para desarrollar la Creatividad en los niños de la Institución Educativa Inicial N° 501 Nuestra Señora de la Medalla Milagrosa, Sullana- 2021.se evidenció que a partir de la sesión 6 los niños obtuvieron un 46% ubicándose en el nivel A de logro previsto, 18% se encontró en nivel de logro destacado(AD), al avanzar con las sesiones en la Sesión 10 se observó que el 61% de estudiantes se encontró en nivel de logro destacado(AD), y el 39% se encontró en nivel A de logro previsto.

- De igual manera se examinó el nivel de creatividad de los niños de la Institución Educativa Inicial N° 501 Nuestra Señora de la Medalla Milagrosa, Sullana-2021, después de la aplicación de los Muppets. Siendo lo más importante que el 68% de niños obtuvieron un nivel “AD” de logro destacado, el 32% obtuvieron un nivel “A” de logro previsto, concluyendo con ello la importancia de la aplicación de estas estrategias que lograron conseguir el desarrollo del nivel de la creatividad en los niños.
- Al hacer un contraste con los resultados obtenidos del pre test y pos test y después de la aplicación de los muppets en donde lo más resaltante fue el cambio significativo luego de la aplicación de las sesiones en los niños de la Institución Educativa Inicial N° 501 Nuestra Señora de la Medalla Milagrosa, Sullana-2021, en donde los niños que el mayor porcentaje se encontraban en proceso lograron ubicarse en el nivel logro destacado.

VII. RECOMENDACIONES

a. Recomendaciones desde el punto de vista metodológico:

Realizar el estudio que considere dos grupos homogéneos (control y experimental) para determinar cuál es la diferencia entre ambos grupos. Además, se recomienda realizar una investigación en la que se relacione la variable con otras variables. De esta manera se tendrá una mejor comprensión de las diversas variables que intervienen en la creatividad.

b. Recomendaciones desde el punto de vista académico:

Se recomienda a la Universidad realizar con los estudiantes talleres sobre elaboración de instrumentos de evaluación (listas de cotejo, guías de observación, rúbricas, etc.) ya que ello permitirá a los estudiantes tener mejor claridad al momento de establecer criterios para el recojo de información en las investigaciones.

c. Recomendaciones desde el punto de vista práctico:

Se recomienda a los docentes incorporar, con mayor frecuencia, en la planificación de proyectos el desarrollo de competencias asociadas a la creatividad haciendo uso de diferentes lenguajes artísticos.

Referencias bibliográficas

- Anastacio Rivas, M. (2020). *El juego libre como estrategia didáctica para desarrollar la creatividad en los niños de 03 años de la Institución Educativa Particular Jesús Mi Buen pastor de Villa Pedregal Grande, Catacaos - 2018* [Tesis para optar el título profesional de licenciada en educación inicial ULADECH]. http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/17582/creatividad_juego_libre_Anastacio_Rivas_Maria_Irma.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Armas, G., Grandez, K., & Paima, J.(2020) *Talleres de títeres y su influencia en el desarrollo de la expresión oral de niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 304 “Gotitas de Amor” Pucallpa, 2018; 2018* [Tesis para optar el título profesional de licenciada en educación inicial-UNIVERSIDAD NACIONAL DE UCAYALI]. http://repositorio.unu.edu.pe/bitstream/handle/UNU/4392/UNU_EDUCACION-INICIAL_2020_TESIS_GIANNY-ARMAS_KATHERINE-GRANDEZ_JOCELYN-PAIMA.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Blandón, M. y González, T. (2017). *Uso Materiales didácticos en el proceso de aprendizaje, para el desarrollo de la creatividad en niños y niñas de II nivel “A” de Educación Inicial, turno matutino, escuela San Francisco del municipio de Matagalpa, durante el II semestre del año 2017.* [Para optar al título de Licenciada en Ciencias de la Educación en Pedagogía con mención en Educación Infantil UNAN – FAREM - MATAGALPA] <https://repositorio.unan.edu.ni/10091/1/6883.pdf>
- Benavides , E(2022). *Inteligencia emocional y la creatividad en estudiantes de 5 años del nivel inicial del distrito de Coishco, 2021.* [Tesis para obtener el grado académico de maestra en psicología educativa-Universidad Cesar Vallejo] <https://hdl.handle.net/20.500.12692/82596>
- Castillo, A.(2021) *“El desarrollo de la creatividad en los niños de cuatro años de la institución educativa 14799 Turicarami Ignacio Escudero– Provincia de Sullana – año 2019”* [trabajo de investigación para optar el grado académico de bachiller en educación - ULADECH] https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/27402/CREATIVIDAD_DESARROLLO_CASTILLO_%20SARANGO_%20ANA_%20FANEL%281%29.pdf?sequence=3&isAllowed=y

- Cárdenas, N., López, V., & Arias, C. (2018) Análisis de la relación entre creatividad, atención y rendimiento escolar en niños y niñas de más de 9 años en Colombia. *Psicogente*, 21(39), 75-87. <http://doi.org/10.17081/psico.21.39.2823>
- Díaz, Z.(2015) *El títere Muppet como estrategia metodológica para modificar conductas agresivas en niños y niñas de 3 a 4 años del nivel inicial del Centro Educación Inicial 31 de octubre de la ciudad de Otavalo, durante el año lectivo 2013-2014.*- [Trabajo de grado previo a la obtención del Título de Licenciada en Docencia en Educación Parvularia] <http://repositorio.utn.edu.ec/handle/123456789/4264>
- Fernández, A. P., & Díaz, P. (2003). La investigación cualitativa y la investigación cuantitativa. *Investigación Educativa*, 7(11), 72–91. <https://revistasinvestigacion.unmsm.edu.pe/index.php/educa/article/view/8162/7118>
- Guallasamín, G.,& Mosquera, K.(2020) *Análisis del desarrollo de la creatividad en niños de educación inicial II, del Centro Infantil “Abejitas Laboriosas” ubicada en Conocoto, año lectivo 2019-2020*[Trabajo de titulación, previo a la obtención del título de Licenciada en Educación mención Infantil ESPE] <http://repositorio.espe.edu.ec/xmlui/bitstream/handle/21000/24844/T-ESPE-044543.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Huamán Guerrero, C. & Sarmiento Gavilán, L.(2018). *Creatividad y desempeño docente de una Institución Educativa, Ocaña-Ayaicho, 2018.* [Tesis para obtener el grado académico de Maestro en administración de la Educación-UCV]https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/27634/huaman_gc.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Kröger, T. (2019). Puppet as a Pedagogical Tool: A Literature Review. *International Electronic Journal of Elementary Education*, 11(4), 393-401. <https://www.iejee.com/index.php/IEJEE/article/view/688>
- Padilla, L. (2017). *Guía didáctica para el desarrollo de la creatividad de aprendizaje interactivo Educación Inicial* .Universidad de Guayaquil. http://repositorio.ug.edu.ec/bitstream/redug/20725/1/Tesis_Mylene_Arias_Guerrero.pdf
- Sesento, L. (2017): “El constructivismo y su aplicación en el aula. Algunas consideraciones teórico-pedagógicas” *Revista Atlante: Cuadernos de Educación y Desarrollo* (junio 2017).<https://www.eumed.net/rev/atlante/2017/06/constructivismo-aula.html>
- Medina Sánchez, N., Velázquez Tejada, M. E., Alhuay-Quispe, J., & Aguirre Chávez, F. (2017). *La Creatividad en los Niños de Prescolar, un Reto de la Educación*

- Contemporánea. REICE. Revista Iberoamericana Sobre Calidad, Eficacia Y Cambio En Educación, 15(2). <https://doi.org/10.15366/reice2017.15.2.008>*
- Mercado, L., & Rivas, A. (2016). *Los títeres como herramienta pedagógica para favorecer la atención en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de primer grado matinal de la Institución Educativa 20 de enero sede Rita de Arrázola de Sincelejo* [Tesis de Magister en Educación con Énfasis en Didáctica y Currículo Universidad. Nicaragüense Martín Luther King Jr., Sincelejo]<https://cismilk.edu.co/Repositorio/TFM%20%202016%20-%202017/Adelma%20Rivas%20y%20Luis%20Mercado.pdf>
- Rubio , D. y Jimenez, J.(2021).Constructivismo y tecnologías en educación. Entre la innovación y el aprender a aprender. *Rev.hist.educ.latinoam. [online]. 2021, vol.23, n.36, pp.61-92. Epub Oct 20, 2021. ISSN 0122-7238. <https://doi.org/10.19053/01227238.12854>.*
- Rodríguez, J., Castillo, J. (2018) *La influencia del módulo de los muppets y títeres como recurso didáctico para mejorar el nivel de producción de cuentos infantiles en niños y niñas del tercer grado de educación primaria de la Institución Educativa Simón Bolívar de la Ciudad de Moquegua año 2017-univerdidad nacional san Agustín. [Para optar el grado académico de Bachiller en Educación UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN AGUSTÍN DE AREQUIPA]*<http://repositorio.unsa.edu.pe/bitstream/handle/UNSA/8365/EDCrogojm.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Nacional, U., & Revista, B. (2014). El títere como objeto educativo: propuestas de definición y tipologías. *Espacios En Blanco. Serie Indagaciones, 24(1), 0–0.*
- Palacios, Y. y Ruiz, R.(2019) *Diagnóstico de la creatividad de los niños de 4 años de la Institución Educativa Particular Rafaela de la Pasión Veintimilla – Castilla, 2019, [Para optar el título de licenciadas en educación especialidad educación inicial].*<https://repositorio.unp.edu.pe/bitstream/handle/UNP/2214/EDI-PAL-RUI-2019.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- UAEH. (2019). Catálogo de lista de cotejo. *Dirección de Educación Media Superior, 1–25.*[https://www.uaeh.edu.mx/division_academica/educacion media/docs/2019/listas-de-cotejo.pdf](https://www.uaeh.edu.mx/division_academica/educacion%20media/docs/2019/listas-de-cotejo.pdf)
- Vásquez, I. (2016). Tipos de estudio y métodos de investigación. *Gestiopolis, 1–12.* <https://nodo.ugto.mx/wp-content/uploads/2016/05/Tipos-de-estudio-y-métodos-de-investigación.pdf>

Vasquez, M. (2015). *Universidad Técnica Del Norte Facultad De Educación, Ciencia Y Tecnología.* 1–230.

<http://repositorio.utn.edu.ec/handle/123456789/10831><http://repositorio.utn.edu.ec/handle/123456789/4946><http://repositorio.utn.edu.ec/handle/123456789/4856>

Victor, V. (2009). La creatividad: conceptos. Métodos y aplicaciones. *Revista Iberoamericana de Educación,* 2, 1–11.

<https://rieoei.org/historico/expe/2751Vidal.pdf>

ANEXOS

1.- Instrumento

LISTA DE COTEJO VARIABLE CREATIVIDAD

NOMBRE Y APELLIDOS:

AULA:

EDAD:

FECHA:

OBSERVADOR O TESISISTA:

INDICACIÓN:

Lee atentamente cada ítem. luego marca con un aspa (x) según el logro del ítem que se presenta en el estudiante.

Dimensiones	Ítems	SI	NO
Fluidez	Crea historias para ser representadas con el muppets		
	Interactúa creando diálogos cortos de una historia o cuento.		
	Narra alguna anécdota personal a través del títere.		
Originalidad	Crea personajes con los muppets a partir de sus intereses.		
	Elige libremente el personaje que puede interpretar con los muppets.		
	Representa a través del dibujo los personajes que crea con los muppets		
Flexibilidad	Cambia los finales a los cuentos tradicionales haciendo uso de los muppets.		
	Da soluciones novedosas a situaciones problemáticas planteadas a través de los muppets		
	Crea canciones improvisando con los muppets.		
	Usa los muppets para crear nuevos personajes en los cuentos tradicionales		

2.- Validación de expertos

INFORME DE OPINIÓN DE EXPERTOS DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

I. DATOS GENERALES:

I.1. Apellidos y nombres del informante (Experto): DELIA ISABEL CASTILLO JIMENEZ

I.2. Grado Académico: MAGISTER

I.3. Profesión: DOCENTE

I.4. Institución donde labora: I.E 501 NUESTRA SEÑORA MEDALLA MILAGROSA

I.5. Cargo que desempeña: DOCENTE

I.6. Denominación del instrumento: LISTA DE COTEJO

I.7. Autor del instrumento: SULLY FLORES ESPINOZA

I.8. Carrera: docencia

II. VALIDACIÓN:

Ítems correspondientes al Instrumento 1

N° de ítem	Validez de contenido		Validez de constructo		Validez de criterio		Observaciones
	El ítem corresponde a alguna dimensión de la variable		El ítem contribuye a medir el indicador planteado		El ítem permite clasificar a los sujetos en las categorías establecidas		
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Dimensión 1: FLUIDEZ							
Elabora y verbaliza como creo el títeres Muppett.	X		X		X		
Manipulación de los títeres.	X		X		X		
Dialoga de manera espontánea a través del Muppetts	X		X		X		

Dimensión 2: FLEXIBILIDAD							
Opina libremente ante la elección del Muppets	X		X		X		
Explora los materiales Muppett	X		X		X		
Dimensión 3: ORIGINALIDAD							
Representa ideas haciendo uso de los Muppett	X		X		X		
Construye creativamente con los materiales que se le da su Muppets	X		X		X		

Otras observaciones generales:

El instrumento no presenta ninguna observación



Firma

Mg. DELIA ISABEL CASTILLO JIMENEZ

DNI N° 44494787

Nota: se adjunta el proyecto de investigación

INFORME DE OPINIÓN DE EXPERTOS DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

III. DATOS GENERALES:

1.1. Apellidos y nombres del informante (Experto): Miriam Araceli Olaya Oviedo

III.1. Grado Académico: Licenciado en Educación

III.2. Profesión: DOCENTE

III.3. Institución donde labora: I.E. 511 Dulce Corazón de María

III.4. Cargo que desempeña: DOCENTE

III.5. Denominación del instrumento: LISTA DE COTEJO

III.6. Autor del instrumento: SULLY FLORES ESPINOZA

III.7. Carrera: Educación Inicial

IV. VALIDACIÓN:

Ítems correspondientes al Instrumento 1

N° de ítem	Validez de contenido		Validez de constructo		Validez de criterio		Observaciones
	El ítem corresponde a alguna dimensión de la variable		El ítem contribuye a medir el indicador planteado		El ítem permite clasificar a los sujetos en las categorías establecidas		
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Dimensión 1: FLUIDEZ							
Elabora y verbaliza como creo el títeres Muppett.	X		X		X		
Manipulación de los títeres.	X		X		X		
Dialoga de manera espontánea a través del Muppetts	X		X		X		

Dimensión 2: FLEXIBILIDAD							
Opina libremente ante la elección del Muppets	X		X		X		
Explora los materiales Muppett	X		X		X		
Dimensión 3: ORIGINALIDAD							
Representa ideas haciendo uso de los Muppett	X		X		X		
Construye creativamente con los materiales que se le da su Muppets	X		X		X		

Otras observaciones generales:

El instrumento no presenta ninguna observación



Firma

Miriam Araceli Olaya Oviedo

DNI N° 40525431

Nota: se adjunta el proyecto de investigación

INFORME DE OPINIÓN DE EXPERTOS DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

V. DATOS GENERALES:

1.2. Apellidos y nombres del informante (Experto): Javier Espinoza Zapata

V.1. Grado Académico: Licenciado en Educación

V.2. Profesión: DOCENTE

V.3. Institución donde labora: Fe y Alegría N° 18

V.4. Cargo que desempeña: Sub director

V.5. Denominación del instrumento: LISTA DE COTEJO

V.6. Autor del instrumento: SULLY FLORES ESPINOZA

V.7. Carrera: Educación Inicial

VI. VALIDACIÓN:

Ítems correspondientes al Instrumento 1

N° de ítem	Validez de contenido		Validez de constructo		Validez de criterio		Observaciones
	El ítem corresponde a alguna dimensión de la variable		El ítem contribuye a medir el indicador planteado		El ítem permite clasificar a los sujetos en las categorías establecidas		
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Dimensión 1: FLUIDEZ							
Elabora y verbaliza como creo el títeres Muppett.	X		X		X		
Manipulación de los títeres.	X		X		X		
Dialoga de manera espontánea a través del Muppets	X		X		X		
Dimensión 2: FLEXIBILIDAD							

Opina libremente ante la elección del Muppets	X		X		X		
Explora los materiales Muppett	X		X		X		
Dimensión 3: ORIGINALIDAD							
Representa ideas haciendo uso de los Muppett	X		X		X		
Construye creativamente con los materiales que se le da su Muppets	X		X		X		

Otras observaciones generales:

El instrumento no presenta ninguna observación

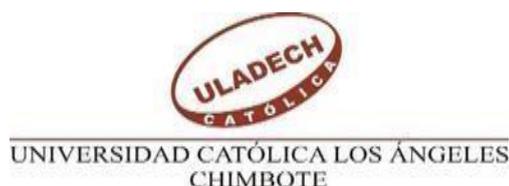
Firma

Javier Espinoza Zapata

DNI N° ° 03670688

Nota: se adjunta el proyecto de investigación

3.- Consentimiento informado de padres de familia



PROTOCOLO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA PARTICIPAR EN UN ESTUDIO DE INVESTIGACIÓN

(PADRES)

(Educación Inicial)

Título del estudio: LOS MUPPETS EN LA CREATIVIDAD DE LOS NIÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA 501 NUESTRA SEÑORA DE LA MEDALLA MILAGROSA-SULLANA-2021

Investigador (a): FLORES ESPINOZA, SULLY MARILYN

Propósito del estudio:

Estamos invitando a su hijo(a) a participar en un trabajo de investigación titulado: Los Muppets en la creatividad de los niños de la institución educativa 501 nuestra señora de la medalla milagrosa-sullana-2021. Este es un estudio desarrollado por investigadores de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.

Este estudio permitirá que a partir del desarrollo de sesiones utilizando Los Muppets como estrategia se busca desarrollar la creatividad en los niños de 5 años del nivel, después de la verificación y el análisis de resultados se podrá confirmar que las actividades con los Muppets ayudan a mejorar la creatividad

Procedimientos:

Si usted acepta que su hijo (a) participe y su hijo (a) decide participar en este estudio se le realizará lo siguiente (enumerar los procedimientos del estudio):

Se desarrollará a través de talleres o sesiones donde se aplicará para conocer el nivel del desarrollo de la creatividad

Se procederá la información obtenida en cada evaluación, cuidando el anonimato en los niños

Se aplicará un pre test y post-test para evaluar el desarrollo de la creatividad

Beneficios:

El niño mejorara en su nivel de creatividad, ganará nuevas experiencias y obtendrá nuevos aprendizajes que le servirá para su futuro.

Confidencialidad:

Nosotros guardaremos la información de su hijo(a) sin nombre alguno. Si los resultados de este seguimiento son publicados, no se mostrará ninguna información que permita la identificación de su hijo(a) o de otros participantes del estudio.

Derechos del participante:

Si usted decide que su hijo(a) participe en el estudio, podrá retirarse de éste en cualquier momento, o no participar en una parte del estudio sin daño alguno. Si tiene alguna duda adicional, por favor pregunte al personal del estudio o llame al número telefónico 986241849

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

Una copia de este consentimiento informado le será entregada.

DECLARACIÓN Y/O CONSENTIMIENTO

Acepto voluntariamente que mi hijo(a) participe en este estudio, comprendo de las actividades en las que participará si ingresa al trabajo de investigación, también entiendo que mi hijo(a) puede decidir no participar y que puede retirarse del estudio en cualquier momento.

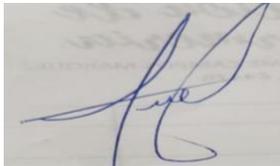


Prof. Delia Castillo Jiménez

22/10/21 10:00 am

Nombres y Apellidos Fecha y Hora

Prof. Tutora del Aula

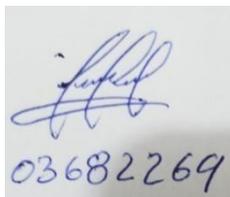


22/10/2021 10:00am

FLORES ESPINOZA, SULLY MARILYN

Nombres y Apellidos Fecha y Hora

Investigador



JULIO RAMIREZ BARBA

22/10/21 10:00 am

Nombres y Apellidos Fecha y Hora

Participante



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

PROTOCOLO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA PARTICIPAR EN UN ESTUDIO DE INVESTIGACIÓN

(PADRES)

(Educación Inicial)

Título del estudio: LOS MUPPETS EN LA CREATIVIDAD DE LOS NIÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA 501 NUESTRA SEÑORA DE LA MEDALLA MILAGROSA-SULLANA-2021 Investigador (a): FLORES ESPINOZA, SULLY MARILYN

Propósito del estudio:

Estamos invitando a su hijo(a) a participar en un trabajo de investigación titulado: Los Muppets en la creatividad de los niños de la institución educativa 501 nuestra señora de la medalla milagrosa-sullana- 2021. Este es un estudio desarrollado por investigadores de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.

Este estudio permitirá que a partir del desarrollo de sesiones utilizando Los Muppets como estrategia se busca desarrollar la creatividad en los niños de 5 años del nivel, después de la verificación y el análisis de resultados se podrá confirmar que las actividades con los Muppets ayudan a mejorar la creatividad **Procedimientos:**

Si usted acepta que su hijo (a) participe y su hijo (a) decide participar en este estudio se le realizará lo siguiente (enumerar los procedimientos del estudio):

Se desarrollará a través de talleres o sesiones donde se aplicará para conocer el nivel de desarrollo de la creatividad

Se procederá la información obtenida en cada evaluación, cuidando el anonimato en los niños

Se aplicará un pre test y post-test para evaluar el desarrollo de la creatividad

Beneficios:

El niño mejorará en su nivel de creatividad, ganará nuevas experiencias y obtendrá nuevos aprendizajes que le servirá para su futuro.

Confidencialidad:

Nosotros guardaremos la información de su hijo(a) sin nombre alguno. Si los resultados de este seguimiento son publicados, no se mostrará ninguna información que permita la identificación de su hijo(a) o de otros participantes del estudio.

Derechos del participante:

Si usted decide que su hijo(a) participe en el estudio, podrá retirarse de éste en cualquier momento, o no participar en una parte del estudio sin daño alguno. Si tiene alguna duda adicional, por favor pregunte al personal del estudio o llame al número telefónico 986241849

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

Una copia de este consentimiento informado le será entregada.

DECLARACIÓN Y/O CONSENTIMIENTO

Acepto voluntariamente que mi hijo(a) participe en este estudio, comprendo de las actividades en las que participará si ingresa al trabajo de investigación, también entiendo que mi hijo(a) puede decidir no participar y que puede retirarse del estudio en cualquier momento.



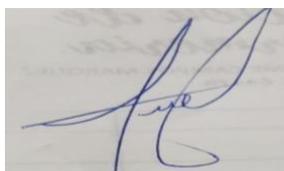
Prof. Delia Castillo Jiménez

22/10/21

10:00 am

Nombres y Apellidos **Fecha y Hora**

Prof. Tutora del Aula

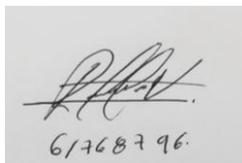


22/10/2021 10:00am

FLORES ESPINOZA, SULLY MARILYN

Nombres y Apellidos **Fecha y Hora**

Investigador



MAYRA RAMIREZ VILELA

22/10/21 10:00 am

Nombres y Apellidos **Fecha y Hora**

Participante



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

PROTOCOLO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA PARTICIPAR EN UN ESTUDIO DE INVESTIGACIÓN

(PADRES)

(Educación Inicial)

Título del estudio: LOS MUPPETS EN LA CREATIVIDAD DE LOS NIÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA 501 NUESTRA SEÑORA DE LA MEDALLA MILAGROSA-SULLANA-2021

Investigador (a): FLORES ESPINOZA, SULLY MARILYN

Propósito del estudio:

Estamos invitando a su hijo(a) a participar en un trabajo de investigación titulado: Los Muppets en la creatividad de los niños de la institución educativa 501 nuestra señora de la medalla milagrosa-sullana-2021. Este es un estudio desarrollado por investigadores de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.

Este estudio permitirá que a partir del desarrollo de sesiones utilizando Los Muppets como estrategia se busca desarrollar la creatividad en los niños de 5 años del nivel, después de la verificación y el análisis de resultados se podrá confirmar que las actividades con los Muppets ayudan a mejorar la creatividad

Procedimientos:

Si usted acepta que su hijo (a) participe y su hijo (a) decide participar en este estudio se le realizará lo siguiente (enumerar los procedimientos del estudio):

Se desarrollará a través de talleres o sesiones donde se aplicará para conocer el nivel del desarrollo de la creatividad

Se procederá la información obtenida en cada evaluación, cuidando el anonimato en los niños

Se aplicará un pre test y post-test para evaluar el desarrollo de la creatividad

Beneficios:

El niño mejorara en su nivel de creatividad, ganará nuevas experiencias y obtendrá nuevos aprendizajes que le servirá para su futuro.

Confidencialidad:

Nosotros guardaremos la información de su hijo(a) sin nombre alguno. Si los resultados de este seguimiento son publicados, no se mostrará ninguna información que permita la identificación de su hijo(a) o de otros participantes del estudio.

Derechos del participante:

Si usted decide que su hijo(a) participe en el estudio, podrá retirarse de éste en cualquier momento, o no participar en una parte del estudio sin daño alguno. Si tiene alguna duda adicional, por favor pregunte al personal del estudio o llame al número telefónico 986241849

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

Una copia de este consentimiento informado le será entregada.

DECLARACIÓN Y/O CONSENTIMIENTO

Acepto voluntariamente que mi hijo(a) participe en este estudio, comprendo de las actividades en las que participará si ingresa al trabajo de investigación, también entiendo que mi hijo(a) puede decidir no participar y que puede retirarse del estudio en cualquier momento.

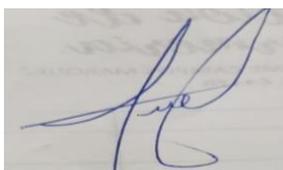


Prof. Delia Castillo Jiménez

22/10/21 10:00 am

Nombres y Apellidos **Fecha y Hora**

Prof. Tutora del Aula

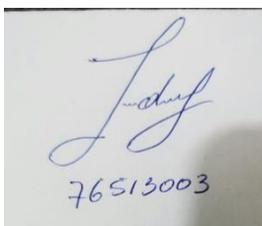


22/10/2021 10:00am

FLORES ESPINOZA, SULLY MARILYN

Nombres y Apellidos **Fecha y Hora**

Investigador



ALFREDO ORTIZ RUEDA

22/10/21 10:00 am

Nombres y Apellidos **Fecha y Hora**

Participante



**I.E. N° 501 "NUESTRA SEÑORA
DE LA MEDALLA MILAGROSA"**

**"AÑO DEL BINCENTENARIO DEL PERÚ: 200 AÑOS DE
INDEPENDENCIA"**

EL DIRECTOR (A) DE LA INSTITUCION EDUCATIVA INICIAL N° 501
"NUESTRA SEÑORA DE LA MEDALLA MILAGROSA", DE LA
PROVINCIA DE SULLANA, DEPARTAMENTO DE PIURA; QUIEN
SUSCRIBE,

DA CONSTANCIA

Que, se autoriza a la Srta. **SULLY MARILYN ESPINOZA FLORES**, con
código de estudiante, N° 0407181074 y estudiante de la Universidad Católica
Los Ángeles de Chimbote ULADECH, para realizar el proyecto de investigación
titulado "LOS MUPPETS EN LA CREATIVIDAD DE LOS NIÑOS "de esta Institución
Educativa inicial N° 501 "NUESTRA SEÑORA DE LA MEDALLA
MILAGROSA", durante los meses de octubre –noviembre y diciembre del
presente mes, de conformidad a los alcances y objetivos que plasman el
Convenio inter institucional.

Se expide la presente constancia a solicitud de la interesada, para los
fines que estimen por conveniente.

Sullana, 18 de octubre 2021


Mg. Magloria Albornoz Rojas
DIRECTORA IEI
I.E.I.C.I. "NUESTRA SEÑORA DE
LA MEDALLA MILAGROSA"
A.H. EL DISTRITO

**MG.MAGLORIA ALBORNOZ ROJAS
DIRECTORA**

5. Excel de tabulación de datos

PRE TEST

ÍTEMS			Cuant.	Cual.	ÍTEMS			Cuant.	Cual.	ÍTEMS				Cuant.	Cual.
1	2	3			4	5	6			7	8	9	10		
DIMENSIONES 1			DIMENSIONES 2			DIMENSIONES 3									
FLUIDEZ			ORIGINALIDAD			FLEXIBILIDAD									
0	0	1	1	INICIO	0	0	1	1	INICIO	0	1	1	1	3	PROCESO
1	1	1	3	PROCESO	0	0	0	0	INICIO	1	1	0	1	3	PROCESO
0	0	1	1	INICIO	0	0	0	0	INICIO	0	1	1	1	3	PROCESO
1	1	1	3	PROCESO	1	1	1	3	PROCESO	0	1	0	1	2	INICIO
1	1	1	3	PROCESO	1	1	1	3	PROCESO	1	0	1	1	3	PROCESO
0	0	1	1	INICIO	0	1	1	2	INICIO	0	0	0	0	0	INICIO
0	0	1	1	INICIO	1	1	1	3	PROCESO	0	1	1	1	3	PROCESO
0	0	1	1	INICIO	0	0	1	1	INICIO	1	1	1	1	4	PROCESO
1	1	1	3	PROCESO	0	0	1	1	INICIO	1	1	1	0	3	PROCESO
1	1	1	3	PROCESO	1	1	1	3	PROCESO	0	1	0	1	2	INICIO
0	0	1	1	INICIO	1	1	1	3	PROCESO	0	1	1	1	3	PROCESO
1	1	1	3	PROCESO	1	0	1	2	INICIO	1	1	0	1	3	PROCESO
0	0	1	1	INICIO	1	1	1	3	PROCESO	0	1	1	1	3	PROCESO
1	1	0	2	INICIO	1	0	0	1	INICIO	1	0	0	0	1	INICIO
1	1	1	3	PROCESO	1	1	1	3	PROCESO	0	0	0	0	0	INICIO
0	1	0	1	INICIO	1	0	0	1	INICIO	0	1	1	1	3	PROCESO
0	1	1	2	INICIO	1	1	1	3	PROCESO	1	0	1	1	3	PROCESO
1	1	0	2	INICIO	0	1	0	1	INICIO	0	0	1	0	1	INICIO
0	1	0	1	INICIO	1	1	1	3	PROCESO	0	1	1	1	3	PROCESO
1	1	0	2	INICIO	1	0	0	1	INICIO	1	1	1	0	3	PROCESO
1	0	1	2	INICIO	1	1	1	3	PROCESO	1	0	1	1	3	PROCESO
0	1	0	1	INICIO	1	0	0	1	INICIO	1	1	0	1	3	PROCESO
1	1	0	2	INICIO	1	0	0	1	INICIO	1	1	1	1	4	PROCESO
1	1	1	3	PROCESO	0	0	1	1	INICIO	1	1	1	0	3	PROCESO
1	1	1	3	PROCESO	1	0	1	2	INICIO	1	0	0	1	2	PROCESO
1	1	1	3	PROCESO	1	0	1	2	PROCESO	1	0	0	1	2	PROCESO
1	1	1	3	PROCESO	1	1	1	3	PROCESO	0	0	0	0	0	INICIO
1	1	1	3	PROCESO	1	0	0	1	INICIO	1	0	1	1	3	PROCESO

POST TEST

CREATIVIDAD															
ÍTEMS			Cuant.	Cual.	ÍTEMS			Cuant.	Cual.	ÍTEMS				Cuant.	Cual.
1	2	3			4	5	6			7	8	9	11		
DIMENSIONES 1			DIMENSIONES 2			DIMENSIONES 3									
FLUIDEZ			ORIGINALIDAD			FLEXIBILIDAD									
1	1	1	3	LOGRO	1	1	1	3	LOGRO	1	1	1	1	4	PROCESO
1	1	1	3	LOGRO	1	1	1	3	LOGRO	0	1	1	1	3	PROCESO
0	1	1	2	PROCESO	1	0	1	2	PROCESO	1	0	1	1	3	PROCESO
1	1	1	3	LOGRO	1	1	1	3	LOGRO	1	1	1	1	4	PROCESO
1	1	1	3	LOGRO	1	1	1	3	LOGRO	1	1	1	1	4	PROCESO
1	0	1	2	PROCESO	0	1	1	2	PROCESO	1	1	1	0	3	PROCESO
1	1	1	3	LOGRO	1	1	1	3	LOGRO	1	1	1	1	4	PROCESO
1	1	1	3	LOGRO	1	1	1	3	LOGRO	1	1	1	1	4	PROCESO
1	1	1	3	LOGRO	1	1	1	3	LOGRO	1	1	1	1	4	PROCESO
1	1	1	3	LOGRO	1	1	1	3	LOGRO	1	1	1	1	4	PROCESO
1	1	1	3	LOGRO	1	1	1	3	LOGRO	1	1	1	1	4	PROCESO
1	1	1	3	LOGRO	0	1	1	2	PROCESO	1	1	1	1	4	PROCESO
1	1	1	3	LOGRO	1	1	1	3	LOGRO	1	1	1	1	4	PROCESO
1	1	1	3	LOGRO	1	1	1	3	LOGRO	1	1	1	1	4	PROCESO
1	1	1	3	LOGRO	1	1	1	3	LOGRO	1	1	1	1	4	PROCESO
1	1	1	3	LOGRO	1	1	1	3	LOGRO	1	1	1	1	4	PROCESO
1	1	1	3	LOGRO	1	1	1	3	LOGRO	1	1	1	1	4	PROCESO
1	1	0	2	PROCESO	1	1	1	3	LOGRO	1	1	1	0	3	PROCESO
1	1	1	3	LOGRO	1	1	1	3	LOGRO	1	1	1	1	4	PROCESO
1	1	1	3	LOGRO	1	1	1	3	LOGRO	1	1	1	1	4	PROCESO
1	1	1	3	LOGRO	1	1	1	3	LOGRO	1	1	1	1	4	PROCESO
1	1	1	3	LOGRO	1	1	1	3	LOGRO	1	1	1	1	4	PROCESO
1	1	1	3	LOGRO	1	1	1	3	LOGRO	1	1	1	1	4	PROCESO
1	1	1	3	LOGRO	1	1	1	3	LOGRO	1	1	1	1	4	PROCESO
1	1	1	3	LOGRO	1	1	1	3	LOGRO	1	1	1	1	4	PROCESO
1	1	1	3	LOGRO	1	1	1	3	LOGRO	1	1	1	1	4	PROCESO
1	1	1	3	LOGRO	1	1	1	3	LOGRO	1	1	1	1	4	PROCESO
1	1	1	3	LOGRO	1	1	1	3	LOGRO	1	1	1	1	4	PROCESO
1	1	1	3	LOGRO	1	1	1	3	LOGRO	1	1	1	1	4	PROCESO



ACTIVIDAD DE TALLER DE DRAMATIZACIÓN

N°01

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. I.E.I.** : N° 512 “Nuestra Señora De Lourdes
- 1.2. Edad y Sección** : 3años / respetuosos
- 1.3. Fecha** : **Tiempo:** 45 minutos
- 1.4. Practicante** : Espinoza Flores, Sully
- 1.5. Docente** : Leonor Olaya Ojeda
- 1.6. Nombre del Taller** : Dramatizando represento los miembros de mi familia

II. APRENDIZAJES ESPERADOS

Área	Competencia	Capacidad	Desempeños	Instrumentos de Evaluación
COMUNICACIÓN	Crea proyectos desde los lenguajes artísticos	<ul style="list-style-type: none"> • Explora y experimenta los lenguajes del arte. • Aplica procesos creativos. Socializa sus procesos y proyectos. 	Representa sus ideas acerca de sus vivencias personales usando diferentes lenguajes artísticos (el dibujo, la pintura, la danza o el movimiento, el teatro, la música, los títeres, etc.).	Lista de cotejo
	Se comunica oralmente en su lengua materna	<ul style="list-style-type: none"> • Obtiene información del texto oral. • Infiere e interpreta información del texto oral. • Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada. • Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica. • Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores. • Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral. 	Participa en conversaciones o escucha cuentos, leyendas y otros relatos de la tradición oral. Formula preguntas sobre lo que le interesa saber o responde a lo que le preguntan.	

II. SECUENCIAL DIDÁCTICA.

Momentos	Estrategias	Recursos y materiales
Inicio	<p>La docente les recuerda a los niños y niñas las normas de convivencia que mantendremos en clase virtual</p> <p style="text-align: center;">MOTIVACION</p> <p>Entonan la canción “mi familia es”</p> <p style="text-align: center;">SABERES PREVIOS:</p> <p>¿Les gustó la canción? ¿Para quién hemos cantado? ¿Cómo lo podemos hacer?</p> <p style="text-align: center;">PROBLEMATIZACIÓN:</p> <p>¿Cómo podemos representar los miembros de nuestra familia?</p> <p style="text-align: center;">PROPÓSITO:</p> <p>Niños el día de hoy vamos a representar a los miembros de nuestra familia a través de la dramatización</p>	<p>Diálogo</p> <p>Canción</p> <p>Equipo</p> <p>USB</p> <p>Celular</p> <p>siluetas</p>
Desarrollo	<p style="text-align: center;"><u>GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO:</u></p> <p style="text-align: center;">ANTES DEL DISCURSO:</p> <p>Se les pide a los padres de familia organizar pequeños sectores en casa un espacio para los niños y deben colocar sus juguetes, se les indica que se organicen y jueguen solos o con algún familiar de casa, los dejamos en libertad para que representen su familia en los roles del hogar. Después del juego: La docente presenta una lámina escrito la canción para que los niños describan.</p> <p style="text-align: center;">DURANTE EL DISCURSO:</p> <p>Los niños comentan libremente sobre la lámina observada (la canción) Los niños repiten palabra por palabra las letras de la canción. Los niños aprenden la canción y entonan acompañándose con títeres e instrumento musicales del sector música. Escuchamos con atención las opiniones de los niños, respondemos a sus dudas. Es importante que escuchemos con atención y apertura los diálogos, ya que cada uno puede reflejar su propio lenguaje.</p> <p style="text-align: center;">DESPUÉS DEL DISCURSO:</p> <p>Realizó las siguientes preguntas a los niños: ¿Para quién hemos cantado? ¿Por qué hemos aprendido esta canción? ¿Qué podemos representar más?</p>	<p>Diálogo</p> <p>Lámina</p> <p>Imagen</p> <p>Celular</p>

Cierre	¿Qué aprendimos el día de hoy? ¿Cómo lo aprendimos? ¿Qué dificultades tuvimos? ¿Cómo se sintieron cantando con los muppets?	Diálogo
---------------	--	---------

LISTA DE COTEJO
VARIABLE CREATIVIDAD

NOMBRE Y APELLIDOS:

AULA:

EDAD:

FECHA:

OBSERVADOR O TESISISTA:

INDICACIÓN:

Lee atentamente cada ítem. luego marca con un aspa (x) según el logro del ítem que se presenta en el estudiante.

Dimensiones	Ítems	SI	NO
Fluidez	Crea historias para ser representadas con el muppets		
	Interactúa creando diálogos cortos de una historia o cuento.		
	Narra alguna anécdota personal a través del títere.		
Originalidad	Crea personajes con los muppets a partir de sus intereses.		
	Elige libremente el personaje que puede interpretar con los muppets.		
	Representa a través del dibujo los personajes que crea con los muppets		
Flexibilidad	Cambia los finales a los cuentos tradicionales haciendo uso de los muppets.		
	Da soluciones novedosas a situaciones problemáticas planteadas a través de los muppets		
	Crea canciones improvisando con los muppets.		
	Usa los muppets para crear nuevos personajes en los cuentos tradicionales		



ACTIVIDAD DE TALLER DE DRAMATIZACIÓN

N°02

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1 I.E.I.** : N° 512 “Nuestra Señora De Lourdes
- 1.2. Edad y Sección** : 3 años / respetuosos
- 1.3. Fecha** : **Tiempo:** 45 minutos
- 1.4. Practicante** : Espinoza Flores, Sully
- 1.5. Docente** : Leonor Olaya Ojeda
- 1.6. Nombre del Taller** : La gruta misteriosa

II. APRENDIZAJES ESPERADOS

Área	Competencia	Capacidad	Desempeños	Instrumentos de Evaluación
COMUNICACIÓN	Crea proyectos desde los lenguajes artísticos	<ul style="list-style-type: none"> • Explora y experimenta los lenguajes del arte. • Aplica procesos creativos. Socializa sus procesos y proyectos. 	Representa sus ideas acerca de sus vivencias personales usando diferentes lenguajes artísticos (el dibujo, la pintura, la danza o el movimiento, el teatro, la música, los títeres, etc.).	Lista de cotejo
	Se comunica oralmente en su lengua materna	<ul style="list-style-type: none"> • Obtiene información del texto oral. • Infiere e interpreta información del texto oral. • Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada. • Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica. • Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores. • Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral. 	Participa en conversaciones o escucha cuentos, leyendas y otros relatos de la tradición oral. Formula preguntas sobre lo que le interesa saber o responde a lo que le preguntan.	

II. SECUENCIAL DIDÁCTICA.

Momentos	Estrategias	Recursos y materiales
Inicio	<p>La docente les recuerda a los niños y niñas las normas de convivencia que mantendremos en clase virtual</p> <p style="text-align: center;">MOTIVACION</p> <p>Se iniciará la motivación con la lectura de una linda fábula llamada: “La gruta misteriosa”</p> <p style="text-align: center;">SABERES PREVIOS:</p> <p>- A continuación, se invitará a los niños a sentarse para que estén muy atentos. - Luego se realizará las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿De qué trató esta historia? • ¿Quiénes eran los personajes de la fábula? • ¿Cómo empieza?, ¿Luego qué ocurre?, ¿En qué termina? • ¿Qué personaje les gustaría ser? <p style="text-align: center;">PROBLEMATIZACIÓN:</p> <p>¿Qué pasaría si cambiamos el final?</p>	<p>Diálogo</p> <p>Fábula</p> <p>Celular</p>
Desarrollo	<p style="text-align: center;">ASAMBLEA O INICIO:</p> <p>Les indico a los niños ubicarse en su espacio y colocar su cojín que tiene en casa y se acuesten de manera cómoda para poder dialogar lo que vamos realizar.</p> <p style="text-align: center;">EXPLORACION DEL MATERIAL:</p> <p>Les presento los muppets donde hay una abuela y un niño y luego les indica que los materiales se deben cuidar, al mostrar el material los niños lo observan y comentan que son que características tienen, los niños asemejan con la historia anteriormente contada y de esta manera comentan como les gustaría utilizar los muppets.</p> <p style="text-align: center;">DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:</p> <p>A partir de esta actividad con ayuda de los niños armaremos la escenografía para dramatizar la fábula narrada, para ello lo han realizado con sus padres días antes.</p> <p>Invitaremos a participar voluntariamente a los niños, elegir el personaje que le gustaría dramatizar con los muppets.</p> <p>La profesora hace de narradora y los niños intervienen en los personajes que representan dialogando.</p> <p style="text-align: center;">EXPRESIVIDAD:</p> <p>Finalmente, sentados en el piso poniéndonos cómodos, reflexionamos sobre la dramatización de la fábula.</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué pasó en la gruta? • ¿Estará bien no comunicar de lo que nos pasa? • ¿Cómo debemos compartir nuestras ideas? 	<p>Diálogo</p> <p>Muppets de una abuelita y un niño</p> <p>Escenografía</p>
Cierre	<p>¿Qué aprendimos el día de hoy?</p> <p>¿Cómo lo aprendimos?</p> <p>¿Qué dificultades tuvimos?</p> <p>¿Te gustaría volver a representar otra historia con los muppets?</p>	<p>Diálogo</p>

LISTA DE COTEJO
VARIABLE CREATIVIDAD

NOMBRE Y APELLIDOS:

AULA:

EDAD:

FECHA:

OBSERVADOR O TESISTA:

INDICACIÓN:

Lee atentamente cada ítem. luego marca con un aspa (x) según el logro del ítem que se presenta en el estudiante.

Dimensiones	Ítems	SI	NO
Fluidez	Crea historias para ser representadas con el muppets		
	Interactúa creando diálogos cortos de una historia o cuento.		
	Narra alguna anécdota personal a través del títere.		
Originalidad	Crea personajes con los muppets a partir de sus intereses.		
	Elige libremente el personaje que puede interpretar con los muppets.		
	representa a través del dibujo los personajes que crea con los muppets		
Flexibilidad	Cambia los finales a los cuentos tradicionales haciendo uso de los muppets.		
	Da soluciones novedosas a situaciones problemáticas planteadas a través de los muppets		
	Crea canciones improvisando con los muppets.		
	Usa los muppets para crear nuevos personajes en los cuentos tradicionales		



ACTIVIDAD DE TALLER DE DRAMATIZACIÓN

N°03

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1 I.E.I. : N° 512 “Nuestra Señora De Lourdes
- 1.2. Edad y Sección : 3 años / respetuosos
- 1.3. Fecha : **Tiempo:** 45 minutos
- 1.4. Practicante : Espinoza Flores, Sully
- 1.5. Docente : Leonor Olaya Ojeda
- 1.6. Nombre del Taller : Dramatizamos los vecinos se respetan

II. APRENDIZAJES ESPERADOS

Área	Competencia	Capacidad	Desempeños	Instrumentos de Evaluación
COMUNICACIÓN	Crea proyectos desde los lenguajes artísticos	<ul style="list-style-type: none"> • Explora y experimenta los lenguajes del arte. • Aplica procesos creativos. • Socializa sus procesos y proyectos. 	Representa sus ideas acerca de sus vivencias personales usando diferentes lenguajes artísticos (el dibujo, la pintura, la danza o el movimiento, el teatro, la música, los títeres, etc.).	Lista de cotejo
	Se comunica oralmente en su lengua materna	<ul style="list-style-type: none"> • Obtiene información del texto oral. • Infiere e interpreta información del texto oral. • Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada. • Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica. • Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores. • Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral. 	Participa en conversaciones o escucha cuentos, leyendas y otros relatos de la tradición oral. Formula preguntas sobre lo que le interesa saber o responde a lo que le preguntan.	

II. SECUENCIAL DIDÁCTICA.

Momentos	Estrategias	Recursos y materiales
Inicio	<p>La docente les recuerda a los niños y niñas las normas de convivencia que mantendremos en clase virtual</p> <p style="text-align: center;">MOTIVACION</p> <p>Entonamos la canción “yo tengo un amigo”, utilizamos los muppets para la canción.</p> <p style="text-align: center;">SABERES PREVIOS:</p> <p>¿Les gustó la canción? ¿Para quién hemos cantado? ¿Cómo lo podemos hacer?</p> <p style="text-align: center;">PROBLEMATIZACIÓN:</p> <p>¿Cómo se comportan con el vecino de su barrio?</p> <p style="text-align: center;">PROPÓSITO:</p> <p>Niños el día de hoy vamos aprender cómo debemos comportarnos con los vecinos a través de la dramatización.</p>	<p>Telas</p> <p>Juego de láminas</p> <p>Papelotes</p> <p>hojas plastilina de colores</p> <p>Muppets</p> <p>Diálogo</p>
Desarrollo	<p style="text-align: center;"><u>GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO:</u></p> <p style="text-align: center;">ANTES DEL DISCURSO:</p> <p>Les damos a los niños los materiales que necesitarán los pedimos que, nos organicemos en casa, con ayuda de familiares.</p> <p style="text-align: center;">DURANTE EL DISCURSO:</p> <p>Primer grupo se desplaza libremente y elige el lugar que más le agrada para construir su casita, dibujan un círculo y se ubican en ella, el de la segunda casa del costado será un muppets que será utilizado por un niño.</p> <p>Los niños del segundo grupo, acuden a visitar al vecino más lejano, tocan imaginariamente la puerta de la casa del vecino, se saludan y el dueño de la casa los invita a pasar.</p> <p>Escuchamos con atención las opiniones de los niños, respondemos a sus dudas. Es importante que escuchemos con atención y apertura los diálogos, ya que cada uno puede reflejar su propio lenguaje, para ello pediremos el apoyo del padre de familia.</p> <p style="text-align: center;">DESPUÉS DEL DISCURSO:</p> <p>Realizó las siguientes preguntas a los niños: ¿A quiénes a saludado?</p> <p>¿Por qué quieres a tus vecinos?</p> <p>¿Qué podemos representar más?</p>	<p>Diálogo</p> <p>Muppets</p> <p>Que los niños han escogido</p> <p>Cinta</p> <p>Tiza</p> <p>Juguetes</p> <p>Celular</p>
Cierre	<p>¿Qué aprendimos el día de hoy?</p> <p>¿Cómo lo aprendimos?</p> <p>¿Cómo se sintieron jugando con los muppets?</p>	<p>Diálogo</p>

LISTA DE COTEJO
VARIABLE CREATIVIDAD

NOMBRE Y APELLIDOS:

AULA:

EDAD:

FECHA:

OBSERVADOR O TESISTA:

INDICACIÓN:

Lee atentamente cada ítem. luego marca con un aspa (x) según el logro del ítem que se presenta en el estudiante.

Dimensiones	Ítems	SI	NO
Fluidez	Crea historias para ser representadas con el muppets		
	Interactúa creando diálogos cortos de una historia o cuento.		
	Narra alguna anécdota personal a través del títere.		
Originalidad	Crea personajes con los muppets a partir de sus intereses.		
	Elige libremente el personaje que puede interpretar con los muppets.		
	Representa a través del dibujo los personajes que crea con los muppets		
Flexibilidad	Cambia los finales a los cuentos tradicionales haciendo uso de los muppets.		
	Da soluciones novedosas a situaciones problemáticas planteadas a través de los muppets		
	Crea canciones improvisando con los muppets.		
	Usa los muppets para crear nuevos personajes en los cuentos tradicionales		



ACTIVIDAD DE TALLER DE DRAMATIZACIÓN

N°04

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. I.E.I. : N° 512 “Nuestra Señora De Lourdes
- 1.2. Edad y Sección : 3 años / respetuosos
- 1.3. Fecha : **Tiempo:** 45 minutos
- 1.4. Practicante : Espinoza Flores, Sully
- 1.5. Docente : Leonor Olaya Ojeda
- 1.6. Nombre del Taller : Dramatizamos a un animal salvaje

II. APRENDIZAJES ESPERADOS

Área	Competencia	Capacidad	Desempeños	Instrumentos de Evaluación
COMUNICACIÓN	Crea proyectos desde los lenguajes artísticos	<ul style="list-style-type: none"> • Explora y experimenta los lenguajes del arte. • Aplica procesos creativos. • Socializa sus procesos y proyectos. 	Representa sus ideas acerca de sus vivencias personales usando diferentes lenguajes artísticos (el dibujo, la pintura, la danza o el movimiento, el teatro, la música, los títeres, etc.).	Lista de cotejo
	Se comunica oralmente en su lengua materna	<ul style="list-style-type: none"> • Obtiene información del texto oral. • Infiere e interpreta información del texto oral. • Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada. • Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica. • Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores. • Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral. 	Participa en conversaciones o escucha cuentos, leyendas y otros relatos de la tradición oral. Formula preguntas sobre lo que le interesa saber o responde a lo que le preguntan.	

II. SECUENCIAL DIDÁCTICA.

Momentos	Estrategias	Recursos y materiales
<p>Inicio</p>	<p>La docente les recuerda a los niños y niñas las normas de convivencia que mantendremos en clase virtual</p> <p style="text-align: center;">MOTIVACION</p> <p>Mostraremos a los niños la simulación de una ventana rectangular, que tendrá unas cortinas a base de papel crepe, detrás comenzaran a salir animales sal compas de la música.</p> <p style="text-align: center;">SABERES PREVIOS:</p> <p>¿De qué trata el cuento musical? ¿ustedes les gusta los animales salvajes? ¿tienen en casa algún animal salvaje de juguete? ¿Qué animalito les gustaría ser?</p> <p style="text-align: center;">PROBLEMATIZACIÓN:</p> <p>¿Ustedes creen que los animales salvajes pueden vivir en casa con nosotros?</p> <p style="text-align: center;">PROPÓSITO:</p> <p>El día de hoy vamos a representar a través de un títere al animalito salvaje que más nos gusta, para lo cual lo utilizaremos materiales reciclados.</p>	<p>Diálogo</p> <p>Celular</p> <p>Cortina de papel crepe Imágenes en A3</p>
<p>Desarrollo</p>	<p style="text-align: center;">ASAMBLEA O INICIO:</p> <p>La docente les indica estar cómodos para empezar a realizar las actividades.</p> <p style="text-align: center;">EXPLORACION DEL MATERIAL:</p> <p>La docente les presentará el material sin antes recordarles las normas para el uso y cuidado de estos, les mostrará: títeres de animales salvajes, y enseñará a realizar uno de ellos.</p> <p style="text-align: center;">DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:</p> <p>Los niños acuerdan su propuesta para plasmar la representación, escogiendo los títeres, a utilizar para su representación, improvisando así sus diálogos de acuerdo a lo que observaron en el cuento musical, cada niño escoge lo que el animal salvaje que más les gusta.</p> <p style="text-align: center;">EXPRESIVIDAD:</p> <p>La docente invitará a los niños a presentar su propuesta de representación de títeres de manera que con ayuda de algún familiar en casa lo realizaran y se tomaran su foto respectiva como evidencia.</p>	<p>Material de reciclaje Cono de papel higiénico Goma Cinta Silicona Ojos movibles Tempera de colores Pinceles Esponja Hojas de colores Tijera Plumones Tela Medias</p>
<p>Cierre</p>	<p>¿Qué aprendimos el día de hoy? ¿Cómo lo aprendimos? ¿Qué dificultades tuvimos? ¿Te gustaría volver a representar otra historia?</p>	<p>Diálogo</p>

**LISTA DE COTEJO
VARIABLE CREATIVIDAD**

NOMBRE Y APELLIDOS:

AULA:

EDAD:

FECHA:

OBSERVADOR O TESISTA:

INDICACIÓN:

Lee atentamente cada ítem. luego marca con un aspa (x) según el logro del ítem que se presenta en el estudiante.

Dimensiones	Ítems	SI	NO
Fluidez	Crea historias para ser representadas con el muppets		
	Interactúa creando diálogos cortos de una historia o cuento.		
	Narra alguna anécdota personal a través del títere.		
Originalidad	Crea personajes con los muppets a partir de sus intereses.		
	Elige libremente el personaje que puede interpretar con los muppets.		
	Representa a través del dibujo los personajes que crea con los muppets		
Flexibilidad	Cambia los finales a los cuentos tradicionales haciendo uso de los muppets.		
	Da soluciones novedosas a situaciones problemáticas planteadas a través de los muppets		
	Crea canciones improvisando con los muppets.		
	Usa los muppets para crear nuevos personajes en los cuentos tradicionales		



ACTIVIDAD DE TALLER DE DRAMATIZACIÓN

N°05

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. I.E.I. : N° 512 “Nuestra Señora De Lourdes
- 1.2. Edad y Sección : 3 años / respetuosos
- 1.3. Fecha : **Tiempo:** 45 minutos
- 1.4. Practicante : Espinoza Flores, Sully
- 1.5. Docente : Leonor Olaya Ojeda
- 1.6. Nombre del Taller : Los tres chanchitos y un lobo

II. APRENDIZAJES ESPERADOS

Área	Competencia	Capacidad	Desempeños	Instrumentos de Evaluación
COMUNICACIÓN	Crea proyectos desde los lenguajes artísticos	<ul style="list-style-type: none"> • Explora y experimenta los lenguajes del arte. • Aplica procesos creativos. • Socializa sus procesos y proyectos. 	Representa sus ideas acerca de sus vivencias personales usando diferentes lenguajes artísticos (el dibujo, la pintura, la danza o el movimiento, el teatro, la música, los títeres, etc.).	Lista de cotejo
	Se comunica oralmente en su lengua materna	<ul style="list-style-type: none"> • Obtiene información del texto oral. • Infiere e interpreta información del texto oral. • Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada. • Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica. • Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores. • Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral. 	Participa en conversaciones o escucha cuentos, leyendas y otros relatos de la tradición oral. Formula preguntas sobre lo que le interesa saber o responde a lo que le preguntan.	

II. SECUENCIAL DIDÁCTICA.

Momentos	Estrategias	Recursos y materiales
Inicio	<p>La docente les recuerda a los niños y niñas las normas de convivencia que mantendremos en clase virtual</p> <p style="text-align: center;">MOTIVACION</p> <p>Escuchan con atención a la maestra quien presenta en imágenes las casas de los Tres chanchitos, acompañada de una canción de fondo.</p> <p style="text-align: center;">SABERES PREVIOS:</p> <p>Responde a las siguientes preguntas: ¿Qué observamos?, ¿De quienes serán estas casitas?, etc. La maestra solicita en asamblea una lluvia de ideas para describir las láminas y ver cuál es la casa más segura.</p> <p style="text-align: center;">PROBLEMATIZACIÓN:</p> <p>¿Será que los chanchitos se comió al lobo?</p>	<p>Laminas</p> <p>Diálogo</p> <p>USB</p> <p>Celular</p> <p>Canción</p>
Desarrollo	<p style="text-align: center;"><u>GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO:</u></p> <p style="text-align: center;">ANTES DEL DISCURSO:</p> <p>Escuchan con atención el cuento “Los tres chanchitos y un lobo”. Responden a preguntas acerca del cuento: ¿Qué animalitos aparecen en el cuento?, ¿Quiénes construyeron las casas?, ¿Qué hizo el lobo?, etc.</p> <p style="text-align: center;">DURANTE EL DISCURSO:</p> <p>Escuchan con atención el cuento de los Tres chanchitos, narrados con títeres de muppets. Elaboran títeres del cuento con diferentes materiales gráfico plástico. Exploran libremente los títeres de los tres chanchitos. Representan el cuento “Los Tres chanchitos” con los títeres, repitiendo parte de la historia. Interpretan el cuento en la canción “los tres chanchitos”.</p> <p style="text-align: center;">DESPUÉS DEL DISCURSO:</p> <p>Realizó las siguientes preguntas a los niños: Responden y dialogan sobre el cuento: ¿Habrán aprendido la lección los tres cerditos?, ¿Qué pasaría con el lobo?, ¿Les gusto el cuento?, etc</p>	<p>Diálogo</p> <p>Equipo de sonido</p> <p>USB</p> <p>Títeres muppets del lobo, los tres cerditos y la mamá cerdita</p> <p>Titiritero</p>
Cierre	<p>¿Qué aprendimos el día de hoy?</p> <p>¿Cómo lo aprendimos?</p> <p>¿Qué dificultades tuvimos?</p> <p>¿Te gustaría volver a representar otra historia?</p>	<p>Diálogo</p>

LISTA DE COTEJO
VARIABLE CREATIVIDAD

NOMBRE Y APELLIDOS:

AULA:

EDAD:

FECHA:

OBSERVADOR O TESISTA:

INDICACIÓN:

Lee atentamente cada ítem. luego marca con un aspa (x) según el logro del ítem que se presenta en el estudiante.

Dimensiones	Ítems	SI	NO
Fluidez	Crea historias para ser representadas con el muppets		
	Interactúa creando diálogos cortos de una historia o cuento.		
	Narra alguna anécdota personal a través del títere.		
Originalidad	Crea personajes con los muppets a partir de sus intereses.		
	Elige libremente el personaje que puede interpretar con los muppets.		
	Representa a través del dibujo los personajes que crea con los muppets		
Flexibilidad	Cambia los finales a los cuentos tradicionales haciendo uso de los muppets.		
	Da soluciones novedosas a situaciones problemáticas planteadas a través de los muppets		
	Crea canciones improvisando con los muppets.		
	Usa los muppets para crear nuevos personajes en los cuentos tradicionales		



ACTIVIDAD DE TALLER DE DRAMATIZACIÓN

N°06

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. I.E.I. : N° 512 “Nuestra Señora De Lourdes
- 1.2. Edad y Sección : 3 años / respetuosos
- 1.3. Fecha : **Tiempo:** 45 minutos
- 1.4. Practicante : Espinoza Flores, Sully
- 1.5. Docente : Leonor Olaya Ojeda
- 1.6. Nombre del Taller : El cumpleaños del señor león

II. APRENDIZAJES ESPERADOS

Área	Competencia	Capacidad	Desempeños	Instrumentos de Evaluación
COMUNICACIÓN	Crea proyectos desde los lenguajes artísticos	<ul style="list-style-type: none"> • Explora y experimenta los lenguajes del arte. • Aplica procesos creativos. • Socializa sus procesos y proyectos. 	Representa sus ideas acerca de sus vivencias personales usando diferentes lenguajes artísticos (el dibujo, la pintura, la danza o el movimiento, el teatro, la música, los títeres, etc.).	Lista de cotejo
	Se comunica oralmente en su lengua materna	<ul style="list-style-type: none"> • Obtiene información del texto oral. • Infiere e interpreta información del texto oral. • Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada. • Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica. • Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores. • Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral. 	Participa en conversaciones o escucha cuentos, leyendas y otros relatos de la tradición oral. Formula preguntas sobre lo que le interesa saber o responde a lo que le preguntan.	

II. SECUENCIAL DIDÁCTICA.

Momentos	Estrategias	Recursos y materiales
Inicio	<p>La docente les recuerda a los niños y niñas las normas de convivencia que mantendremos en clase virtual</p> <p style="text-align: center;">MOTIVACION</p> <p>En asamblea virtual la maestra dialoga con los niños iniciando con la canción de “Feliz cumpleaños”</p> <p style="text-align: center;">SABERES PREVIOS:</p> <p>Les preguntamos a los niños: ¿De qué trata la canción? ¿Todos cumpleaños años? ¿Cómo nos gusta que celebremos nuestro cumpleaños?</p> <p style="text-align: center;">PROBLEMATIZACIÓN:</p> <p>¿Ustedes creen que los animales también celebran su cumpleaños?</p>	<p>Diálogo</p> <p>Celular</p>
Desarrollo	<p style="text-align: center;"><u>GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO:</u></p> <p style="text-align: center;">ANTES DEL DISCURSO:</p> <p>Los niños y niñas observan los títeres que utilizaremos para narrar un cuento: “el cumpleaños del señor león” (jirafa, león, monito, elefante, búho, paloma). Preguntamos a los niños: ¿De qué tratará el cuento? Presentamos a los niños los personajes del cuento (títeres) ¿Cuáles serán los personajes? ¿Quién será el personaje principal? ¿Cómo será el león? ¿Les gustaría dramatizar el cuento utilizando títeres de muppets? Recordamos las normas para el momento de la lectura.</p> <p style="text-align: center;">DURANTE EL DISCURSO:</p> <p>Invitamos a los niños a ubicarse de manera cómoda, para que puedan observar la dramatización para ello se utilizara un titiritero. Los niños escuchan y observan atentamente la narración del cuento: “El cumpleaños del señor león”</p> <p style="text-align: center;">DESPUÉS DEL DISCURSO:</p> <p>Dialogamos con los niños sobre el cuento narrado. En forma voluntaria los niños cuentan a su manera lo que han entendido del cuento escuchado utilizando los títeres. Los niños y niñas grafican a los personajes del cuento y lo decoran libremente</p>	<p>Diálogo</p> <p>Títeres de muppets (jirafa, león, monito, elefante, búho, paloma)</p>

Cierre	¿Qué aprendimos el día de hoy? ¿Cómo lo aprendimos? ¿Qué dificultades tuvimos? ¿Te gustaría volver a representar otra historia?	Diálogo
---------------	--	---------

LISTA DE COTEJO
VARIABLE CREATIVIDAD

NOMBRE Y APELLIDOS:

AULA:

EDAD:

FECHA:

OBSERVADOR O TESISISTA:

INDICACIÓN:

Lee atentamente cada ítem. luego marca con un aspa (x)según el logro del ítem que se presenta en el estudiante.

Dimensiones	Ítems	SI	NO
Fluidez	Crea historias para ser representadas con el muppets	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Interactúa creando diálogos cortos de una historia o cuento.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Narra alguna anécdota personal a través del títere.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Originalidad	Crea personajes con los muppets a partir de sus intereses.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Elige libremente el personaje que puede interpretar con los muppets.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	representa a través del dibujo los personajes que crea con los muppets	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Flexibilidad	Cambia los finales a los cuentos tradicionales haciendo uso de los muppets.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Da soluciones novedosas a situaciones problemáticas planteadas a través de los muppets	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Crea canciones improvisando con los muppets.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Usa los muppets para crear nuevos personajes en los cuentos tradicionales	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>



ACTIVIDAD DE TALLER DE DRAMATIZACIÓN

N°07

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. I.E.I. : N° 512 “Nuestra Señora De Lourdes
- 1.2. Edad y Sección : 3 años / respetuosos
- 1.3. Fecha : **Tiempo:** 45 minutos
- 1.4. Practicante : Espinoza Flores, Sully
- 1.5. Docente : Leonor Olaya Ojeda
- 1.6. Nombre del Taller : Yo quiero ser

II. APRENDIZAJES ESPERADOS

Área	Competencia	Capacidad	Desempeños	Instrumentos de Evaluación
COMUNICACIÓN	Crea proyectos desde los lenguajes artísticos	<ul style="list-style-type: none"> • Explora y experimenta los lenguajes del arte. • Aplica procesos creativos. • Socializa sus procesos y proyectos. 	Representa sus ideas acerca de sus vivencias personales usando diferentes lenguajes artísticos (el dibujo, la pintura, la danza o el movimiento, el teatro, la música, los títeres, etc.).	Lista de cotejo
	Se comunica oralmente en su lengua materna	<ul style="list-style-type: none"> • Obtiene información del texto oral. • Infiere e interpreta información del texto oral. • Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada. • Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica. • Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores. • Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral. 	Participa en conversaciones o escucha cuentos, leyendas y otros relatos de la tradición oral. Formula preguntas sobre lo que le interesa saber o responde a lo que le preguntan.	

II. SECUENCIAL DIDÁCTICA.

Momentos	Estrategias	Recursos y materiales
<p>Inicio</p>	<p>La docente les recuerda a los niños y niñas las normas de convivencia que mantendremos en clase virtual</p> <p style="text-align: center;">MOTIVACION</p> <p>Iniciamos con una canción acompañada de imágenes</p> <p style="padding-left: 40px;">Todos me preguntan qué es lo que quiero ser Cuando sea grande ya lo decidiré... Mientras eso llega me quiero divertir Soñando tantas cosas me sentiré feliz Presta atención a lo que te digo Porque no se responder... Si tu quisieras cantar conmigo ¡Me ayudarás a escoger! Yo quiero ser astronauta Y a las estrellas llegar, y a las estrellas llegar Yo quiero ser almirante Los siete mares surcar, los siete mares surcar Yo quiero ser ingeniero Y lindas casas hacer, y lindas casas hacer Yo quiero ser jardinero Y hacer la paz florecer, y hacer la paz florecer ¡Yo quiero ser! ¡Yo quiero ser!</p> <div style="text-align: center;">  </div> <p style="text-align: center;">SABERES PREVIOS:</p> <p>¿Qué nos dice la canción? ¿Conocen algunos de estos trabajos de la comunidad? ¿Qué les gustaría ser de grandes? ¿Por qué?</p> <p style="text-align: center;">PROBLEMATIZACIÓN:</p> <p>¿Qué pasaría si no existiera los trabajadores de la comunidad?</p>	<p>Diálogo</p> <p>Celular</p> <p>Imágenes</p> <p>Canción</p>

<p>Desarrollo</p>	<p style="text-align: center;">ASAMBLEA O INICIO:</p> <p>Invitamos a los niños a colocarse en asamblea de manera virtual, y conversamos sobre el desarrollo de la actividad, recordando las normas de uso y el cuidado de los materiales.</p> <p style="text-align: center;">EXPLORACION DEL MATERIAL:</p> <p>Cada niño tendrá en casa material que se le ha pedido con anticipación para que puedan primero observar los materiales y realizar las siguientes preguntas: ¿Qué podemos hacer con esos materiales? ¿podremos hacer un muppets de un oficio que nos guste? ¿lo lograremos? ¿Qué necesitaremos?</p> <p style="text-align: center;">DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:</p> <p>Los niños y niñas representan lo que quieren ser cuando sean grandes utilizando material de reciclaje el que tiene en casa, la docente presento algunas ideas para que lo elabores recibirán las orientaciones correspondientes y con ayuda de un familiar lo realizaran.</p> <p style="text-align: center;">EXPRESIVIDAD:</p> <p>Una vez que todos han terminado en compañía de un adulto grabaran un video donde dramatizaran con su muppets un poco del oficio que han escogido y el que les gustaría ser cuando sean grandes</p>	<p>Diálogo</p> <p>Materiales de reciclaje (medias, botella, cintas de colores, tela, silicona, ojos movibles, hojas de colores, microporoso, etc..)</p> <p>Video</p>
<p>Cierre</p>	<p>¿Qué aprendimos el día de hoy? ¿Cómo lo aprendimos? ¿Qué dificultades tuvimos? ¿Te gustaría volver a representar otra historia?</p>	<p>Diálogo</p>

LISTA DE COTEJO
VARIABLE CREATIVIDAD

NOMBRE Y APELLIDOS:

AULA:

EDAD:

FECHA:

OBSERVADOR O TESISISTA:

INDICACIÓN:

Lee atentamente cada ítem. luego marca con un aspa (x) según el logro del ítem que se presenta en el estudiante.

Dimensiones	Ítems	SI	NO
Fluidez	Crea historias para ser representadas con el muppets		
	Interactúa creando diálogos cortos de una historia o cuento.		
	Narra alguna anécdota personal a través del títere.		
Originalidad	Crea personajes con los muppets a partir de sus intereses.		
	Elige libremente el personaje que puede interpretar con los muppets.		
	Representa a través del dibujo los personajes que crea con los muppets		
Flexibilidad	Cambia los finales a los cuentos tradicionales haciendo uso de los muppets.		
	Da soluciones novedosas a situaciones problemáticas planteadas a través de los muppets		
	Crea canciones improvisando con los muppets.		
	Usa los muppets para crear nuevos personajes en los cuentos tradicionales		



ACTIVIDAD DE TALLER DE DRAMATIZACIÓN
N°08

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. I.E.I.** : N° 512 “Nuestra Señora De Lourdes
- 1.2. Edad y Sección** : 3 años / respetuosos
- 1.3. Fecha** : **Tiempo:** 45 minutos
- 1.4. Practicante** : Espinoza Flores, Sully
- 1.5. Docente** : Leonor Olaya Ojeda
- 1.6. Nombre del Taller** : Bea no obedece

II. APRENDIZAJES ESPERADOS

Área	Competencia	Capacidad	Desempeños	Instrumentos de Evaluación
COMUNICACIÓN	Crea proyectos desde los lenguajes artísticos	<ul style="list-style-type: none"> • Explora y experimenta los lenguajes del arte. • Aplica procesos creativos. Socializa sus procesos y proyectos. 	Representa sus ideas acerca de sus vivencias personales usando diferentes lenguajes artísticos (el dibujo, la pintura, la danza o el movimiento, el teatro, la música, los títeres, etc.).	Lista de cotejo
	Se comunica oralmente en su lengua materna	<ul style="list-style-type: none"> • Obtiene información del texto oral. • Infiere e interpreta información del texto oral. • Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada. • Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica. • Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores. • Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral. 	Participa en conversaciones o escucha cuentos, leyendas y otros relatos de la tradición oral. Formula preguntas sobre lo que le interesa saber o responde a lo que le preguntan.	

II. SECUENCIAL DIDÁCTICA.

Momentos	Estrategias	Recursos y materiales
Inicio	<p>La docente les recuerda a los niños y niñas las normas de convivencia que mantendremos en clase virtual</p> <p style="text-align: center;">MOTIVACION</p> <p>L docente entona la canción “No me quiero bañar”</p> <p style="text-align: center;">SABERES PREVIOS:</p> <p>¿La niña de la canción obedeció a su mama? ¿Qué le paso por no obedecer a su mamá en irse a bañar ¿eso está bien? ¿Ustedes obedecen a sus papás? Anotamos sus respuestas. Recordamos a los niños las normas para el momento de lectura</p> <p style="text-align: center;">PROBLEMATIZACIÓN:</p> <p>¿Qué pasa si no obedecemos a nuestros padres?</p>	<p>Diálogo</p> <p>Celular</p> <p>USB</p> <p>Canción</p>
Desarrollo	<p style="text-align: center;"><u>GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO:</u></p> <p style="text-align: center;">ANTES DEL DISCURSO:</p> <p>Los niños y niñas observan los materiales a emplear (títeres de muppets, titiritero), luego presentamos a los niños del cuento a narrar (muppets) y realizan sus hipótesis de lo que se tratará el cuento.</p> <p style="text-align: center;">DURANTE EL DISCURSO:</p> <p>Los niños y niñas escuchan y observan la narración del cuento. La maestra narrará el cuento haciendo uso de títeres y modulando el tono de voz.</p> <p style="text-align: center;">DESPUÉS DEL DISCURSO:</p> <p>Los niños responden a las siguientes preguntas: ¿De quién era el cumpleaños? ¿Cómo se llamaba la niña? ¿Cómo se llamaba la mamá de Bea? ¿Por qué se molestó la mamá de Bea? ¿Qué le podía suceder a Bea por no ponerse los zapatos? ¿Qué le sucedió a Bea por no ponerse los zapatos? ¿Qué aprendió Bea?</p> <p>En forma voluntaria los niños narran a su manera lo que han entendido del cuento utilizando los títeres.</p> <p>Los niños deben representar la parte del cuento que más les gusto.</p>	<p>Títeres de muppets (mamá, papá, niña)</p> <p>titiritero</p> <p>Diálogo</p>
Cierre	<p>¿Qué aprendimos el día de hoy?</p> <p>¿Cómo lo aprendimos?</p> <p>¿Qué dificultades tuvimos?</p> <p>¿Te gustaría volver a representar otra historia?</p>	<p>Diálogo</p>

LISTA DE COTEJO
VARIABLE CREATIVIDAD

NOMBRE Y APELLIDOS:

AULA:

EDAD:

FECHA:

OBSERVADOR O TESISTA:

INDICACIÓN:

Lee atentamente cada ítem. luego marca con un aspa (x) según el logro del ítem que se presenta en el estudiante.

Dimensiones	Ítems	SI	NO
Fluidez	Crea historias para ser representadas con el muppets		
	Interactúa creando diálogos cortos de una historia o cuento.		
	Narra alguna anécdota personal a través del títere.		
Originalidad	Crea personajes con los muppets a partir de sus intereses.		
	Elige libremente el personaje que puede interpretar con los muppets.		
	Representa a través del dibujo los personajes que crea con los muppets		
Flexibilidad	Cambia los finales a los cuentos tradicionales haciendo uso de los muppets.		
	Da soluciones novedosas a situaciones problemáticas planteadas a través de los muppets		
	Crea canciones improvisando con los muppets.		
	Usa los muppets para crear nuevos personajes en los cuentos tradicionales		



ACTIVIDAD DE TALLER DE DRAMATIZACIÓN
N°09

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. I.E.I.** : N° 512 “Nuestra Señora De Lourdes
- 1.2. Edad y Sección** : 3 años / respetuosos
- 1.3. Fecha** : **Tiempo:** 45 minutos
- 1.4. Practicante** : Espinoza Flores, Sully
- 1.5. Docente** : Leonor Olaya Ojeda
- 1.6. Nombre del Taller** : Dramatizando el cuento Blanca Nieves y los siete enanitos

II. APRENDIZAJES ESPERADOS

Área	Competencia	Capacidad	Desempeños	Instrumentos de Evaluación
COMUNICACIÓN	Crea proyectos desde los lenguajes artísticos	<ul style="list-style-type: none"> • Explora y experimenta los lenguajes del arte. • Aplica procesos creativos. Socializa sus procesos y proyectos. 	Representa sus ideas acerca de sus vivencias personales usando diferentes lenguajes artísticos (el dibujo, la pintura, la danza o el movimiento, el teatro, la música, los títeres , etc.).	Lista de cotejo
	Se comunica oralmente en su lengua materna	<ul style="list-style-type: none"> • Obtiene información del texto oral. • Infiere e interpreta información del texto oral. • Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada. • Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica. • Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores. • Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral. 	Participa en conversaciones o escucha cuentos, leyendas y otros relatos de la tradición oral. Formula preguntas sobre lo que le interesa saber o responde a lo que le preguntan.	

II. SECUENCIAL DIDÁCTICA.

Momentos	Estrategias	Recursos y materiales
Inicio	<p>La docente les recuerda a los niños y niñas las normas de convivencia que mantendremos en clase virtual</p> <p style="text-align: center;">MOTIVACION</p> <p>Vemos el cuento en video para que los niños puedan ver los personajes y así identificarse con alguno de ellos</p> <p style="text-align: center;">SABERES PREVIOS:</p> <p>¿Qué personajes viste en el cuento? ¿Cuál te gustaría ser? ¿Cómo lo podemos hacer?</p> <p style="text-align: center;">PROBLEMATIZACIÓN:</p> <p>¿Nosotros podemos actuar?</p> <p style="text-align: center;">PROPÓSITO:</p> <p>Niños el día de hoy vamos a dramatizar el cuento de Blanca Nieves</p>	<p>Diálogo</p> <p>Celular</p> <p>Canción</p> <p>Video</p> <p>Usb</p>
Desarrollo	<p style="text-align: center;">ASAMBLEA O INICIO:</p> <p>Dialogamos acerca de la actividad que realizaremos, escoger nuestro personaje para dramatizar.</p> <p style="text-align: center;">EXPLORACION DEL MATERIAL:</p> <p>Todos los niños deben escoger un personaje y formar grupo de dramatización es por ello que los padres de familia ya tienen los muppets que están caracterizados por los personajes del cuento para que los niños escojan y los observen vean a las características de sus personajes escogidos.</p> <p style="text-align: center;">DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:</p> <p>Dramatizan cada personaje del cuento leído. Escuchamos con atención las opiniones de los niños, respondemos a sus dudas. Es importante que escuchemos con atención y apertura los diálogos, ya que cada uno puede reflejar su propio lenguaje con ayuda de títeres de muppets. Escuchamos con atención las opiniones de los niños, respondemos a sus dudas. Es importante que escuchemos con atención y apertura los diálogos, ya que cada uno puede reflejar su propio lenguaje. En grupo realizaran la presentación de su cuento para ello el apoyo del padre de familia es esencial puesto que será de manera virtual.</p> <p style="text-align: center;">EXPRESIVIDAD:</p> <p>Dialogamos con los niños lo representado anteriormente: ¿Cómo se llaman los personajes? ¿Cómo vivían? ¿Qué nos enseña?</p>	<p>Muppets del cuento de blanca nieves y los 7 enanitos</p> <p>Diálogo</p>
Cierre	<p>¿Qué aprendimos el día de hoy?</p> <p>¿Cómo lo aprendimos?</p> <p>¿Qué dificultades tuvimos?</p> <p>¿Te gustaría volver a representar otra historia?</p>	<p>Diálogo</p>

LISTA DE COTEJO
VARIABLE CREATIVIDAD

NOMBRE Y APELLIDOS:

AULA:

EDAD:

FECHA:

OBSERVADOR O TESISTA:

INDICACIÓN:

Lee atentamente cada ítem. luego marca con un aspa (x) según el logro del ítem que se presenta en el estudiante.

Dimensiones	Ítems	SI	NO
Fluidez	Crea historias para ser representadas con el muppets		
	Interactúa creando diálogos cortos de una historia o cuento.		
	Narra alguna anécdota personal a través del títere.		
Originalidad	Crea personajes con los muppets a partir de sus intereses.		
	Elige libremente el personaje que puede interpretar con los muppets.		
	Representa a través del dibujo los personajes que crea con los muppets		
Flexibilidad	Cambia los finales a los cuentos tradicionales haciendo uso de los muppets.		
	Da soluciones novedosas a situaciones problemáticas planteadas a través de los muppets		
	Crea canciones improvisando con los muppets.		
	Usa los muppets para crear nuevos personajes en los cuentos tradicionales		



ACTIVIDAD DE TALLER DE DRAMATIZACIÓN

N°10

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. I.E.I. : N° 512 “Nuestra Señora De Lourdes
- 1.2. Edad y Sección : 3años / respetuosos
- 1.3. Fecha : **Tiempo:** 45 minutos
- 1.4. Practicante : Espinoza Flores, Sully
- 1.5. Docente : Leonor Olaya Ojeda
- 1.6. Nombre del Taller : ¡Valoramos el trabajo de mamá!

II. APRENDIZAJES ESPERADOS

Área	Competencia	Capacidad	Desempeños	Instrumentos de Evaluación
COMUNICACIÓN	Crea proyectos desde los lenguajes artísticos	<ul style="list-style-type: none"> • Explora y experimenta los lenguajes del arte. • Aplica procesos creativos. • Socializa sus procesos y proyectos. 	Representa sus ideas acerca de sus vivencias personales usando diferentes lenguajes artísticos (el dibujo, la pintura, la danza o el movimiento, el teatro, la música, los títeres, etc.).	Lista de cotejo
	Se comunica oralmente en su lengua materna	<ul style="list-style-type: none"> • Obtiene información del texto oral. • Infiere e interpreta información del texto oral. • Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada. • Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica. • Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores. • Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral. 	Participa en conversaciones o escucha cuentos, leyendas y otros relatos de la tradición oral. Formula preguntas sobre lo que le interesa saber o responde a lo que le preguntan.	

II. SECUENCIAL DIDÁCTICA.

Momentos	Estrategias	Recursos y materiales
Inicio	<p>La docente les recuerda a los niños y niñas las normas de convivencia que mantendremos en clase virtual</p> <p style="text-align: center;">MOTIVACION</p> <p>Se inicia la sesión, la docente presenta el siguiente video. https://www.youtube.com/watch?v=mY1CSZVIHn4</p> <p style="text-align: center;">SABERES PREVIOS:</p> <p>La profesora pregunta a los niños: ¿De quién hablar la canción? ¿Cómo se llama tu mamá? ¿Qué lo que te gusta de tu mamá? ¿Te gustaría ser como ella? ¿En que trabaja tu mamá?</p> <p style="text-align: center;">PROBLEMATIZACIÓN:</p> ¿Qué pasaría si nuestra mamá no trabajaría?	<p>Diálogo</p> <p>Celular</p>
Desarrollo	<p style="text-align: center;"><u>GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO:</u></p> <p style="text-align: center;">ANTES DEL DISCURSO:</p> <p>La docente les presenta una caja mágica con la siguiente canción:</p> <p style="text-align: center;">Veo, veo ¿Qué ves? Una cosita ¿Y qué cosita es? Empieza con la "M" ¿Qué será, qué será, qué será?</p> <div style="text-align: center;">  </div> <p>Se le plantea las siguientes preguntas: ¿Qué habrá en la caja? ¿Qué opinan? ¿Sera objetos, imágenes, títeres, etc.? Les gustaría conocer lo que hay dentro de la caja mágica Prestamos mucha atención para conocer los siguientes muppets que hay dentro de la caja.</p>	<p>Diálogo</p> <p>Caja mágica</p>

	<p style="text-align: center;">DURANTE EL DISCURSO:</p> <p>La docente explica a los niños y niñas a través de los muppets que poco a poco se le presenta:</p> <div style="text-align: center;">  </div> <p>Invitamos a los niños y niñas a participar de una actividad en donde después de identificar los trabajos de mamá, ahora deben expresar que trabajo realiza cada una de su mamá y realizar las comparaciones los trabajadores de la comunidad, ahora debe expresar que de cada uno de ellos por el trabajo que realizan.</p> <p>Cada niña o niño debe representar lo que más les gusta de los trabajos de sus mamás.</p> <p>Les preguntamos a los niños y niñas si les gusta conocer las diversas actividades o trabajos que realizan cada una de su mamá y si les gusta representarla</p> <p style="text-align: center;">DESPUÉS DEL DISCURSO</p> <p>Preguntamos:</p> <ul style="list-style-type: none"> ¿Qué hemos realizado el día de hoy? ¿Les gusta conocer los trabajos de sus mamás? ¿Qué les gusta más? <p>Los niños representan mediante un dibujo el oficio de su mamá en un muppets</p>	
<p>Cierre</p>	<ul style="list-style-type: none"> ¿Qué aprendimos el día de hoy? ¿Cómo lo aprendimos? ¿Qué dificultades tuvimos? ¿Te gustaría volver a representar otra historia? 	<p style="text-align: center;">Diálogo</p>

LISTA DE COTEJO

VARIABLE CREATIVIDAD

NOMBRE Y APELLIDOS:

AULA:

EDAD:

FECHA:

OBSERVADOR O TESISISTA:

INDICACIÓN:

Lee atentamente cada ítem. luego marca con un aspa (x) según el logro del ítem que se presenta en el estudiante.

Dimensiones	Ítems	SI	NO
Fluidez	Crea historias para ser representadas con el muppets		
	Interactúa creando diálogos cortos de una historia o cuento.		
	Narra alguna anécdota personal a través del títere.		
Originalidad	Crea personajes con los muppets a partir de sus intereses.		
	Elige libremente el personaje que puede interpretar con los muppets.		
	Representa a través del dibujo los personajes que crea con los muppets		
Flexibilidad	Cambia los finales a los cuentos tradicionales haciendo uso de los muppets.		
	Da soluciones novedosas a situaciones problemáticas planteadas a través de los muppets		
	Crea canciones improvisando con los muppets.		
	Usa los muppets para crear nuevos personajes en los cuentos tradicionales		

INFORME DE ORIGINALIDAD



FUENTES PRIMARIAS



Excluir citas Activo Excluir coincidencias < 4%

Excluir bibliografía Activo