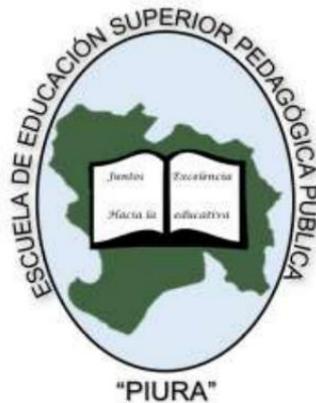


**“Año del Bicentenario, de la Consolidación de Nuestra
Independencia, y de la Conmemoración de las Heroicas Batallas de
Junín y Ayacucho”**

**Ministerio de Educación
Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública “Piura”**



**Crea Proyecto desde los Lenguajes Artísticos y Propuesta de
Estrategias Didácticas en una Institución Educativa de Primaria Piura**

**Tesis Presentada Por
Br. Stephaine Carolina Merino Coronado
ID ORCID: 0000-0001-9803-9154**

**Para la Obtención del Título Profesional de Licenciada en Educación
Programa de Estudios de Educación Primaria**

ASESORA

**Dra. Yoanna Mercedes García Árcela
ID ORCID: 0000-0002-5025-5306**

Línea de Investigación: Enseñanza para el Aprendizaje de los Estudiantes

**Piura-Perú
2024**

**“Año del Bicentenario, de la Consolidación de Nuestra
Independencia, y de la Conmemoración de las Heroicas Batallas de
Junín y Ayacucho”**

**Ministerio de Educación
Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública “Piura”**



**Crea Proyecto desde los Lenguajes Artísticos y Propuesta de
Estrategias Didácticas en una Institución Educativa de Primaria
Piura**

Tesis Aprobada en Forma y Estilo Por

Miembro Presidente Mg. Ángela Martina Bruno Seminario.....
Miembro Vocal Lic. Irene Cccilia Yarleque Camacho.....
Miembro Secretario Prof. José del Carmen Mondragón Córdova.....



Piura-Perú

2024

**“Año del Bicentenario, de la Consolidación de Nuestra
Independencia, y de la Conmemoración de las Heroicas Batallas de
Junín y Ayacucho”**

**Ministerio de Educación
Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública “Piura”**



**Crea Proyecto desde los Lenguajes Artísticos y Propuesta de
Estrategias Didácticas en una Institución Educativa de Primaria
Piura**

La Suscrita Declara que es Original en su Contenido y Forma

Stephaine Carolina Merino Coronado:



Piura-Perú

2024



"Año del Bicentenario, de la consolidación de nuestra Independencia, y de la conmemoración de las heroicas batallas de Junín y Ayacucho"

Certificado de Índice de Similitud de Aplicación del Turnitin

La Jefatura de Unidad de Investigación de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "Piura" en atención al Art. 60 del Reglamento de Investigación e Innovación,

Certifica:

Que, el trabajo de Investigación con fines de Obtención del Título Profesional en Educación presentado por la investigadora: Br. **MERINO CORONADO STEPHANE CAROLINA** del Programa de Estudios de Educación Inicial denominado:

CREA PROYECTO DESDE LOS LENGUAJES ARTÍSTICOS Y PROPUESTA DE ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS EN UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE PRIMARIA, PIURA

Línea de investigación: Enseñanza para el Aprendizaje de los Estudiantes.

Cumple con el índice de similitud requerido lo cual está alineado a las normas establecidas en el Reglamento de Investigación e Innovación y en la normativa para la presentación de trabajos académicos; pondera como Índice de Similitud 20%

Distrito veintiséis de octubre; 28 NOV. 2024

Mg. AMBS/JUI
bam





"Año del Bicentenario, de la consolidación de nuestra Independencia, y de la conmemoración de las heroicas batallas de Junín y Ayacucho"

AUTORIZACIÓN PARA PUBLICACIÓN EN EL REPOSITORIO ACADÉMICO DIGITAL

1. IDENTIDAD PERSONAL

Apellidos y Nombres STEPHAINE CAROLINA MERINO CORONADO, identificado con DNI N° 73701606, Correo electrónico: stephainemeco2016@gmail.com

Código de alumno 73701606 ID ORCID 0000-0001-9803-9154

2. IDENTIFICACIÓN DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

Título del trabajo de investigación:

CREA PROYECTO DESDE LOS LENGUAJES ARTÍSTICOS Y PROPUESTA DE ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS EN UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE PRIMARIA, PIURA

Programa de Estudios

EDUCACIÓN PRIMARIA

Autor (a) STEPHAINE CAROLINA MERINO CORONADO

Asesor (a) Dra. YOANNA MERCEDES GARCÍA ARCELA DE PEÑA

ID ORCID Asesor 0000-0002-5025-5306

DNI N° 40618534

3. TIPO DE ACCESO

Acceso abierto*

Acceso restringido**

Si el autor eligió el tipo de acceso abierto o público, otorga a la Escuela de Educación Pedagógica Pública de Piura una licencia no exclusiva, para que se pueda hacer arreglos de forma en la obra y difundir en el Repositorio Institucional Digital. Uso lícito que confiere un titular de derechos de propiedad intelectual a cualquier persona para que pueda acceder de manera inmediata y gratuita a una obra, datos procesados o estadística de monitoreo, sin necesidad de registro, suscripción, ni pago, estando autorizado para leerla, descargarla, reproducirla, imprimirla, buscarla y enlazar textos completos, lo cual es concordante con lo declarado en el reglamento de investigación e innovación.

En el caso de que autor elija la segunda opción, es necesario y obligatorio que indique el sustento correspondiente:



4. ORIGINALIDAD DEL ARCHIVO DIGITAL DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN.

Por el presente deajo constancia de que el archivo Word y Archivo PDF que entrego a la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública de Piura, como parte del proceso conducente a obtener el grado académico, es la versión final del trabajo académico sustentado y aprobado por el Jurado correspondiente.

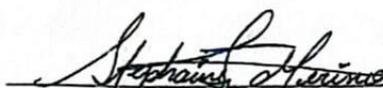
5. LINEA DE INVESTIGACIÓN - (Metadato Obligatorio - Repositorio Institucional)

Línea de Investigación.

ENSEÑANZA PARA EL APRENDIZAJE DE LOS ESTUDAIANTES.

Eje Temático

Distrito Veintiséis de octubre, 28 NOV. 2024


STEPHAINE CAROLINA MERINO CORONADO
DNI. 73701606



Mg. AMBS/JUI
bam



"Año del Bicentenario, de la consolidación de nuestra Independencia, y de la conmemoración de las heroicas batallas de Junín y Ayacucho"

Declaración Jurada de Originalidad y Autenticidad de Trabajo de Investigación para Publicación en el Repositorio Académico Digital

Yo, **MERINO CORONADO STEPHAINE CAROLINA**, identificada con DNI N° 73701606, como autor (a) del trabajo de investigación titulado: TESIS

CREA PROYECTO DESDE LOS LENGUAJES ARTÍSTICOS Y PROPUESTA DE ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS EN UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE PRIMARIA, PIURA

Línea de Investigación: Enseñanza para el Aprendizaje de los Estudiantes egresada del Programa Formativo de Formación Inicial Docente - Programa de Estudios de Educación Inicial;

DECLARO QUE:

Que este trabajo es original y no se ha publicado previamente en otra revista o medio de divulgación oficial nacional o internacional, sea en revistas indexadas o arbitradas, patentes, tesis y otras publicaciones de carácter científico. También cumple con índice de similitud requerido por la Escuela lo cual está alineado a las normas establecidas en el Reglamento de Investigación y en la normativa para la presentación de trabajos con fines de Obtención del Título Profesional en Educación.

Distrito Veintiséis de octubre, **28 NOV. 2024**



MERINO CORONADO STEPHAINE CAROLINA
DNI. N° 73701606

Mg. AMBS/JUI
bam



Año del Bicentenario, de la consolidación de nuestra Independencia, y de la conmemoración de las heroicas batallas de Junín y Ayacucho

Constancia de Aprobación de Asesor (a)

Señor Director General de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "Piura"

Yo, **Dra. YOANNA MERCEDES GARCÍA ARCELA**, identificada con DNI N° 40618534 como asesora del trabajo de investigación: TESIS

CREA PROYECTO DESDE LOS LENGUAJES ARTÍSTICOS Y PROPUESTA DE ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS EN UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE PRIMARIA, PIURA

Línea de investigación: Enseñanza para el aprendizaje de los estudiantes

desarrollada por el investigador (a) **MERINO CORONADO STEPHAINE CAROLINA**, identificada con DNI N° **73701606** egresado (a) del Programa Formativo de Formación Inicial Docente – Programa de Estudios de Educación Primaria; considero que dicho trabajo cumple las condiciones tanto técnicas como científicas, las cuales están alineadas a las normas establecidas en el Reglamento de Investigación de la EESPP "PIURA" para la presentación de trabajo con fines de Obtención de Título Profesional. Por tanto, autorizo la presentación de este trabajo de investigación para que sea sometido a evaluación por los miembros de los jurados designados por la mencionada casa de estudios.

Distrito Veintiséis de octubre,

Dra. YOANNA MERCEDES GARCÍA ARCELA
DNI. N° 40618534

Mg. AMBS/JUI
bam

Dedicatoria

A mis queridos padres, Manuel Merino Jiménez y Yojany Coronado Alcas, por ser apoyo y motivación incondicional en cada paso de mi formación hasta el logro de esta etapa de mi vida.

A mis hermanos, Angie Merino, Alfredo Merino y Víctor Merino, por ser pacientes y motivarme día a día.

A mi bebé, Addison Brunella Varona Merino que hoy está en mi vientre y será mi motivación para el logro de futuros proyectos.

A mis estudiantes por ser el motor y motivo de llevar a cabo la investigación y dedicarme a esta grandiosa carrera.

Stephaine Carolina Merino Coronado

Agradecimiento

A Dios.

Por darme la fuerza, sabiduría y compromiso para culminar esta etapa académica de mi carrera.

A mi familia y pareja

Por darme soporte para poder culminar mi título profesional y apoyarme en mis aspiraciones a futuro

A mis angelitos

Carlota Alcas Gonzales, Santos Elías Coronado Cruz, Segunda Jiménez Gómez, Enrique Merino Montufar y Berta Alcas Gonzales, por ser mi inspiración y por guiar siempre mi camino, haciendo de mí una persona fuerte.

Índice de Contenido

Certificado de Índice de Similitud de Aplicación de Turnitin.....	iv
Formato de Autorización para la Publicación en el Repositorio Académico Digital.....	v
Constancia de Originalidad y Autenticidad de Trabajo de Investigación para Publicación al Repositorio Académico Digital.....	vii
Constancia de Aprobación de Asesor.....	viii
Dedicatoria	x
Agradecimiento	xi
Resumen.....	xviii
Abstract	xix
Introducción	18
Capítulo I.....	22
Planteamiento de la Investigación.....	22
1.1. Descripción de la Realidad Problemática.....	22
1.2. Formulación del Problema	24
1.2.1. <i>Problema General</i>	24
1.2.2. <i>Problemas Específicos</i>	24
1.3. Objetivos de la Investigación	24
1.3.1. <i>Objetivo General</i>	24
1.3.2. <i>Objetivos Específicos</i>	24
1.4. Justificación de la Investigación.....	25
1.4.1. <i>Justificación Teórica</i>	25
1.4.2. <i>Justificación Práctica</i>	25

1.4.3. <i>Justificación Metodológica</i>	26
1.5. Delimitación de la Investigación	26
1.5.1. <i>Delimitación Espacial</i>	26
1.5.2. <i>Delimitación Temporal</i>	26
1.5.3. <i>Delimitación Teórica</i>	27
Capítulo II	28
Marco Teórico	28
2.1. Antecedentes de Investigación	28
2.1.1. <i>Internacional</i>	28
2.1.2. <i>Nacional</i>	28
2.2. Bases Teóricas Conceptuales	29
2.2.1. <i>Teoría Científica</i>	29
2.2.2. <i>Dimensiones</i>	31
2.2.2.1. Lenguajes Artísticos	31
2.2.2.6. Escala de Evaluación de Crea Proyectos desde los Lenguajes Artísticos	37
2.2.3. Definición de Términos	38
2.3. Operacionalización de Variables	40
Capítulo III	52
Marco Metodológico	52
3.1. Enfoque de Investigación	52
3.2. Tipo de Investigación	52
3.3. Diseño de la Investigación	53
3.4. Población y Muestra	54
3.4.1. <i>Población Censal</i>	54
<i>Población Censal de estudio</i>	54

3.5. Técnicas e Instrumentos de Recolección de Datos.....	54
<i>Técnica e instrumento de recolección.....</i>	<i>54</i>
3.6. Procesamiento y Análisis de Datos	56
Capítulo IV.....	58
Resultados	58
4.1. Descripción del Contexto y Sujetos de Investigación.....	58
4.2. Presentación de Resultados	59
4.3. Discusión de Resultados.....	63
Capítulo V.....	66
Propuesta.....	66
5.1. Esquema de Propuesta.....	66
5.2. Estructura Curricular de Propuesta.....	67
5.2.1. Datos Informativos:.....	67
5.2.2. Problemática a Atender	67
5.2.3. Justificación.....	67
5.2.4. Objetivos	69
5.2.5. Descripción General de la Propuesta	69
5.2.6. Fundamentación Teórica de la Propuesta	70
5.2.7. Evaluación de Efectividad de la Propuesta	71
5.3. Instrumentos de Medición	72
Conclusiones	139
Recomendaciones.....	141
Referencias Bibliográficas	142
ANEXOS	147
Anexo 1: Matriz de consistencia	147
Anexo 2: Instrumento de Medida.....	150

Anexo 3: Ficha Técnica del Instrumento.....	174
Anexo 5: Base de Datos	184
Anexo 6: Autorización de la I.E para recojo de información.....	185
Anexo 7: Resolución Directoral N° 0115.....	187
Anexo 8: Resolución Directoral N° 046.....	190
Anexo 9: Resolución Directoral N° 022.....	192
Anexo 10: Resolución Directoral N° 091.....	197

Índice de Tablas

Tabla 1. Matriz de Operacionalización.....	40
Tabla 2. <i>Población Censal de estudio</i>	54
Tabla 3. <i>Frecuencia y porcentaje de explora y experimenta los lenguajes del arte</i>	59
Tabla 4. <i>Frecuencia y porcentaje de aplica, evalúa y comunica sus procesos y proyectos creativos</i>	60
Tabla 5. <i>Frecuencia y porcentaje de crea proyectos desde los lenguajes artísticos</i> .	62
Tabla 6. Dimensión explora los lenguajes del arte	174
Tabla 7. Puntajes de niveles de logro.....	175
Tabla 8. Evaluación en niveles por dimensión	175
Tabla 9. Escala valorativa dimensión 1	176
Tabla 10. Puntaje de niveles de logro	179
Tabla 11. Evaluación en niveles por dimensión	179
Tabla 12. Escala valorativa dimensión 2	179
Tabla 13. Evaluación de la variable	180
Tabla 14. Escala valorativa	180
Tabla 15. Confiabilidad y validez	180

Índice de Figuras

Figura 1. <i>Resultados de la prueba de desarrollo de los niveles de logro que se encuentran los estudiantes de 5°C</i>	59
Figura 2. <i>Resultados de prueba de aplicación</i>	61
Figura 3. <i>Diagrama de crea proyectos desde los lenguajes artísticos</i>	62

Resumen

La investigación denominada; “Crea Proyecto desde los Lenguajes Artísticos y Propuesta de Estrategias Didácticas en una Institución Educativa de Primaria, Piura”, tuvo como principal objetivo; Diseñar una propuesta de estrategias didácticas para alcanzar el nivel de logro de la competencia Crea Proyectos desde los Lenguajes Artísticos, esto debido a que se logró percibir desde la experiencia docente que los estudiantes de 5° de educación primaria, presentan dificultades para garantizar el logro de esta competencia, correspondiente a Arte y Cultura, evidenciando escasa facilidad de manipulación de algunos de los elementos que engloban los divergentes lenguajes de las artes (danza, música, teatro y artes visuales). La metodología de estudio correspondió al enfoque cuantitativo, de carácter descriptivo- propositivo, y diseño no experimental. Se trabajó con una población de 31 estudiantes de 5° de Educación Primaria de la Institución Educativa Nuestra Señora del Pilar, Piura. A su vez, el estudio de la variable, consideró como instrumento una prueba de desarrollo- objetiva y una prueba de aplicación; además de una rúbrica con escala valorativa. Dichos instrumentos al ser aplicados, arrojaron como resultado que en la variable problema “Crea proyecto desde los Lenguajes Artísticos”, el 6.45% de la población muestra se ubicó en un Nivel de Proceso, mientras que el 93.85% en un Nivel de Inicio, existiendo una falencia en cuanto al dominio y conocimiento de la variedad de lenguajes artísticos. En base a los resultados, se planteó una propuesta de estrategias didáctica que permita mejorar el nivel de logro de cada uno de los estudiantes a fin de alcanzar la competencia esperada.

Palabras clave: Crea Proyectos, Niveles de Logro, Estrategias Didácticas en Arte.

Abstract

The research called; "Create a Project from Artistic Languages and Proposal of didactic strategies in an educational institution of primary school, Piura", had as main objective; Design a proposal of didactic strategies to reach the level of achievement of the competence Create Projects from the Artistic Languages in students of 5° I.E Nuestra Señora del Pilar- Piura, 2022. This is because it was perceived from the teaching experience that students of 5° primary education, present difficulties to ensure the achievement of this competence, corresponding to Art and Culture, The lack of manipulation of some elements that encompass the divergent languages of the arts (dance, music, theatre and visual arts). The study methodology corresponded to the quantitative approach, of a descriptive-propositional nature, and non-experimental design. We worked with a population of 31 students from 5th grade of Primary Education of the Nuestra Señora del Pilar Educational Institution, Piura. In turn, the study of the variable considered as instruments a development-objective test and an application test, in addition to a rubric with a rating scale. These instruments, when applied, showed that in the problem variable "Create a project from Artistic Languages", 6.45% of the sample population was located at a Process Level, while 93.85% at a Start Level, there being a deficiency in terms of mastery and knowledge of the variety of artistic languages. Based on the results, a proposal for teaching strategies was put forward to improve the level of achievement of each student in order to reach the expected competence.

Keywords: Create Projects, Levels of Achievement, Teaching Strategies in Art.

Introducción

La presente investigación estudia la incidencia en la producción de proyectos artísticos a través de los diversos tipos de expresiones, en el campo de lenguaje visual, musical, teatro y danza, favoreciendo de esta manera los diferentes factores de creatividad, imaginación y expresividad. Es esencial que los niños conozcan las diversas capacidades que les permitirán elaborar un buen proyecto artístico, pero esto parte desde el dominio y análisis crítico de un docente para fomentar en sus alumnos los hábitos creativos: La duda; dispone a una persona capaz de emplear la búsqueda de perspectivas distintas, la exploración; refiere al proceso de imaginación y agudeza mental y finalmente, el aprendizaje; compete a toda información que adquiere en su proceso de exploración contribuyendo de esta manera a su sentido creativo (Jiménez, 1999). Por añadidura, la exploración, experimentación, investigación y aplicación de materiales, técnicas y herramientas son de uso necesario en su proceso de creación, con la finalidad de que estos reflexionen de manera autónoma sobre su proceso de creación socializando con sus pares.

Por otro lado, es esencial manifestar que el poco dominio disciplinar en el sector educativo, trae consigo ciertas necesidades mismas que a consecuencia; no permiten al niño, lograr apropiarse de los elementos del lenguajes del arte (Danza, teatro, música y artes plásticas) afectando así a la aplicación de estos para sus proyectos artísticos. Por esta razón, el objetivo general de este trabajo de estudio fue diseñar una propuesta de estrategias didácticas para alcanzar el nivel de logro de la competencia crea proyectos desde los lenguajes artísticos en los estudiantes de 5° de la I.E Nuestra Señora del Pilar- Piura, 2022 debido a que se logró evidenciar que un gran porcentaje de alumnos de dicho grado se encontraba en un nivel de inicio.

El estudio, consta de cinco capítulos, los cuales presentan la siguiente estructura:

El primer capítulo, refiere al planteamiento de la investigación; que desglosa a la descripción de la realidad problemática sobre la creación de proyectos, formulación del problema y objetivos que permitieron establecer la finalidad de la misma. Además,

de encontrar a la justificación y delimitación de la investigación donde se especificó el motivo por el cual se llevó a cabo esta.

El segundo capítulo, establece al marco teórico; reuniendo a los aportes que respaldan la investigación tratada, bajo teóricos que explican la creación de proyectos y las etapas que conducen los estudiantes de acuerdo a su edad en su proceso creativo.

Por otra parte, el tercer capítulo, señala al marco metodológico; especificando el diseño de investigación y técnicas e instrumentos de recolección en relación al estudio aplicado. Posterior, el cuarto capítulo; evidencia la descripción de los resultados ante la metodología aplicada a los sujetos de estudio.

Finalmente, tenemos al quinto capítulo, correspondiente a la propuesta; incluye una estructura curricular de la propuesta donde se recomiendan estrategias para el fortalecer la creatividad en estudiantes de primaria e incluso instrumentos de mediación. Asimismo, conclusiones de la variable, recomendaciones, anexos y referentes bibliográficos que sustentan argumentos de dicha investigación

Capítulo I

Planteamiento de la Investigación

1.1. Descripción de la Realidad Problemática

Crea proyectos desde los lenguajes artísticos, en el área de Arte y Cultura, desde el contexto en que se viene desarrollando, se evidencia, escasa facilidad de manipulación de materiales para crear proyectos artísticos, así como también de algunos de los elementos que engloban los divergentes lenguajes del arte (danza, teatro, música y artes plásticas/visuales), dificultando su capacidad de comunicación en base a las conjuntas herramientas aplicadas para su creación artística.

Desde la perspectiva de Ascierro et al. (2013), crea proyectos artísticos, parte desde el lenguaje artístico, definiéndolo como una capacidad productiva para representar ideas, expresar y comunicar la realidad, considerando la preparación sin precedentes que realizan los estudiantes con sus afectos, además de inspirarse para el desarrollo de estas producciones, a partir de sus experiencias, ideas y sensibilidad, mediante el uso de diversos lenguajes o también llamados procesos artísticos (Mella, 2019, Pág. 27-66)

En la actualidad, se logró evidenciar que la competencia crea proyectos desde los lenguajes artísticos, no es una herramienta que se observe a diario en el sector educativo. Esto se debe a que la sociedad supone a la creación de proyectos artísticos; como un “talento” privativo en el cual solo son partícipes aquellos estudiantes que se encuentran en la categoría de artistas, talentosos, genios, descubridores, entre otros.

Paralelamente, debido a la coyuntura en el año 2021, a partir de los sucesos vividos durante la pandemia, la tecnología dio un giro inesperado dentro de la educación a nivel nacional y/o mundial, impulsando de manera precipitada el traslado de aulas; a un espacio en el hogar, fomentando una educación no presencial. Luego,

con el retorno a la presencialidad en el año 2022, se pudo observar la falta de análisis de la aplicación en la competencia crea proyectos, puesto que, en su mayoría, los estudiantes de 5° de Educación Primaria presentaron dificultades para garantizar el logro de ésta, tal como se evidenció a raíz de la aplicación del instrumento “prueba de desarrollo y aplicación”, arrojando que estos se encontraron en un nivel de inicio.

En referencia a “Explora los Lenguajes del Arte”, 27 estudiantes, que representó al 87.10%, se situó en un nivel de inicio, dado que difícilmente lograron identificar y/o describir los elementos correspondientes a las disciplinas del arte, como el dibujo, considerando la información observada en videos e imágenes, asimismo no alcanzaron a organizar y desarrollar ideas para su dibujo, ni proponer y seleccionar un modo de utilizar los materiales, medios y técnicas con fines comunicativos.

Por otro lado, en “Aplica y Evalúa sus Procesos y Proyectos Artísticos”, 29 de estos estudiantes, siendo el 93.55%, difícilmente llegó a proponer, planificar o considerar los elementos del lenguaje para producir un proyecto artístico, lo que no les permitió lograr comunicar ni evaluar su proceso creativo.

Ante las precisiones brindadas, se logró tener una visión objetiva, para plantear una propuesta de solución, enfocada en la implementación de estrategias didácticas educativas de manera flexible y adaptadas a los intereses y menester de los estudiantes, con la intención de fortalecer y ampliar las oportunidades que requiere un aprendizaje que genere una educación artística intelecto, productiva, coherente, reflexiva y sobre todo lúdica para alcanzar el nivel esperado de los estudiantes de la muestra aplicada.

Finalmente, considerando este aporte, es necesario reestructurar la “Educación Artística”, como lo sustenta Betancur (2021) con el aporte de Herbert Read, señalando que no debemos hacer de todos los individuos artistas, sino aproximarse a ellos para que desarrollen los lenguajes de las disciplinas artísticas, favoreciendo su progreso y la adquisición de nuevas técnicas o retos de comunicación y expresión, mediante la experimentación, sensibilización, imaginación, y creatividad. Es por ello

que el arte brinda la oportunidad y la posibilidad de conocer la combinación de las diferentes disciplinas que lo integran.

1.2. Formulación del Problema

1.2.1. Problema General

- ¿Cómo debe ser la propuesta de estrategias didácticas para alcanzar el nivel de logro de la competencia crea proyectos desde los lenguajes artísticos en los estudiantes de 5° de la I.E Nuestra Señora del Pilar?

1.2.2. Problemas Específicos

- ¿Cuál es el nivel de logro alcanzado en explora y experimenta los lenguajes del arte en los estudiantes de 5° de Educación Primaria de la IE. Nuestra Señora del Pilar, Piura?
- ¿Cuál es el nivel de logro alcanzado en aplica, evalúa y comunica sus procesos y proyectos creativos en los estudiantes de 5° de Educación Primaria de la IE. Nuestra Señora del Pilar, Piura?

1.3. Objetivos de la Investigación

1.3.1. Objetivo General

- Diseñar una propuesta de estrategias didácticas para alcanzar el nivel de logro de la competencia crea proyectos desde los lenguajes artísticos en los estudiantes de 5° de la I.E Nuestra Señora del Pilar- Piura, 2022.

1.3.2. Objetivos Específicos

- Describir el nivel de logro alcanzado de explora y experimenta los lenguajes del arte en los estudiantes de 5° de Educación Primaria de la I.E Nuestra Señora del Pilar.
- Describir el nivel de logro alcanzado de aplica, evalúa y comunica sus procesos y proyectos creativos en los estudiantes de 5° de Educación Primaria de la I.E Nuestra Señora del Pilar.

1.4. Justificación de la Investigación

1.4.1. Justificación Teórica

El estudio de investigación desde el planteamiento de la variable problema, tuvo como principal soporte a Minedu (2016), quien dentro del área de Arte y Cultura, señala que la creación de proyectos describe el proceso mediante el cual un estudiante utiliza variedad de expresiones artísticas para comunicar sus ideas, experiencias y emociones. Además, se destaca la importancia de la interacción del estudiante con su entorno enriqueciendo su aprendizaje a partir de las manifestaciones artísticas y culturales que aprecia con un propósito específico. Asimismo el estudiante tiene la oportunidad de continuar desarrollando su pensamiento crítico y su creatividad reflexionando sobre sus propuestas y ante sus resultados.

En cuanto a la variable propuesta, con el aporte de (Acevedo, 2018) se sustentó bajo las teorías de Edward de Bono en su libro “Pensamiento Creativo”, afirmando que la mente es quién comprende el recurso de utilizar ciertas técnicas u metodologías didácticas a fin de reflexionar sobre la variedad de caminos que pueden existir para el logro de un objetivo (p.12).

Paralelamente, ampliando el modelo teórico antes mencionado, según Chaparro (2019) con el aporte de Viktor Lowenfeld, en su teoría “Desarrollo de la capacidad creadora”, direcciona al arte como herramienta de estudio de la imagen infantil, donde el niño cursa procesos creativos, utilizando su capacidad de percepción, observación y comunicación, además de contar con las etapas de desarrollo del arte en los infantes, desde los 2 meses de recién nacido con periodo de garabateo, hasta 17 años de edad, buscando la perfección y significado de su propio trabajo .

1.4.2. Justificación Práctica

Desde esta perspectiva, la realidad que avala la situación actual, reconoce que el niño por naturaleza es un ser imaginativo e ingenioso; por ello, la investigación

tuvo como propósito diseñar estrategias didácticas en el proceso creativo del grupo estudiantil de quinto grado, dentro de la Institución Educativa 14011; “Nuestra Señora del Pilar”, con la finalidad de que los docentes tomen este aporte y les ayude a favorecer la capacidad de la imaginación y racionalidad, en sus diferentes lenguajes artísticos a los estudiantes.

1.4.3. Justificación Metodológica

Para la recopilación de información sobre la variable de estudio, se empleó la metodología cuantitativa de diseño descriptiva-propositiva. De igual forma, fue necesario recurrir a la utilidad de métodos de investigación como la evaluación de desarrollo y aplicación; y su procesamiento de resultados en Excel o SPSS para su validez y confiabilidad. Con ello se logró conocer el nivel alcanzado sobre la aplicación de la propuesta de solución implementada para mejorar la variable problema.

1.5. Delimitación de la Investigación

1.5.1. Delimitación Espacial

La investigación fue efectuada con cierta cantidad de estudiantes de quinto grado de primaria, en la Institución Educativa 14011 “Nuestra Señora del Pilar”, ubicada en el Asentamiento Humano de San Martín, en el distrito veintiséis de octubre, provincia Piura y región Piura.

1.5.2. Delimitación Temporal

La investigación estuvo constituida en dos fases. La primera corresponde a la fase de planificación, tuvo como inició el día 13 de septiembre del año 2021, y así mismo concluyó en las últimas semanas del mes de diciembre del mismo año. De otro lado, la segunda fase pertenece a la ejecución de la propuesta, inició los primeros días del mes de abril de 2022 y culminó los primeros días de Agosto del año referente.

1.5.3. Delimitación Teórica

La minuciosa indagación fue fundamentada bajo tres teorías, respondiendo al planteamiento de Acevedo, quien señala a Edward de bono con su postulado “Pensamiento creativo” (Acevedo, 2018, p.12). De igual modo, se enfoca al proyecto de “inteligencias múltiples” de Howard Gardner, explicado por Martínez (2020). Finalmente, Chaparro (2019) con la teoría de Viktor Lowenfeld sobre el desarrollo de la capacidad creadora.

Capítulo II

Marco Teórico

2.1. Antecedentes de Investigación

2.1.1. Internacional

Bermúdez (2021), realizó su tesis denominada “Los lenguajes artísticos y su incidencia en el desarrollo integral de niños de grado preescolar de la institución San José de Barranquilla”, cuyo objetivo general fue “Establecer el aporte de los lenguajes artísticos al desarrollo integral de los estudiantes de grado preescolar y su incidencia en la elección de alternativas pedagógicas para la propuesta educativa actual del Colegio San José de Barranquilla”. La metodología aplicada es descriptiva, destinando como instrumento la observación. Los resultados arrojaron que la aplicación de los lenguajes artísticos como metodología de enseñanza-aprendizaje en los estudiantes de San José posibilitó el avance automático de las actividades planteadas, asegurando la expresión musical, dramática y plástica; formas que incitan la potencia intelectual de intervenir, complementar, crear y elaborar.

2.1.2. Nacional

Sayritupac (2021), realizó su tesis “Desarrollo de la creatividad en estudiantes de quinto grado de primaria de la Institución Educativa Santa Rosa de Lima- Ica”. El objetivo principal fue “Describir el progreso de la creatividad en los estudiantes de una Institución Educativa Santa Rosa de Lima de Nivel Primaria”. La investigación pertenece al enfoque cualitativo, respondiendo al instrumento de una entrevista, cuyos resultados fueron que de la participación de tres de los estudiantes entre las edades de 10 y 11 años pertenecientes al grado indicado, son capaces de brindar respuestas creativas que permitan atender a diversas situaciones de su vida diaria, dentro y fuera de la Institución; por medio de opciones de resolución peculiares,

flexibles y claridad mental. Concluyendo, los chicos de quinto grado de la Institución Educativa, desarrollaron pertinentemente su claridad mental, singularidad y permisividad. Por lo tanto, la I.E. “Santa Rosa de Lima” debe garantizar que todos sus maestros inspiren de manera eficaz a su grupo de alumnos por medio de evaluaciones o valoraciones periódicas para emitir resultados esperados en base a su creatividad.

Regional

Hasta el momento no se han encontrado estudios sobre la investigación de tipo cuantitativa a nivel local sobre creación de proyectos desde los lenguajes artísticos y propuesta de estrategias didácticas para estudiantes de nivel primario.

2.2. Bases Teóricas Conceptuales

2.2.1. Teoría Científica

2.2.1.1. Teoría de Asimilación y Aprendizaje Significativo

Este proyecto de investigación se encuentra bajo el fundamento de la teoría, aprendizaje significativo de David Ausubel, indicando que para él un concepto importante dentro de esta teoría de aprendizaje significativo es la definición de una persona creadora, manifestando que todo individuo es capaz de diferenciar el esfuerzo de originalidad y calidad, algo fuera de lo frecuente, contribuyendo positivamente en sus ideas sobre el arte, ciencia, política, entre otras disciplinas. Además, propone el uso de analogías para desarrollar la creatividad (Torres, 2018).

2.2.1.2. Teoría del Pensamiento Lateral

De Bono (2018), en su teoría “Pensamiento Lateral” expresa que es la mente, quién comprende el recurso de utilizar ciertas técnicas u metodologías didácticas, promoviendo la necesidad del planteamiento de diseños, especialmente con el objetivo de demostrar la capacidad de generar nuevas ideas originales con perspectivas valiosas y con significatividad. Este fundamento también se orienta en

el modelo educativo, debido a que busca dentro de la propuesta de nuevas estrategias reflexionar sobre la variedad de caminos que pueden existir para el logro de un objetivo, así como también posibilita alcanzar cambios que no se limiten a ir a la par de algunos competidores, sino llegar al lugar de los que construyen y renuevan ideas (p.34).

2.2.1.3. Teoría de las Inteligencias Múltiples

Howard Gardner (1983), define a un individuo creativo como la persona capaz de resolver situaciones que se presentan con mayor regularidad y habilidad para elaborar productos o cuestiones nuevas en un campo específico, siendo este en un contexto cultural (p.48). Además, señala que los estudiantes deben emprender desde pequeños con algunos recursos artísticos, que les permita utilizar diversas técnicas expresivas como primera instancia, de modo que se obtenga una gran facilidad en producciones. Este cambio, parte desde que el niño(a) desde pequeño(a) empieza a manipular los lenguajes; tales como instrumentos de expresión y de comprensión para entender el mundo. A partir de ello se desglosa la sencillez para transitar de un lenguaje a otro, aportando la facilidad de trabajar con diferentes lenguajes y/o idiomas artísticos desde los primeros años escolares, ya que ahí nuestros estudiantes logran adueñarse de algunas destrezas y conducirlos con desenvoltura (Martinez, 2020).

2.2.1.4. Teoría del Desarrollo de la Capacidad Creadora

Viktor Lowenfeld (1993), afirma que para formar a personas creativas, deben saber enfrentar cualquier tipo de situación. Además, el autor direcciona al arte como una herramienta de análisis de la imagen infantil, y se logra apreciar cuando el niño(a) demuestra sus habilidades, a fin de fortalecer la expresión de sus pensamientos, crecimiento de las capacidades de observación, percepción y comunicación, en un ámbito donde pongan en manifiesto sus inquietudes, sentimientos, temores y emociones, además de desenvolverse frente al mundo a través de sus pinturas u objetos de creación.

En relación a lo manifestado, el autor relaciona cada actuar diario del niño(a) según sus etapas de desarrollo del arte infantil (p.190):

1) Etapa del garabato (2 a los 4 años), se presenta la representación intuitiva de dibujos, no se siguen reglas. 2) Etapa del garabateo desordenado; el niño comienza a garabatear sin ningún propósito claro. 3) Etapa del garabateo controlado; el niño se va dando cuenta de las líneas que traza y de la afectación que tienen en el papel. 4) Etapa del garabateo con nombre; el niño busca dar significado a los garabatos que realiza. 5) Etapa preesquemática (4 a los 7 años); el niño reconoce sus acciones, dedicándole un mayor tiempo de trabajo a su producto. 6) Etapa esquemática (7 a los 9 años); el niño genera una semejanza de lo que ejecuta con la realidad de su entorno. 7) Etapa del realismo (9 a los 12 años); representación de dibujos utilizando líneas, dándole un sentido a la imagen y ya presenta significatividad en su vida cotidiana; 8) Etapa del pseudonaturalismo (12 a los 13 años): los dibujos tienen mayor detalle abstracto y lógico, posibilitando manejar de forma segura conceptos; 9) Etapa de la decisión (13 a los 14 años); los adolescentes experimentan diferentes técnicas expresando sus sentimientos u emociones, como conceptos básicos de lo que desean transmitir en su dibujo (Chaparro, 2019).

2.2.2. Dimensiones

2.2.2.1. Lenguajes Artísticos

Desde la perspectiva de Ascierro et al. (2013), Lenguajes artísticos, se define como la capacidad productiva e innovadora para expresar, manifestar y simbolizar la efectividad o existencia de la elaboración peculiar y/o auténtica que emplean los estudiantes a partir de sus sentimientos (p.31). Asimismo, acogen inspiración de sus vivencias, experiencias y sensibilidad a través de las diversas expresiones artísticas (Olortegui, 2019).

Para Warmayllu (2009), lenguajes artísticos consisten en la utilización de diversos medios, comunicándose de un modo poético, metafórico y principalmente evocativo, que genera una gran fuerza congregada al apego y desarrollo de opiniones.

En cierto modo, los lenguajes siendo estos; danza, música, arte dramático y las artes visuales y audiovisuales, forman parte del punto específico de una historia cultural. Ante dicha mención se identifican los aportes de estos lenguajes en el ámbito educativo (Minedu, 2016).

2.2.2.1.1. Artes Visuales

Las artes visuales, son aquellas producciones artísticas relativas a la innovación de obras que se aprecian por el sentido de la visión, cómo la pintura, escultura, fotografía, video arte, comic, entre muchas otras. En relación al aporte educativo, la integración de este lenguaje, permite dar énfasis a la creatividad en el proceso de enseñanza – aprendizaje permitiendo el desarrollo integral e individual del individuo de su competencia.

2.2.2.1.2. Danza

La Danza, direccionada a la disciplina artística que demanda de la utilización del ritmo y movimiento del cuerpo a través de diversas técnicas corporales. Este lenguaje artístico también lo acompaña el lenguaje de la música que acompaña los diversos movimientos que se ejecutan en su aplicación comunicando un mensaje o enseñanza dentro de ello. En relación a su aporte en la educación genera una conectividad con los estudiantes, puesto que se observa la capacidad expresiva que utilizan para expresar un sentimiento u emoción y también permite el desarrollo de habilidades físicas y motoras.

2.2.2.1.3. Música

Se define a música como la combinación de sonidos y silencios dentro de una melodía, armonía y ritmo a fin de expresar un sentimiento, emoción, circunstancia e incluso pensamientos. En el aprendizaje educacional, la música refuerza parte de nuestra identidad, permitiendo el desarrollo de la coordinación, concentración e interpretación individual o grupal. La música es un elemento clave para la adquisición

de un nuevo aprendizaje, este lenguaje se articula recurrentemente con el área de Matemática, Educación Física y Comunicación.

2.2.2.1.4. Teatro

El teatro es una disciplina artística designada a representar una obra frente a una audiencia o público. Este lenguaje cuenta con elementos esenciales para su escenificación como; el texto teatral, escenario, actores y vestuario. En el aspecto educacional es una herramienta de aporte pedagógico, debido a que de forma inmediata conecta a los niños y niñas con su realidad, fortaleciendo su conciencia corporal y desarrollo de habilidades para el trabajo en equipo. A su vez tonifica la confianza, autoestima y mejora la comunicación entre el contexto que se encuentra.

2.2.2.2. Enfoque del Área de Arte y Cultura

Partiendo por la descripción que se define en la CNEB, el área de Arte y Cultura, se sustenta bajo un enfoque multicultural e interdisciplinario, dichos enfoques se orientan para garantizar el avance significativo del perfil de egreso en cierto grupo de estudiantes durante el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Se entiende como enfoque multicultural, porque reconoce que toda producción artística tiene características sociales y multiculturales; además, busca salvaguardar el patrimonio cultural, desde la escuela, con la identidad de su cultura y el respeto como aceptación de otras. De otro lado, es interdisciplinario porque tiene la finalidad de que los estudiantes integren el arte con otros saberes y cursos, resolviendo situaciones de su vida cotidiana (MINEDU, 2017, p.129-143).

2.2.2.3. Competencia Crea Proyectos desde los Lenguajes Artísticos

Es la actividad artística que demanda una escuela para fomentar la puesta en práctica de los diferentes lenguajes artísticos, motivando al estudiante a manifestar ideas, mensajes y sentimientos. Cabe resaltar que no se trata de transcribir obras artísticas conocidas, sino la importancia de despertar la magia de crear, imaginar y reflexionar, para generar las propias. En efecto, es necesario que se aplique la interacción con el entorno, llevándolo a conocer y utilizar diversas técnicas o

herramientas en cada uno de los lenguajes artísticos, lo que le permitirá encontrar la que más se acomode a sus necesidades de expresión (Minedu, 2016).

2.2.2.4. Capacidades de la Creación de Proyectos desde los Lenguajes Artísticos

Las capacidades que imparten de la competencia en referencia a crear proyectos desde los lenguajes artísticos, fueron asumidas como dimensiones de la variable problema, permitiendo evaluar el progreso de la misma. Desde la postura del Programa Curricular de Educación Primaria, se definen a éstas de la siguiente manera:

Capacidad, explora y experimenta, se refleja la importancia de improvisar, experimentar y demuestra ciertas aptitudes o destrezas, mediante el manejo de herramientas, materiales, recursos y procedimientos que competen las diversas expresiones artísticas.

Capacidad, aplica procesos creativos, infiere indagar, proponer lluvia de ideas, tomar iniciativa de decisión y conseguir situar en la praxis sus intelectos, con el fin de producir una serie de proyectos artísticos tanto individuales y/o colaborativos en coherencia a un propósito.

Capacidad, evalúa y comunica sus procesos y proyectos, es ejercer la posibilidad de reconocer y registrar sus descubrimientos, comunicar sus experiencias, además de compartir con otros pares sus creaciones, para ahondar en ello y finalmente llegar a reflexionar sobre sus ideas y prácticas.

No obstante, para el logro de las capacidades y la competencia, se toman en cuenta ciertos desempeños, siendo estos los aprendizajes que se pretenden conseguir en los estudiantes:

- **Desempeño 1**

El estudiante es avezado de explorar los diversos elementos que engloban los lenguajes artísticos, entre ellos; el teatro, la danza, música y artes visuales para lograr aplicarlos con fines comunicativos y expresivos. Además, propone y presenta maneras de empelar, materiales, medios, así como instrumentos con fines expresivos y comunicativos.

- **Desempeño 2**

El estudiante logra generar ciertas percepciones tomando en cuenta sus estímulos y múltiples fuentes (locales, tradicionales y generales), además comprende la función de planificar su producción artística, considerando la información recopilada. Asimismo, aplica métodos de manipulación a una secuencia de elementos, técnicas, herramientas y materiales para producir creaciones que comuniquen mensajes a una audiencia en específico.

- **Desempeño 3**

El alumnado por lógica anota sus ideas y el dominio de sus creaciones para presentarlas de distintas formas. Al mismo tiempo, responsabilizarse de roles en las varias fases de un proyecto artístico, así como también evalúa y comunica el resultado y el impacto de cada una de sus actuaciones.

2.2.2.5. Estrategias Didácticas en el Proceso Creativo

Torrez Solórzano en (2011), define la estrategia didáctica, como conjunto de herramientas u métodos de enseñanza, cuyo objetivo es llevar una buena conceptualización de la acción didáctica; manifestando, conseguir las metas de aprendizaje trazadas (Quisberth, 2016). Al mismo tiempo, tenemos el aporte de Thurstone (1952), señalando a proceso creativo, como transformación para promover ideas o hipótesis, con el fin de verificarlas e informar los efectos, deduciendo que la creación sea algo innovador o nuevo. Además de referirse a la creación como sucesión que permite fabricar nuevos proyectos para conseguir nuestros resultados esperados (Infan, 2010).

- **Los Seis Sombreros Para Pensar**

identificar la idea central de un tema y puedan definirlo dependiendo a la exploración del sombrero seleccionado, ayudando así a encontrar soluciones optimas ante cualquier duda. Estos sombreros se determinan por los siguientes colores: Blanco, Rojo, Negro, Amarillo, Verde y Azul.

Sombrero Blanco. Representa la recolección de hechos, datos e información objetiva.

Sombrero Rojo. Representa las emociones, reacciones y sentimientos personales que se perciban en el instante de su aplicación.

Sombrero Negro. Este sombrero representa el análisis de posibles problemas, riesgos y desventajas que se den durante el proyecto.

Sombrero Amarillo. Representa los aspectos positivos, ideas y soluciones que se puedan llevar a cabo para mejorar un proyecto.

Sombrero Verde. Representa al pensamiento creativo, proponer nuevas alternativas e ideas fuera de lo común.

Sombrero Azul. Simboliza la gestión y control de organización, además su función es mantener enfocados (guiar) a los participantes lo mejor posible para obtener resultados exitosos.

○ **El Cuestionamiento**

El “cuestionamiento creativo” considera acciones, donde prevalecen algunas interrogantes en el medio creativo; ¿Por qué esto se hace de este modo? ¿Por qué hay que hacerlo así? ¿Existen otras maneras?

Entonces, antes de interiorizar estas preguntas, se debe comprender que el cuestionamiento creativo, retrasa totalmente el cuestionamiento crítico, pero eso no quiere decir no se puede cuestionar de manera creativa, para reflexionar de manera crítica.

El cuestionamiento crítico busca evaluar si el modo actual de hacer algo, es el más adecuado; mientras que el cuestionamiento creativo, se representa sin intención de juzgar. Por ello, al implementar el cuestionamiento creativo, se expresa por medio de la pregunta el uso del “¿por qué?”, al preguntar “¿por qué?”, buscamos a parte de una explicación, una respuesta concreta hacia el tema de abordaje o proyecto a figurar.

○ **Supuestos**

Esta estrategia, permite ingresar en aquellos proyectos donde se están emprendiendo algunos bocetos (dibujos). Se definen estos supuestos antes de conocer cuál de las propuestas será seleccionada para continuar en la siguiente fase, ya que son suposiciones para la solución del proyecto, todas pueden ser buenas, pero una debe reflejarse más para compensar las necesidades y reafirmar los supuestos en verdades o respuestas erróneas.

2.2.2.6. Escala de Evaluación de Crea Proyectos desde los Lenguajes Artísticos

Mori (2021), bajo el aporte de Carballo (1990), definen a la evaluación como un proceso sistémico que permite valorar los criterios que se establecen a lo largo de un propósito, definiendo lo que se espera lograr e identificando los aspectos por fortalecer.

El sistema de evaluación en la competencia de Crea Proyectos desde los Lenguajes Artísticos cumple una función importante, ya que permite que el docente lleve un control antes, durante y después del proceso, para así reconocer las fortalezas y debilidades presentes dentro de un proyecto, siendo esta de tipo formativa buscando mejorar aspectos negativos. Por tal motivo para medir el nivel de logro alcanzado de la competencia durante el proceso aplicado se utilizó una escala específica considerando el aporte de Cruzado (2022) extraído de Pasek y Mejia (2017).

○ Escala AD – Nivel Destacado

El estudiante demuestra el logro de la competencia en relación al propósito esperado, utilizando recursos que excedían las expectativas previas.

○ Escala A – Nivel Logrado

El estudiante evidencia el logro de la competencia manipulando los recursos presentados en relación al propósito, cumpliendo de esta manera con las perspectivas iniciales.

○ Escala B – Nivel Proceso

El estudiante se acerca en un 50 % al nivel esperado, pero presentó necesidades que no pudo fortalecerlas en el proceso de aprendizaje.

- **Escala C- Nivel Inicio**

El estudiante mostro un avance pero este es limitado en relación al logro de la competencia, demostrando falencias frecuentes por lo que es que necesario replantear el acompañamiento para fortalecer el mismo.

2.2.3. Definición de Términos

2.2.3.1. Capacidades

Se define a capacidad, como la habilidad para desenvolverse de forma competente. Los recursos específicamente que abordan esta definición, son las habilidades, actitud y conocimientos que nuestros estudiantes emplean para afrontar ciertas situaciones expuestas. Estas capacidades infieren ciertas intervenciones menores que conllevan las competencias, que son operaciones con mayor complejidad (Indavera, 2017).

2.2.3.2. Competencia

Para Kobinger (1996), competencia desde la perspectiva educativa, se le designa a una serie de comportamientos afectivos, sociales y habilidades psicológicas, cognoscitivas, motoras y sensoriales que facilita el logro de un objetivo general (Garcia, 2008).

2.2.3.3. Desempeño

Se define al desempeño, según Chiavenato (2000), como las actuaciones observables de un individuo que pueden ser, evaluadas, descritas y sobretodo que se manifiestan en su competencia. Por lo que se orienta en todos aquellos aprendizajes esperados y la aplicación de actividades asignadas (Minedu, 2016).

2.2.3.4. Proceso

Se determina a “Proceso”, como la secuencialidad de rastros dispuestos desde una tipología de lógica focalizada principalmente en alcanzar un resultado específico

u característico. Además, se define también como el proceso de mecanismos de comportamiento que se encuentran instalados y diseñados para perfeccionar la productividad de algo, así como también para instaurar o focalizar un orden o tal vez descartar algún tipo de problema (Westreicher, 2020).

2.3. Operacionalización de Variables

Tabla 1. Matriz de Operacionalización

VARIABLE	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS
CREA PROYECTOS DESDE LOS LENGUAJES ARTISTICOS	Desde la perspectiva de Ascierro, Bosco, Cattáneo, y Ricci, (2013), El lenguaje artístico, es la Facultad productiva para representar ideas, así como de igual expresar, y comunicar la realidad considerando de la preparación inédita que ponen a flote los estudiantes con sus efectos o también llamados sentimientos, además de inspirarse	Es la competencia en la que los estudiantes de 5° grado demuestran después de ser partícipe de distintas actividades sobre los lenguajes artísticos a partir de estrategias de proceso de creatividad. Se mide a través de las capacidades o también llamadas dimensiones	- Explora Y Experimenta los lenguajes del arte.	Menciona los elementos de los lenguajes de las artes visuales (Dibujo) (Pintura), música, teatro (Escenificación dramática), danza y los aplica con fines expresivos y comunicativos.	<p>Aprecia la obra y menciona los elementos del dibujo cómo, el punto, el plano, la línea, luz, el volumen y sombra, la forma, el color y la textura.</p> 

VARIABLE	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS
	<p>para el desarrollo de estas producciones, a partir de sus experiencias, ideas y sensibilidad, a través del uso de diversos lenguajes o también llamados procesos artísticos (Olortegui, 2019).</p> <p>Desde la mirada de Warmayllu, en el año 2009 se define a los “lenguajes artísticos” como la utilización de diversos medios, comunicándose de un modo poético, metafórico y principalmente evocativo, que genera una gran fuerza congregada al apego y desarrollo de opiniones. De cierta forma el lenguaje, como la danza, música, arte dramático, y las artes visuales y</p>				<p>-¿Qué elementos del lenguaje de las artes visuales representa el dibujo observado?</p> <p>Marque los elementos que logra identificar en el dibujo</p> <ul style="list-style-type: none"> a) Punto, línea, textura, color, forma. b) Línea, punto, luz, volumen y sombra. c) El plano, forma color, luz y sombra. d) Todas las anteriores. e) N/A <p>-¿Qué expresiones nos da a conocer el dibujo que observaste?</p> <p>Marque las expresiones que transmite el dibujo observado</p> <ul style="list-style-type: none"> a) Tristeza b) Miedo

VARIABLE	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS
	<p>audiovisuales, acomodan en el punto específico de una historia cultural (Minedu, 2016).</p>				<p>c) Felicidad d) Todas las anteriores e) N/A</p> <p>-¿Cuál es el mensaje que nos desea comunicar el dibujo presentado?</p> <hr/> <p>Aprecia la obra y menciona los elementos de la pintura como, forma, línea, textura, color, espacio así como composición, dirección, tamaño y tiempo.</p> 

VARIABLE	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS
					<p>-¿Qué elementos del lenguaje de las artes visuales representa la pintura observada?</p> <p>-Marque los elementos que logra identificar en la pintura</p> <ul style="list-style-type: none"> a) Línea, tono, color, forma, textura, espacio, composición, dirección, tamaño y tiempo. b) Color, línea, textura, forma, composición y dirección c) Color, línea, textura y forma. d) Todas las anteriores e) N/A <p>-¿Qué expresiones nos da a conocer la pintura que observaste?</p>

VARIABLE	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS
					<p>Marque las expresiones que transmite la pintura observada</p> <p>a) Tristeza b) Felicidad c) Asombro d) Todas las anteriores e) N/A</p> <p>-¿Cuál crees que es la intensidad del autor con su obra artística?</p> <hr/> <p>Observa un video de teatro (Permiso para ser niño) e identifica los elementos que se presentan en la escenificación como; el texto dramático, la representación, la estructura, el espacio, tiempo, personajes, y el lenguaje.</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=kV10bKIk7IE&t=7s</p>

VARIABLE	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS
					<p>¿Qué elementos de los lenguajes del teatro identificas en este video?</p> <p>Marque los elementos que logra identificar en la escenificación</p> <ul style="list-style-type: none"> a) Personajes, el espacio, tiempo. b) Estructura, personajes, espacio, lenguaje, representación y texto dramático, tiempo. c) Lenguaje, tiempo y estructura. d) Todas las anteriores. e) N/A <p>-¿Qué expresiones nos da a conocer la escenificación de teatro que observaste?</p>

VARIABLE	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS
					<p>a) Alegría b) Angustia c) Enojo d) Solo a y b e) Todas las anteriores</p> <p>-¿Cuál crees que es la intensidad de los personajes con la escenificación?</p>
				<p>Propone y selecciona formas de utilizar los medios, materiales, herramientas y técnicas con fines expresivos y comunicativos.</p>	<p>Plantea medios, técnicas y herramientas que emplearía para elaborar una obra artística (Dibujo).</p> <p>Plantea medios, técnicas y herramientas que emplearía para elaborar una obra artística (Pintura).</p> <p>Plantea un tema de escenificación (Teatro) indicando los medios, técnicas y herramientas que emplearía para la recreación de este.</p>

VARIABLE	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS
			<ul style="list-style-type: none"> - Aplica, evalúa y comunica sus procesos y proyectos creativos. 	<p>Produce ideas para planificar su trabajo artístico de dibujo, pintura y teatro a partir de la información recogida.</p>	<p>Propone el bosquejo de su dibujo teniendo cuenta los elementos (el punto, la línea, el plano, el volumen, luz y sombra, la forma, el color y la textura) y que responda a situación libre según su experiencia cotidiana.</p> <p>¿Qué harem os? ¿Qué situación deseas presentar en tu dibujo?</p> <p>¿Qué materiales utilizar emos?</p> <p>¿En espacios lo v realiz</p> <p>Propone el bosquejo de su pintura teniendo cuenta los elementos (el color, línea, forma, espacio, textura, así como composición, dirección, tamaño y tiempo) y que responda a situación libre según su experiencia cotidiana.</p>

VARIABLE	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS
					<p>¿Qué hare mos? ¿Qué situació n deseas presenta r en tu pintura? ¿Qué materi ales utilizar emos? ¿En qué espacios lo vas a realizar?</p> <p>Planifica una escenificación teniendo cuenta los elementos (el texto dramático, la representación, los personajes, el espacio, el tiempo, la estructura, y el lenguaje) y que responda a situación libre según su experiencia cotidiana.</p> <p>¿Qué hare mos? ¿Qué materi ales utilizar emos? ¿Qué personajes intervienen en la escenificaci ón? ¿En qué espacios lo vas a realizar?</p>

VARIABLE	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS
				<p>Elabora su dibujo, pintura y el guion teatral, teniendo en cuenta el propósito comunicativo que estableció en su planificación.</p>	<p>Produce su dibujo considerando el punto, la línea, el plano, el volumen, luz y sombra, la forma, el color y la textura y que responda a situación libre según su experiencia cotidiana.</p> <p>Produce su pintura a partir del dibujo, considerando el color, línea, forma, espacio, textura, así como composición, dirección, tamaño y tiempo y que responda a situación libre según su experiencia cotidiana.</p> <p>Produce su guión tomando en cuenta, el propósito, los personajes, dialogo, roles, escenas, espacios y la vestimenta que utilizará en la escenificación de su trabajo y que responda a situación libre según su experiencia cotidiana.</p> <p>Ejecuta la creación de su proyecto artístico (Dibujo) que responda a situación libre según su experiencia cotidiana.</p>

VARIABLE	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS
				<p>manipulando los diferentes elementos artísticos que estén a su alcance.</p>	<p>Ejecuta la creación de su proyecto artístico (Pintura) que responda a situación libre según su experiencia cotidiana.</p> <p>Ejecuta la escenificación de su proyecto artístico que responda a situación libre según su experiencia cotidiana.</p>
				<p>Explica el impacto de sus acciones en el resultado de sus creaciones o presentaciones.</p>	<p>Evalúa y comunica el impacto que ha causado realizar la creación de un dibujo utilizando el punto, la línea, el plano, el volumen, luz y sombra, la forma, el color y la textura.</p> <p>Evalúa y comunica el impacto que ha causado realizar la creación de una pintura utilizando el color, línea, forma, espacio, textura, así como composición, dirección, tamaño y tiempo.</p> <p>Evalúa y comunica el impacto que ha causado presentar un teatro tomando en cuenta el propósito, los personajes, dialogo, roles, escenas, espacios y la vestimenta</p>

VARIABLE	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS
PROPUESTA DE ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS EN EL PROCESO DE CREATIVIDAD	Torrez Solórzano en (2011), define a estrategia didáctica, como el conjunto de herramientas, u métodos de enseñanza, cuyo objetivo es llevar una buena conceptualización de la acción didáctica; manifestando, conseguir las metas de aprendizaje trazadas (Quisberth, 2016). Al mismo tiempo, tenemos el aporte de Thurstone (1952), quién señala al proceso creativo, como una transformación para promover ideas o hipótesis, con el fin de verificarlas e informar los efectos, deduciendo que la creación sea algo innovador o nuevo. (Infan B. , 2010).	Conjunto de procedimientos o recursos para que los estudiantes de 5° participen en varias actividades en referencia al área de arte y evaluándose a partir de las propuestas presentadas para el la adquisición del nivel de logro esperado.	- Planificación de talleres para estrategias didácticas en el proceso de creatividad	Establecimiento de desempeños, propósitos y secuencia didáctica	
				Instauración de talleres de aprendizaje.	
				Determinación de rúbricas de evaluación	
			- Elaboración de rúbricas para valorar el aprendizaje de los estudiantes en su proceso de creatividad artística.	Determinar objetivos de aprendizaje	
				Delimitar los niveles de desempeño	

Fuente: Elaboración Propia

Capítulo III

Marco Metodológico

3.1. Enfoque de Investigación

La pesquisa se ejecutó asumiendo el enfoque cuantitativo, dado que fue medida de manera objetiva y metódica la variable: lenguajes artísticos en niños de 5° de primaria a través de una rúbrica de evaluación, procesando los resultados a través del análisis de frecuencias y de mediciones estadísticas descriptivas.

Desde la perspectiva de Hernández et al. (2018), una investigación de enfoque cuantitativo, se define como un medio secuencial y probatorio, utilizando la recopilación de información para corroborar previas suposiciones con bases de medida numéricas y estudios estadísticos, a fin de pertinentemente tener un fundamento y justificarlo con bases teóricas. Además, su punto de partida debe iniciar de la idea que se pretende trabajar, para poder establecer objetivos que conlleven a dar respuesta a la pregunta investigativa; todo ello desde la construcción de una perspectiva teórica. Asimismo, se cuantifican las variables en un contexto específico; examinando el estudio conseguido, mediante diversos métodos estadísticos. Por último, se discuten los hallazgos y se clasifican las conclusiones que comprueban los objetivos que se plantearon (P.90).

3.2. Tipo de Investigación

La indagación, fue de tipo descriptiva propositiva, conforme a su finalidad, siendo básica o sustantiva de diseño no experimental.

No obstante, el proyecto respondió a una investigación de carácter descriptiva propositiva.

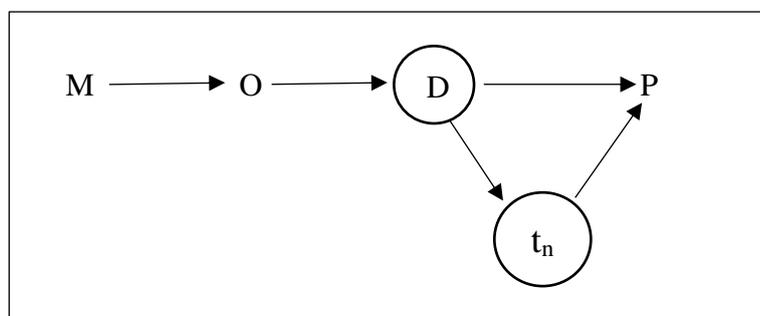
Es de tipo descriptiva porque precisa una situación actual, que exigía sea descrita, analizada y profundizada.

Según Hernández et al. (2018), la investigación responde a tipo propositiva, porque se fundamenta la necesidad que se encontró en base a la población evaluada, para posteriormente plantear una propuesta de sistema de evaluación en base a las dimensiones para superar la problemática y deficiencias encontradas dentro de un contexto específico.

En cuanto a su diseño, se planteó es no experimental, modelo cuantitativo el cual tuvo como finalidad recoger y analizar datos cuantitativos sobre las variables. Así mismo, se califica de este tipo, porque la transformación de las variables se logra, no porque se encuentre una manipulación directa, sino porque se da por la recopilación de unidades de análisis, identificando si la variable previamente estudiada tiene disposición y efectividad (Monje, 2011).

3.3. Diseño de la Investigación

La variable, desencadenó el tipo de diseño no experimental, descriptivo propositivo, transversal, el cual su estructura se encuentra simbolizada de la siguiente manera:



En el diagrama:

M: Población de estudiantes de 5° “C” de la I.E “Nuestra Señora del Pilar”

O: Representa a la variable problema (Crea proyectos desde los lenguajes artísticos).

D: Diagnóstico y evaluación sobre la variable 1 (Crea proyectos desde los lenguajes artísticos)

(Tn): Análisis de la teoría entorno a la variable problema.

P: Representa la propuesta basada en estrategias didácticas

El diseño de esta investigación muestra una población de 31 alumnos del 5° de la Institución Educativa “Nuestra Señora del Pilar” a quienes se les observó el progreso del nivel de competencia investigativa de la muestra indicada y, sobre esa base, se formuló una propuesta basada en estrategias didácticas para el logro de la competencia “Crea Proyectos desde los lenguajes artísticos”. Es decir, en la investigación primero se diagnosticó el nivel de competencia investigada a la población de estudiantes del 5° de la I.E. N° 14011 “Nuestra Señora del Pilar” y, sobre esa base, se formuló una propuesta basada en estrategias didácticas para el proceso creativo.

3.4. Población y Muestra

3.4.1. Población Censal

Población Censal de estudio

Unidad de análisis	N°
Niños	2
Niñas	29
Total	31

Nota: Total de estudiantes de 5° C de la I.E “Nuestra Señora del Pilar”

Fuente: Nómina de matrícula

3.5. Técnicas e Instrumentos de Recolección de Datos

El estudio medirá la variable problema; crea proyectos desde los lenguajes artísticos, mediante la técnica de observación, manejando como instrumento, una prueba (desarrollo y aplicación) y una rúbrica.

Tabla 2.

Técnica e instrumento de recolección

Técnica	Instrumento
Observación	<ul style="list-style-type: none"> • Prueba de desarrollo y de aplicación • Rúbrica

Nota: Técnica e Instrumento de Evaluación

Fuente: Elaboración propia

El instrumento movilizó 18 ítems que miden dos dimensiones de la variable problema; Explora y experimenta los lenguajes del arte y Aplica, evalúa y comunica sus procesos y proyectos creativos. La medición se ejecutó aplicando la escala valorativa; en inicio (1), proceso (2), logrado (3) y destacado (4).

Observación

Considerada como técnica básica, de modo que se establecen relaciones básicas entre el sujeto que se observa y el individuo que es observado, denominado como el principio de toda comprensión de la realidad. De otro lado, se considera como la adquisición activa de información partiendo del sentido de la vista, donde regularmente se logra interpretar ciertos comportamientos de objetos y personas que se encuentren en una zona contextual (Guendulain, 2021, p.1).

Rúbrica

La rúbrica, según Mertler (2001); Roblyer y Wiencke (2003), es una herramienta versátil, porque su uso se enfoca en evaluar ciertas actividades que trabajan los estudiantes. Además, de ser un instrumento de evaluación centrado en una sucesión de criterios previamente determinados, cuya función es medir las acciones de los colegiados sobre ciertos aspectos de una actividad aplicada. Fundamentalmente, existen dos grupos: las holísticas, que abordan la parte evaluativa del aprendizaje o competencia desde una visión más global y las analíticas, en un tema concreto del aprendizaje (Rodríguez, 2010, p.142).

Escala Valorativa

Consiste en una secuencia de categorías que responden a lo que el observador interpreta, indicando las acciones que realiza el estudiante. La escala demanda de una evaluación cualitativa de aspectos de un producto, visualizados de manera parcial o en grupo. Además, permite que la docente valore de manera descriptiva, estimativa

y numérica cada una de las acciones de los estudiantes para determinar el logro de la actividad presentada (Olano, 2017, p.30).

Prueba Objetiva

Consiste en pruebas escritas, lo que genera que los estudiantes proporcionen respuestas cerradas, las formas más comunes de tipo alternativo y de complementación. Este tipo de prueba permite evaluar de manera pertinente una cantidad relativamente de objetivos, conductas o estándares, así como también para este tipo de prueba en todo momento el docente evaluador debe tener presente las competencias que desea evaluar y buscar que el estudiante aplique razonamiento y responda de manera eficaz a esta (Arriola, 2019).

Prueba de Respuesta Abierta

Este tipo de evaluaciones se caracteriza por la conformación de preguntas en que los estudiantes tienen la facilidad de construir su propia respuesta en base a sus conocimientos. Estas respuestas pueden ser largas o cortas, estimulando al niño a plasmar sus aprendizajes obtenidos durante el curso. Además, permite evaluar niveles complejos de aprendizajes (Arriola, 2019).

3.6. Procesamiento y Análisis de Datos

Los datos recogidos de la aplicación del instrumento fueron codificados haciendo uso de una matriz SPSS y Excel, permitiendo hallar y calcular las frecuencias, considerando el diseño de variables determinadas.

Por lo consiguiente, se realizaron análisis estadísticos descriptivos, presentando los efectos de los objetivos, para finalmente validar los valores arrojados más representativos en tablas y gráficos, en respuesta a ambas finalidades de las variables de investigación.

En ese recto, para la obtención de los resultados de la muestra real, se empleó una prueba piloto, tomando como referencia la muestra de hasta 12 estudiantes de quinto grado de la Institución Educativa “Jorge Basadre”. La información arrojada fue procesada a tablas de Excel para su posterior verificación en el Alfa de Cronbach que

estableció un valor adecuado a partir de 0.70 en el programa SPSS. Seguidamente, se brindó la evaluación a la muestra real para interpretar sus resultados, apoyándonos de tablas y/o gráficos que permitan identificar de manera apropiada los resultados del nivel de logro alcanzado por los estudiantes de la Institución Educativa Nuestra Señora del Pilar.

Capítulo IV

Resultados

4.1. Descripción del Contexto y Sujetos de Investigación

La investigación crea proyectos desde los lenguajes artísticos y propuesta de estrategias didácticas tuvo como sujetos de estudio a los estudiantes de 5° C, de la Institución Educativa 14011, “Nuestra Señora del Pilar”, ubicada en la avenida José Carlos Mariátegui, San Martín, en el distrito de Veintiséis de Octubre, de zona urbana del departamento de Piura.

Dichos estudiantes de la muestra, siendo estos 31, contaron con una edad promedio entre 10 a 11 años; son personas homogéneas y estables, participan de actividades de cooperación con el resto de participantes de un grupo.

Según Londoño (2019), la teoría de Piaget afirma, que el niño/a lleva a oscilar de una moral de respeto y de sumisión al adulto a otra moral de respeto mutuo, que obtendrá su desarrollo en el transcurso que se vaya incluyendo en grupo.

Asimismo, los estudiantes de estas edades se posicionan en la conceptualización de operaciones concretas, posibilitando el perfeccionamiento de sus acciones, siendo capaces de establecer relaciones entre sus ideas y realidad, contrastar hipótesis, clasificar o distinguir semejanzas y diferencias de una necesidad.

Al mismo tiempo, en el Programa Curricular de Educación Primaria (2016), se caracteriza a los niños de esta etapa, como personas que van consolidando un pensamiento operativo. En particular, los estudiantes de la institución educativa antes mencionada, fueron capaces de analizar la realidad con sus propios recursos, ubicados en su entorno y teniendo significatividad en ellos. (Minedu, 2016).

4.2. Presentación de Resultados

Resultado del objetivo específico N° 1: Describir el nivel de logro alcanzado de explora y experimenta los lenguajes del arte en los estudiantes de 5° de Educación Primaria de la I.E Nuestra Señora del Pilar.

Tabla 3.

Frecuencia y porcentaje de explora y experimenta los lenguajes del arte

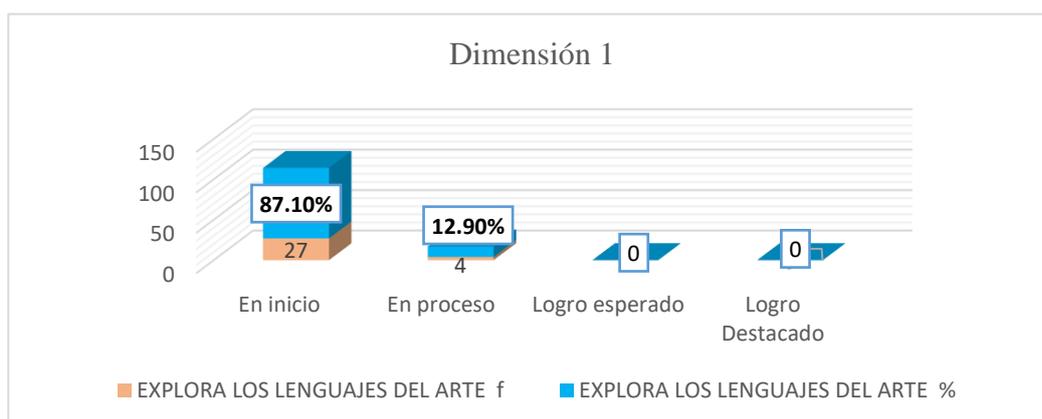
Niveles de logro	EXPLORA Y EXPERIMENTA LOS LENGUAJES DEL ARTE	
	f	%
En Inicio	27	87.10
En Proceso	4	12.90
Logro Esperado	0	0
Logro Destacado	0	0
Total	31	100.00

Nota: Resultados de la prueba sobre explora y experimenta los lenguajes del arte

Fuente: Prueba de desarrollo

Figura 1.

Resultados de la prueba de desarrollo de los niveles de logro que se encuentran los estudiantes de 5°C



Nota: Resultados de la prueba de desarrollo en explora y experimenta los lenguajes del arte

Fuente: Prueba de desarrollo Objetiva (Junio 2022)

Interpretación

En la figura 1, se visualizan los resultados en referencia a la dimensión; explora y experimenta los lenguajes del arte en la aplicación de la prueba de desarrollo identificada con 6 preguntas y aplicada a la muestra de 31 estudiantes. Los valores mostraron que 0% de alumnos se localiza en nivel destacado y logrado, es decir, no identifican, describen ni añaden otra información que hayan indagado para el logro de su producto, mientras que 12.90%, se sitúa en un nivel de proceso, es decir, solo identifican y describen dos o tres elementos del lenguaje del arte, en esa línea un 87.10%, se ubica en un nivel de inicio; en efecto, difícilmente reconoce y menciona los elementos pertenecientes a los lenguajes artísticos.

En consecuencia, los resultados que prevalecieron en esta evaluación, señalan que la muestra aplicada se posiciona en el nivel de logro “En inicio”, a causa de dificultades para explorar elementos, identificar y describir los lenguajes del arte, así como también aplicarlos con fines expresivos y comunicativos.

Resultado del objetivo específico N° 2: Describir el nivel de logro alcanzado de aplica, evalúa y comunica sus procesos y proyectos creativos en los estudiantes de 5° de Educación Primaria de la I.E Nuestra Señora del Pilar.

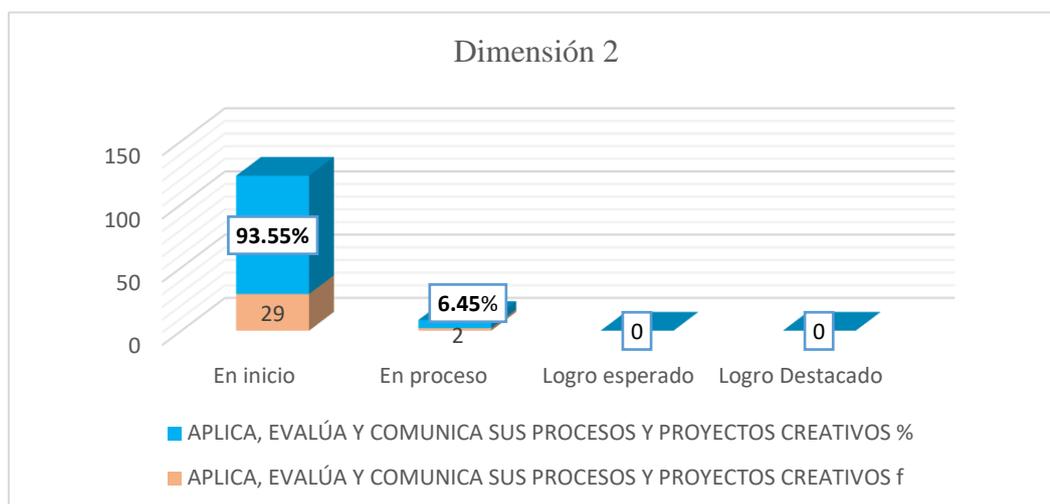
Tabla 4.

Frecuencia y porcentaje de aplica, evalúa y comunica sus procesos y proyectos creativos.

Niveles de logro	APLICA, EVALÚA Y COMUNICA SUS PROCESOS Y PROYECTOS CREATIVOS	
	f	%
En inicio	29	93.55
En proceso	2	6.45
Logro esperado	0	0
Logro Destacado	0	0
Total	31	100.00

Nota: Resultados de prueba de aplicación en aplica, evalúa y comunica sus procesos y proyectos creativos.

Fuente: Prueba de aplicación (Junio 2022)

Figura 2.*Resultados de prueba de aplicación*

Nota: Resultados de prueba de aplicación en aplica, evalúa y comunica sus procesos y proyectos creativos.

Fuente: Prueba de Aplicación (Respuestas abiertas) (Junio 2022)

Interpretación

En la figura 2, se visualizan los resultados correspondientes a la dimensión 2; aplica, evalúa y comunica sus procesos y proyectos creativos. Bajo la prueba de aplicación uniformada con 12 preguntas y ejecutada a la muestra de 31 estudiantes, mostraron que 0 % de los estudiantes adquirieron un nivel de destacado y logrado, es decir, no consiguieron producir ideas para planificar y organizar su trabajo artístico a partir de la información recogida, ni crear su propio boceto sobre este, mientras que 6.45% se ubicaron en un nivel de proceso, en otras palabras, de vez en cuando organizan ideas que le ayuden en su etapa de planificación considerando los elementos que responden a cada creación y así poner en marcha su boceto y reconocer sus avances para mejorarlo. Sin embargo, la muestra correspondiente al 93.55%, siendo el resultado más alto, se localiza en un nivel de inicio. Concluyendo que difícilmente planifican, organizan y reconocen los lenguajes del arte, como tampoco producen sus proyectos, considerando el impacto que ha causado este en las distintas fases del proyecto.

Resultado de Objetivo General: Diseñar una propuesta de estrategias didácticas para alcanzar el nivel de logro de la competencia crea proyectos desde los lenguajes artísticos en los estudiantes de 5° de la I.E Nuestra Señora del Pilar- Piura, 2022.

Tabla 5.

Frecuencia y porcentaje de crea proyectos desde los lenguajes artísticos

Niveles de Logro	CREA PROYECTOS DESDE LOS LENGUAJES ARTÍSTICOS	
	f	%
En inicio	29	93.55
En proceso	2	6.45
Logro esperado	0	0.00
Logro destacado	0	0.00
TOTAL	31	100.00

Nota: Porcentajes de las respuestas brindadas por los estudiantes y en los niveles encontrados en la competencia crea proyectos desde los lenguajes artísticos

Fuente: Porcentaje general de niveles de logro en crea proyectos desde los lenguajes artísticos (Junio 2022)

Figura 3

Diagrama de crea proyectos desde los lenguajes artísticos

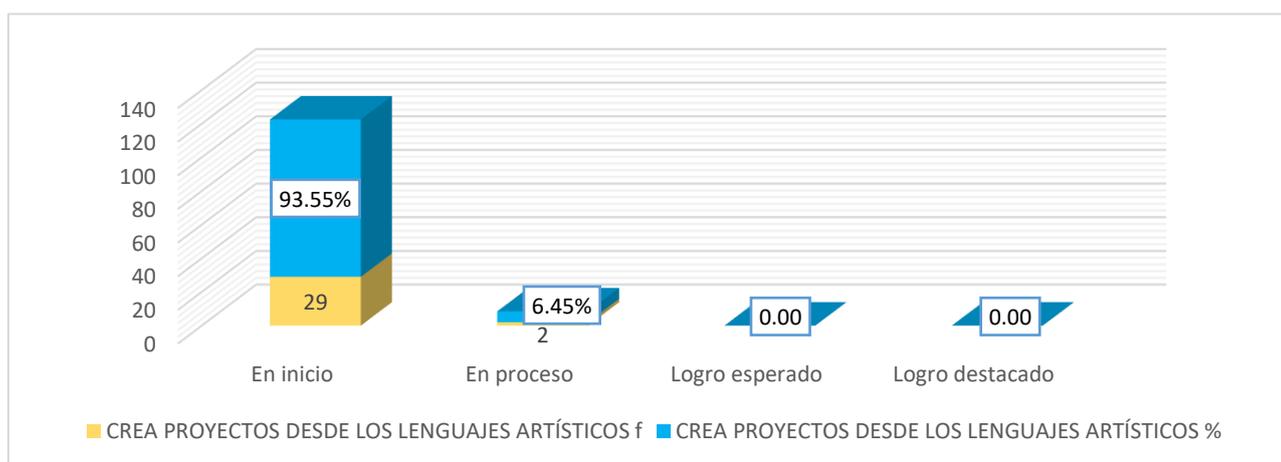


Figura 3. Diagrama de Crea proyectos desde los lenguajes artísticos en los estudiantes de 5° C de la Institución Educativa N° 14011 “Nuestra Señora del Pilar”

Fuente: Variable de estudio

Interpretación

En la tabla y figura 3, se visualiza la frecuencia y porcentajes de los puntajes respecto a la variable de estudio “Crea Proyectos desde los lenguajes artísticos”, muestra que de los 31 estudiantes de 5° “C”, abarcando ambas dimensiones mencionadas con anterioridad, rescatando que el 0% de estudiantes adquirió un nivel destacado y logrado, mientras que el 6.45% se ubica en un nivel de proceso. Por otra parte el 93.55%, se está en un nivel de inicio.

Se concluye, mencionando que efectivamente el 6.45% de los estudiantes logra cada uno de los ítems de ambas dimensiones sin observación alguna, pero de otro lado, una amplia cantidad referente al 93.55%, no logra a su totalidad con ambas dimensiones, desconociendo los elementos del lenguaje de dibujo, pintura y teatro, como tampoco reconocen técnicas, herramientas u materiales que les permitan ejecutar proyectos artísticos, dificultándoles así su comunicación y evaluación. Ante estos resultados, se planteó la necesidad de elaborar una propuesta que abarca estrategias didácticas bajo la implementación de talleres que logren mejorar el problema.

4.3. Discusión de Resultados

El objetivo general fue diseñar una propuesta de estrategias didácticas para alcanzar el nivel de logro de la competencia crea proyectos desde los lenguajes artísticos en los estudiantes de 5° de la I.E Nuestra Señora del Pilar- Piura, 2022. De este modo los resultados hallados al aplicar la prueba de desarrollo y de aplicación, muestran que el nivel que prevalece es el nivel de inicio, referente al 93.55% de estudiantes, no logra a su totalidad con ambas dimensiones, desconociendo los elementos del lenguaje de dibujo, pintura, danza, música y teatro, como tampoco reconocen técnicas, herramientas y materiales que les permitan ejecutar y evaluar proyectos artísticos.

Dichos resultados se pueden corroborar bajo los aportes de Lowenfeld (1993) en su teoría “Desarrollo de la capacidad creativa”, establece que los niños de 9 a 12 años desarrollan la etapa de realismo, en la que realizan representaciones de sus proyectos considerando sus elementos, significatividad, argumentan sus destrezas,

capacidades de percepción, observación, comunicación y desde sus creaciones como pintura, dibujo u otros objetos artísticos. Sin embargo, los resultados obtenidos en base a las pruebas diagnósticas aplicadas a la muestra, los niños de quinto grado de Educación Primaria, no logran en su totalidad con la etapa del realismo, al solo cumplir la cabida de percepción y observación de apreciaciones artísticas. Igualmente Presentan dificultades para identificar la existencia de los lenguajes artísticos de cada una de estas, lo mismo sucede al momento de plantear herramientas, técnicas, recursos y/o procedimientos que permitan la creación de estos lenguajes.

Por otra parte, en los resultados obtenidos en el diagnóstico a partir del instrumento utilizado, denominado “Prueba de Desarrollo”, se observó que, de la muestra real de 31 estudiantes, en el objetivo específico 1: “Medir el nivel de logro de Explora y Experimenta los lenguajes del arte”, prevaleció el nivel de inicio con un 87.10%.

En referencia al efecto, en la teoría “Inteligencias múltiples” propuesta por Howard Gardner (1983), señala que los niños empiezan a manipular las disciplinas artísticas desde pequeños, reconociendo los procesos para la creación y posterior sugerir un proyecto artístico, que responda a la situación de contexto.

Finalmente, en relación con el objetivo específico 2: “Medir el nivel de logro de Aplica, Evalúa y comunica sus procesos y proyectos creativos”, a partir de la ejecución de la “Prueba de aplicación”, el hallazgo principal indica que, en general el 93.55%, no logró realizar correctamente su evaluación, lo que refleja un nivel de inicio.

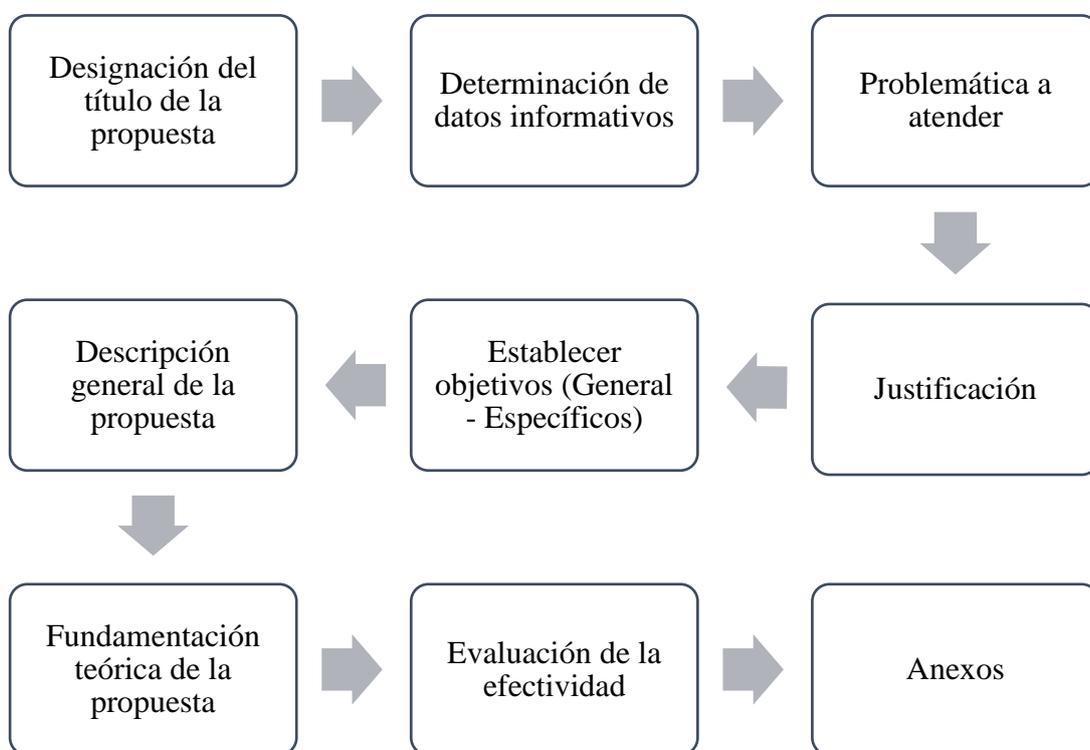
En otras palabras, al analizar los resultados obtenidos se encontró una relación en cuanto al planteamiento de Howard Gardner (1983), quién señala que: “Un individuo creativo es capaz de resolver situaciones que se presentan con mayor regularidad y elaborar productos de acuerdo a su contexto cultural, además de sugerir, que desde pequeños los estudiantes empleen técnicas expresivas que les permita con facilidad elaborar sus proyectos artísticos y trabajar con diferentes lenguajes del arte que asegure el desarrollo de sus destrezas”.

De igual importancia, en esta línea investigativa, encontramos también el aporte teórico de Viktor Lowenfeld (1993), quien señala que el arte es una técnica para estudiar la imagen infantil, donde el niño demuestra sus habilidades y destrezas, contribuyendo así a la expresión del pensamiento. Además, se considera que cada niño según su edad, atraviesa la etapa de desarrollo cognitivo que favorece su expresión artística. En esta etapa, deben lograr producir y reflexionar sobre sus proyectos o procesos artísticos, considerando sus emociones, sentimientos y a la misma vez sus inquietudes y temores, dado ello, estas acciones se cumplieron en la prueba, pero estos no llegan a una significatividad. Del mismo modo, según los resultados, aún los niños no reconocen los lenguajes artísticos que han implementado en su creación, impidiendo dar a conocer como han realizado su arte.

Capítulo V

Propuesta

5.1. Esquema de Propuesta



5.2. Estructura Curricular de Propuesta

5.2.1. Datos Informativos:

a. Título:

Propuesta de estrategias didácticas que fomenten el proceso creativo en los estudiantes de 5° C de la I. E Nuestra Señora del Pilar- Piura, 2022.

b. Autor de la Propuesta:

Stephaine Carolina Merino Coronado

c. Institución Patrocinadora:

E.E.S.P.P “PIURA”

d. Proyección de Beneficiarios:

-I.E. N°: “14011”

-Lugar: A.H San Martin

-Director: Manuel Quinde Ludeña

-Estudiantes de Grado: 5°

5.2.2. Problemática a Atender

Producto de la investigación diagnóstica realizada ejecutada de la Prueba de Desarrollo y Aplicación, se puede concluir que los estudiantes de quinto grado de la I.E N° 14011, presentan un bajo nivel de logro, encontrándose en “Inicio”, correspondiente a la competencia Crea Proyectos desde los lenguajes artísticos.

5.2.3. Justificación

A partir de los resultados de la prueba de desarrollo y aplicación en el área de Arte y cultura, misma que logró medir el nivel de logro de la variable problema en los estudiantes de 5° de la escuela mencionada con anterioridad, muestra como efecto, que de la muestra de 31 estudiantes de 5° “C”, abarcando ambas dimensiones “Explora los lenguajes del arte” y “Evalúa y aplica sus procesos y proyectos creativos”, se especificó que 2 de los estudiantes, siendo estos el 6.45% se ubicaron en un nivel de proceso, mientras que 29 de los

estudiantes que completan el total de la muestra en 93.55%, que representa al nivel de inicio.

En base a los resultados de las dimensiones, se obtuvo que en la primera referida a “Explora los lenguajes del arte”, 4 estudiantes, en total el 12.90%, se situó en un nivel de proceso, identificando algunos lenguajes del arte como dibujo, pintura y teatro, mientras que 27 estudiantes, que representa al 87.10%, se ubicó en inicio. Dado esto, los estudiantes difícilmente reconocen y mencionan los elementos artísticos (Artes visuales, música, teatro y danza) lo que les dificulta aplicarlos con fines expresivos y comunicativos. Además, no lograron proponer ni seleccionar formas de utilizar los medios, materiales, herramientas y técnicas para los proyectos artísticos propuestos lo que también afectó su capacidad de expresión y comunicación.

Al mismo tiempo, los resultados en la segunda capacidad “aplica y evalúa sus procesos y proyectos artísticos”, arrojaron que 2 de los estudiantes en la prueba de Aplicación, ellos siendo el 6.45%, se ubicaron a en un nivel de proceso, mientras que los 29 restantes, muestra del 93.55% representa un nivel de inicio. Por lo tanto, estos resultados demuestran que el 6.45% de estudiantes, de vez en cuando proponen algunas ideas y planifican su dibujo, pintura y teatro teniendo en cuenta los elementos que responden a cada creación artística según su experiencia cotidiana. Sin embargo, la mayor población, correspondiente al 93.55%, difícilmente proponen, planifican, ni consideran los lenguajes artísticos para producir un proyecto artístico, lo que no les permite tampoco lograr comunicar, ni evaluar su proceso de creación.

En conclusión a lo mencionado, para que los estudiantes transiten de un nivel de logro de inicio, a un logro destacado o esperado, se determinó la implementación de una propuesta de estrategias didácticas para el proceso creativo en los estudiantes bajo el sustento de Edward de bono, organizadas en talleres de aprendizaje que respondan a “Crea Proyectos desde los lenguajes artísticos”, posibilitando al docente variedad de métodos para promover el desarrollo de la creatividad en los estudiantes, sin aminorar su creativa innata; y prevaleciendo su actitud innovadora e investigativa.

5.2.4. Objetivos

General

Diseñar estrategias didácticas que promueva el desarrollo de los lenguajes artísticos en el proceso de creatividad de los estudiantes de 5° de la I.E Nuestra Señora del Pilar- Piura, 2022.

Específicos

- Planificar talleres con estrategias didácticas que promuevan el desarrollo de los lenguajes artístico en los estudiantes de 5° de la I.E Nuestra Señora del Pilar- Piura, 2022.
- Elaborar rúbricas para valorar los aprendizajes de los estudiantes en relación a la creación de proyectos desde los lenguajes artísticos en los estudiantes de 5° de la I.E Nuestra Señora del Pilar- Piura, 2022.

5.2.5. Descripción General de la Propuesta

Actualmente, el proceso educativo, está orientado a una energía en la que todos aquellos aspectos que tienen relación con la planificación, estrategias, prácticas pedagógicas y contenidos, deben generar nuevos espacios para el desarrollo del proceso de enseñanza aprendizaje. Por ello, direcciona al docente a captar y mantener la atención de los estudiantes, guiándolos a conseguir perseverantemente ciertos objetivos de aprendizaje trazados, durante el proceso de la actividad y retroalimentarlos.

La propuesta de estrategias didácticas está implementada por talleres que permitirán mejorar el proceso creativo en los estudiantes, haciendo uso de diversos lenguajes artísticos; como lenguaje dramático, la danza, musical y gráfico-plástico, entre otros. Por otro lado debemos reconocer que este tema es muy poco tomado en las aulas de Educación Primaria, sin embargo es esencial ya que promueve el desarrollo de ciertas dimensiones corporales, cognitivas, emocionales y sociales.

De esta manera, la intención de la propuesta, es lograr potenciar la acción pedagógica de los docentes, del mismo modo permitirá a los estudiantes desarrollar correctamente la competencia Crea proyectos, generando el uso de los lenguajes artísticos, a fin de la adquisición de conocimientos significativos, y no solamente en el logro del área artística, sino que también en otras competencias que integran los respectivos currículo, otorgando oportunidades para alcanzar a potenciar la capacidad creativa de un niño desde la experiencia misma que los lleve a imaginar, inventar, crear y transformar un proyecto tomando en consideración sus sentimientos, emociones e ideas.

La propuesta consta de 11 talleres con estrategias específicas sustentadas por Edward de Bono tales como; los seis sombreros para pensar; permitiendo encontrar soluciones óptimas ante cualquier duda dependiendo del color de sombrero a utilizar; el cuestionamiento, busca a parte de una explicación, una respuesta concreta hacia el tema de abordaje o proyecto con una secuencia didáctica teniendo en cuenta los procesos pedagógicos, rúbricas de evaluación y fichas informativas del uso de las estrategias para el uso del docente.

5.2.6. Fundamentación Teórica de la Propuesta

La propuesta de estrategias didácticas está sustentada en las teorías de Viktor Lowenfeld y Edward de Bono según como se explica:

Viktor Lowenfeld (1993), en su teoría “Desarrollo de la Capacidad creadora”, precisa que para promover personas creadoras, estas deben saber solucionar situaciones de cualquier tipo. Además, menciona que el niño manifiesta sus destrezas, aportando a la expresión del pensamiento infantil, el desarrollo de las capacidades de percepción, observación y comunicación. A su vez ello lo hace considerando sus etapas de desarrollo de acuerdo a su edad, enfocando esta propuesta a la etapa de realismo (Cardozo, 2019, p.190).

Finalmente, De Bono (2013) en su teoría “Pensamiento Lateral”, manifiesta la importancia de que el individuo se apropie de la utilización de ciertas técnicas y metodologías didácticas, impulsando al desarrollo del contexto y lo esencial de

orientar al modelo educativo que busque brindar estrategias que permitan reflexionar sobre la variedad de caminos que puedan existir para el logro de un objetivo, así como también alcanzar cambios que no se limiten a ir a la par de algunos competidores, sino llegar al lugar de los que construyen y renuevan ideas (p.58-127).

A partir de esta teoría, se considera la utilización de algunas de las estrategias del autor ya mencionado dentro de los talleres a proponer.

5.2.7. Evaluación de Efectividad de la Propuesta

La propuesta, se evaluará a partir del recojo de evidencias de aprendizaje en cada uno de los talleres, las mismas que serán valoradas bajo las rúbricas planificadas para ubicarlos en el nivel de logro esperado y a partir de ello realizar la retroalimentación respectiva para que los estudiantes puedan regular sus aprendizajes en función a la competencia de estudio.

5.3. Instrumentos de Medición

TALLER N° 1

EXPLORAMOS LOS ELEMENTOS DE LOS LENGUAJES DE UN DIBUJO

► I. DATOS INFORMATIVOS

- Beneficiarios: Docentes de Educación Primaria y Estudiantes del V ciclo
- Responsable: Stephaine Carolina Merino Coronado
- Grado: 5°

► II PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

COMPETENCIA/ CAPACIDADES	DESEMPEÑO	EVIDENCIA	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
<p>“CREA PROYECTOS DESDE LOS LENGUAJES ARTÍSTICOS”</p> <p>• EXPLORA Y EXPERIMENTA LOS LENGUAJES DEL ARTE.</p> <p>• APLICA PROCESOS CREATIVOS.</p> <p>• EVALÚA Y COMUNICA SUS PROCESOS Y PROYECTOS.</p>	<p>Explora los elementos de los lenguajes de las artes visuales (dibujo), la música, el teatro y la danza, y los aplica con fines expresivos y comunicativos.</p> <p>Prueba y propone formas de utilizar los medios, los materiales, herramientas y las técnicas con fines expresivos y comunicativos.</p>	<p>Menciona los elementos de los lenguajes del dibujo, a partir de la visualización de diversos recursos, cómo videos, teniendo en cuenta su propósito comunicativo.</p>	<p>-Manifiesta los elementos de los lenguajes de las artes como el dibujo a partir de lo que explora en la observación de un video e imágenes, teniendo en cuenta los fines expresivos y comunicativos.</p> <p>-Describe cada uno de los elementos de los lenguajes de las artes cómo el dibujo considerando sus fines expresivos y comunicativos.</p>

► III. RECURSOS PARA LA ACTIVIDAD

- Hoja Dina A4 o Cuaderno del área
- Videos
- Hojas Art color
- Plumones y/o tizas
- Imágenes

► IV. SECUENCIA DIDÁCTICA

Actividades Permanentes

- Se saluda a los estudiantes de forma amable y afectuosa generando un ambiente climático, de confianza e interactivo.
- Estudiantes participan de la oración
- Se consensan los acuerdos de convivencia

INICIO – 10 minutos

- Se da por iniciado el taller dando a conocer a los estudiantes el propósito del día:
 - “Hoy exploraremos los lenguajes de las artes visuales para identificar los elementos que contiene un dibujo”**
- Se genera el recojo de saberes previos

APLICAMOS ESTRATEGIA “CUESTIONAMIENTO”

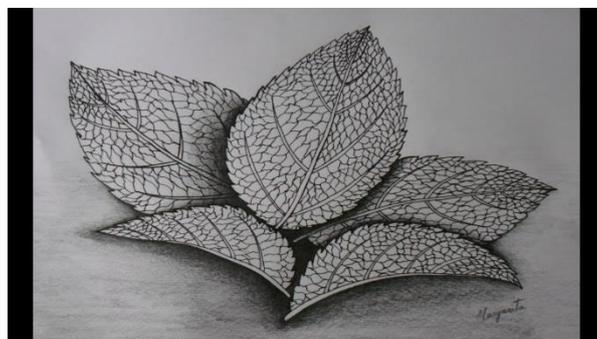
- La estrategia de cuestionamiento, permite evaluar las acciones positivas y negativas que se dan en el medio creativo (Bono, El pensamiento creativo o lateral, 2007)
- Ante esto se plantea los cuestionamientos:
 - ¿Qué sabemos sobre los elementos de los lenguajes visuales?
 - ¿Qué elementos visuales crees que existen?
 - ¿La palabra visual, que crees que signifique?

- Estudiantes participan del recojo de saberes previos, respondiendo a estas preguntas de manera autónoma.



DESARROLLO – 45 minutos

- A partir de sus respuestas en base a su saber previo, se presenta la siguiente información sobre los lenguajes visuales.
<https://www.youtube.com/watch?v=4sYNz26p8S4> – 0:15 a Minuto 4:15
- A partir de la observación del video se generan ciertas interrogantes. Entre ellas; ¿Qué son los lenguajes visuales? ¿Qué tipos de lenguaje visual, se aprecia en el video? ¿Qué caracteriza a cada tipo de lenguaje visual?....
- Se felicita a los estudiantes y se les presenta las siguientes imágenes.
- Como parte de la investigación, se solicita a los estudiantes observar las siguientes imágenes y de manera individual en una hoja, mencionen y describan cada uno de los elementos.



- ¿A qué tipo de lenguaje visual pertenece? ¿Por qué?
- Se felicita y se vuelve a preguntar. ¿Cuál era nuestro propósito el día de hoy? ¿Qué elementos averiguaremos?
- En base a sus respuestas se les proporciona el siguiente video-
<https://www.youtube.com/watch?v=J2o5WQYdGz8>

APLICAMOS ESTRATEGIA “CUESTIONAMIENTO”

- Dicho video, será pausado para aplicar la estrategia de cuestionamiento:

- ¿Qué indica el punto?
- ¿Qué indica la línea?
- ¿Qué indica el plano?
- ¿Qué indica la forma?
- ¿Qué indica la textura?
- ¿Qué indica el volumen?
- ¿Cuál es la importancia de estos elementos?



- Se solicita registren en sus cuadernos las ideas mencionando y describiendo cada uno de estos elementos que corresponden al dibujo.
- Se realiza retroalimentación descriptiva o reflexiva sobre sus dificultades.

CIERRE – 10 minutos

- Se reflexiona junto con los estudiantes en función a las acciones tomadas para realizar estas actividades y las estrategias que se han considerado.
- Estudiantes responden a las interrogantes: ¿Qué aprendimos el día de hoy? ¿Qué conocieron? ¿Tuviste dificultades? ¿Cuáles?
- Se agradece a los estudiantes por su participación, felicitándolos.

RÚBRICA DE EVALUACIÓN

COMPETENCIA: “CREA PROYECTOS DESDE LOS LENGUAJES ARTÍSTICOS”

DESEMPEÑO: Explora los elementos de los lenguajes de las artes visuales (**dibujo**), la música, el teatro y la danza, y los aplica **con fines expresivos y comunicativos**. Prueba y propone formas de utilizar los medios, los materiales, las herramientas y las técnicas con fines expresivos y comunicativos.

CRITERIOS	NIVELES DE LOGRO				TOTAL
	DESTACADO (4PTS)	LOGRADO (3PTS)	PROCESO (2PTS)	INICIO (1PTO)	
-Manifiesta los elementos de los lenguajes de las artes como el dibujo a partir de la observación de un video e imágenes, teniendo en cuenta los fines expresivos y comunicativos.	-Manifiesta los elementos de los lenguajes visuales; como el dibujo a partir de la observación de un video e imágenes u otra información que haya indagado, teniendo en cuenta los fines expresivos y comunicativos.	-Manifiesta los elementos de los lenguajes de las artes cómo el dibujo a partir de la observación de un video e imágenes, teniendo en cuenta los fines expresivos y comunicativos.	-Manifiesta algunos de los elementos de los lenguajes de las artes como el dibujo a partir de la observación de un video e imágenes, teniendo en cuenta los fines expresivos y comunicativos.	-Difícilmente manifiesta los elementos de los lenguajes de las artes como el dibujo considerando la información observada en videos e imágenes, teniendo en cuenta los fines expresivos y comunicativos.	

<p>-Describe cada uno de los elementos de los lenguajes de las artes como el dibujo considerando sus fines expresivos y comunicativos.</p>	<p>-Describe cada uno de los elementos de los lenguajes de las artes como el dibujo, además de mencionar una característica propia de estos utilizando la ejemplificación considerando sus fines expresivos y comunicativos.</p>	<p>-Describe cada uno de los elementos de los lenguajes de las artes como el dibujo considerando sus fines expresivos y comunicativos.</p>	<p>-Describe algunos de los elementos de los lenguajes de las artes como el dibujo considerando sus fines expresivos y comunicativos.</p>	<p>-Difícilmente describe cada uno de los elementos de los lenguajes de las artes como el dibujo considerando sus fines expresivos y comunicativos.</p>	
--	--	--	---	---	--

TALLER N° 2

PLANIFICAMOS Y ELABORAMOS UN DIBUJO

► I. DATOS INFORMATIVOS

- Beneficiarios: Docentes de Educación Primaria y Estudiantes del V ciclo
- Responsable: Stephaine Carolina Merino Coronado
- Grado: 5°

► II. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

COMPETENCIA/ CAPACIDADES	DESEMPEÑO	EVIDENCIA	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
<p>“CREA PROYECTOS DESDE LOS LENGUAJES ARTÍSTICOS”</p> <p>• EXPLORA Y EXPERIMENTA LOS LENGUAJES DEL ARTE.</p> <p>• APLICA PROCESOS CREATIVOS.</p> <p>• EVALÚA Y COMUNICA SUS PROCESOS Y PROYECTOS.</p>	<p>Genera ideas a partir de estímulos y fuentes diversas (tradicionales, locales y globales) y planifica su trabajo artístico tomando en cuenta la información recogida. Manipula una serie de elementos, medios, técnicas, herramientas y materiales para desarrollar trabajos que comunican ideas a una audiencia específica.</p>	<p>Propone su trabajo artístico, a partir de la planificación de su cuadro gráfico de su dibujo tomando en cuenta la información investigada en relación a una situación comunicativa propia de su contexto.</p>	<p>-Organiza y desarrolla ideas para su dibujo de acuerdo a la situación comunicativa y las escribe en su cuadro planificador.</p> <p>-Aplica procesos creativos, como elementos, medios, técnicas, herramientas y materiales para producir su dibujo considerando la información recogida en su cuadro planificador.</p>

► III. RECURSOS PARA LA ACTIVIDAD

- Cartulina
- Hojas dina A4
- Lápiz
- Colores
- Borrador
- Tajador
- Crayones
- Temperas y/o Acuarelas

► IV SECUENCIA DIDÁCTICA

ACTIVIDADES PERMANENTES

- Se saluda a los estudiantes de forma amable y afectuosa generando un ambiente climático, de confianza e interactivo.
- Estudiantes participan de la oración
- Se consensa las normas de convivencia

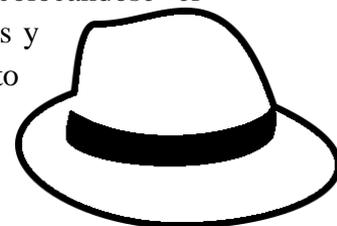
INICIO – 10 minutos

- Se da por iniciado el taller dando a conocer a los estudiantes el propósito del día:

“Hoy organizaremos nuestras ideas y las aplicaremos en la elaboración de un dibujo de acuerdo a la situación comunicativa”

APLICAMOS ESTRATEGIA “LOS SEIS SOMBREROS PARA PENSAR”

- Se genera el recojo de saberes previos utilizando la estrategia de Edward de Bono; “Los seis sombreros para pensar”
- Estudiantes participan del recojo de saberes previos, colocándose el sombrero de color blanco, como estrategia para enfocarnos y analizar una información precisa. (Bono, El pensamiento creativo o lateral, 2007) Tomando ello, se plantean las siguientes preguntas:
 - ¿Qué observaron la actividad anterior?
 - ¿Qué conocieron sobre los lenguajes de la música?
 - ¿Qué elementos del lenguaje de la música presentaron?
 - ¿Por qué creen que es importante tener en cuenta estos elementos?



DESARROLLO – 45 minutos

- Se promueve en los estudiantes la posibilidad de que planifiquen su trabajo artístico mediante un cuadro.
- Estudiantes completan el siguiente cuadro.

¿Qué proyecto artístico vamos a realizar	¿Qué situación deseas presentar en tu dibujo?	¿Qué materiales necesitarás?	¿Qué técnicas aplicarás en tu dibujo?	¿En qué espacio lo vas a realizar?

- Se les proporciona a los estudiantes los materiales disponibles (colores, témperas, acuarelas, crayones, lápices, borrador, tajador, carboncillo y hojas dina A4).
- Estudiantes seleccionan el material que desean según lo que colocaron en cuadro de planificación.

APLICAMOS ESTRATEGIA “LOS SEIS SOMBREROS PARA PENSAR”

- Los estudiantes se retiran el sombrero Blanco y lo cambian por el sombrero verde, correspondiente a la creatividad, con el que podemos desarrollar soluciones creativas, así como también aplicar ciertas técnicas que para el desarrollo de la creatividad, donde no hay lugar para las críticas. (Bono, El pensamiento creativo o lateral, 2007)



- Se concede el tiempo y espacio de un aproximado de (20 minutos) para que elaboren el boceto de su dibujo.

- En los espacios, se realiza acompañamiento y se responden dudas acerca la elaboración de su proyecto artístico.
- Culminado el tiempo, los estudiantes cambian su sombrero verde, por el sombrero amarillo, con el cual expresan optimismo y tienen una visión positiva en base a la presentación de su proyecto. (Bono, El pensamiento creativo o lateral, 2007)
- Estudiantes comparten con sus compañeros sus proyectos, comunicando las técnicas y/o elementos que están aplicando, además de la situación que consideran con su dibujo.
- Los demás estudiantes opinan sobre el boceto de dibujo de sus compañeros y les brindan algunas sugerencias para mejorar su dibujo.
- Los estudiantes registran en una hoja aparte las sugerencias de sus compañeros.
- Estudiantes toman sugerencias de sus compañeros y afinan los detalles de sus dibujos. Con un tiempo mínimo de 10 minutos
- Los estudiantes reflexionan sobre la importancia de planificar antes de producir su trabajo artístico para la obtención de resultados favorables.
- Como acción final, se reciben las creaciones de los dibujos para la próxima actividad.



CIERRE – 10 minutos

- Se reflexiona junto con los estudiantes en función a las acciones tomadas para realizar estas actividades y las estrategias que se han considerado.
- Estudiantes responden a las interrogantes: ¿Qué proyecto artístico realizaste? ¿Tuviste dificultades? ¿Cuáles? ¿Qué recomendaciones consideras para mejorar tu proyecto artístico?
- Se agradece a los estudiantes por su participación, felicitándolos.

RÚBRICA DE EVALUACIÓN

COMPETENCIA: “CREA PROYECTOS DESDE LOS LENGUAJES ARTÍSTICOS”

DESEMPEÑO: Genera ideas a partir de estímulos y fuentes diversas (tradicionales, locales y globales) y planifica su trabajo artístico (dibujo) tomando en cuenta la información recogida. Manipula una serie de elementos, medios, técnicas, herramientas y materiales para desarrollar trabajos que comunican ideas a una audiencia específica.

CRITERIOS	NIVELES DE LOGRO				TOTAL
	DESTACADO (4PTS)	LOGRADO (3PTS)	PROCESO (2PTS)	INICIO (1PTO)	
-Organiza y desarrolla ideas para su dibujo de acuerdo a la situación comunicativa y las escribe en su cuadro planificador.	-Organiza y desarrolla de manera autónoma y eficiente ideas para su dibujo de acuerdo a la situación comunicativa y las escribe en su cuadro planificador respondiendo a las preguntas; ¿Qué proyecto artístico vamos a realizar? ¿Qué situación deseas presentar en tu dibujo? ¿Qué materiales necesitarás? ¿Qué técnicas aplicarás en tu dibujo? Y ¿En qué espacio lo vas a realizar?, así como también oportunamente añade información que le permitirá poner en ejecución su proyecto artístico.	-Organiza y desarrolla ideas para su dibujo de acuerdo a la situación comunicativa y las escribe en su cuadro planificador.	-Organiza y desarrolla dos o tres ideas para su dibujo de acuerdo a la situación comunicativa y las escribe en su cuadro planificador.	-Difícilmente organiza y desarrolla ideas para su dibujo de acuerdo a la situación comunicativa y las escribe en su cuadro planificador.	

<p>-Aplica procesos creativos, como elementos, medios, técnicas, herramientas y materiales para producir su dibujo considerando la información recogida en su cuadro planificador.</p>	<p>-Aplica procesos creativos, como elementos, medios, técnicas, herramientas y materiales que indago con anticipación para producir su dibujo considerando también la información recogida en su cuadro planificador y propias de su campo de saber.</p>	<p>-Aplica procesos creativos, como elementos, medios, técnicas, herramientas y materiales para producir su dibujo considerando la información recogida en su cuadro planificador.</p>	<p>-Aplica dos o tres procesos creativos, como elementos, medios, técnicas, herramientas y materiales para producir su dibujo considerando la información recogida en su cuadro planificador.</p>	<p>-Difícilmente Aplica procesos creativos, como elementos, medios, técnicas, herramientas y materiales para producir su dibujo considerando la información recogida en su cuadro planificador.</p>	
--	---	--	---	---	--

TALLER N° 3

COMUNICAMOS LO QUE SENTIMOS AL ELABORAR UN DIBUJO

► I. DATOS INFORMATIVOS

- Beneficiarios: Docentes de Educación Primaria y Estudiantes del V ciclo
- Responsable: Stephaine Carolina Merino Coronado
- Grado: 5°

► II. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

COMPETENCIA	DESEMPEÑO	EVIDENCIA	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
<p>“CREA PROYECTOS DESDE LOS LENGUAJES ARTÍSTICOS”</p> <ul style="list-style-type: none"> • EXPLORA Y EXPERIMENTA LOS LENGUAJES DEL ARTE. • APLICA PROCESOS CREATIVOS. • EVALÚA Y COMUNICA SUS PROCESOS Y PROYECTOS. 	<p>Registra sus ideas y las influencias de sus creaciones y las presenta de diversas maneras. Asume roles en las diferentes fases del proyecto artístico y evalúa el impacto de sus acciones en el resultado de sus creaciones o presentaciones.</p>	<p>Escribe el impacto de sus acciones en respuesta a la creación de su dibujo y propósito comunicativo.</p>	<p>-Escribe de manera pertinente sobre sus ideas y experiencias al crear su dibujo, evaluando y comunicando sus procesos del proyecto asumiendo roles en las diferentes fases del proyecto artístico y evalúa el impacto de sus acciones en el resultado de sus creaciones o presentaciones.</p>

► III. RECURSOS PARA LA ACTIVIDAD

- Cartulina
- Hojas dina A4
- Lápiz
- Colores
- Borrador

- Tajador
- Crayones
- Temperas y/o Acuarelas

■ IV SECUENCIA DIDÁCTICA

ACTIVIDADES PERMANENTES

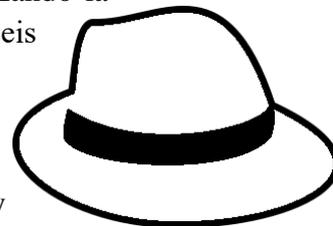
- Se saluda a los estudiantes de forma amable y afectuosa generando un ambiente climático, de confianza e interactivo.
- Estudiantes participan de la oración
- Se consensa las normas de convivencia

INICIO – 10 minutos

- Se inicia presentando el propósito del taller: **“Hoy reflexionamos y compartimos el impacto de nuestras acciones como resultado de la creación de su dibujo”**

APLICAMOS ESTRATEGIA “LOS SEIS SOMBREROS PARA PENSAR”

- Se genera el recojo de saberes previos utilizando la estrategia de Edward de Bono; “Los seis sombreros para pensar”
- Estudiantes participan del recojo de saberes previos, colocándose el sombrero de color blanco, como estrategia para enfocarnos y analizar en una información precisa. (Bono, El pensamiento creativo o lateral, 2007) Tomando ello, se plantean las siguientes preguntas:
 - ¿Qué realizaron la actividad anterior?
 - ¿A qué situación responde la actividad anterior?
 - ¿Qué elementos te sirvieron para realizar tu dibujo?
 - ¿Qué materiales y/o técnicas has aplicado?



DESARROLLO – 45 minutos

- Se da a conocer que llego el momento de compartir sus trabajos finales de sus dibujos.
- Estudiantes identifican la audiencia y se preparan para compartir su producción.
- Se promueve la conversación entre estudiantes sobre las artes, generando el intercambio de ideas, estrategias y técnicas que ayuden a

la realización de un dibujo. En éste tiempo se toma por cada estudiante mínimo de 5 a 7 minutos.

APLICAMOS ESTRATEGIA “CUESTIONAMIENTO”

- Se da el proceso de reflexión con los estudiantes aplicando la estrategia de cuestionamiento, que permite evaluar las acciones positivas y negativas que se dan en el medio creativo. (Bono, El pensamiento creativo o lateral, 2007)



- Cuestionamiento:
 - o ¿Qué pretendías comunicar con tu dibujo? ¿Por qué?
 - o ¿Las técnicas utilizadas te ayudaron? ¿De qué manera?
 - o ¿Qué otra técnica podrías utilizar? ¿Qué elementos del dibujo, reconoces en el tuyo?



- Ante lo desarrollado, se evalúa al estudiante con el instrumento de evaluación previamente seleccionado sobre los aprendizajes obtenidos.
- Se observa y proporciona una retroalimentación.

CIERRE – 10 minutos

- Se reflexiona junto con los estudiantes en función a las acciones tomadas para realizar estas actividades y las estrategias que se han considerado.
- Estudiantes responden a las interrogantes: ¿Qué aprendimos? ¿Cómo lo hicimos? ¿Tuviste dificultades? ¿Cuáles? ¿Respondimos correctamente a la situación comunicativa?
- Se agradece a los estudiantes por su participación, felicitándolos.

RÚBRICA DE EVALUACIÓN

COMPETENCIA: “CREA PROYECTOS DESDE LOS LENGUAJES ARTÍSTICOS”

DESEMPEÑO: Registra sus ideas y las influencias de sus creaciones y las presenta de diversas maneras. **Asume roles en las diferentes fases del proyecto artístico y evalúa el impacto de sus acciones en el resultado de sus creaciones o presentaciones.**

CRITERIOS	NIVELES DE LOGRO				TOTAL
	DESTACADO (4PTS)	LOGRADO (3PTS)	PROCESO (2PTS)	INICIO (1PTO)	
-Escribe de manera pertinente sobre sus ideas y experiencias al crear su dibujo, evaluando y comunicando sus procesos del proyecto asumiendo roles en las diferentes fases del proyecto artístico y evalúa el impacto de sus acciones en el resultado de sus creaciones o presentaciones.	-Escribe de manera pertinente sobre sus ideas y experiencias al crear su dibujo, evaluando y comunicando sus procesos del proyecto asumiendo roles en las diferentes fases del proyecto artístico y evalúa utilizando una ficha de autoevaluación donde además de comunicar, registre el impacto de sus acciones en el resultado de sus creaciones o presentaciones.	-Escribe de manera pertinente sobre sus ideas y experiencias al crear su dibujo, evaluando y comunicando sus procesos del proyecto asumiendo roles en las diferentes fases del proyecto artístico y evalúa el impacto de sus acciones en el resultado de sus creaciones o presentaciones.	-Escribe algunas de sus ideas y experiencias al crear su dibujo, comunicando sus procesos del proyecto asumiendo roles en las diferentes fases del proyecto artístico pero se le dificulta evaluar su impacto en base a sus acciones en el resultado de sus creaciones o presentaciones.	-Difícilmente escribe de manera pertinente sobre sus ideas y experiencias al crear su dibujo, lo que no le permite evaluar y comunicando sus procesos del proyecto asumiendo roles en las diferentes fases del proyecto artístico y evalúa el impacto de sus acciones en el resultado de sus creaciones o presentaciones.	

TALLER N° 4

EXPLORAMOS LOS ELEMENTOS DE LOS LENGUAJES DE LA MÚSICA Y PLANIFICAMOS NUESTROS PROPIOS SONIDOS

► I. DATOS INFORMATIVOS

- Beneficiarios: Docentes de Educación Primaria y Estudiantes del V ciclo
- Responsable: Stephaine Carolina Merino Coronado
- Grado: 5°

► II. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

COMPETENCIA	DESEMPEÑO	EVIDENCIA	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
<p>“CREA PROYECTOS DESDE LOS LENGUAJES ARTÍSTICOS”</p> <ul style="list-style-type: none"> • Explora y experimenta los lenguajes del arte. • Aplica procesos creativos. • Evalúa y comunica sus procesos y proyectos. 	<p>Explora los elementos de los lenguajes de las artes visuales, la música, el teatro y la danza, y los aplica con fines expresivos y comunicativos.</p> <p>Prueba y propone formas de utilizar los medios, los materiales, las herramientas y las técnicas con fines expresivos y comunicativos.</p> <p>Genera ideas a partir de estímulos y fuentes diversas (tradicionales, locales y globales) y planifica su trabajo artístico tomando en cuenta la información</p>	<p>Menciona los elementos de los lenguajes de la música, a partir de la visualización de diversos recursos, como videos, teniendo en cuenta su propósito comunicativo y crea su trabajo artístico a partir su planificador y la manipulación de una serie de elementos, medios, técnicas, herramientas y materiales que le permitan comunicar sus ideas considerando el propósito comunicativo propio de su contexto.</p>	<p>-Manifiesta los elementos de los lenguajes de las artes como la música a partir de lo que explora en la observación de videos e imágenes, teniendo en cuenta los fines expresivos y comunicativos.</p> <p>-Describe cada uno de los elementos de los lenguajes de las artes como la música, considerando sus fines expresivos y comunicativos.</p> <p>-Organiza y desarrolla ideas para la creación de su música de acuerdo a la situación comunicativa y las</p>

	<p>recogida. Manipula una serie de elementos, medios, técnicas, herramientas y materiales para desarrollar trabajos que comunican ideas a una audiencia específica.</p>	<p>escribe en su cuadro planificador. -Aplica procesos creativos, como elementos, medios, técnicas, herramientas y materiales para producir los sonidos para su música considerando la información recogida en su cuadro planificador.</p>
--	--	--

► III. RECURSOS PARA LA ACTIVIDAD

- Cajas de materiales (Tapers, balde, tapas, cajas, cucharas, etc)
- Hojas dina A4
- Lápiz
- Colores
- Borrador
- Tajador

► IV. SECUENCIA DIDÁCTICA

ACTIVIDADES PERMANENTES

- Se saluda a los estudiantes de forma amable y afectuosa generando un ambiente climático, de confianza e interactivo.
- Estudiantes participan de la oración
- Se consensa las normas de convivencia

INICIO – 10 minutos

- Se inicia presentando el propósito del taller: **“Hoy Exploramos los lenguajes de la música y organizaremos nuestras ideas para crear nuestro proyecto con fines expresivos y comunicativos ”**

APLICAMOS ESTRATEGIA “LOS SEIS SOMBREROS PARA PENSAR”

- Se genera el recojo de saberes previos utilizando la estrategia de Edward de Bono; “Los seis sombreros para pensar”
- Estudiantes participan del recojo de saberes previos, colocándose el sombrero de color blanco, como estrategia para enfocarnos y analizar en una información precisa. (Bono, El pensamiento creativo o lateral, 2007) Tomando ello, se plantean las siguientes preguntas:
 - ¿Qué sabemos sobre los elementos de los lenguajes de la música?
 - ¿Qué queremos saber sobre los lenguajes de la música?
- Se registran sus respuestas en la pizarra o papelote



DESARROLLO – 45 minutos

- Se desafía al estudiante qué con su cuerpo u objetos de su alrededor exploren sonidos que le permitan hacer música.
 - Por ejemplo:
 - Podemos utilizar las manos para aplaudir
 - Podemos utilizar nuestras piernas para hacer pisadas de marcha
 - Podemos hacer sonidos con nuestra boca y hacer silbidos
 - Podemos utilizar nuestra carpeta como tambor.
- Con estas acciones ya estamos realizando música y siguiendo sus elementos. Pero para lograr la comprensión de los estudiantes se generan interrogantes: ¿Cómo se sintieron? ¿Qué hicieron para hacer música?; Dentro de los sonidos que hicieron ¿Podemos identificar los elementos de la música? ¿Cuáles creen que serán?
- De acuerdo a sus respuestas, se les brinda información sobre la música y sus elementos en su composición
- Estudiantes observan un video sobre la definición de la música y los elementos

Link: https://www.youtube.com/watch?v=vN_VRL7_Arw

APLICAMOS ESTRATEGIA “CUESTIONAMIENTO”

- Se genera la estrategia de cuestionamiento de Edward de Bono, preguntando a los estudiantes:
 - ¿Qué definición se conoce por música?
 - ¿Cuántos elementos fundamentales tiene la música? ¿Cuáles son?, ¿Qué función cumple cada elemento? ¿Qué los diferencia? ¿Qué los relaciona? Y de acuerdo a la acción anterior que hicieron; ¿Sus sonidos, tienen estos elementos? ¿Qué les falta?
- Se felicita a los estudiantes por sus respuestas autónomas y se les menciona que ahora tendrán un reto de componer música.



APLICAMOS ESTRATEGIA “TRABAJO INDIVIDUAL O DE GRUPO”

- Ante ello se agruparán en grupos de hasta 5 participantes y de manera conjunta realizarán su planificación.
- Aplicamos la estrategia de Trabajo individual o de grupo, con la finalidad de hacer rebotar sus propias ideas, así como también rebotar las ideas entre participantes y lograr diferentes aportes que estimulen el pensamiento creativo y global. (Bono, El pensamiento creativo o lateral, 2007)
- Se promueve en los estudiantes la posibilidad de que planifiquen su trabajo artístico mediante un cuadro.
- Estudiantes completan el siguiente cuadro.

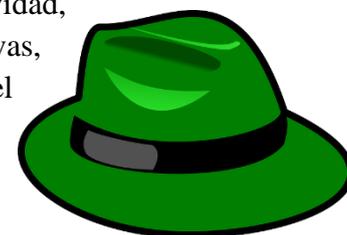


¿Qué proyecto artístico vamos a realizar	¿Qué situación deseas presentar en tú música?	¿Qué materiales necesitarás?	¿Qué técnicas utilizarás para crear tu música?	¿En qué espacio lo vas a realizar?

- Estudiantes seleccionan el material que desean utilizar según su planificador (por ello se les da a conocer que coloquen material que esté a su alcance, recordándoles que se dispone con algunos que se lo solicito con anticipación).

APLICAMOS ESTRATEGIA “LOS SEIS SOMBREROS PARA PENSAR”

- Se les pide a los estudiantes se saquen el sombrero Blanco y lo cambien por el sombrero verde, correspondiente a la creatividad, con el que podemos desarrollar soluciones creativas, así como también aplicar ciertas técnicas que para el desarrollo de la creatividad, donde no hay lugar para las críticas. (Bono, El pensamiento creativo o lateral, 2007)
- Se concede el tiempo y espacio de un aproximado de (20 minutos) para que realicen la creación de su arte considerando los elementos de la música, lo que hará es escribir ciertas pautas que considerarán en su música como por ejemplo:



Nombre de su música

- Escucharemos una canción que nos guste mucho a todo el grupo y trataremos de recrear sus sonidos empleando los elementos que corresponden.
- Para los sonidos, utilizaremos (balde, tapas, cajas, cucharas o tápers) o también (Sonido de agua cayendo, golpes en los muslos, de nuestras piernas utilizando nuestras manos, aplausos, sonidos con la boca y silbidos ocasionados por nosotros o los pajaritos)
- Utilizaremos un celular o grabadora para guardar los sonidos que haremos.

- En los espacios, se realiza acompañamiento a cada grupo y se responden dudas acerca la elaboración de su proyecto artístico.
- Finalizo felicitando a los estudiantes por sus avances, así como también se les hace saber que en la próxima actividad deben traer ya su trabajo artístico culminado, para su presentación.

CIERRE – 10 minutos

- Se reflexiona junto con los estudiantes en función a las acciones tomadas para realizar estas actividades y las estrategias que se han considerado.
- Estudiantes responden a las interrogantes: ¿Qué proyecto artístico realizaste? ¿Tuviste dificultades? ¿Cuáles? ¿Qué recomendaciones consideras para mejorar tu proyecto artístico?
- Se agradece a los estudiantes por su participación, felicitándolos.

RÚBRICA DE EVALUACIÓN

COMPETENCIA: “CREA PROYECTOS DESDE LOS LENGUAJES ARTÍSTICOS”

DESEMPEÑO: Explora los elementos de los lenguajes de las artes visuales, la música, el teatro y la danza, y los aplica con fines expresivos y comunicativos. Prueba y propone formas de utilizar los medios, los materiales, las herramientas y las técnicas con fines expresivos y comunicativos.

Genera ideas a partir de estímulos y fuentes diversas (tradicionales, locales y globales) y planifica su trabajo artístico tomando en cuenta la información recogida. Manipula una serie de elementos, medios, técnicas, herramientas y materiales para desarrollar trabajos que comunican ideas a una audiencia específica.

CRITERIOS	NIVELES DE LOGRO				TOTAL
	DESTACADO (4PTS)	LOGRADO (3PTS)	PROCESO (2PTS)	INICIO (1PTO)	
-Manifiesta los elementos de los lenguajes de las artes como la música a partir de lo que explora en la observación de videos e imágenes, teniendo en cuenta los fines expresivos y comunicativos.	-Manifiesta los elementos de los lenguajes de las artes como la música a partir de lo que explora en la observación de un video u otra información que haya indagado, teniendo en cuenta los fines expresivos y comunicativos de cada uno de estos elementos.	-Manifiesta los elementos de los lenguajes de las artes como la música a partir de lo que explora en la observación de videos e imágenes, teniendo en cuenta los fines expresivos y comunicativos.	-Manifiesta dos o tres de los elementos del lenguaje de la música a partir de lo que explora en la observación de videos e imágenes, teniendo en cuenta los fines expresivos y comunicativos.	-Difícilmente manifiesta los elementos de los lenguajes de las artes como la música a partir de lo que explora en la observación de videos e imágenes, teniendo en cuenta los fines expresivos y comunicativos.	

<p>-Describe cada uno de los elementos de los lenguajes de las artes como la música, considerando sus fines expresivos y comunicativos.</p>	<p>-Describe cada uno de los elementos de los lenguajes de la música, además de mencionar una característica propia de estos utilizando la ejemplificación considerando sus fines expresivos y comunicativos.</p>	<p>-Describe cada uno de los elementos de los lenguajes de la música, considerando sus fines expresivos y comunicativos.</p>	<p>-Describe dos o tres de los elementos de los lenguajes de la música, considerando sus fines expresivos y comunicativos.</p>	<p>-Difícilmente describe cada uno de los elementos de los lenguajes de la música, considerando sus fines expresivos y comunicativos.</p>	
<p>-Organiza y desarrolla ideas para la creación de su música de acuerdo a la situación comunicativa y las escribe en su cuadro planificador.</p>	<p>-Organiza y desarrolla ideas para la creación de su música de acuerdo a la situación comunicativa y las escribe en su cuadro planificador respondiendo a las preguntas; ¿Qué proyecto artístico vamos a realizar? ¿Qué situación deseas presentar en tu música? ¿Qué materiales necesitarás? ¿Qué técnicas utilizarás para crear tu música? Y ¿En qué espacio lo vas a realizar?, así como también oportunamente añade información que le permitirá poner en ejecución su proyecto artístico.</p>	<p>-Organiza y desarrolla ideas para la creación de su música de acuerdo a la situación comunicativa y las escribe en su cuadro planificador.</p>	<p>-Organiza y desarrolla dos o hasta tres ideas para la creación de su música de acuerdo a la situación comunicativa y las escribe en su cuadro planificador.</p>	<p>-Difícilmente organiza y desarrolla ideas para la creación de su música de acuerdo a la situación comunicativa y estas no están escritas en su cuadro planificador.</p>	

<p>-Aplica procesos creativos, como elementos, medios, técnicas, herramientas y materiales para producir los sonidos para su música considerando la información recogida en su cuadro planificador.</p>	<p>-Aplica procesos creativos, cómo elementos, medios, técnicas, herramientas y materiales para producir los sonidos para su música considerando la información recogida en su cuadro planificador y propias de su campo de saber.</p>	<p>-Aplica procesos creativos, como elementos, medios, técnicas, herramientas y materiales para producir los sonidos para su música considerando la información recogida en su cuadro planificador.</p>	<p>-Aplica dos o hasta tres procesos creativos, como elementos, medios, técnicas, herramientas y materiales para producir los sonidos para su música considerando la información recogida en su cuadro planificador.</p>	<p>-Difícilmente aplica procesos creativos, como elementos, medios, técnicas, herramientas y materiales para producir los sonidos para su música considerando la información recogida en su cuadro planificador.</p>	
---	--	---	--	--	--

TALLER N° 5

EXPRESAMOS LO QUE SENTIMOS AL CREAR SONIDOS PARA NUESTRA MÚSICA

► I. DATOS INFORMATIVOS

- Beneficiarios: Docentes de Educación Primaria y Estudiantes del V ciclo
- Responsable: Stephaine Carolina Merino Coronado
- Grado: 5°

► II. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

COMPETENCIA	DESEMPEÑO	EVIDENCIA	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
<p>“CREA PROYECTOS DESDE LOS LENGUAJES ARTÍSTICOS”</p> <ul style="list-style-type: none"> • Explora y experimenta los lenguajes del arte. • Aplica procesos creativos. • Evalúa y comunica sus procesos y proyectos. 	<p>Registra sus ideas y las influencias de sus creaciones y las presenta de diversas maneras.</p> <p>Asume roles en las diferentes fases del proyecto artístico y evalúa el impacto de sus acciones en el resultado de sus creaciones o presentaciones.</p>	<p>Escribe el impacto de sus acciones en respuesta a la creación de los sonidos para su música.</p>	<p>-Escribe de manera pertinente sobre sus ideas y experiencias al crear sus sonidos musicales, evaluando y comunicando sus procesos y proyectos asumiendo roles en las diferentes fases del proyecto artístico y evalúa el impacto de sus acciones en el resultado de sus creaciones o presentaciones.</p>

► III. RECURSOS PARA LA ACTIVIDAD

- Hojas dina A4
- Lápiz
- Borrador
- Tajador
- Materiales que el estudiante haya considerado

► IV. SECUENCIA DIDÁCTICA

ACTIVIDADES PERMANENTES

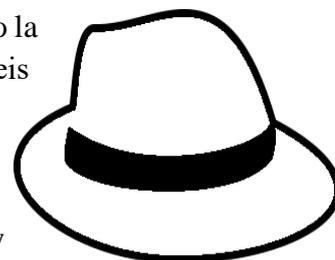
- Se saluda a los estudiantes de forma amable y afectuosa generando un ambiente climático, de confianza e interactivo.
- Estudiantes participan de la oración
- Se consensa las normas de convivencia.

INICIO – 10 minutos

- Se inicia presentando el propósito del taller: **“Hoy reflexionamos y compartimos el impacto de nuestras acciones como resultado de la creación de sonidos para nuestra música”**

APLICAMOS ESTRATEGIA “LOS SEIS SOMBREROS PARA PENSAR”

- Se genera el recojo de saberes previos utilizando la estrategia de Edward de Bono; “Los seis sombreros para pensar”
- Estudiantes participan del recojo de saberes previos, colocándose el sombrero de color blanco, como estrategia para enfocarnos y analizar en una información precisa. (Bono, El pensamiento creativo o lateral, 2007) Tomando ello, se plantean las siguientes preguntas:
 - ¿Qué realizaron la actividad anterior? ¿Qué elementos de la música conocieron? ¿A qué situación responde la actividad anterior? ¿Qué materiales y/o técnicas has aplicado para la creación de tu música?



DESARROLLO – 45 minutos

- Se da a conocer que llego el momento de compartir sus productos mejorados.
- Estudiantes identifican la audiencia y se preparan para compartir su producción.
- Se promueve la conversación entre estudiantes sobre las artes, generando el intercambio de ideas, estrategias y técnicas que ayudaron para la

composición de su canción. En éste tiempo se toma por cada estudiante mínimo de 5 a 7 minutos.

APLICAMOS ESTRATEGIA “CUESTIONAMIENTO”

- Se da el proceso de reflexión con los estudiantes aplicando la estrategia de cuestionamiento, que permite evaluar las acciones positivas y negativas que se dan en el medio creativo. (Bono, El pensamiento creativo o lateral, 2007)
 - ¿Qué pretendías comunicar con este proyecto? ¿Por qué?
 - ¿Las técnicas utilizadas te ayudaron? ¿De qué manera?
 - ¿Qué otra técnica podrías utilizar? ¿Qué elementos de la música, reconoces en el tuyo?
- Ante lo desarrollado, se evalúa al estudiante con el instrumento de evaluación previamente seleccionado sobre los aprendizajes obtenidos.



CRITERIOS	SI	NO	¿QUÉ DEBO MEJORAR?
Mi creación responde a mi propósito comunicativo			
Utilicé materiales y/o técnicas necesarias para crear mi música			
Participé de diálogos con mis compañeros y juntos trabajamos para la creación de su música			
Explico los elementos que utilicé para mi creación musical			
Comunico el impacto y/o emociones que sentí al crear mi música			

- Se observa y proporciona una retroalimentación.

CIERRE – 10 minutos

- Se reflexiona junto con los estudiantes en función a las acciones tomadas para realizar estas actividades y las estrategias que se han considerado.
- Estudiantes responden a las interrogantes: ¿Qué aprendimos? ¿Cómo lo hicimos? ¿Tuviste dificultades? ¿Cuáles? ¿Respondimos correctamente a la situación comunicativa?
- Se agradece a los estudiantes por su participación, felicitándolos.

RÚBRICA DE EVALUACIÓN

COMPETENCIA: “CREA PROYECTOS DESDE LOS LENGUAJES ARTÍSTICOS”

DESEMPEÑO: Registra sus ideas y las influencias de sus creaciones y las presenta de diversas maneras. **Asume roles en las diferentes fases del proyecto artístico y evalúa el impacto de sus acciones en el resultado de sus creaciones o presentaciones.**

CRITERIOS	NIVELES DE LOGRO				TOTAL
	DESTACADO (4PTS)	LOGRADO (3PTS)	PROCESO (2PTS)	INICIO (1PTO)	
-Escribe de manera pertinente sobre sus ideas y experiencias al crear sus sonidos musicales, evaluando y comunicando sus procesos y proyectos asumiendo roles en las diferentes fases del proyecto artístico y evalúa el impacto de sus acciones en el resultado de sus creaciones o presentaciones.	-Escribe de manera pertinente sobre sus ideas y experiencias al crear sus sonidos musicales, evaluando y comunicando sus procesos y proyectos asumiendo roles en las diferentes fases del proyecto artístico y evalúa el impacto de sus acciones en el resultado de sus creaciones o presentaciones. y estrategias utilizadas para el logro de un buen proyecto artístico.	-Escribe de manera pertinente sobre sus ideas y experiencias al crear sus sonidos musicales, evaluando y comunicando sus procesos y proyectos asumiendo roles en las diferentes fases del proyecto artístico y evalúa el impacto de sus acciones en el resultado de sus creaciones o presentaciones.	-Escribe algunas de sus ideas y experiencias al crear ciertos sonidos musicales, comunicando sus procesos y proyectos asumiendo dos o tres roles en las diferentes fases del proyecto artístico y evalúa el impacto de sus acciones en el resultado de sus creaciones o presentaciones.	-Difícilmente escribe de manera pertinente sobre sus ideas y experiencias al crear sus sonidos musicales, evaluando y comunicando sus procesos y proyectos asumiendo roles en las diferentes fases del proyecto artístico y evalúa el impacto de sus acciones en el resultado de sus creaciones o presentaciones.	

TALLER N° 6

NOS DIVERTIMOS EXPLORANDO LOS ELEMENTOS DE LOS LENGUAJES DEL TEATRO

► I. DATOS INFORMATIVOS

- Beneficiarios: Docentes de Educación Primaria y Estudiantes del V ciclo
- Responsable: Stephaine Carolina Merino Coronado
- Grado: 5°

► II. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

COMPETENCIA	DESEMPEÑO	EVIDENCIA	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
<p>“CREA PROYECTOS DESDE LOS LENGUAJES ARTÍSTICOS”</p> <ul style="list-style-type: none"> • Explora y experimenta los lenguajes del arte. • Aplica procesos creativos. • Evalúa y comunica sus procesos y proyectos. 	<p>Explora los elementos de los lenguajes de las artes visuales, la música, el teatro y la danza, y los aplica con fines expresivos y comunicativos.</p> <p>Prueba y propone formas de utilizar los medios, los materiales, las herramientas y las técnicas con fines expresivos y comunicativos.</p>	<p>Menciona los elementos de los lenguajes del teatro, a partir de la visualización de diversos recursos, como videos, teniendo en cuenta su propósito comunicativo.</p>	<p>-Enuncia los elementos de los lenguajes del teatro a partir de la observación de un video e imágenes, teniendo en cuenta los fines expresivos y comunicativos.</p> <p>-Describe cada uno de los elementos de los lenguajes de las artes como el teatro considerando sus fines expresivos y comunicativos.</p>

► III. RECURSOS PARA LA ACTIVIDAD

- Hoja Dina A4 o Cuaderno del área
- Videos
- Hojas Art color
- Plumones y/o tizas
- Imágenes

► IV SECUENCIA DIDÁCTICA

ACTIVIDADES PERMANENTES

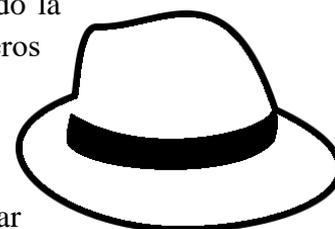
- Se saluda a los estudiantes de forma amable y afectuosa generando un ambiente climático, de confianza e interactivo.
- Estudiantes participan de la oración
- Se consensa las normas de convivencia

INICIO – 10 minutos

- Se inicia presentando el propósito del taller: **“Hoy exploramos los elementos del lenguaje del teatro a fin de conocer sus fines expresivos y comunicativos”**

APLICAMOS ESTRATEGIA “LOS SEIS SOMBREROS PARA PENSAR”

- Se genera el recojo de saberes previos utilizando la estrategia de Edward de Bono; “Los seis sombreros para pensar”
- Estudiantes participan del recojo de saberes previos, colocándose el sombrero de color blanco, como estrategia para enfocarnos y analizar en una información precisa. (Bono, El pensamiento creativo o lateral, 2007) Tomando ello, se plantean las siguientes preguntas a partir de la observación de las siguiente imágenes:





- ¿Qué observamos? ¿Qué imaginamos cuando observamos estas imágenes? ¿Qué sabemos sobre el teatro? ¿Qué elementos conoces sobre el teatro?

- Estudiantes participan del recojo de saberes previos.
- Se registran respuestas de los estudiantes.

DESARROLLO – 45 minutos

- A partir de sus respuestas en base a su saber previo, se presenta la siguiente información sobre la definición y los lenguajes del teatro.
- <https://www.youtube.com/watch?v=5DnAhzkfl-4>

APLICAMOS ESTRATEGIA “CUESTIONAMIENTO”

- Después de la observación del video se generan algunas interrogantes, aplicando la estrategia de cuestionamiento (Bono, El pensamiento creativo o lateral, 2007);

- ¿Qué es el teatro?
- ¿Cuáles son sus elementos?
- ¿Se deben cumplir correctamente todos los elementos?
- ¿Qué caracteriza a cada elemento?



- Estudiantes responden de manera autónoma a cada una de estas preguntas.

- Para una mayor comprensión sobre lo observado, se solicita al estudiante que observara el siguiente teatro e identificara si esté cumple con los elementos y de qué manera se evidencia cada uno de estos.
- <https://www.youtube.com/watch?v=gnSCu2vtj4Q> – **Las aventuras de Pinocho**
- Se pide escriban los elementos que logran se cumplen en esté teatro y describan cada uno de estos.
- Al terminar de observar el video, se pregunta a los estudiantes; ¿Qué situación presenta el teatro? ¿Qué elementos del teatro lograste identificar? ¿Cómo te diste cuenta? ¿Por qué crees que es importante poner en práctica esto? ¿Qué debes hacer antes de dramatizar tu teatro? ¿Por qué?
- Se pide que con todas las ideas que plasmaron, elaboren un organizador que les permita tener claro lo aprendido
- Se felicita a los estudiantes por su activa participación en la actividad.

CIERRE – 10 minutos

- Se reflexiona junto con los estudiantes en función a las acciones tomadas para realizar estas actividades y las estrategias que se han considerado.
- Estudiantes responden a las interrogantes: ¿Qué aprendimos? ¿Cómo lo hicimos? ¿Tuviste dificultades? ¿Cuáles? ¿Qué tomaremos en cuenta para mejorar?
- Se agradece a los estudiantes por su participación, felicitándolos.

RÚBRICA DE EVALUACIÓN

COMPETENCIA: “CREA PROYECTOS DESDE LOS LENGUAJES ARTÍSTICOS”

DESEMPEÑO: Explora los elementos de los lenguajes de las artes visuales, la música, el teatro y la danza, y los aplica con fines expresivos y comunicativos. Prueba y propone formas de utilizar los medios, los materiales, las herramientas y las técnicas con fines expresivos y comunicativos.

CRITERIOS	NIVELES DE LOGRO				TOTAL
	DESTACADO (4PTS)	LOGRADO (3PTS)	PROCESO (2PTS)	INICIO (1PTO)	
-Enuncia los elementos de los lenguajes del teatro a partir de la observación de un video e imágenes, teniendo en cuenta los fines expresivos y comunicativos.	-Enuncia los elementos de los lenguajes visuales; como el teatro a partir de la observación de un video e imágenes u otra información que haya indagado, teniendo en cuenta los fines expresivos y comunicativos.	-Enuncia los elementos de los lenguajes de las artes como el teatro a partir de la observación de un video e imágenes, teniendo en cuenta los fines expresivos y comunicativos.	-Enuncia algunos de los elementos de los lenguajes de las artes como el teatro a partir de la observación de un video e imágenes, teniendo en cuenta los fines expresivos y comunicativos.	-Difícilmente enuncia los elementos de los lenguajes de las artes como el teatro considerando la información observada en videos e imágenes, teniendo en cuenta los fines expresivos y comunicativos.	
-Describe cada uno de los elementos de los lenguajes de las artes como el teatro considerando sus fines expresivos y comunicativos.	-Describe cada uno de los elementos de los lenguajes de las artes como el teatro, además de mencionar una característica propia de estos utilizando la ejemplificación considerando sus fines expresivos y comunicativos.	-Describe cada uno de los elementos de los lenguajes de las artes como el teatro considerando sus fines expresivos y comunicativos.	-Describe algunos de los elementos de los lenguajes de las artes como el teatro considerando sus fines expresivos y comunicativos.	-Difícilmente describe cada uno de los elementos de los lenguajes de las artes como el teatro considerando sus fines expresivos y comunicativos.	

TALLER N° 7

PLANIFICAMOS Y CREAMOS UN GUIÓN TEATRAL

► I. DATOS INFORMATIVOS

- Beneficiarios: Docentes de Educación Primaria y Estudiantes del V ciclo
- Responsable: Stephaine Carolina Merino Coronado
- Grado: 5°

► II. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

COMPETENCIA	DESEMPEÑO	EVIDENCIA	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
<p>“CREA PROYECTOS DESDE LOS LENGUAJES ARTÍSTICOS”</p> <ul style="list-style-type: none"> • Explora y experimenta los lenguajes del arte. • Aplica procesos creativos. • Evalúa y comunica sus procesos y proyectos. 	<p>Genera ideas a partir de estímulos y fuentes diversas (tradicionales, locales y globales) y planifica su trabajo artístico (TEATRO) tomando en cuenta la información recogida. Manipula una serie de elementos, medios, técnicas, herramientas y materiales para desarrollar trabajos que comunican ideas a una audiencia específica.</p>	<p>Propone su trabajo artístico (guión teatral), a partir de la organización, planificación y dramatización tomando en cuenta sus ideas e información investigada en referencia a una situación comunicativa propia de su contexto.</p>	<p>-Organiza y desarrolla ideas para la creación de su guión teatral de acuerdo a la situación comunicativa y las escribe en su cuadro planificador.</p> <p>-Aplica procesos creativos, como elementos, medios, técnicas, herramientas y materiales para producir su teatro considerando la información recogida en su cuadro de planificación.</p>

■ III. RECURSOS PARA LA ACTIVIDAD

- Hojas dina A4
- Lápiz
- Borrador
- Tajador

■ IV SECUENCIA DIDÁCTICA

ACTIVIDADES PERMANENTES

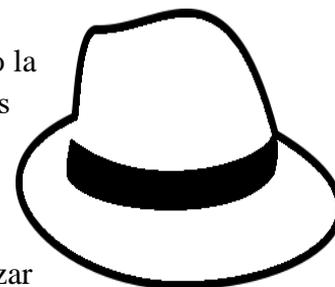
- Se saluda a los estudiantes de forma amable y afectuosa generando un ambiente climático, de confianza e interactivo.
- Estudiantes participan de la oración
- Se consensa las normas de convivencia para el desarrollo de la actividad del día.

INICIO – 10 minutos

- Se inicia presentando el propósito del taller: **“Hoy organizaremos nuestras ideas y crearemos un guión teatral de acuerdo a la situación comunicativa”**.

APLICAMOS ESTRATEGIA “LOS SEIS SOMBREROS PARA PENSAR”

- Se genera el recojo de saberes previos utilizando la estrategia de Edward de Bono; “Los seis sombreros para pensar”
- Estudiantes participan del recojo de saberes previos, colocándose el sombrero de color blanco, como estrategia para enfocarnos y analizar una información precisa. Tomando ello, se plantean las siguientes preguntas:
 - ¿Qué observaron la actividad anterior?
 - ¿Qué conocieron sobre los elementos del lenguaje teatral?
 - ¿Qué tipo de teatro existe? ¿Por qué creen que es importante tener en cuenta estos elementos?



DESARROLLO – 45 minutos**APLICAMOS ESTRATEGIA “TRABAJO INDIVIDUAL O DE GRUPO”**

- Se promueve en los estudiantes la posibilidad de que planifiquen su trabajo artístico mediante un cuadro.
- Mediante un sorteo se establecen los grupos hasta de 5 a 6 integrantes. Aplicamos la estrategia de Trabajo individual o de grupo, con la finalidad de hacer rebotar sus propias ideas, así como también rebotar las ideas entre participantes y lograr diferentes aportes que estimulen el pensamiento creativo y global. (Bono, El pensamiento creativo o lateral, 2007)
- Estudiantes de manera grupal completan el siguiente cuadro.



¿Qué proyecto artístico vamos a realizar	¿Qué situación deseas presentar en tu teatro?	¿Qué materiales y/o elementos necesitarás?	¿Qué técnicas utilizarás para escribir el guión de tu teatro?	¿En qué espacio lo vas a realizar?

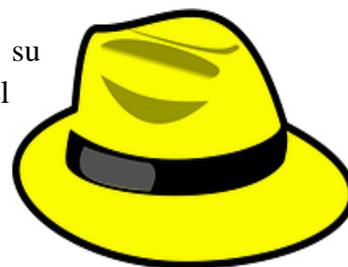
- Se les pide a los estudiantes se saquen el sombrero Blanco y lo cambien por el sombrero verde, correspondiente a la creatividad, con el que podemos desarrollar soluciones creativas, así como también aplicar ciertas técnicas que para el desarrollo de la creatividad, donde no hay lugar para las críticas. (Bono, El pensamiento creativo o lateral, 2007) Por ello se les brinda unos minutos, para que los estudiantes generen ideas de lo que esperan escribir en su guión, y seguido se les proporciona los materiales disponibles para que escriban su guión.
- Estudiantes seleccionan el material que desean según lo que colocaron en su planificador.

- Se brindan algunas pautas para la creación del guión teatral, señalando a los estudiantes lo siguiente:
 - El teatro debe contener las siguientes partes:
 - Título o tema
 - Escenario
 - Personajes
 - Diálogo
 - Acotaciones

- Se concede el tiempo y espacio de un aproximado de (30 minutos) para que realicen la creación de su guión respondiendo efectivamente al propósito comunicativo.

Escribe el guión de su teatro

- En los espacios, se realiza acompañamiento y se responden dudas acerca la elaboración de su proyecto artístico. ¿Quién será el personaje principal y quiénes los secundarios? ¿Dónde ocurrirán los hechos? ¿Cuánto tiempo durará?
- Culminado el tiempo, los estudiantes cambian su sombrero verde, por el sombrero amarillo, con el cual expresan optimismo y tienen una visión positiva en base a la presentación de su proyecto. (Bono, El pensamiento creativo o lateral, 2007)
- Presentan sus primeros avances con los compañeros de otros grupos, comunicando las técnicas y/o elementos que desean aplicar en la elaboración de su teatro respondiendo de manera eficaz al propósito.
- Los demás estudiantes opinan sobre el avance del guión de sus compañeros y les brindan algunas sugerencias para mejorar éste.
- Los estudiantes registran en una hoja aparte las sugerencias que les brinden sus compañeros de otros equipos.



- Estudiantes toman algunas de las sugerencias que les brindaron sus compañeros y afinan los detalles de sus canciones. Con un tiempo mínimo de 10 minutos
- Como acción final, estudiantes reflexionan sobre la importancia de planificar antes de producir su trabajo artístico para la obtención de resultados favorables.

CIERRE – 10 minutos

- Se reflexiona junto con los estudiantes en función a las acciones tomadas para realizar estas actividades y las estrategias que se han considerado.
- Estudiantes responden a las interrogantes: ¿Qué proyecto artístico realizaste? ¿Tuviste dificultades? ¿Cuáles? ¿Qué recomendaciones consideras para mejorar tu proyecto artístico?
- Se agradece a los estudiantes por su participación, felicitándolo

RÚBRICA DE EVALUACIÓN

COMPETENCIA: “CREA PROYECTOS DESDE LOS LENGUAJES ARTÍSTICOS”

DESEMPEÑO: Genera ideas a partir de estímulos y fuentes diversas (tradicionales, locales y globales) y planifica su trabajo artístico (TEATRO) tomando en cuenta la información recogida. Manipula una serie de elementos, medios, técnicas, herramientas y materiales para desarrollar trabajos que comunican ideas a una audiencia específica.

CRITERIOS	NIVELES DE LOGRO				TOTAL
	DESTACADO (4PTS)	LOGRADO (3PTS)	PROCESO (2PTS)	INICIO (1PTO)	
-Organiza y desarrolla ideas para la creación de su guión teatral de acuerdo a la situación comunicativa y las escribe en su cuadro planificador.	-Organiza y desarrolla ideas para la creación de su guión teatral de acuerdo a la situación comunicativa y las escribe en su cuadro planificador respondiendo a las preguntas; ¿Qué proyecto artístico vamos a realizar? ¿Qué situación deseas presentar en tu teatro? ¿Qué materiales necesitarás? ¿Qué técnicas utilizarás para escribir el guión de tu teatro? Y ¿En qué espacio lo vas a realizar?, así también añade información que le permitirá poner en ejecución su proyecto artístico.	-Organiza y desarrolla ideas para la creación de su guión teatral de acuerdo a la situación comunicativa y las escribe en su cuadro planificador.	-Organiza y desarrolla algunas de sus ideas para la creación de su guión teatral de acuerdo a la situación comunicativa y las escribe en su cuadro planificador.	-Difícilmente logra organizar y desarrollar ideas para la creación de su guión teatral de acuerdo a la situación comunicativa y las escribe en su cuadro planificador.	

<p>-Aplica procesos creativos, como elementos, medios, técnicas, herramientas y materiales para producir su teatro considerando la información recogida en su cuadro de planificación.</p>	<p>-Aplica procesos creativos, como elementos, medios, técnicas, herramientas y materiales para producir su teatro considerando la información recogida en su cuadro planificador y propias de su campo de saber.</p>	<p>-Aplica procesos creativos, como elementos, medios, técnicas, herramientas y materiales para producir su teatro considerando la información recogida en su cuadro de planificación.</p>	<p>-Aplica dos o hasta tres procesos creativos, como elementos, medios, técnicas, herramientas y materiales para producir su teatro considerando la información recogida en su cuadro de planificación.</p>	<p>-Difícilmente logra aplicar procesos creativos, como elementos, medios, técnicas, herramientas y materiales para producir su teatro considerando la información recogida en su cuadro de planificación.</p>	
--	---	--	---	--	--

TALLER N° 8

MANIFESTAMOS LO QUE SENTIMOS AL COMPARTIR NUESTRO GUIÓN TEATRAL

► I. DATOS INFORMATIVOS

- Beneficiarios: Docentes de Educación Primaria y Estudiantes del V ciclo
- Responsable: Stephaine Carolina Merino Coronado
- Grado: 5°

► II. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

COMPETENCIA	DESEMPEÑO	EVIDENCIA	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
<p>“CREA PROYECTOS DESDE LOS LENGUAJES ARTÍSTICOS”</p> <ul style="list-style-type: none"> • Explora y experimenta los lenguajes del arte. • Aplica procesos creativos. • Evalúa y comunica sus procesos y proyectos. 	<p>Registra sus ideas y las influencias de sus creaciones y las presenta de diversas maneras.</p> <p>Asume roles en las diferentes fases del proyecto artístico y evalúa el impacto de sus acciones en el resultado de sus creaciones o presentaciones.</p>	<p>Escribe el impacto de sus acciones en respuesta a la creación de su guión teatral.</p>	<p>-Escribe de manera pertinente sobre sus ideas y experiencias al crear su guión teatral, evaluando y comunicando sus procesos y proyectos asumiendo roles en las diferentes fases del proyecto artístico y evalúa el impacto de sus acciones en el resultado de sus creaciones o presentaciones.</p>

► III. RECURSOS PARA LA ACTIVIDAD

- Hojas dina A4
- Lápiz
- Borrador
- Tajador
- Vestimenta (Ropa, antifaz, sombreros, etc.)
- Espacio amplio

3. IV.SECUENCIA DIDÁCTICA

ACTIVIDADES PERMANENTES

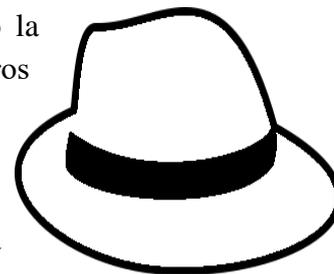
- Se saluda a los estudiantes de forma amable y afectuosa generando un ambiente climático, de confianza e interactivo.
- Estudiantes participan de la oración
- Se consensa las normas de convivencia

INICIO

- Se inicia presentando el propósito del taller: **“Hoy reflexionamos y compartimos el impacto de nuestras acciones cómo resultado de la creación y ejecución de nuestro guión teatral ”**

APLICAMOS ESTRATEGIA “LOS SEIS SOMBREROS PARA PENSAR”

- Se genera el recojo de saberes previos utilizando la estrategia de Edward de Bono; “Los seis sombreros para pensar”
- Estudiantes participan del recojo de saberes previos, colocándose el sombrero de color blanco, como estrategia para enfocarnos y analizar en una información precisa. (Bono, El pensamiento creativo o lateral, 2007) Tomando ello, se plantean las siguientes preguntas:
 - o ¿Qué realizaron la actividad anterior? ¿A qué situación responde la actividad anterior? ¿Qué elementos te sirvieron para la elaboración de tu guión? ¿Qué técnicas has aplicado para la producción de tu guión teatral?



DESARROLLO

- Se da a conocer que llego el momento de compartir sus productos mejorados.
- Estudiantes identifican la audiencia y se preparan para compartir su guión por medio del teatro.
- Se brinda a los estudiantes una caja mágica, llena con vestimentas y objetos reciclados, para que seleccionen como vestirán a los personajes de la historia que lograron crear.

- Se proporciona socializa con ellos aplicando la técnica de cuestionamiento; ¿Qué debemos considerar para la dramatización de nuestro guión?

POSIBLES RESPUESTAS

- Tener claro la intensión de cada personaje.
- Tono y tipo de voz distinto a cada personaje.

APLICAMOS ESTRATEGIA “CUESTIONAMIENTO”

- Estudiantes ejecutan su guión por medio de la dramatización de su teatro, por lo que se les brinda un tiempo de hasta 10 minutos, por cada grupo.
- Una vez que terminan de escenificar sus guiones, se da el proceso de reflexión con los estudiantes aplicando la estrategia de cuestionamiento, que permite evaluar las acciones positivas y negativas que se dan en el medio creativo. (Bono, El pensamiento creativo o lateral, 2007)
 - ¿Qué pretendías comunicar con tu escenificación? ¿Por qué?
 - ¿Las técnicas utilizadas te ayudaron? ¿De qué manera?
 - ¿Qué otra técnica podrías utilizar?
 - ¿Qué elementos del teatro reconoces, en tu escenificación?
- Ante lo desarrollado, se evalúa al estudiante con el instrumento de evaluación previamente seleccionado sobre los aprendizajes obtenidos.
- Se observa y proporciona una retroalimentación de acuerdo a sus necesidades.



CIERRE

- Se reflexiona junto con los estudiantes en función a las acciones tomadas para realizar estas actividades y las estrategias que se han considerado.
- Estudiantes responden a las interrogantes: ¿Qué aprendimos? ¿Cómo lo hicimos? ¿Tuviste dificultades? ¿Cuáles? ¿Respondimos correctamente a la situación comunicativa?
- Se agradece a los estudiantes por su participación, felicitándolos.

RÚBRICA DE EVALUACIÓN

COMPETENCIA: “CREA PROYECTOS DESDE LOS LENGUAJES ARTÍSTICOS”

DESEMPEÑO: Registra sus ideas y las influencias de sus creaciones y las presenta de diversas maneras. **Asume roles en las diferentes fases del proyecto artístico y evalúa el impacto de sus acciones en el resultado de sus creaciones o presentaciones.**

CRITERIOS	NIVELES DE LOGRO				TOTAL
	DESTACADO (4PTS)	LOGRADO (3PTS)	PROCESO (2PTS)	INICIO (1PTO)	
-Escribe de manera pertinente sobre sus ideas y experiencias al crear su guión teatral, evaluando y comunicando sus procesos y proyectos asumiendo roles en las diferentes fases del proyecto artístico y evalúa el impacto de sus acciones en el resultado de sus creaciones o presentaciones.	-Escribe de manera pertinente sobre sus ideas y experiencias al crear su guión teatral, evaluando y comunicando sus procesos y proyectos asumiendo roles en las diferentes fases del proyecto artístico y evalúa el impacto de sus acciones en el resultado de sus creaciones o presentaciones. y estrategias utilizadas para el logro de un buen proyecto artístico.	-Escribe de manera pertinente sobre sus ideas y experiencias al crear su guión teatral, evaluando y comunicando sus procesos y proyectos asumiendo roles en las diferentes fases del proyecto artístico y evalúa el impacto de sus acciones en el resultado de sus creaciones o presentaciones.	-Escribe de manera pertinente algunas de sus ideas y experiencias al crear su guión teatral, evaluando y comunicando sus procesos y proyectos asumiendo diversos roles en las diferentes fases del proyecto artístico y evalúa escasamente el impacto de sus acciones en el resultado de sus creaciones o presentaciones.	-Difícilmente logra escribir sus ideas y experiencias al crear su guión teatral, evaluando y comunicando sus procesos y proyectos asumiendo roles en las diferentes fases del proyecto artístico y evalúa el impacto de sus acciones en el resultado de sus creaciones o presentaciones.	

TALLER N° 9

NOS DIVERTIMOS EXPLORANDO LOS ELEMENTOS DE LOS LENGUAJES DE LA DANZA

► I. DATOS INFORMATIVOS

- Beneficiarios: Docentes de Educación Primaria y Estudiantes del V ciclo
- Responsable: Stephaine Carolina Merino Coronado
- Grado: 5°

► II. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

COMPETENCIA	DESEMPEÑO	EVIDENCIA	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
<p>“CREA PROYECTOS DESDE LOS LENGUAJES ARTÍSTICOS”</p> <ul style="list-style-type: none"> • Explora y experimenta los lenguajes del arte. • Aplica procesos creativos. • Evalúa y comunica sus procesos y proyectos. 	<p>Explora los elementos de los lenguajes de las artes visuales, la música, el teatro y la danza, y los aplica con fines expresivos y comunicativos.</p> <p>Prueba y propone formas de utilizar los medios, los materiales, las herramientas y las técnicas con fines expresivos y comunicativos.</p>	<p>Menciona los elementos de los lenguajes de la danza, a partir de la visualización de diversos recursos, como videos, teniendo en cuenta su propósito comunicativo con los fines expresivos y comunicativos.</p>	<p>-Enuncia los elementos de los lenguajes de la danza a partir de la observación de un video e imágenes, teniendo en cuenta los fines expresivos y comunicativos.</p> <p>-Describe cada uno de los elementos de los lenguajes de las artes como el teatro considerando sus fines expresivos y comunicativos.</p>

► III. RECURSOS PARA LA ACTIVIDAD

- Hoja Dina A4 o Cuaderno del área
- Videos – Proyector

- Hojas Art color
- Plumones y/o tizas
-

► IV. SECUENCIA DIDÁCTICA

ACTIVIDADES PERMANENTES

- Se saluda a los estudiantes de forma amable y afectuosa generando un ambiente climático, de confianza e interactivo.
- Estudiantes participan de la oración
- Se consensa las normas de convivencia

INICIO

- Se inicia presentando el propósito del taller: **“Hoy conoceremos los elementos de los lenguajes de la danza para crear una coreografía de un baile”**

APLICAMOS ESTRATEGIA “CUESTIONAMIENTO”

- Se genera el recojo de saberes previos; aplicando la estrategia de cuestionamiento, que permite evaluar las acciones positivas y negativas que se dan en el medio creativo; (Bono, El pensamiento creativo o lateral, 2007)
 - ¿Qué sabemos sobre los elementos de los lenguajes de la danza? ¿Crees que serán importantes para crear una danza? ¿Por qué?
- Estudiantes participan del recojo de saberes previos.



DESARROLLO

- A partir de sus respuestas en base a su saber previo, se presenta la siguiente información sobre los elementos de la danza. <https://www.youtube.com/watch?v=tfWQYfD3jVw>
- Se genera un cuestionamiento previo. ¿Qué es la danza? ¿Cuántos elementos la componen? ¿Cuáles son estos elementos? ¿Qué caracteriza a cada uno de estos elementos?

- Ante sus respuestas, desafiamos a los estudiantes a encontrar estos elementos en algunas danzas típicas de nuestro Perú, así como también internacionales.
- Se presenta a los estudiantes dos videos, estos con dos danzas diferentes:
 - https://www.youtube.com/watch?v=_OHb4jy2a0o – Marinera Norteña (Perú)
 - https://www.youtube.com/watch?v=yKI06_oO_18 – Caporales (Bolivia)
- Se pide que observen los videos y se fijan en cada detalle que proporcionan estos y en su cuaderno vayan anotando, las semejanzas y diferencias entre ambos bailes, en un cuadro de doble entrada.
- Estudiante por medio de un dialogo comparten lo que lograron encontrar ante la observación de los videos.
- Se generan algunas interrogantes, para ello se continúa con la estrategia de cuestionamiento.
 - ¿Qué elementos de lenguaje de danza se identifica en los videos? ¿Qué movimientos realizan los personajes del video? ¿Menciona dos de ellos y descríbelos cómo eran?
 - ¿Qué consideran al momento de realizar esté baile?
 - ¿Cuál es su tiempo de duración? ¿Qué se narra en las danza? ¿Estas danzas tienen un mensaje? ¿Cuál?
- Se realiza una retroalimentación sobre todo lo que observaron en dicha actividad, cubriendo sus debilidades o dificultades.

CIERRE

- Se reflexiona junto con los estudiantes en función a las acciones tomadas para realizar estas actividades y las estrategias que se han considerado.
- Estudiantes responden a las interrogantes: ¿Qué aprendimos? ¿Cómo lo hicimos? ¿Tuviste dificultades? ¿Cuáles? ¿Respondimos correctamente a la situación comunicativa?
- Se agradece a los estudiantes por su participación, felicitándolos.

RÚBRICA DE EVALUACIÓN

COMPETENCIA: “CREA PROYECTOS DESDE LOS LENGUAJES ARTÍSTICOS”

DESEMPEÑO: Explora los elementos de los lenguajes de las artes visuales, la música, el teatro y la danza, y los aplica con fines expresivos y comunicativos. Prueba y propone formas de utilizar los medios, los materiales, las herramientas y las técnicas con fines expresivos y comunicativos.

CRITERIOS	NIVELES DE LOGRO				TOTAL
	DESTACADO (4PTS)	LOGRADO (3PTS)	PROCESO (2PTS)	INICIO (1PTO)	
-Enuncia los elementos de los lenguajes de la danza a partir de la observación de un video e imágenes, teniendo en cuenta los fines expresivos y comunicativos.	-Enuncia los elementos de los lenguajes de la danza a partir de la observación de un video u otra información que haya indagado, teniendo en cuenta los fines expresivos y comunicativos de cada uno de estos elementos.	-Enuncia los elementos de los lenguajes de la danza a partir de la observación de un video e imágenes, teniendo en cuenta los fines expresivos y comunicativos.	-Enuncia dos o hasta tres de los elementos de los lenguajes de la danza a partir de la observación de un video, teniendo en cuenta los fines expresivos y comunicativos.	-Difícilmente enuncia los elementos de los lenguajes de la danza a partir de la observación de un video, teniendo en cuenta los fines expresivos y comunicativos.	
-Describe cada uno de los elementos de los lenguajes de las artes como la danza considerando sus fines expresivos y comunicativos.	-Describe cada uno de los elementos de los lenguajes de la danza, además de mencionar una característica propia de estos utilizando la ejemplificación considerando sus fines expresivos y comunicativos.	-Describe cada uno de los elementos de los lenguajes de las artes como la danza considerando sus fines expresivos y comunicativos.	-Describe dos o tres de los elementos de los lenguajes de las artes como la danza considerando sus fines expresivos y comunicativos.	-Difícilmente describe cada uno de los elementos de los lenguajes de la danza considerando sus fines expresivos y comunicativos.	

TALLER N° 10

PLANIFICAMOS Y CREAMOS UNA COREOGRAFÍA

► I. DATOS INFORMATIVOS

- Beneficiarios: Docentes de Educación Primaria y Estudiantes del V ciclo
- Responsable: Stephaine Carolina Merino Coronado
- Grado: 5°

► II. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

COMPETENCIA	DESEMPEÑO	EVIDENCIA	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
<p>“CREA PROYECTOS DESDE LOS LENGUAJES ARTÍSTICOS”</p> <ul style="list-style-type: none"> • Explora y experimenta los lenguajes del arte. • Aplica procesos creativos. • Evalúa y comunica sus procesos y proyectos. 	<p>Genera ideas a partir de estímulos y fuentes diversas (tradicionales, locales y globales) y planifica su trabajo artístico (COREOGRAFIA DE DANZA) tomando en cuenta la información recogida. Manipula una serie de elementos, medios, técnicas, herramientas y materiales para desarrollar trabajos que comunican ideas a una audiencia específica.</p>	<p>Propone su trabajo artístico (coreografía de danza), a partir de la planificación y ejecución tomando en cuenta sus ideas e información investigada en referencia a una situación comunicativa propia de su contexto.</p>	<p>-Organiza y desarrolla ideas para la creación de su coreografía de acuerdo a la situación comunicativa y las escribe en su cuadro planificador.</p> <p>-Aplica procesos creativos, cómo elementos, medios, técnicas, herramientas y materiales para crear su coreografía sobre una danza considerando la información recogida en su cuadro de planificación.</p>

► III RECURSOS PARA LA ACTIVIDAD

- Hojas dina A4
- Lápiz
- Borrador
- Tajador
- Equipo
- Enchufe
- USB

► IV SECUENCIA DIDÁCTICA

ACTIVIDADES PERMANENTES

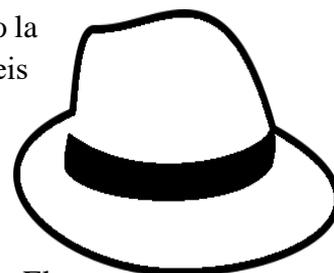
- Se saluda a los estudiantes de forma amable y afectuosa generando un ambiente climático, de confianza e interactivo.
- Estudiantes participan de la oración
- Se consensa las normas de convivencia para el desarrollo de la actividad del día.

INICIO

- Se inicia presentando el propósito de la actividad del día de hoy: **“Hoy organizaremos nuestras ideas y crearemos una coreografía de una danza de acuerdo a la situación comunicativa”**

APLICAMOS ESTRATEGIA “LOS SEIS SOMBREROS PARA PENSAR”

- Se genera el recojo de saberes previos utilizando la estrategia de Edward de Bono; “Los seis sombreros para pensar”
- Estudiantes participan del recojo de saberes previos, colocándose el sombrero de color blanco, como estrategia para enfocarnos y analizar una información precisa. (Bono, El pensamiento creativo o lateral, 2007) Tomando ello, se plantean las siguientes preguntas:



- ¿Qué observaron la actividad anterior?
- ¿Qué conocieron sobre los elementos del lenguaje de la danza?
- ¿Qué tipo de danzas conociste?
- ¿Por qué creen que es importante tener en cuenta estos elementos para crear una danza?

DESARROLLO

APLICAMOS ESTRATEGIA “TRABAJO INDIVIDUAL O DE GRUPO”

- Se promueve en los estudiantes la posibilidad de que planifiquen su trabajo artístico mediante un cuadro en grupos, para ello se aplica la estrategia de Trabajo individual o de grupo, con la finalidad de hacer sobresalir sus propias ideas, así como también rebotar las ideas entre participantes y lograr diferentes aportes que estimulen el pensamiento creativo y global. (Bono, El pensamiento creativo o lateral, 2007)
- Mediante un sorteo se establecen los grupos hasta de 5 a 6 integrantes.
- Estudiantes de manera grupal completan el siguiente cuadro.



¿Qué proyecto artístico vamos a realizar	¿Qué situación deseas presentar en tu danza?	¿Qué materiales y/o elementos necesitarás?	¿Qué técnicas utilizarás para crear la coreografía de tu danza?	¿En qué espacio lo vas a realizar?

APLICAMOS ESTRATEGIA “LOS SEIS SOMBREROS PARA PENSAR”

- Se les pide a los estudiantes se saquen el sombrero Blanco y lo cambien por el sombrero verde, correspondiente a la creatividad, con el que podemos desarrollar soluciones creativas, así como también aplicar ciertas técnicas que para el desarrollo de la creatividad, donde no hay lugar para las críticas. (Bono, El pensamiento creativo o lateral, 2007). Por ello se les brinda unos minutos, para que los estudiantes generen ideas y seleccionen una danza para lograr crear una coreografía con esta.



- Estudiantes seleccionan el material que desean según lo que colocaron en su planificador.
- Se concede el tiempo y espacio de un aproximado de (30 minutos) para que realicen la creación de sus pasos para danza efectivamente al propósito comunicativo.
- Esto lo harán a través de dibujos o cómo señalizaciones para luego ponerlo en práctica en un espacio amplio.
- En los espacios que se brindan estos tiempos, se realiza acompañamiento y se responden dudas acerca la elaboración de su proyecto artístico.
 - o ¿Qué danza seleccionaron? ¿Por qué? ¿Qué pasos creen que pueden integrar? ¿Qué elementos considerarás para realizar tu danza?
- Culminado el tiempo, los estudiantes presentan sus primeros avances con los compañeros de otros grupos, comunicando las técnicas y/o elementos que desean aplicar en su danza respondiendo de manera eficaz al propósito.
- Se reflexiona junto con ellos sobre lo realizado con preguntas que la docente desee plantear.

► CIERRE

- Se reflexiona junto con los estudiantes en función a las acciones tomadas para realizar estas actividades y las estrategias que se han considerado.
- Estudiantes responden a las interrogantes: ¿Qué proyecto artístico realizaste? ¿Tuviste dificultades? ¿Cuáles? ¿Qué recomendaciones consideras para mejorar tu proyecto artístico?
- Se agradece a los estudiantes por su participación, felicitándolos.

RÚBRICA DE EVALUACIÓN

COMPETENCIA: “CREA PROYECTOS DESDE LOS LENGUAJES ARTÍSTICOS”

DESEMPEÑO: Genera ideas a partir de estímulos y fuentes diversas (tradicionales, locales y globales) y planifica su trabajo artístico (**COREOGRAFIA DE DANZA**) tomando en cuenta la información recogida. Manipula una serie de elementos, medios, técnicas, herramientas y materiales para desarrollar trabajos que comunican ideas a una audiencia específica.

CRITERIOS	NIVELES DE LOGRO				TOTAL
	DESTACADO (4PTS)	LOGRADO (3PTS)	PROCESO (2PTS)	INICIO (1PTO)	
-Organiza y desarrolla ideas para la creación de su coreografía de acuerdo a la situación comunicativa y las escribe en su cuadro planificador.	-Organiza y desarrolla ideas para la creación de su coreografía para su danza de acuerdo a la situación comunicativa y las escribe en su cuadro planificador respondiendo a las preguntas; ¿Qué proyecto artístico vamos a realizar? ¿Qué situación deseas presentar en tu danza? ¿Qué materiales necesitarás? ¿Qué técnicas utilizarás para crear la coreografía de tu danza? Y ¿En qué espacio lo vas a realizar?, así como también oportunamente	-Organiza y desarrolla ideas para la creación de su coreografía de acuerdo a la situación comunicativa y las escribe en su cuadro planificador.	-Organiza y desarrolla dos o hasta tres ideas para la creación de su coreografía de acuerdo a la situación comunicativa y las escribe en su cuadro planificador.	-Difícilmente organiza y desarrolla ideas para la creación de su coreografía de acuerdo a la situación comunicativa y las escribe en su cuadro planificador.	

	añade información que le permitirá poner en ejecución su proyecto artístico.				
-Aplica procesos creativos, como elementos, medios, técnicas, herramientas y materiales para crear su coreografía sobre una danza considerando la información recogida en su cuadro de planificación.	-Aplica procesos creativos, como elementos, medios, técnicas, herramientas y materiales para crear su coreografía sobre una danza considerando la información recogida en su cuadro planificador y propio de su campo de saber.	-Aplica procesos creativos, como elementos, medios, técnicas, herramientas y materiales para crear su coreografía sobre una danza considerando la información recogida en su cuadro de planificación.	-Aplica dos o hasta tres procesos creativos, cómo elementos, medios, técnicas, herramientas y materiales para crear su coreografía sobre una danza considerando la información recogida en su cuadro de planificación.	-Difícilmente aplica procesos creativos, como elementos, medios, técnicas, herramientas y materiales para crear su coreografía sobre una danza considerando la información recogida en su cuadro de planificación.	

TALLER N° 11

MANIFESTAMOS LO QUE SENTIMOS AL COMPARTIR NUESTRA COREOGRAFIA Y MOVERNOS AL COMPÁS DE UNA DANZA

► I. DATOS INFORMATIVOS

- Beneficiarios: Docentes de Educación Primaria y Estudiantes del V ciclo
- Responsable: Stephaine Carolina Merino Coronado
- Grado: 5°

► II. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

COMPETENCIA	DESEMPEÑO	EVIDENCIA	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
<p>“CREA PROYECTOS DESDE LOS LENGUAJES ARTÍSTICOS”</p> <ul style="list-style-type: none"> • Explora y experimenta los lenguajes del arte. • Aplica procesos creativos. • Evalúa y comunica sus procesos y proyectos. 	<p>Registra sus ideas y las influencias de sus creaciones y las presenta de diversas maneras.</p> <p>Asume roles en las diferentes fases del proyecto artístico y evalúa el impacto de sus acciones en el resultado de sus creaciones o presentaciones.</p>	<p>Escribe el impacto de sus acciones en respuesta a la creación de la coreografía de una danza.</p>	<p>-Escribe de manera pertinente sobre sus ideas y experiencias al crear la coreografía de su danza, evaluando y comunicando sus procesos y proyectos asumiendo roles en las diferentes fases del proyecto artístico y evalúa el impacto de sus acciones en el resultado de sus creaciones o presentaciones.</p>

► III. RECURSOS PARA LA ACTIVIDAD

- Hojas dina A4
- Lápiz
- Borrador
- Tajador

► IV. SECUENCIA DIDÁCTICA

ACTIVIDADES PERMANENTES

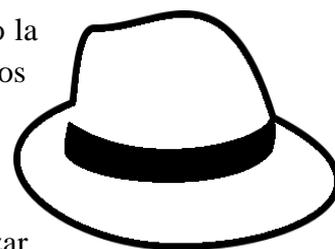
- Se saluda a los estudiantes de forma amable y afectuosa generando un ambiente climático, de confianza e interactivo.
- Estudiantes participan de la oración
- Se consensa las normas de convivencia para el desarrollo de la actividad del día.

INICIO

- Se inicia presentando el propósito del taller: **“Hoy reflexionamos y compartimos el impacto de nuestras acciones como resultado de la creación y ejecución de nuestra coreografía para una danza”**

APLICAMOS ESTRATEGIA “LOS SEIS SOMBREROS PARA PENSAR”

- Se genera el recojo de saberes previos utilizando la estrategia de Edward de Bono; “Los seis sombreros para pensar”
- Estudiantes participan del recojo de saberes previos, colocándose el sombrero de color blanco, cómo estrategia para enfocarnos y analizar en una información precisa. (Bono, El pensamiento creativo o lateral, 2007)...
- Tomando ello, se plantean las siguientes preguntas:
 - ¿Qué realizaron la actividad anterior? ¿A qué situación responde la actividad anterior? ¿Qué elementos les ayudaron para la elaboración de su coreografía para su danza? ¿Qué técnicas has aplicado? ¿Qué materiales ocuparon?



DESARROLLO

- Se da a conocer que llego el momento de compartir sus productos mejorados.
- Estudiantes identifican la audiencia y se preparan para compartir su danza con sus pasos creados.
- Se brinda a los estudiantes el material de un equipo y en un espacio amplio, se les da la seguridad que presenten su coreografía completa con un mínimo de 7 minutos cada grupo

APLICAMOS ESTRATEGIA "CUESTIONAMIENTO"

- Una vez que terminan de presentar su creación artística, se da el proceso de reflexión con los estudiantes aplicando la estrategia de cuestionamiento, que permite evaluar las acciones positivas y negativas que se dan en el medio creativo. (Bono, El pensamiento creativo o lateral, 2007)



- ¿Qué pretendías comunicar con tu danza? ¿Por qué?
 - ¿Las técnicas utilizadas para tu coreografía se adaptaron de manera adecuada con tu danza? ¿Qué otra técnica podrías utilizar?
 - ¿Qué pasos siguieron en un inicio?
 - ¿Qué elementos de la danza reconoces, en tu coreografía?
- Ante lo desarrollado, se evalúa al estudiante con el instrumento de evaluación previamente seleccionado sobre los aprendizajes obtenidos.

CRITERIOS	SI	NO	¿QUÉ DEBO MEJORAR?
Mi coreografía se adapta a la danza que seleccione			
Utilicé materiales y/o técnicas necesarias para crear mi coreografía			
Participé de diálogos con mis compañeros y juntos trabajamos para la creación de mi coreografía para mi danza			
Mi coreografía presenta originalidad y autenticad.			

El tiempo de la presentación de mi danza no sobrepasa el tiempo límite de los 7 minutos.			
Explico los elementos que utilicé para mi creación.			
Se desplaza de manera pertinente al presentar su creación.			
Comunico el impacto y/o emociones que sentí al crear mi proyecto artístico			

- Se observa y proporciona una retroalimentación de acuerdo a sus necesidades.

► CIERRE

- Se reflexiona junto con los estudiantes en función a las acciones tomadas para realizar estas actividades y las estrategias que se han considerado.
- Estudiantes intervienen respondiendo a las interrogantes: ¿Qué aprendimos? ¿Cómo lo hicimos? ¿Tuviste dificultades? ¿Cuáles? ¿Respondimos correctamente a la situación comunicativa? ¿Qué elementos de la danza conociste?
- Se agradece a los estudiantes por su participación, felicitándolos.

RÚBRICA DE EVALUACIÓN

COMPETENCIA: “CREA PROYECTOS DESDE LOS LENGUAJES ARTÍSTICOS”

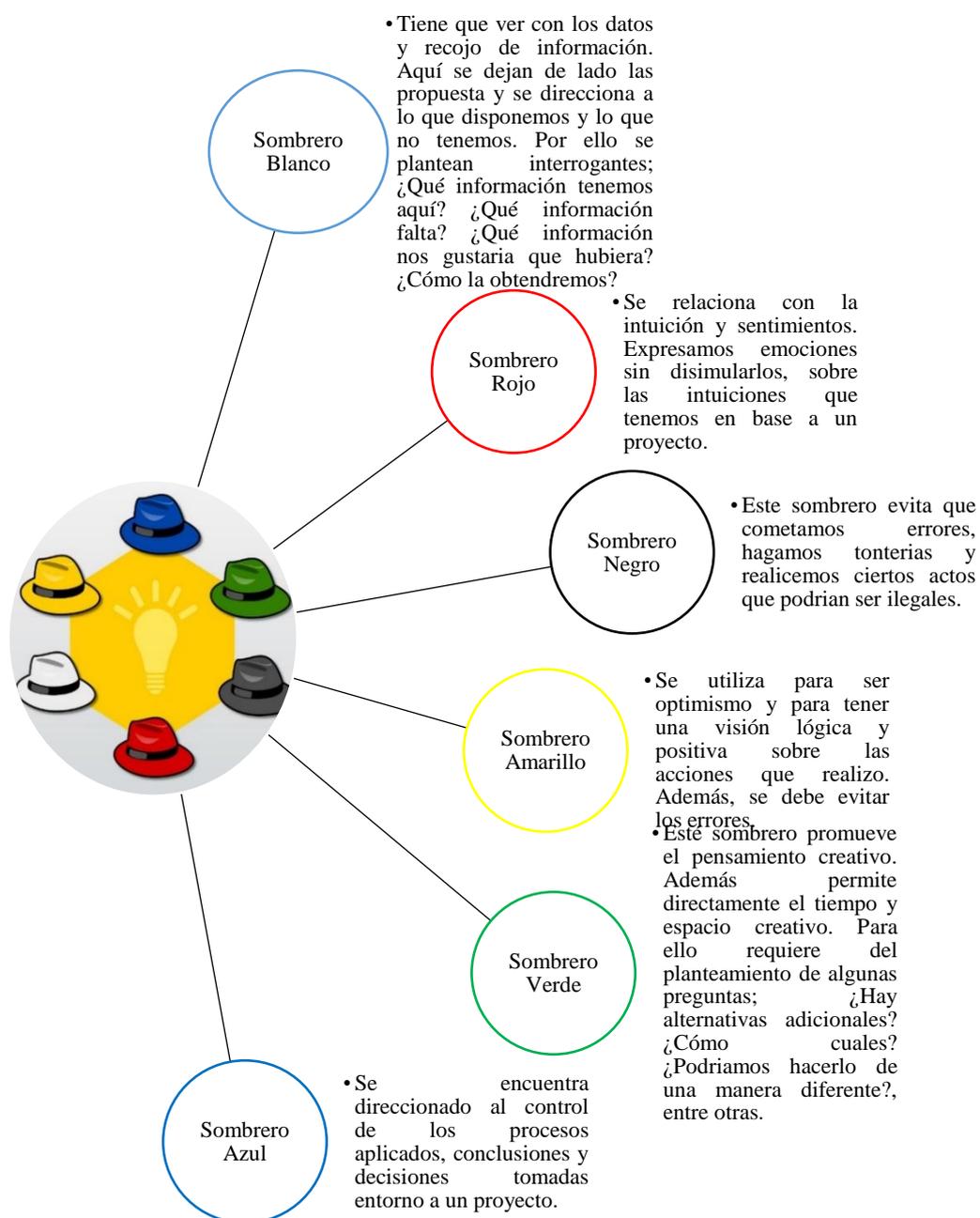
DESEMPEÑO: Registra sus ideas y las influencias de sus creaciones y las presenta de diversas maneras. **Asume roles en las diferentes fases del proyecto artístico y evalúa el impacto de sus acciones en el resultado de sus creaciones o presentaciones.**

CRITERIOS	NIVELES DE LOGRO				TOTAL
	DESTACADO (4PTS)	LOGRADO (3PTS)	PROCESO (2PTS)	INICIO (1PTO)	
-Escribe de manera pertinente sobre sus ideas y experiencias al crear la coreografía a su danza, evaluando y comunicando sus procesos y proyectos asumiendo roles en las diferentes fases del proyecto artístico y evalúa el impacto de sus acciones en el resultado de sus creaciones o presentaciones.	-Escribe de manera pertinente sobre sus ideas y experiencias al crear la coreografía a su danza, evaluando y comunicando sus procesos y proyectos asumiendo roles en las diferentes fases del proyecto artístico y evalúa el impacto de sus acciones en el resultado de sus creaciones o presentaciones. y estrategias utilizadas para el logro de un buen proyecto artístico.	-Escribe de manera pertinente sobre sus ideas y experiencias al crear la coreografía a su danza, evaluando y comunicando sus procesos y proyectos asumiendo roles en las diferentes fases del proyecto artístico y evalúa el impacto de sus acciones en el resultado de sus creaciones o presentaciones.	-Escribe de manera pertinente algunas de sus ideas y experiencias al crear la coreografía a su danza, evaluando y comunicando sus procesos y proyectos asumiendo diversos roles en las diferentes fases del proyecto artístico y evalúa escasamente el impacto de sus acciones en el resultado de sus creaciones o presentaciones.	-Difícilmente logra escribir sus ideas y experiencias al crear la coreografía a su danza, evaluando y comunicando sus procesos y proyectos asumiendo roles en las diferentes fases del proyecto artístico y evalúa el impacto de sus acciones en el resultado de sus creaciones o presentaciones.	

FICHA INFORMATIVA N° 1

ESTRATEGIA DE LOS SEIS SOMBREROS PARA PENSAR

Es una técnica sencilla y enriquecedora, propuesta por Edward de bono para que las personas sean capaces de asumir perspectivas de todo tipo, pero sobretodo dentro de esto consideren sus sentimientos, hechos, ventajas, desventajas, emociones y otra serie de acciones que les permita llegar a soluciones objetivas (De bono, 2007).



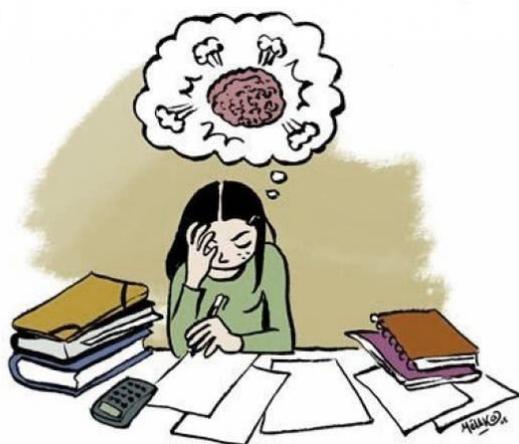
¿Cómo aplicarlo en el ámbito educativo?

- Maestra entrega a cada estudiante los 6 sombreros de colores.
- Identifica la acción que se realizará para dirigir a los estudiantes a colocarse el color indicado.
- La docente tiene que verificar que todos tengan el sombrero que se indicó.
- Una vez el estudiante se haya colocado el sombrero del color indicado, la docente continua con la estrategia.
- Define el tiempo de duración según el sombrero indicado.

FICHA INFORMATIVA N° 2

TRABAJO INDIVIDUAL O DE GRUPO

El propósito de esta técnica, está dividida en dos parte, primero al hablar del trabajo individual, Edward de bono señala que el individualismo es una actividad solitaria, que demanda de gran disciplina, además que los que aplican este método solo pueden seguir una idea aparentemente alocada hasta que adquiera sentido. Mientras que dentro del trabajo de grupo, está relacionado a hacer rebotar ideas entre el resto de participantes y lograr así aportes que permitan estimular su pensamiento. Esta técnica permite la socialización entre uno o más personas, así como también que se adquiere una ventaja donde todos los participantes se sientan dueños de las ideas que se produjeron, ya que entre todos suelen desmenuzar una idea en varias que sea conveniente para todos por igual (De bono, 2007).



TRABAJO INDIVIDUAL



TRABAJO GRUPAL

¿Cómo aplicarlo en el ámbito educativo?

- Maestra define a consenso con los estudiantes y de acuerdo a la actividad sí el trabajo es individual o grupal.
- Si el trabajo es individualizado, generará en los estudiantes el trabajo autónomo.

- Si el trabajo es grupal, brindará algunas pautas para el intercambio de ideas entre los unos y otros.
- Realiza acompañamiento, sin perder de vista que la estrategia no se altere o cause conflictos.

FICHA INFORMATIVA N° 3

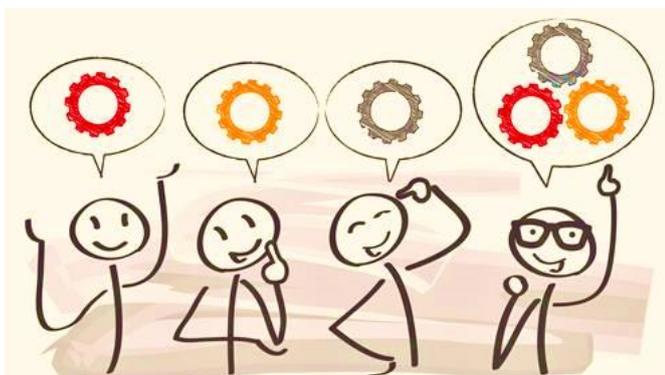
EL CUESTIONAMIENTO

El cuestionamiento es una técnica formulada también por el autor Edward de Bono, quién manifiesta a esta estrategia como parte creativa, permite a las personas brindar una respuesta sin temor a ser juzgada, tiene una singularidad. Además se expresa que es muy importante comprender que el cuestionamiento creativo no es crítico, ya que si fuera crítico no se permitiera cuestionar, ni demostrar que de la imperfección suelen surgir otras ideas.

Por otro lado desde esta técnica, también se genera la exploración de nuevas posibilidades, debidamente estas posibilidades no dejen de lado lo que se tenía pensado en un primer momento, sin antes sea evaluada para verificar su nivel de superioridad. Es por ello que para esto se debe considerar la pregunta; “¿Por qué?”, buscando se explique el fundamento de su respuesta y de esta se tomen varias posibilidades o salidas creativas. (Bono, El pensamiento creativo o lateral, 2007)

Por ejemplo:

6. ¿Por qué esto se hace de este modo?
7. ¿Por qué hay que hacerlo así?
8. ¿Existen otras maneras?



Conclusiones

- Con la evaluación diagnóstica se pudo determinar que el nivel de logro de los estudiantes de 5° de Educación Primaria de la I.E Nuestra Señora del Pilar, en la competencia Crea proyectos desde los lenguajes artísticos, en total a la muestra real de 31 estudiantes, 29 de ellos, totalmente se encuentran en un nivel de inicio y solo 2 de ellos, en un nivel de proceso. Por lo que a partir de esto se planteó la iniciativa de generar una propuesta de estrategias didácticas para que esta sea tomada por los maestros y se ponga en manifiesto el progreso del rango creativo en los estudiantes.
- En manifiesto, con el diagnóstico en lo que respecta a los objetivos específicos sobre el nivel de logro alcanzado de Explora y Experimenta los lenguajes del arte, parte propia de la capacidad, se logró conocer que 4 de los estudiantes, pertenecientes al 12.90%, se encuentran en un nivel de proceso, mientras que el resto de la muestra, siendo estos 27, con un 87.10%, se ubica en inicio, con un limitado conocimiento para identificar los diversos lenguajes artísticos y generar uso de herramientas, materiales y técnicas que delimiten a este permitiéndoles el desarrollo creativo. Ante esto dentro de la propuesta de estrategias, se emplean una serie de secuencialidades, que permitirá que el niño a través de diversos recursos conozca, reconozca y mencione los elementos de los diversos lenguajes del arte, asimismo, a partir de esto la docente tiene como instrumento de valoración una rúbrica, con la cual podrá evaluar el proceso y progreso de los estudiantes.
- Se ha determinado que en la segunda capacidad, correspondiente a la medición del nivel de logro de Aplica, Evalúa y comunica sus procesos y proyectos artísticos, se obtuvo un mayor porcentaje de 93.55, encontrándose en un nivel de inicio. Los factores que afectan este logro, es la poca información sobre las acciones que debe realizar antes de producir un proyecto, y la escasa manipulación de materiales, recursos y técnicas para crear un trabajo artístico,

impidiendo que en todo el proceso evalúe y comunique su actuar; además de no mencionar el impacto que causó elaborar dicha evidencia. En consideración con ello, se espera que la propuesta de estrategias didácticas, funcione pertinentemente en su aplicación, utilizando entre ellas las más resaltantes, creativas para su interés y comprensión.

- La propuesta didáctica en un plan educacional, busca ahondar en la significatividad de cada proceso, por ello sirve para mejorar y reforzar el nivel de aprendizaje de los estudiantes, por lo que es esencial el contar con una gama amplia de oportunidades que proyecten al estudiante a alcanzar su competencia. Del mismo modo, permite a la docente a formalizarse preguntas sobre qué es lo que desea que los estudiantes aprendan.

Recomendaciones

- Partiendo del estudio desarrollado, es necesario fomentar la investigación en el campo educativo y apropiarse de diversas estrategias para fortalecer las dificultades presentes el aprendizaje del niño, partiendo desde el conocimiento de sus características y ritmos de aprendizaje.
- La finalidad que sujeta a los resultados, es que los docentes recurran a la investigación de estrategias, actividades, talleres, herramientas, técnicas y recursos que les permitan un dominio disciplinar adecuado para promover en sus estudiantes el logro de la competencia artística.
- Se recomienda que los docentes lleven un plan estratégico o capacitaciones acerca de la importancia del Arte y Cultura, en el espacio social, personal y profesional del estudiante, y se aparte el tradicionalismo de solo llegar a aula y determinar lo que usarán para crear, sino se permita al estudiante manipular una serie de elemento y sea el quién seleccione y aplique esto para sus proyectos artísticos.

Referencias Bibliográficas

- Acevedo y Obregón. (2018). *Comprender la Influencia del Pensamiento Divergente en la Creatividad y la Expresión Artística* [Tesis de Licenciatura, Universidad Un Minuto de Dios]. <https://repository.uniminuto.edu/items/b5df4f8a-9a30-4cee-81b5-153afb982287>
- Anijovich y Mora (2010). *Estrategias de Enseñanza: Otra mirada al quehacer en el aula*. Aique Grupo Editor. 1a ed. la reimp.
- Añazgo (2019). *Estrategia Metodológica para Contribuir al desarrollo de la Creatividad Artística* [Tesis de Maestría, Universidad San ignacio de Loyola]. <https://repositorio.usil.edu.pe/server/api/core/bitstreams/dd2b0a18-54ea-438a-b160-aa904a2f417b/content>
- Arriola (2019). *Evaluación de los Aprendizajes en la Escuela Primaria: una Nueva Visión*. Edu.uy. Recuperado el 1 de octubre de 2024, 1ª. ed.
- Bermúdez (2021). *Los lenguajes Artísticos y su Incidencia en el desarrollo Integral en los niños de Grado Preescolar del Colegio San José de Barranquilla*. [Tesis de Licenciatura, Universidad Santo Tomas]. <https://repository.usta.edu.co/bitstream/handle/11634/31751/2021olgabermudes.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Betancur (2021). *El Valor Educativo del Arte*. Universidad Católica de la Santísima Concepción. Obtenido de UCSC: <https://ucsc.cl/medios-ucsc/blogs-academicos/el-valor-educativo-del-arte/>
- Carrasco (2006). *Metodología de la Investigación Científica- Primera edición* . Editorial San Marcos. Obtenido de <https://drive.google.com/file/d/1GTWMTyAZDmzE0hJbUKSxsR-QJWsYugBV/view>
- De Bono (2018). *El pensamiento lateral o creativo*. Paídos.

- Chaparro (2019). *El arte en un acto sensible: El niño en procesos creativos*. Calle14: revista de investigación en el campo del arte, vol. 13, núm. 23. <https://doi.org/10.14483/21450706.12998>
- Fernández et al. (2019). *Creatividad: Revisión del REIDOCREA*, 8, 467-483. <https://www.ugr.es/~reidocrea/8-37.pdf>
- Gallardo (2017). *Metodología de la Investigación*. Universidad Continental. https://repositorio.continental.edu.pe/bitstream/20.500.12394/4278/1/DO_UC_EG_MAI_UC0584_2018.pdf
- García (2008). *Modelo sistémico basado en competencias para instituciones educativas públicas*. [Tesis de grado de doctorado, Centro de investigación y desarrollo del estado de Michoacán]. Obtenido de <https://es.scribd.com/document/379312163/Modelo-Sistemico-Basado-en-Competencias>
- García (2020). *Teoría sobre la creatividad*. Academia. https://www.academia.edu/30100135/Estrategias_creativas_grupo_pintura_T_EOR%C3%8DA_SOBRE_CREATIVIDAD
- Guendulain (2021). *¿Qué es la observación y cuáles son sus características?*. Obtenido de ALEPH: <https://aleph.org.mx/que-es-la-observacion-y-cuales-son-sus-caracteristicas>
- Hernández, Fernández y Baptista (2018). *Metodología de la investigación. Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*: Mc Graw Hill Educación.
- Iglesias y Cortés (2007). *Generalidades sobre Metodología de la Investigación*. Universidad Autónoma del carmen. https://www.ucipfg.com/Repositorio/MIA/MIA12/Doc/metodologia_investigacion.pdf
- Indavera (2017). *El enfoque de las capacidades, la capacidad de búsqueda de información y el autoaprendizaje*. *Ciencia, Docencia y Tecnología*, 28(54), 252-265. .

- Infan (2010). *Definición de Creatividad*. Flash creativo. Obtenido de Blog Spot:
<http://infan-becreative.blogspot.com/2010/04/definicion-de-creatividad-segun.html>
- Jimenez (1999). *Hábitos de la gente creativa: Duda, Exploración y Aprendizaje*.
Cograf. *Seducción y Persuación*, 1-4.
<https://www.cograf.com/asesoria/lecturas/habitos.pdf>
- Londoño (2019). *Etapas del desarrollo cognitivo*. Revista EligeEducar.
<https://eligeeducar.cl/acerca-del-aprendizaje/segun-jean-piaget-estas-son-las-4-etapas-del-desarrollo-cognitivo/>
- Martinez (2020). *Perspectivas sobre la Creatividad y sus Vinculaciones con la Educación Escolar. Un estudio relacional con maestras y estudiantes de educación infantil*. [Tesis para obtener doctorado, Universidad de Barcelona].
Recuperado de:
https://diposit.ub.edu/dspace/bitstream/2445/176831/1/AMM_TESIS.pdf
- Mella (2019). "Mírame a los ojos". Intec. Revista tecnológica de Santo Domingo, vol. 44, núm. 2, p.27-36. <https://doi.org/10.22206/cys.2019.v44i2.pp27-36>
- Minedu. (2016). *Curriculo Nacional de la Educación Básica*. Repositorio Minedu.
<https://repositorio.minedu.gob.pe/handle/20.500.12799/4551>.
- Minedu. (2016). *Programa curricular de Educación Primaria*. Perú. Repositorio Minedu. <https://repositorio.minedu.gob.pe/handle/20.500.12799/4549>
- Minedu. (2019). *Orientaciones para la enseñanza del área de Arte y Cultura*. Repositorio Minedu .
<https://repositorio.minedu.gob.pe/handle/20.500.12799/6400>
- Monje (2011). *Métodología de la Investigación Cuantitativa y Cualitativa*. Guía didáctica. Uv mx. <https://www.uv.mx/rmipe/files/2017/02/Guia-didactica-metodologia-de-la-investigacion.pdf>

- Narvaez (2017). *El Modelo Creativo de Wallas*. Academia. https://www.academia.edu/34711093/EL_MODELO_CREATIVO_DE_WALLAS
- Olano (2017). *Escala de valoración*. Obtenido de http://www.cca.org.mx/profesores/cursos/hmfbcp_ut/html/m5/ventanas/u3/escalas.html
- Olortegui (2019). *La competencia de crea proyectos desde los lenguajes artisticos en los estudiantes del primer año de secundaria de la Institución Educativa Don Bosco*. [Tesis para título de licenciado, Universidad Católica los Ángeles Chimbote]. Recuperado de: <https://hdl.handle.net/20.500.13032/14908>.
- Porras y Mendoza (2017). *La creatividad en los niños y niñas del cuarto grado de la I.E N° 36556- Isolina Clotet de Fernandini- Huancavelica*. [Tesis para título profesional, Universidad Nacional de Huancavelica]. Obtenido por: <http://repositorio.unh.edu.pe/handle/UNH/1096>.
- Quisberth (2016). *Estrategias didácticas que emplean los/las educadores para la enseñanza de la materia de artes plásticas*. [Tesis de Grado, Universidad Mayor de San Andrés]. Obtenido de: <http://repositorio.umsa.bo/xmlui/handle/123456789/10751>.
- Rincon (2017). *Los lenguajes artisticos y la lúdica como estrategia para favorecer procesos de aprehensión del conocimiento en los estudiantes del grado quinto de la Institución Educativa Distrital Nuevo San Andrés de los Altos*. [Título de Especialista en Pedagogía de la Lúdica, Universidad los Libertadores]. Obtenido de: <http://hdl.handle.net/11371/1335>.
- Rodríguez (2010). *La Rúbrica como Instrumento Pedagógico para la Tutorización y Evaluación*. Pixel-Bit. Revista de Medios y Educación, 36, 141 -149.
- Sayritupac (2021). *Desarrollo de la creatividad en estudiantes de quinto grado de primaria de la Institución Educativa “Santa Rosa de Lima-Ica”, 2021*. [Tesis para obtener el título de licenciada, Universidad César Vallejo]. Recuperado de: <https://hdl.handle.net/20.500.12692/73057>.

Torres (2018). *Teoría del Aprendizaje significativo*. Revista Digital Universitaria.

Westreicher (2020). Proceso. *Revista Econopedia*.

ANEXOS

Anexo 1: Matriz de consistencia

TITULO:			
CREA PROYECTOS DESDE LOS LENGUAJES ARTISTICOS Y PROPUESTA DE ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS EN ESTUDIANTES DE 5° DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIMARIA, PIURA			
PROBLEMA	OBJETIVOS	VARIABLE	METODOLOGIA
<p>GENERAL:</p> <p>-¿Cómo deben ser las estrategias didácticas para alcanzar el nivel de logro de la competencia crea proyectos desde los lenguajes artísticos en los estudiantes de 5° de la I.E Nuestra Señora del Pilar?</p> <p>ESPECIFICOS:</p> <p>-¿Cuál es el nivel de logro alcanzado en explora y experimenta los lenguajes del arte en</p>	<p>GENERAL:</p> <p>Diseñar una propuesta de estrategias didácticas para alcanzar el nivel de logro de la competencia Crea Proyectos desde los lenguajes artísticos en los estudiantes de 5° de la I.E Nuestra Señora del Pilar- Piura, 2022.</p> <p>ESPECIFICOS:</p> <p>-Describir el nivel de logro alcanzado de explora y experimenta los lenguajes del arte en los estudiantes de 5° de Educación</p>	<p>VARIABLE PROBLEMA O FÁTICA:</p> <p>CREA PROYECTOS DESDE LOS LENGUAJES ARTISTICOS</p> <p>VARIABLE PROPUESTA:</p> <p>PROPUESTA DE ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS EN EL PROCESO CREATIVO</p>	<p>TIPO DE INVESTIGACIÓN</p> <p>-Investigación Descriptiva Propositiva</p> <p>DISEÑO DE INVESTIGACIÓN</p> <p>M _ O _ D _(tn)_ P</p> <p>Dónde:</p> <p>M: Población de estudiantes de 5° de primaria.</p> <p>O: Variable: Competencia Crea proyectos desde los lenguajes artísticos en estudiantes de 5°.</p>

<p>los estudiantes de 5° de Educación Primaria de la I.E Nuestra Señora del Pilar, Piura?</p> <p>-¿Cuál es el nivel de logro alcanzado en aplica, evalúa y comunica sus procesos y proyectos creativos en los estudiantes de 5° de Educación Primaria de la I.E Nuestra Señora del Pilar, Piura?</p>	<p>Primaria de la I.E Nuestra Señora del Pilar.</p> <p>-Describir el nivel de logro alcanzado de aplica, evalúa y comunica sus procesos y proyectos creativos en los estudiantes de 5° de Educación Primaria de la I.E Nuestra señora del Pilar.</p>		<p>D: Diagnostico y evaluación sobre la competencia Crea proyectos desde los lenguajes artísticos.</p> <p>(TN): El análisis de la teoría Crea proyectos desde los lenguajes artísticos.</p> <p>P: Es la propuesta basada en estrategias didácticas.</p> <p>El diseño de esta investigación muestra una población de 32 alumnos del 5° de la Institución Educativa “Nuestra Señora del Pilar” a quienes se les observará a través de la evaluación aplicada.</p> <p>POBLACIÓN Y MUESTRA DE ESTUDIO</p> <p><u>POBLACIÓN</u></p> <p>NIÑAS: 30 NIÑOS: 2 TOTAL: 32</p> <p><u>MUESTRA</u></p> <p>NIÑAS: 30 NIÑOS: 2 TOTAL: 32</p>
--	--	--	--

			TÉCNICAS DE RECOLECCIÓN DE DATOS -Observación INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS - Rubrica
--	--	--	---

Fuente: Matriz de consistencia

Anexo 2: Instrumento de Medida



Prueba de Desarrollo

Arte y Cultura

Institución Educativa:

Nombre y apellidos:

Edad:

Grado y sección:

Fecha:

Estimado estudiante la presente evaluación tiene como objetivo, medir el nivel de logro relacionado a la competencia Crea proyectos desde los lenguajes artísticos, el mismo que está conformado por 6 ítems. La información que aportes respondiendo cada una de las preguntas establecidas, debe ser de manera autónoma, ya que permitirá avanzar con el desarrollo de la investigación mencionada.

¿CÓMO RESPONDER LAS PREGUNTAS DEL CUADERNILLO? TEN EN CUENTA QUE: ¡HAZ TU MEJOR ESFUERZO!

- En este cuadernillo, encontrarás preguntas en las que debes marcar con una “X” solo una respuesta.
- También encontrarás algunas preguntas en las que tienes que escribir tu respuesta.
 - Hazlo de forma clara y ordenada.
 - Usa solo lápiz para responder las preguntas.

CONSIDERA QUE:

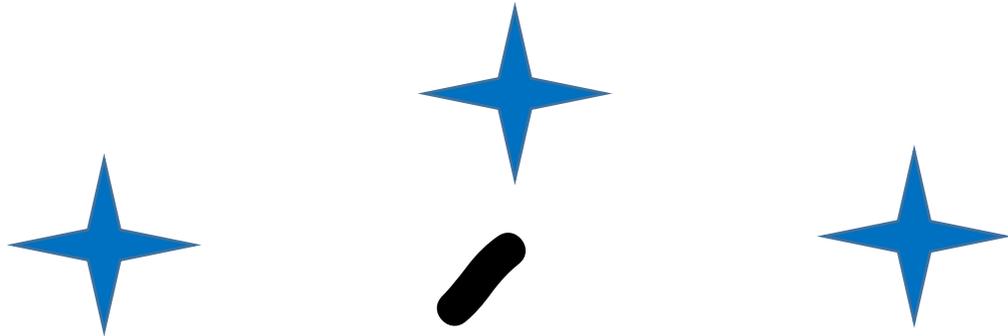
- Debes resolver tu cuadernillo en silencio, sin compartir las respuestas con tus compañeros.
- Si tienes alguna duda. Puedes pasar a la siguiente y si aún tienes tiempo regresar a la pregunta que no has logrado responder.



Tienes 60 minutos

Para resolver la prueba de desarrollo de Arte y Cultura

¡AHORA TE INVITAMOS A QUE DESARROLLES DE MANERA ÓPTIMA CADA UNA DE LAS PREGUNTAS PRESENTADAS!



DÍA

1



1. Aprecia la obra artística (dibujo) detenidamente.



Responde:

-¿Qué elementos del lenguaje de las artes visuales representa el dibujo observado?

Marque los elementos que logra identificar en el dibujo:

- a) Punto, línea, textura, color, forma.
- b) Línea, punto, luz, volumen y sombra.
- c) El plano, forma color, luz y sombra.
- d) Todas las anteriores.
- e) N/A

-¿Qué expresiones nos da a conocer el dibujo que observaste?

Marque las expresiones que transmite el dibujo observado

- a) Tristeza
- b) Miedo
- c) Felicidad
- d) Todas las anteriores
- e) N/A

-¿Cuál es el mensaje que nos desea comunicar el dibujo presentado?

Explica aquí tu respuesta

2. Aprecia la obra artística (pintura) detenidamente.



Responde:

- ¿Qué elementos del lenguaje de las artes visuales representa la pintura observada?

-Marque los elementos que logra identificar en la pintura

- a) Color, tono, línea, forma, espacio, textura, composición, dirección, tamaño y tiempo.
- b) Color, línea, textura, forma, composición y dirección
- c) Color, línea, textura y forma.
- d) Todas las anteriores
- e) N/A

- ¿Qué expresiones nos da a conocer la pintura que observaste?

Marque las expresiones que transmite la pintura observada

- a) Tristeza
- b) Felicidad
- c) Asombro
- d) Todas las anteriores
- e) N/A

-¿Cuál crees que es la intención del autor con su obra artística?

Explica aquí tu respuesta

3. Observa el siguiente video que se te presentará con atención.

<https://www.youtube.com/watch?v=kv10bKIk7IE> = Permiso para ser niño

Responde:

- ¿Qué elementos de los lenguajes del teatro identificas en este video?

Marque los elementos que logra identificar en la escenificación

- a) Personajes, el espacio, tiempo.
- b) Estructura, personajes, espacio, lenguaje, representación y texto dramático, tiempo.
- c) Lenguaje, tiempo y estructura.
- d) Todas las anteriores.
- e) N/A

-¿Qué expresiones nos da a conocer la escenificación de teatro que observaste?

- a) Alegría
- b) Angustia
- c) Enojo
- d) Solo a y b
- e) Todas las anteriores

¿Cuál crees que es la intensidad de los personajes con la escenificación?

Explica aquí tu respuesta

4. Plantea medios, técnicas y herramientas que emplearía para elaborar una obra artística (Dibujo).

Explica aquí tu respuesta

5. Plantea medios, técnicas y herramientas que emplearía para elaborar una obra artística (Pintura).

Explica aquí tu respuesta

6. Plantea un tema de escenificación (**Teatro**) indicando los medios, técnicas y herramientas que emplearía para la recreación de este.

Explica aquí tu respuesta

RÚBRICA DE VALORACIÓN (PRUEBA DE DESARROLLO)

RÚBRICA PARA EVALUAR EL NIVEL DE LOGRO DE EXPLORA Y EXPERIMENTA LOS LENGUAJES DEL ARTE EN LOS ESTUDIANTES DE 5° DE LA I.E NUESTRA SEÑORA DEL PILAR.

Apellidos y Nombres de estudiante: _____
 I.E : _____
 Grado y sección : _____
 Fecha: _____
 Docente evaluador: _____

DIMENSIÓN 1: Explora y experimenta los lenguajes del arte

INDICADOR	ÍTEM	DESTACADO (4)	LOGRADO (3)	EN PROCESO (2)	EN INICIO (1)
Menciona los elementos de los lenguajes de las artes visuales (Dibujo) , (Pintura) , música, teatro (Escenificación dramática) , danza y los aplica con fines expresivos y comunicativos	Ítem 1 Aprecia la obra y menciona los elementos del dibujo como, el punto, la línea, el plano, el volumen, luz y sombra, la forma, el color y la textura.	Reconoce y menciona los elementos de los lenguajes de las artes visuales (Dibujo) , como el punto, la línea, el plano, el volumen, luz y sombra, la forma, color y textura y los aplica con fines expresivos y comunicativos. Además menciona algunas características propias de cada una de ellas.	Menciona los elementos de los lenguajes de las artes visuales (Dibujo) , como el punto, la línea, el plano, el volumen, luz y sombra, la forma, color y textura y los aplica con fines expresivos y comunicativos.	Menciona algunos de los elementos de los lenguajes de las artes visuales (Dibujo) , puede ser el punto, la línea, el plano, el volumen, luz y sombra, la forma, color y textura y los aplica con fines expresivos y comunicativos.	Difícilmente reconoce y menciona los elementos de los lenguajes de las artes visuales (dibujo) , tales como el punto, la línea, el plano, el volumen, luz y sombra, la forma, color y textura pero le cuesta aplicarlos con fines expresivos y comunicativos.
	Ítem 2 Aprecia la obra y menciona los elementos de la pintura como, el color, línea, forma, espacio, textura, así como composición, dirección, tamaño y tiempo.	Reconoce y menciona los elementos de los lenguajes de las artes visuales (pintura) , como el color, línea, forma, espacio, textura, así como composición, dirección, tamaño y tiempo y los aplica con fines	Menciona los elementos de los lenguajes de las artes visuales (pintura) , como el color, línea, forma, espacio, textura, así como composición, dirección, tamaño y tiempo y los aplica con fines	Menciona algunos de los elementos de los lenguajes de las artes visuales (pintura) , como el color, línea, forma, espacio, textura, así como composición, dirección, tamaño y tiempo y los aplica con fines	Difícilmente reconoce y menciona los elementos de los lenguajes de las artes visuales (pintura) , como el color, línea, forma, espacio, textura, así como composición,

		expresivos y comunicativos. Además menciona algunas características propias de cada una de ellas.	expresivos y comunicativos.	expresivos y comunicativos.	dirección, tamaño y tiempo , pero le cuesta aplicarlos con fines expresivos y comunicativos.
	<p>Ítem 3</p> <p>Observa un video de teatro (Permiso para ser niño) e identifica los elementos que se presentan en la escenificación como; el texto dramático, la representación, los personajes, el espacio, el tiempo, la estructura, y el lenguaje.</p>	<p>Reconoce y menciona los elementos de los lenguajes del teatro como; el texto dramático, la representación, los personajes, el espacio, el tiempo, la estructura, y el lenguaje y los aplica con fines expresivos y comunicativos. Además menciona algunas características propias de cada una de ellas.</p>	<p>Menciona los elementos de los lenguajes del teatro como; el texto dramático, la representación, los personajes, el espacio, el tiempo, la estructura, y el lenguaje y los aplica con fines expresivos y comunicativos.</p>	<p>Menciona algunos de los elementos de los lenguajes del teatro como; el texto dramático, la representación, los personajes, el espacio, el tiempo, la estructura, y el lenguaje y los aplica con fines expresivos y comunicativos.</p>	<p>Difícilmente reconoce y menciona los elementos de los lenguajes del teatro como; el texto dramático, la representación, los personajes, el espacio, el tiempo, la estructura, y el lenguaje, pero le cuesta aplicarlos con fines expresivos y comunicativos.</p>
<p>Propone y selecciona formas de utilizar los medios, materiales, herramientas y técnicas con fines expresivos y comunicativos para con el dibujo, pintura y teatro.</p>	<p>Ítem 4</p> <p>Plantea medios, técnicas y herramientas que emplearía para elaborar una obra artística (Dibujo).</p>	<p>Propone, selecciona y brinda ejemplos de formas de utilizar los medios, materiales, herramientas y técnicas con fines expresivos y comunicativos para con el dibujo, pintura y teatro.</p>	<p>Propone y selecciona formas de utilizar los medios, materiales, herramientas y técnicas con fines expresivos y comunicativos para con el dibujo, pintura y teatro.</p>	<p>Propone y selecciona algunas formas de utilizar los medios, materiales, herramientas y técnicas con fines expresivos y comunicativos pero solo con el dibujo y pintura.</p>	<p>Difícilmente propone y selecciona formas de utilizar los medios, materiales, herramientas y técnicas con fines expresivos y comunicativos para ninguno de los proyectos artísticos como el dibujo, pintura y teatro.</p>
	<p>Ítem 5</p> <p>Plantea medios, técnicas y herramientas que emplearía para elaborar una obra artística (Pintura).</p>				
	<p>Ítem 6</p>				

	<p>Plantea un tema de escenificación (Teatro) indicando los medios, técnicas y herramientas que emplearía para la recreación de este.</p>				
--	--	--	--	--	--



Prueba de Aplicación

Arte y Cultura

Institución Educativa:

Nombre y apellidos:

Edad:

Grado y sección:

Fecha:

Estimados estudiante la presente evaluación tiene como objetivo, medir el nivel de logro de la competencia Crea proyectos desde los lenguajes artísticos, el mismo que está conformado por 12 ítems. La información que aportes respondiendo cada una de las preguntas establecidas, debe ser de manera autónoma, ya que permitirá avanzar con el desarrollo de la investigación mencionada.

¿CÓMO RESPONDER LAS PREGUNTAS DEL CUADERNILLO? TEN EN CUENTA QUE: ¡HAZ TU MEJOR ESFUERZO!

- En este cuadernillo, encontrarás preguntas en las que tienes que escribir tu respuesta.
- Hazlo de forma clara y ordenada.
- Usa solo lápiz para responder las preguntas.

CONSIDERA QUE:

Día 1

- Debes resolver tu cuadernillo en silencio, sin compartir las respuestas con tus compañeros.
- Si tienes alguna duda. Puedes pasar a la siguiente y si aún tienes tiempo regresar a la pregunta que no has logrado responder.



Tienes 60 minutos

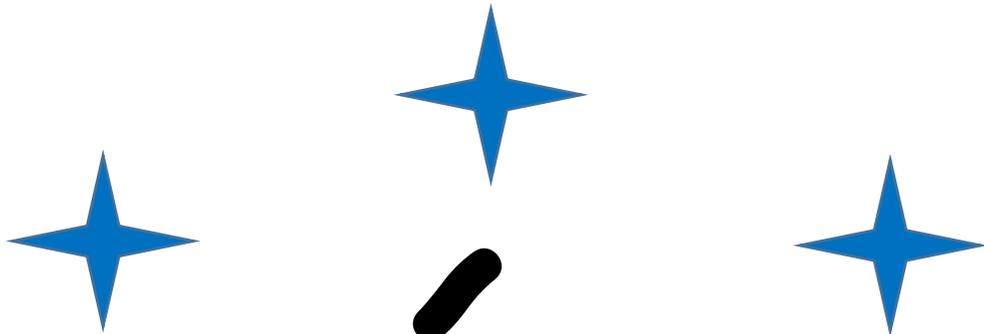
Día 2

- En la siguiente pregunta debes resolver tu cuadernillo en silencio, sin compartir las respuestas con tus compañeros. Pero en el qué sigue, puedes agruparte hasta de 4 participantes y juntos vayan respondiendo su evaluación (Cada uno en su ficha).
- Si tienen alguna duda. Puedes pasar a la siguiente y si aún tienen tiempo regresar a la pregunta que no lograron responder.



Tienes 120 minutos

**¡AHORA TE INVITAMOS A QUE DESARROLLES DE MANERA ÓPTIMA
CADA UNA DE LAS PREGUNTAS PRESENTADAS!**



DÍA

1



1. Planifica el bosquejo de su dibujo considerando una situación libre según su experiencia cotidiana y el uso de elementos del lenguaje del dibujo como los que reconoció que la apreciación artística presentada en la anterior evaluación.

¿Qué haremos?	¿Qué situación deseas presentar en tu dibujo?	¿Qué materiales utilizaremos?	¿En qué espacios lo vas a realizar?

2. Individual. Produce su dibujo tomando en cuenta que responda a una situación libre según su experiencia cotidiana y lo planificado en el cuadro anterior.

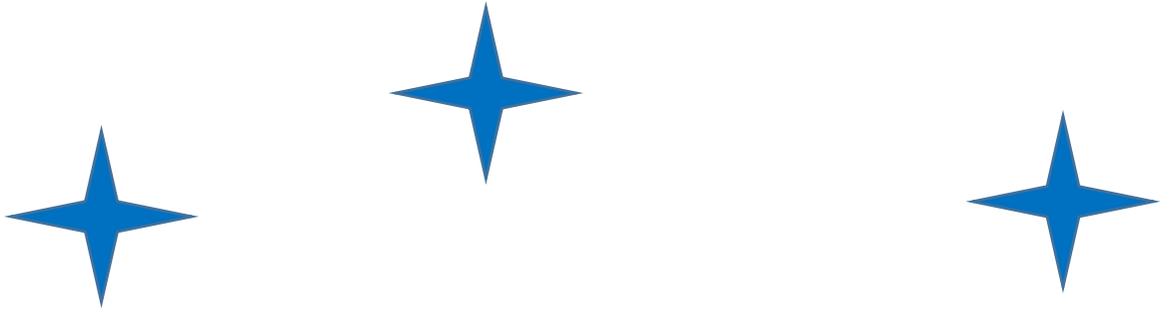
<u>Explica aquí tu respuesta</u>

3. Ejecuta la creación de su proyecto artístico (Dibujo) identificando que elementos utilizaste para ello trata de recordar el dibujo que observamos la actividad anterior. Escribe los elementos que seleccionaste...

DIBUJA Y ESCRIBE LOS ELEMENTOS QUE UTILIZASTE PARA TU DIBUJO

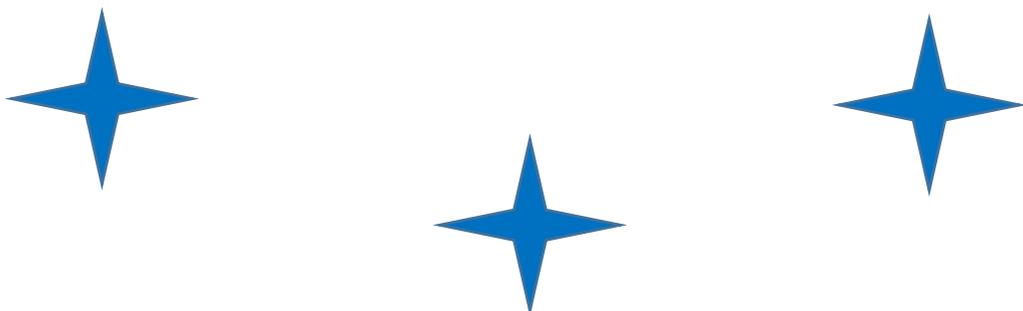
4. Comparte el impacto que ha causado realizar la creación de un dibujo considerando los elementos propios de este. Escribe tu impacto.

Explica aquí tu respuesta



DÍA

2



7. Ejecuta la creación de su proyecto artístico (Pintura) identificando que elementos utilizaste, para ello trata de recordar la pintura que observamos la actividad anterior. Escribe los elementos que seleccionaste para tu pintura...

DIBUJA Y ESCRIBE LOS ELEMENTOS QUE UTILIZASTE PARA TU PINTURA

8. Comparte el impacto que ha causado realizar la creación de una pintura considerando los elementos propios de este. Escribe tu impacto.

Explica aquí tu respuesta

9. Planifica una escenificación teniendo en cuenta el propósito

¿Qué haremos?	¿Qué materiales utilizaremos?	¿Qué personajes intervienen en la escenificación?	¿En qué espacios lo vas a realizar?

10. En equipos de trabajo. Produce tu guión tomando en cuenta que responda a situación libre según su experiencia cotidiana.

<u>Explica aquí tu respuesta</u>

- 11. Ejecuta la escenificación de tu proyecto artístico, tomando en cuenta los elementos del lenguaje del teatro, para ello trata de recordar la escenificación que observamos la actividad anterior... Escribe los elementos del teatro que utilizaron ustedes para su escenificación.**

Explica aquí tu respuesta

- 12. Comparte el impacto que ha causado escenificar los personajes y elementos del teatro seleccionados para su teatro... Escriban su impacto.**

Explica aquí tu respuesta

RÚBRICA DE VALORACIÓN (PRUEBA DE APLICACIÓN)

Rúbrica para evaluar el nivel de logro de Aplica, Evalúa y Comunica sus procesos y proyectos creativos en los estudiantes de 5° de la I.E Nuestra Señora del Pilar

Apellidos y Nombres de estudiante: _____
I.E : _____
Grado y sección : _____
Fecha: : _____
Docente evaluador: : _____

DIMENSIÓN 2: Aplica, evalúa y comunica sus procesos y proyectos artísticos.

INDICADOR	ÍTEM	DESTACADO (4)	LOGRADO (3)	EN PROCESO (2)	INICIO (1)
Produce ideas para planificar su trabajo artístico de dibujo, pintura y teatro a partir de la información recogida.	Propone el bosquejo de su dibujo teniendo cuenta los elementos (el punto, la línea, el plano, el volumen, luz y sombra, la forma, el color y la textura) y que responda a situación libre según su experiencia cotidiana.	Produce ideas para planificar y organizar su trabajo artístico de dibujo, pintura y teatro a partir de la información recogida y propia de su saber.	Produce ideas para planificar su trabajo artístico de dibujo, pintura y teatro a partir de la información recogida.	Produce algunas ideas para planificar su trabajo artístico pero solo de dibujo y pintura a partir de la información recogida.	Difícilment e produce ideas para planificar su trabajo artístico de dibujo, pintura y teatro a partir de la información recogida.
	Propone el bosquejo de su pintura teniendo cuenta los elementos (el color, línea, forma, espacio, textura, así como composición, dirección, tamaño y tiempo) y que responda a situación libre según su experiencia cotidiana.				
	Planifica una escenificación teniendo cuenta los elementos (el texto dramático, la representación, los personajes, el espacio, el tiempo, la estructura, y el lenguaje) y que responda a situación libre según su experiencia cotidiana.				

<p>Elabora su dibujo, pintura y el guion teatral, teniendo en cuenta el propósito comunicativo que estableció en su planificación.</p>	<p>Produce su dibujo considerando el punto, la línea, el plano, el volumen, luz y sombra, la forma, el color y la textura y que responda a situación libre según su experiencia cotidiana.</p>	<p>Elabora su dibujo, pintura y el guion teatral, teniendo en cuenta el propósito comunicativo que estableció en su</p>	<p>Elabora su dibujo, pintura y el guion teatral, teniendo en cuenta el propósito comunicativo que estableció en su</p>	<p>Elabora solo su dibujo y pintura, teniendo en cuenta el propósito comunicativo que estableció en su</p>	<p>Difícilment e elabora su dibujo, pintura ni guion teatral, por lo que no tiene en cuenta el propósito comunicativ o que estableció en su planificación.</p>
	<p>Produce su pintura a partir del dibujo, considerando el color, línea, forma, espacio, textura, así como composición, dirección, tamaño y tiempo y que responda a situación libre según su experiencia cotidiana.</p>	<p>planificación, así como un mensaje propio para cada proyecto artístico.</p>	<p>planificación.</p>	<p>planificación.</p>	
	<p>Produce su guión tomando en cuenta, el propósito, los personajes, dialogo, roles, escenas, espacios y la vestimenta que utilizará en la escenificación de su trabajo y que responda a situación libre según su experiencia cotidiana.</p>				
<p>Asume roles en las diferentes fases del proyecto artístico, para crear su dibujo, pintura y escenificación teatral, manipulando los diferentes elementos artísticos que estén a su alcance.</p>	<p>Ejecuta la creación de su proyecto artístico (Dibujo) que responda a situación libre según su experiencia cotidiana.</p>	<p>Asume roles en las diferentes fases del proyecto artístico, para crear su dibujo,</p>	<p>Asume roles en las diferentes fases del proyecto artístico, para crear su dibujo,</p>	<p>Asume roles en las diferentes fases del proyecto artístico, pero solo para crear su dibujo y</p>	<p>Difícilment e asume roles en las diferentes fases del proyecto artístico, por lo que le es arduo crear su dibujo,</p>
	<p>Ejecuta la creación de su proyecto artístico (Pintura) que responda a situación libre según su experiencia cotidiana.</p>	<p>pintura y escenificación teatral, manipulando los diferentes elementos</p>	<p>pintura y escenificación teatral, manipulando los diferentes elementos</p>	<p>escenificació n teatral, manipulando los diferentes elementos</p>	<p>arte, por lo que le es arduo crear su dibujo, pintura y</p>
	<p>Ejecuta la escenificación de su proyecto artístico que responda a situación libre según su experiencia cotidiana.</p>	<p>artísticos que estén a su alcance y brindando características propias de cada uno de estos.</p>	<p>artísticos que estén a su alcance.</p>	<p>que estén a su alcance.</p>	<p>escenificaci ón teatral, manipuland o los diferentes elementos artísticos</p>

					que estén a su alcance.
Explica el impacto de sus acciones en el resultado de sus creaciones o presentaciones.	Evalúa y comunica el impacto que ha causado realizar la creación de un dibujo utilizando el punto, la línea, el plano, el volumen, luz y sombra, la forma, el color y la textura.	Valora y explica el impacto de sus acciones en el resultado de sus creaciones o presentaciones, considerando cada uno de los elementos propios del dibujo, pintura y teatro.	Explica el impacto de sus acciones en el resultado de sus creaciones o presentaciones.	Explica el impacto de sus acciones en el resultado de sus creaciones o presentaciones solo en lo que representa al dibujo o pintura.	Difícilmente explica el impacto de sus acciones en el resultado de sus creaciones o presentaciones.
	Evalúa y comunica el impacto que ha causado realizar la creación de una pintura utilizando el color, línea, forma, espacio, textura, así como composición, dirección, tamaño y tiempo.				
	Evalúa y comunica el impacto que ha causado presentar un teatro tomando en cuenta el propósito, los personajes, dialogo, roles, escenas, espacios y la vestimenta				

Anexo 3: Ficha Técnica del Instrumento

FICHA TÉCNICA DE INSTRUMENTO: PRUEBA DE DESARROLLO

Nombre : Prueba de desarrollo de Arte y Cultura

Lugar de aplicación : Asentamiento Humano de San Marín, en el distrito veintiséis de octubre, provincia y región, Piura.

Fecha de aplicación: 2022

Objetivo específico 1: Medir el nivel de logro de explora y experimenta los lenguajes del arte en los estudiantes de 5° de Educación Primaria de la I.E Nuestra Señora del Pilar.

Muestra : Estudiantes del quinto grado de primaria de la I.E. N° 14011 “Nuestra señora del pilar” – Piura, 2022.

Administración : Individual

Duración : 60 minutos

Tipo De Ítems : Enunciados

N° De Ítems : 6

Distribución : VARIABLE:

CREA PROYECTOS DESDE LOS LENGUAJES ARTÍSTICOS

Tabla 6. Dimensión explora los lenguajes del arte

DIMENSIÓN	INDICADORES	ÍTEMS
EXPLORA LOS LENGUAJES DEL ARTE	1. Menciona los elementos de los lenguajes de las artes visuales	1,2,3

	(Dibujo), música, teatro (Escenificación dramática), danza y los aplica con fines expresivos y comunicativos.	
	2. Propone y selecciona formas de utilizar los medios, materiales, herramientas y técnicas con fines expresivos y comunicativos.	4,5,6

1. EVALUACIÓN:

Tabla 7. Puntajes de niveles de logro

ESCALA VALORATIVA	
NIVELES DE LOGRO	PUNTAJE
Inicio	1
Proceso	2
Logrado	3
Destacado	4

Tabla 8. Evaluación en niveles por dimensión

Puntaje Mínimo	6
Puntaje Máximo	24
	18
RANGO	4.5

Tabla 9. Escala valorativa dimensión 1

Escala valorativa		Dimensión 1: Explora y Experimenta los lenguajes del arte	
Niveles	Puntaje		
	Puntaje Mínimo	Puntaje Máximo	
Inicio	6	10	
Proceso	11	15	
Logrado	16	20	
Destacado	21	24	

**FICHA TÉCNICA DE INSTRUMENTO: PRUEBA DE
APLICACIÓN**

Nombre : Prueba de Aplicación de arte y cultura

Lugar de aplicación : Asentamiento Humano de San Marín, en el distrito veintiséis de octubre, provincia y región, Piura.

Fecha de aplicación: 2022

Objetivo específico 1: Medir el nivel de logro de Aplica, Evalúa y comunica sus procesos y proyectos creativo en los estudiantes de 5° Educación Primaria de la I.E Nuestra Señora del Pilar.

Muestra : Estudiantes del quinto grado de primaria de la I.E. N° 14011 “Nuestra señora del pilar” – Piura, 2022.

Administración : Individual

Duración : 120 minutos

Tipo De Ítems : Enunciados

N° De Ítems : 12

Distribución : VARIABLE:

CREA PROYECTOS DESDE LOS LENGUAJES ARTÍSTICOS

DIMENSIÓN	INDICADORES	ÍTEMS
APLICA, EVALÚA Y COMUNICA SUS	3. Produce ideas para planificar su trabajo artístico de dibujo,	7,8,9

PROCESOS Y PROYECTOS CREATIVOS	pintura y teatro a partir de la información recogida.	
	4. Elabora su dibujo, pintura y el guion teatral, teniendo en cuenta el propósito comunicativo que estableció en su planificación.	10,11,12
	5. Asume roles en las diferentes fases del proyecto artístico, para crear su dibujo, pintura y escenificación teatral, manipulando los diferentes elementos artísticos que estén a su alcance.	13,14,15
	6. Explica el impacto de sus acciones en el resultado de sus creaciones o presentaciones.	16,17,18

EVALUACIÓN:**a. Niveles****Tabla 10. Puntaje de niveles de logro**

ESCALA VALORATIVA	
NIVELES DE LOGRO	PUNTAJE
Inicio	1
Proceso	2
Logrado	3
Destacado	4

Tabla 11. Evaluación en niveles por dimensión

Puntaje Mínimo	12
Puntaje Máximo	48
	36
RANGO	9

Tabla 12. Escala valorativa dimensión 2

Escala valorativa	Dimensión 2: Aplica, Evalúa y Comunica sus procesos y proyectos creativos	
Niveles	Puntaje	
	Puntaje Mínimo	Puntaje Máximo
Inicio	12	21
Proceso	22	31
Logrado	32	41
Destacado	42	48

Tabla 13. Evaluación de la variable

Puntaje Mínimo	18
Puntaje Máximo	72
	54
RANGO	13.5

Tabla 14. Escala valorativa

Escala valorativa		CREA PROYECTOS DESDE LOS LENGUAJES ARTISTICOS	
		Puntaje	
Niveles	Puntaje Mínimo	Puntaje Máximo	
Inicio	18	31	
Proceso	32	45	
Logrado	46	59	
Destacado	60	72	

Tabla 15. Confiabilidad y validez

El Alfa de Cronbach arrojó un índice de confiabilidad de 0.934 lo que indica que el instrumento es altamente confiable para medir la variable Crea Proyectos desde los lenguajes artísticos.

Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	Alfa de Cronbach basada en elementos estandarizados	N de elementos
,917	,934	18



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA "PIURA"

D.S. N° 08-83-ED: 09/03/83 D.S. N° 017-02-ED: 18/08/02

R.D. N° 136-2016-MINEDU/VMGP/DIGEDD/DIFOID: 04/05/16 – REVALIDACIÓN

LICENCIAMIENTO aprobado por R.M. N° 224-2020-MINEDU: 12/6/2020



CONSTANCIA DE VALIDACIÓN

Yo, CECILIA SILUVA con Documento Nacional de Identidad N° 02646547 de profesión Docente; grado académico de MAESTRO, con código de colegiatura N° 25 02646547 labor que ejerzo actualmente como DOCENTE FORMADORA

Por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de Validación el Instrumento denominado Prueba de desarrollo y prueba de aplicación, acompañadas de rubricas cuyo propósito es medir la variable Crea Proyectos desde los lenguajes artísticos a los efectos de su aplicación a estudiantes del nivel primario.

Luego de hacer las observaciones pertinentes a los ítems, concluyo en las siguientes apreciaciones.

Criterios evaluados	Valoración positiva			Valoración negativa	
	MA (4)	BA (3)	A (2)	PA(0.5)	NA(0)
Calidad de redacción de los ítems.	X				
Amplitud del contenido a evaluar.	X				
Coherencia con las dimensiones.	X				
Congruencia con los indicadores.	X				

Apreciación total:

Muy adecuado (X) Bastante adecuado () A= Adecuado () PA= Poco adecuado ()
No adecuado ()

Piura, a los veinte días del mes de May de 2022

Apellidos y nombres: SILUVA PEDROZA
CECILIA A.

DNI: 02646547

Firma:



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA "PIURA"

D.S. N° 08-83-ED: 09/03/83 D.S. N° 017-02-ED: 18/08/02

R.D. N° 136-2016-MINEDU/VMGP/DIGEDD/DIFOID: 04/05/16 – REVALIDACIÓN

LICENCIAMIENTO aprobado por R.M. N° 224-2020-MINEDU: 12/6/2020



CONSTANCIA DE VALIDACIÓN

Yo, WALTER E LIZANO TRONCOS con Documento, Nacional de Identidad N° 02848897 de profesión Docente; grado académico de Magister, con código de colegiatura N° 319304 labor que ejerzo actualmente como DOCENTE FORMADOR EESPP-PIURA

Por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de Validación el Instrumento denominado **Prueba de desarrollo y prueba de aplicación, acompañadas de rubricas** cuyo propósito es medir la variable **Crea Proyectos desde los lenguajes artísticos a los efectos de su aplicación a estudiantes del nivel primario.**

Luego de hacer las observaciones pertinentes a los ítems, concluyo en las siguientes apreciaciones.

Criterios evaluados	Valoración positiva			Valoración negativa	
	MA (4)	BA (3)	A (2)	PA(0.5)	NA(0)
Calidad de redacción de los ítems.	/				
Amplitud del contenido a evaluar.	/				
Coherencia con las dimensiones.	/				
Congruencia con los indicadores.	/				

Apreciación total:

Muy adecuado (✓) Bastante adecuado () A= Adecuado () PA= Poco adecuado ()
No adecuado ()

Piura, a los veinte días del mes de Mayo de 2022

Apellidos y nombres: LIZANO TRONCOS WALTER DNI: 02848897 Firma: 



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA "PIURA"

D.S. N° 08-83-ED: 09/03/83 D.S. N° 017-02-ED: 18/08/02

R.D. N° 136-2016-MINEDU/VMGP/DIGEDD/DIFOID: 04/05/16 – REVALIDACIÓN

LICENCIAMIENTO aprobado por R.M. N° 224-2020-MINEDU: 12/6/2020



CONSTANCIA DE VALIDACIÓN

Yo, Yoanna Mercedes García Arcela de Peña con Documento Nacional de Identidad N° 40618534 de profesión Docente; grado académico de doctora, con código de colegiatura N° 2140618534 labor que ejerzo actualmente como docente formador de la EESSPP Piura

Por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de Validación el Instrumento denominado **Prueba de desarrollo y prueba de aplicación, acompañadas de rubricas** cuyo propósito es medir la variable **Crea Proyectos desde los lenguajes artísticos a los efectos de su aplicación a estudiantes del nivel primario**.

Luego de hacer las observaciones pertinentes a los ítems, concluyo en las siguientes apreciaciones.

Criterios evaluados	Valoración positiva			Valoración negativa	
	MA (4)	BA (3)	A (2)	PA(0.5)	NA(0)
Calidad de redacción de los ítems.	✓				
Amplitud del contenido a evaluar.	✓				
Coherencia con las dimensiones.	✓				
Congruencia con los indicadores.	✓				

Apreciación total:

Muy adecuado (✓) Bastante adecuado () A= Adecuado () PA= Poco adecuado ()

No adecuado ()

Piura, a los veinte días del mes de ~~Mayo~~ de 2022

Apellidos y nombres: García Arcela de Peña Yoanna Mercedes DNI: 40618534 Firma: Yoanna



"Año del Fortalecimiento de la Soberanía Nacional"

Veintiséis de Octubre, junio 17 del 2022

OFICIO N° 0209-2022-DG-EESPP "PIURA"

Magister

MANUEL QUINDE LUDEÑA

DIRECTOR DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 14011 "NUESTRA SEÑORA DEL PILAR"

ASUNTO : Solicita autorización para aplicar prueba diagnóstica a 31 estudiantes del 5° "C" grado del Nivel de Primario y presenta a estudiante

Me complace saludarle y a la vez presentar a la estudiante **STEPHAINE CAROLINA MERINO CORONADO**, asimismo solicitar a su representada el permiso y acceso para que pueda aplicar a 31 estudiantes del 5° "C" de Educación Primaria la **prueba de desarrollo y prueba de aplicación para determinar el nivel de logro de la competencia crea proyectos desde los lenguajes artísticos en los estudiantes de 5° grado de la IE. "Nstra. Sra. del Pilar - Piura - 2022**, en la fecha que usted indique, de la investigación denominada "**Crea proyectos desde los lenguajes artísticos y propuestas de estrategias didácticas en una institución educativa de Primaria, Piura**, que responde a la competencia 12 del perfil de egresos de la FID en el módulo de Práctica e Investigación X para optar el grado de Licenciada en Educación Primaria en la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "Piura".

Agradecido por la atención que brinde al presente, expreso a usted los sentimientos de mi consideración y estima personal.

Atentamente,



Dr. María Leciano Sandoval-Rosas
DIRECTOR GENERAL

Dr. MLSR/DG EESPPP
fsa.



Recibido
17/06/22
11:02am



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA "PIURA"
D.S. N° 08-83-ED: 09/03/83 D.S. N° 017-02-ED: 18/08/02
R.D. N° 136-2016-MINEDU/VMP/DIGEDD/DIF/DID: 04/05/16 – REVITALIZACIÓN
LICENCIAMIENTO aprobado por R.M. N° 224-2020-MINEDU: 12/6/2020



"Año del Bicentenario del Perú: 200 años de Independencia"

MEMORANDO N° 093-2021-DG-EESPP "PIURA"

- A :
- Mg. WALTER ERIKSON LIZANO TRONCOS – JEFE UNIDAD ACADÉMICA
 - Mg. MARÍA DEL ROSARIO GARCIA CORTEGANA – JEFA UNIDAD INVESTIGACIÓN
 - Dra. MILITZA NOVOA SEMINARIO – JEFA DE UNIDAD FORMACIÓN CONTINUA
 - Mg. FLOR MARÍA TALLEDO COVEÑAS – JEFA DE UNIDAD DE UBE
 - Dra. YOANNA MERCEDES GARCIA ARCELA – COORDINADORA ACAD. EDUC. IyP
 - Mg. DAVID PEÑA ARICA – COORDINADOR ACAD. EDUC. SECUNDARIA
 - Mg. ANGELA MARTINA BRUNO SEMINARIO – COORDINADORA PRACTICA E INVEST.

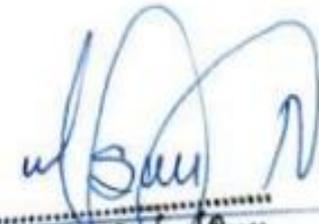
ASUNTO : Notifica Resolución Directoral N° 0115-2021-DG-EESPP "PIURA" de fecha 15/11/2021

Fecha : Veintiséis de Octubre, noviembre 23 del 2021

Por el presente se notifica a usted la **Resolución Directoral N° 0115-2021-DG-EESPP "PIURA" de fecha 15/11/2021**, que resuelve **MODIFICAR** los Artículos 34° y 49°, que corresponde a los esquemas de **Protocolos de proyecto de investigación y protocolos de tesis de investigación en la EESPP "Piura"**, del Reglamento de Investigación aprobado con Resolución Directoral N° 056-2018-DG-IESPP "PIURA" de fecha 10/05/2018. **Para su conocimiento, difusión y aplicación con los estudiantes según como corresponda.** Agradeceré tomar las previsiones del caso para su atención.

Atentamente,




Dr. Mario Luciano Sandoval Rosas
DIRECTOR GENERAL

Dr. MLRS/DG.EESPPP

fsa.



"Año del Bicentenario del Perú: 200 Años de Independencia"

Resolución Directoral N° 0115-2021-DG-EESPP "Piura"

Veintiséis de Octubre, noviembre 15 del 2021

CONSIDERANDO:

Que, según Resolución Directoral N° 056-2018-DG-IESPP "PIURA" de fecha 10/05/2018, se aprueba el Reglamento de Investigación del Instituto de Educación Superior Pedagógico Público "Piura", que consta de 5 títulos, 13 capítulos, 77 artículos, 06 disposiciones complementarias y los anexos 1 y 2;

Que, en el marco de la declaración de la emergencia sanitaria a nivel nacional según DECRETO SUPREMO N° 008-2020-SA del 11 de marzo de 2020 se declara en Emergencia Sanitaria y de las prórrogas de dicha Emergencia Sanitaria según Decretos Supremos N° 020-2020-SA, N° 027-2020-SA, N° 031-2020-SA, N° 009-2021-SA y con el N° 025-2021-SA, prórroga que se extiende desde del 03 de setiembre de 2021, por un plazo de ciento ochenta (180) días calendario;

Que, con DECRETO SUPREMO N° 044-2020-PCM del 15 de marzo 2020, se declara en Estado de Emergencia Nacional disponiendo el aislamiento social obligatorio (cuarentena), por las graves circunstancias que afectan la vida de la Nación a consecuencia del brote del COVID-19 que durante el año 2020 y 2021 se vienen realizando prórrogas;

Que, con DECRETO LEGISLATIVO N° 1495 de fecha 10 de mayo 2020, se establece disposiciones para garantizar la continuidad y calidad de la prestación del servicio educativo en los Institutos y Escuelas de Educación Superior, en el marco de la emergencia sanitaria causada por el COVID-19 indicando que dichas instituciones educativa pueden desarrollar sus programas de estudios, bajo la **modalidad semipresencial o a distancia** a través del uso de entornos virtuales de aprendizaje, hasta que se restablezca el servicio educativo que se desarrolla de manera presencial;

Que, en el marco de esta emergencia sanitaria y del Estado de Emergencia Nacional, la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "Piura" suspendió la atención del servicio administrativo mientras se implementaba mecanismos tecnológicos lo que se paralizó muchos procesos, entre ellos la aprobación de proyectos de investigación, sustentaciones y para subsanar la vigencia de los trabajos de investigación, se ha emitido la Resolución Directoral N° 068-2021-DG-EESPP "PIURA" de fecha 04/10/2021, en donde se modificó en parte los artículos 17, 18, 21, 34 y 39 del Reglamento de Investigación;

Que, con RVM. N° 00095-2020-MINEDU del 3 de mayo 2020, que resuelve disponer, excepcionalmente, con relación al servicio educativo correspondiente al año lectivo 2020, brindado por los Centros de Educación Técnico- Productiva e Institutos y Escuelas de Educación Superior públicos y privados, la suspensión del servicio educativo presencial en tanto se mantenga vigente el estado de emergencia nacional y la emergencia sanitaria dispuesta por el COVID-19, hasta que se disponga el restablecimiento del servicio educativo presencial. Esta disposición permitió a la EESPP "Piura" desarrollar el proceso formativo con la modalidad no presencial o remota trayendo como consecuencia tener dificultad para desarrollar la investigación con fines de titulación, entre ellos el acopio de información, elegir el enfoque, etc.;





Resolución Directoral N°0115-2021-DG-EESPP "Piura"

Veintiséis de Octubre, noviembre 15 del 2021

Que, en el marco del artículo 21 y 49 de la Ley N° 30512; artículo 50 del D.S N° 010-2017-REGLAMENTO DE LA LEY 30512 y el Artículo 50 del D.S N° 016-2021-Minedu, establece que la Investigación es de tipo aplicada, entendiéndose por investigación aplicada al uso de metodologías, a través de las cuales se busca encontrar posibles aplicaciones del conocimiento y que sean conducentes a la creación o mejora de procedimientos enfocados a la solución de problemas o a la atención de necesidades." (Artículo 50 del DS. N° 016- 2021-Minedu);

Que, en el contexto descrito amparado por las normas mencionadas, se justifica analizar los esquemas de las investigaciones que presenta el reglamento de investigación aprobado con Resolución Directoral N° 056-2018-DG-IESPP "PIURA" de fecha 10/05/2018, encontrando la necesidad de reestructurarlo y utilizar la INVESTIGACIÓN PROPOSITIVA cuyo esquema de proyecto y de tesis se presenta en el Anexo 3. La propuesta que forma parte de la estructura de esta investigación, su ejecución está condicionada por el momento coyuntural del contexto en lo que corresponda a una emergencia sanitaria o nacional. Del análisis de los esquemas de las investigaciones que se menciona en los artículos 34 y 49 del reglamento de investigación, que a la letra dice: "**Artículo 34.** El proyecto de investigación se elabora de acuerdo con los esquemas aprobados por la institución y debe presentarse en el VIII semestre académico, teniendo como plazo límite la semana XV de la calendarización de dicho semestre. Los esquemas figuran en el ANEXO 1, y forman parte integrante del presente reglamento" y "**Artículo 49.** Los informes finales de investigación (Tesis) de programas de estudio se elaboran de acuerdo a los esquemas según el Anexo N° 2 del presente reglamento. Tanto para investigación cualitativa, cuantitativa e investigación acción"; se percibe que el protocolo para elaborar la tesis de Investigación Acción Pedagógica (IAP) – Anexo 2D no es coherente al Protocolo para elaborar el Proyecto de Investigación Acción Pedagógica – Anexo 1D; así mismo algunos aspectos de la estructura de algunos esquemas de los otros tipos de investigación;

Que, desde la Dirección se entrega una propuesta de protocolo para proyecto y tesis de Investigación Acción Pedagógica y de la Investigación Propositiva a la Jefatura de la Unidad de Investigación, las mismas que fueron socializadas con todo el personal jerárquico y con Informe N° 050-2021-JUI-EESPP "PIURA, la Jefa de Unidad de Investigación da opinión favorable;

De conformidad con las facultades otorgadas en la Ley N° 30512 Ley de Institutos y Escuelas de Educación Superior y de la Carrera Pública de sus Docentes, Decreto Supremo N° 010-2017-MINEDU, RDR. N° 005250-2021;

SE RESUELVE:

Artículo Primero.- MODIFICAR el Artículo 34° y 49° del Reglamento de Investigación aprobado con Resolución Directoral N° 056-2018-DG-IESPP "PIURA" de fecha 10/05/2018, en los términos siguientes:

Artículo 34°. - El proyecto de investigación se elabora de acuerdo con los esquemas establecidos en el Anexo 1 aprobados por la institución y debe de presentarse en el VIII ciclo académico, teniendo plazo límite la semana XV de la calendarización de dicho ciclo académico para las carreras profesionales y la semana XIV para los programas de estudio.





Resolución Directoral N° 0115-2021-DG-EESPP "Piura"

Veintiséis de Octubre, noviembre 15 del 2021

Artículo 49°.- Los informes finales de investigación (Tesis) se elaboran de acuerdo a los esquemas según el Anexo N° 2 aprobados por la institución. Tanto para la investigación de enfoque cuantitativo o cualitativo. Tener en cuenta que:

- ✓ Las de enfoque cuantitativo: Pueden ser:
 - a) Pre experimental.
 - b) Cuasi experimental.
 - c) Propositiva.
- ✓ Las de enfoque cualitativo pueden ser:
 - a) Investigación Acción Educativa (IAE): ligada a indagación y transformación de procesos escolares en general.
 - b) Investigación acción Pedagógica (IAP): Focalizada en la práctica pedagógica de los docentes.

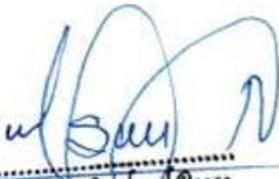
Artículo Segundo.- INCORPORAR en el Reglamento de Investigación la aplicación de la investigación propositiva, según el Anexo 3.

Artículo Tercero.- APROBAR la actualización de los Anexos 1A y 2A correspondiente a la Carátula oficial para los protocolos de proyecto de investigación y protocolos de tesis de investigación en la EESPP "Piura", que forman parte de la presente resolución.

Artículo Cuarto.- RESPONSABILIZAR a la Jefe de la Unidad de Investigación cumpla con su difusión y cumplimiento según como corresponda.

Regístrese, Comuníquese y Archívese;




Dr. Mario Luciano Sandoval Rosas
DIRECTOR GENERAL

Dr. MLSR/DG.EESPPP.
fsa.



"Año del Fortalecimiento de la Soberanía Nacional"

Resolución Directoral N° 046-2022-DG-EESPP "Piura"

Veintiséis de Octubre, marzo 18 del 2022

Visto el expediente N° 01273 de fecha 31/12/2021, que se adjunta con 55 folios.

CONSIDERANDO:

Que, la participante MERINO CORONADO STEPHAINE CAROLINA, de la especialidad de Educación Primaria, del Programa de Formación Inicial Docente, solicita aprobación del proyecto de investigación denominado: *CREA PROYECTO DESDE LOS LENGUAJES ARTÍSTICOS Y PROPUESTA DE ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS EN UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE PRIMARIA, PIURA*, enmarcado en la Ley N° 30512: Ley de Institutos y Escuelas de Educación Superior y de la Carrera Pública de sus Docentes;

Que, el Proyecto de Investigación está acorde a las Normas establecidas y con **Informe N° 071-2021-JUI-EESPP "PIURA"** de fecha **31/12/2021**; la jefe de la **Unidad de Investigación, OPINA FAVORABLEMENTE** para su aprobación y asimismo se proyecte la resolución respectiva;

Que, según el Art. 46° del Reglamento de Investigación, aprobado con R.D. N° 056- 2018-DG-IESPP "PIURA" de fecha 10/05/2018, que a la letra dice: *El proyecto de investigación tiene una vigencia de dos (02) años contados a partir de la primera resolución de aprobación del mismo, hasta la entrega del informe final en mesa de partes, con opinión favorable del asesor, solicitando la designación del informante. Excepcionalmente, por razones fundadas, y contando con la opinión favorable del asesor, se podrá dar una extensión de plazo hasta por un máximo de tres meses improrrogables. Cumplido este plazo sin que se haya culminado con el informe final, entonces se declarará en abandono el proyecto de investigación, debiendo los investigadores presentar una nueva sumilla para un proyecto distinto al anterior;*

Que, el Proyecto de Investigación, contará para su ejecución con la asesoría de la Dra. YOANNA MERCEDES GARCÍA ÁRCELA;

De conformidad con los documentos y en uso de las facultades que compete a la Dirección General de esta Escuela según la Ley N° 30512: Ley de Institutos y Escuelas de Educación Superior y de la Carrera Pública de sus Docentes, D.S. N° 010-2017-MINEDU y Decreto Supremo N° 016-2021-MINEDU, RDR. N° 010802-2021, Reglamento de Investigación, aprobado según RD. N° 056-2018-DG-IESPP"PIURA" de fecha 10/05/2018 y Resolución Directoral N° 0115-2021-DG-EESPP "Piura" de 15/11/2021;

SE RESUELVE:

Artículo Primero.- APROBAR la ejecución del Proyecto de Investigación Titulado: **CREA PROYECTO DESDE LOS LENGUAJES ARTÍSTICOS Y PROPUESTA DE ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS EN UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE PRIMARIA, PIURA**. A cargo de: **MERINO CORONADO STEPHAINE CAROLINA**, de la especialidad de **EDUCACIÓN PRIMARIA**, del **PROGRAMA DE FORMACIÓN INICIAL DOCENTE**. Tipo de Investigación: **CUANTITATIVA – PROPOSITIVA**.



Resolución Directoral N° 046-2022-DG-EESPP "Piura"

Veintiséis de Octubre, marzo 18 del 2022

Artículo Segundo.- APROBAR la designación como Asesor del Trabajo de Investigación a la Dra. YOANNA MERCEDES GARCÍA ÁRCELA.

Artículo Tercero.- RESPONSABILIZAR a el (los) investigador (es) y Asesor del cumplimiento del Proyecto de Investigación, dentro de los plazos establecidos en el Reglamento de Investigación.

Artículo Cuarto.- PRECISAR:

4.1. Que el periodo de vigencia del trabajo de investigación es de **02 (dos) años calendario**, contados a partir de la fecha de expedición de la resolución de aprobación del proyecto de investigación inicial hasta la fecha de presentación del informe final solicitando designación de informante. Vencido este periodo el trabajo de investigación perderá vigencia y validez, debiendo los investigadores iniciar una nueva tesis.

4.2. Que el plazo para la aplicación de todos los instrumentos de acopio de información es de **seis (06) meses** a partir de la fecha de aprobación del proyecto. Vencido este plazo el Trabajo de Investigación será declarado en abandono, debiéndose presentar una nueva sumilla y proyecto.

Regístrese, Comuníquese y Archívese;




Dr. Mario Luciano Sandoval Rosas
DIRECTOR GENERAL

Dr. MLSR/DG.EESPPP.
fsa.



"Año del Bicentenario de la consolidación de nuestra independencia y de la conmemoración de las heroicas batallas de Junín y Ayacucho"

Resolución Directoral N° 022-2024-DG-EESPP "Piura"

Veintiséis de Octubre, marzo 4 del 2024

Visto el Informe N° 010-2024-JUI-EESPP "PIURA" de fecha 29/02/2024, presentado por la Unidad de Investigación referido a los trabajos de investigación para obtención del Título Profesional, en los estudiantes de la PRIMERA PROMOCIÓN BAJO PLANES DE ESTUDIOS TRANSITORIOS AGOSTO 2022 de los Programas de Estudios de Educación Inicial y Programa de Estudios de Educación Primaria;

CONSIDERANDO:

Que, en el marco del artículo 21° y 49° de la Ley N° 30512; artículo 50° del D.S. N° 010-2017-Minedu-REGLAMENTO DE LA LEY 30512 y el Artículo 50° del D.S. N° 016-2021-Minedu, establece que la Investigación es de tipo aplicada, entendiéndose por investigación aplicada al uso de metodologías, a través de las cuales se busca encontrar posibles aplicaciones del conocimiento y que sean conducentes a la creación o mejora de procedimientos enfocados a la solución de problemas o a la atención de necesidades.”;

Que, la Resolución Ministerial N° 441-2019-Minedu de fecha: 03.09.2019 precisa en su **QUINTA DISPOSICION; COMPLEMENTARIA TRANSITORIA** que para los estudiantes matriculados en los ciclos séptimo y octavo (VII y VIII). Como producto de la convalidación académica, el IESP plantea el plan de estudios transitorio, en el que se reubiquen los cursos o módulos correspondientes al componente de formación específica que fueron reprogramados. No obstante, desarrollan un (1) periodo de complementación académica con un mínimo de treinta (30) créditos en espacios temporales extra curriculares flexibles (tardes, noches o sábados) en el siguiente semestre académico, posterior al otorgamiento del licenciamiento y con la disposición de personal docente institucional requerido para tal fin;

Que, la Resolución Ministerial N° 441-2019-Minedu de fecha: 03.09.2019 precisa en el inciso 3.2.5 respecto a la Tesis como MODALIDAD DE OBTENCIÓN DE TÍTULOS PROFESIONALES; entendiéndose que es una modalidad de obtención del título profesional de licenciado en educación y del título de segunda especialidad profesional. Mide las competencias profesionales entorno a un área académica o disciplina determinada, en el que se identifica un problema o conjunto de problemas referidos a situaciones educativas detectadas preferentemente en la práctica docente o en otros escenarios de la realidad socioeducativa. Este se aborda con argumentación lógica, sustento razonable y aplicando una metodología propia. Los resultados obtenidos se presentan en forma sistemática lógica y objetiva. En este documento el autor confronta su posición con la literatura existente acerca del tema, ya que es un análisis y diálogo crítico con la información obtenida;

Que, teniendo como marco orientador la Resolución Viceministerial. N° 00095-2020-MINEDU del 3 de mayo 2020, que resuelve disponer, excepcionalmente, con relación al servicio educativo correspondiente al año lectivo 2020, brindado por los Centros de Educación Técnico- Productiva e Institutos y Escuelas de Educación Superior Públicos y Privados, la suspensión del servicio educativo presencial en tanto se mantenga vigente el estado de emergencia nacional y la emergencia sanitaria dispuesta por el COVID-19, se acogió en la EESPP "Piura" desarrollar el proceso formativo con la modalidad no presencial o remota trayendo como consecuencia tener dificultad para desarrollar la investigación con fines de titulación, entre ellos el acopio de información, elegir los enfoques respectivos vigentes según Reglamento de Investigación aprobado con Resolución Directoral N° 056-2018- DG-IESPP "PIURA" de fecha 10/05/2018;





Resolución Directoral N° 022-2024-DG-EESPP "Piura"

Veintiséis de Octubre, marzo 4 del 2024

Qué; la Resolución Directoral N° 0115-2021-DG-EESPP "PIURA" de fecha 15/11/2021, entre uno de sus considerandos resuelve MODIFICAR los Artículos 34° y 49°, que corresponde a los esquemas de Protocolos de proyecto de investigación y protocolos de tesis de investigación en la EESPP "Piura", del Reglamento de Investigación aprobado con Resolución Directoral N° 056-2018- DG-IESPP "PIURA" de fecha 10/05/2018, que en ese momento se encontraba vigente; cuyos esquemas y protocolos fueron de conocimiento y aplicación a los procesos de investigación de los estudiantes de la PRIMERA PROMOCIÓN BAJO PLANES DE ESTUDIOS TRANSITORIOS AGOSTO 2022 de los Programas de Estudios de Educación Inicial y Programa de Estudios de Educación Primaria; teniendo como respaldo las diferentes normativas respecto al servicio educativo durante el periodo de emergencia sanitaria como situación coyuntural que afectó los procesos de la investigación científica en la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "Piura", lo que da lugar a disponer en el Artículo Segundo de la Resolución Directoral N° 0115-2021-DG-EESPP "PIURA" de fecha 15/11/2021 la INCORPORACIÓN en el Reglamento de Investigación 2018 la aplicación de la investigación propositiva, según el Anexo 3 de la mencionada resolución;

Qué; contando con un nuevo reglamento de Investigación e Innovación en la EESPP "Piura" aprobado según Resolución N° 018-2023-DG-EESPP "PIURA" del 31.01.2023, alineado a la Resolución Vice Ministerial N° 441-2019-Minedu, en lo que respecta a los procesos de Titulación para Obtención del Título Profesional de Licenciatura en Educación; se hace necesario proyectar una Resolución Complementaria a Resolución Directoral N° 0115-2021-DG-EESPP "PIURA" de fecha 15/11/2021 que en su Artículo Segundo resuelve INCORPORACIÓN en el Reglamento de Investigación 2018 la aplicación de la investigación propositiva, según el Anexo 3 de la mencionada resolución; que permita los Procesos de Titulación a la estudiantes de la PRIMERA PROMOCIÓN BAJO PLANES DE ESTUDIOS TRANSITORIOS AGOSTO 2022 de los Programas de Estudios de Educación Inicial y Programa de Estudios de Educación Primaria;

De conformidad con los documentos y en uso de las facultades que compete a la Dirección General, según la Ley N° 30512: Ley de Institutos y Escuelas de Educación Superior y de la Carrera Pública de sus Docentes, D.S. N° 010-2017-MINEDU y Decreto Supremo N° 016-2021-MINEDU, RDR. N° 001349-2023 y Oficio Múltiple N° 002-2024-GOB.REG.PIURA-DREP-DADM-ADRRHH y Reglamento de Investigación e Innovación, aprobado según Resolución Directoral N° 018-2023-DG-EESPP "PIURA" de fecha 31/01/2023;

SE RESUELVE:

Artículo Primero.- APROBAR la Resolución Complementaria a la Resolución Directoral N° 0115-2021-DG-EESPP "PIURA" de fecha 15/11/2021; que dé lugar a los Procesos de Titulación a las estudiantes de la PRIMERA PROMOCIÓN BAJO PLANES DE ESTUDIOS TRANSITORIOS AGOSTO 2022 de los Programas de Estudios de Educación Inicial y Programa de Estudios de Educación Primaria cuya relación figura en el Anexo 1, Anexo 2 y Anexo 3 de la presente resolución; de acuerdo al Informe N° 010-2024-JUI-EESPP "PIURA" de fecha: 29.02.2024.

Artículo Segundo.- DISPONER con carácter de excepcionalidad y por única vez los Procesos de Titulación a las estudiantes de la PRIMERA PROMOCIÓN BAJO PLANES DE ESTUDIOS TRANSITORIOS AGOSTO 2022 de los Programas de Estudios de Educación Inicial y Programa de Estudios de Educación Primaria; teniendo como plazo máximo hasta el 28 de junio del 2024, para que se concluya con procesos de Titulación que conduzcan a Títulos Profesionales de Licenciatura en Educación con la investigación propositiva, según el Anexo 3 de la Resolución Directoral N° 0115-2021-DG-EESPP "PIURA" de fecha 15/11/2021.

Artículo Tercero.- RESPONSABILIZAR a las instancias correspondientes su difusión y cumplimiento.

Regístrese, Comuníquese y Archívese;



Dr. Mario Luciano Sandoval Rosas
DIRECTOR GENERAL

Dr. MLSR/DG.EESPPP.
fsa.

Av. Grau S/N Zona Residencial S/N, distrito Veintiséis de Octubre - Piura
Teléfono 073 458017
Correo electrónico: eespppiura@gmail.com
Web: eespppiura.edu.pe



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA "PIURA"
D.S. N° 08-83-ED: 09/03/83 D.S. N° 017-02-ED: 18/08/02
R.D. N° 136-2016-MINEDU/VMGP/DIGEDD/DIFOD: 04/05/16 - REVITALIZACIÓN
LICENCIAMIENTO aprobado por R.M. N° 224-2020-MINEDU: 12/6/2020



Anexo 1

RELACIÓN DE EGRESADOS DE LOS PROGRAMAS DE ESTUDIO DE EDUCACIÓN INICIAL Y PROGRAMA DE ESTUDIOS DE EDUCACIÓN PRIMARIA CUYOS ALCANCES SE ENCUENTRAN BAJO LA RESOLUCIÓN DIRECTORAL N° 022-2024-DG-EESPP "PIURA" DE FECHA: 04/03/2024, CON FINES DE OBTENCIÓN DEL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIATURA EN EDUCACIÓN (PRIMERA PROMOCIÓN BAJO PLANES DE ESTUDIOS TRANSITORIOS AGOSTO 2022)

Aula 1:

Nº ORDEN	CÓDIGO DE ESTUDIANTE	APELLIDOS Y NOMBRES	PROGRAMA DE ESTUDIOS
1	70357367	ARELLANO ARRUNÁTEGUI, DANNY ESTHEFANIA	EDUCACIÓN INICIAL
2	70062842	BANCES INOÑAN, RUTH ARACELY	EDUCACIÓN INICIAL
3	76096833	CAMPOS JARAMILLO, NELLY	EDUCACIÓN INICIAL
4	71768286	CARRILLO TÁVARA, MARÍA CLAUDIA	EDUCACIÓN INICIAL
5	46602899	CHÁVEZ JUÁREZ, JOVANY	EDUCACIÓN INICIAL
6	46432670	CHUNGA MORALES, MARÍA VIRGINIA	EDUCACIÓN INICIAL
7	70177995	CRUZ FAYA, GLORIA	EDUCACIÓN INICIAL
8	76686072	DOMINGUEZ VANCES, MILAGROS	EDUCACIÓN INICIAL
9	71243663	ELIZALDE SEMINARIO, KEYSI KARINA	EDUCACIÓN INICIAL
10	72545174	FERNANDEZ VALDIVIEZO, MARIA DEL ROSARIO	EDUCACIÓN INICIAL
11	75435147	GARCIA GALLO, GABRIELA NOEMI	EDUCACIÓN INICIAL
12	75781641	HERNANDEZ CARBAJAL, ELIDA ANALY	EDUCACIÓN INICIAL
13	72104585	HUANCAS TICLIAHUANCA, MARIA DENIS	EDUCACIÓN INICIAL
14	71078467	INFANTE CASTRO, MADELEYN YASELI	EDUCACIÓN INICIAL
15	46437031	JARAMILLO AMBULAY, YULEISY ESTEFANI	EDUCACIÓN INICIAL
16	72558960	MASIAS CAMPOS, LALESHKA OLENKA	EDUCACIÓN INICIAL
17	74530252	MORE VILCHEZ, KATTERINE MARIBEL	EDUCACIÓN INICIAL
18	75395843	NEIRA ZURITA, MARÍA NOELÍ	EDUCACIÓN INICIAL
19	74618793	ORTIZ RUIZ, ESTHEFANI NICOLL	EDUCACIÓN INICIAL
20	73070544	PALACIOS HUERTAS, SARITA EMILIA	EDUCACIÓN INICIAL
21	70382121	PRECIADO REYES, OLIVIA MARICELA	EDUCACIÓN INICIAL
22	77325073	ROMERO CHÁVEZ, ESTHER YUDIT	EDUCACIÓN INICIAL
23	70034176	RUIZ ALVAREZ, JOSSY DEL JESUS	EDUCACIÓN INICIAL
24	72051118	SAAVEDRA HUERTAS, MARICELA ADRIELA	EDUCACIÓN INICIAL
25	71049219	SERNAQUE DOMINGUEZ, GRACIELA SMITH	EDUCACIÓN INICIAL
26	72980124	VILLEGAS CALLE, NIKOL ALEJANDRA	EDUCACIÓN INICIAL
27	75266458	YANAYACO BALCAZAR, ASTRI CAROLINA	EDUCACIÓN INICIAL





ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA "PIURA"
D.S. N° 08-83-ED: 09/03/83 D.S. N° 017-02-ED: 18/08/02
R.D. N° 136-2016-MINEDU/VMG/P/DIGEDD/DIF/OID: 04/03/16 – REVITALIZACIÓN
LICENCIAMIENTO aprobado por R.M. N° 224-2020-MINEDU: 12/6/2020

Anexo 2

RELACIÓN DE EGRESADOS DE LOS PROGRAMAS DE ESTUDIO DE EDUCACIÓN INICIAL Y PROGRAMA DE ESTUDIOS DE EDUCACIÓN PRIMARIA CUYOS ALCANCES SE ENCUENTRAN BAJO LA RESOLUCIÓN DIRECTORAL N° 022-2024-DG-EESPP "PIURA" DE FECHA: 04/03/2024, CON FINES DE OBTENCIÓN DEL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIATURA EN EDUCACIÓN (PRIMERA PROMOCIÓN BAJO PLANES DE ESTUDIOS TRANSITORIOS AGOSTO 2022)

Aula 2:

N° ORDEN	CÓDIGO DE ESTUDIANTE	APELLIDOS Y NOMBRES	PROGRAMA DE ESTUDIOS
1	74912132	CARNERO ALBURQUEQUE, ANGY IRINA	EDUCACIÓN INICIAL
2	76784122	CARRASCO GONZALES, ALESSANDRA ANAIS	EDUCACIÓN INICIAL
3	72214597	CASTILLO ARÉVALO, RUTH DE LOS MILAGROS	EDUCACIÓN INICIAL
4	74704367	CERQUERA CRUZ, PATRICIA EVELYN	EDUCACIÓN INICIAL
5	42409602	CHAVEZ CASTILLO, MARIA ESTHER	EDUCACIÓN INICIAL
6	43080133	CHIRA CAMPOS, JUDITH FIORELLA	EDUCACIÓN INICIAL
7	71624987	CHUNGA LITANO, DAMARIS LIZBET	EDUCACIÓN INICIAL
8	73742810	CORREA ORDINOLA, KELLY REGINA	EDUCACIÓN INICIAL
9	74976675	CRUZ LIZANO, GIANELLA	EDUCACIÓN INICIAL
10	46284888	DÁVILA RUÍZ, ANA GISELA	EDUCACIÓN INICIAL
11	75767946	ELIAS ALAYO, BRISA MARIA DE LOS ANGELES	EDUCACIÓN INICIAL
12	48840020	GARCIA LIVIAPOMA, NOELIA NOEMI	EDUCACIÓN INICIAL
13	71536392	GARCIA ZAPATA, DALIBETH	EDUCACIÓN INICIAL
14	46175975	GONZALES MARCELO, JESSICA NOEMÍ	EDUCACIÓN INICIAL
15	41382599	HERRERA GARCÍA, VIVIANA EVELIN	EDUCACIÓN INICIAL
16	71076258	INOÑAN PIZARRO, CLARA LUZ	EDUCACIÓN INICIAL
17	70034183	MARCELO CHUMACERO, PAMELA NICOLL	EDUCACIÓN INICIAL
18	71878406	MONDRAGON MARCELO, ESTEFANIA LETICIA	EDUCACIÓN INICIAL
19	75263596	MORÁN JUAREZ, MARÍA ISAMAR	EDUCACIÓN INICIAL
20	76922671	PASACHE RETO, LUZ ANGELICA	EDUCACIÓN INICIAL
21	75789900	ROSAS ALEMAN, MARÍA CLARIBEL	EDUCACIÓN INICIAL
22	76044326	VILCHEZ CASTRO, KAREN FLORENCIA	EDUCACIÓN INICIAL
23	76323166	ZAPATA CHINCHAY, CINTHIA CAROLINA	EDUCACIÓN INICIAL





ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA "PIURA"
D.S. N° 08-83-ED: 09/03/83 D.S. N° 017-02-ED: 18/08/02
R.D. N° 136-2016-MINEDU/VMGP/DIGEDD/DIFODD: 04/05/16 – REVALUACIÓN
LICENCIAMIENTO aprobado por R.M. N° 224-2020-MINEDU: 12/6/2020

Anexo 3

RELACIÓN DE EGRESADOS DE LOS PROGRAMAS DE ESTUDIO DE EDUCACIÓN INICIAL Y PROGRAMA DE ESTUDIOS DE EDUCACIÓN PRIMARIA CUYOS ALCANCES SE ENCUENTRAN BAJO LA RESOLUCIÓN DIRECTORAL N° 022-2024-DG-EESPP "PIURA" DE FECHA: 04/03/2024, CON FINES DE OBTENCIÓN DEL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIATURA EN EDUCACIÓN (PRIMERA PROMOCIÓN BAJO PLANES DE ESTUDIOS TRANSITORIOS AGOSTO 2022)

Aula 3:

Nº ORDEN	CÓDIGO DE ESTUDIANTE	APELLIDOS Y NOMBRES	PROGRAMA DE ESTUDIOS
1	73681073	CAMPOVERDE CORDOVA, LESLY YANIRA	EDUCACIÓN PRIMARIA
2	74447208	CAÑOLA RIVAS, ARIANA SOFIA	EDUCACIÓN PRIMARIA
3	75703488	CHORRES RUFINO, ANGIE PIERINA	EDUCACIÓN PRIMARIA
4	42341383	CHUNGA QUIROGA, ANAHY NANCY	EDUCACIÓN PRIMARIA
5	75219207	JIMENEZ SILVA, ALEXANDRA	EDUCACIÓN PRIMARIA
6	73701606	MERINO CORONADO, STEPHAINÉ CAROLINA	EDUCACIÓN PRIMARIA
7	47967704	PASAPERA NUÑEZ, MEYLING DAYANA	EDUCACIÓN PRIMARIA
8	72488384	PEÑA APAESTEGUI, FABIOLA BEATRIZ	EDUCACIÓN PRIMARIA
9	74914620	SANDOVAL BENITES, JUAN CARLOS	EDUCACIÓN PRIMARIA



Mario Luciano Sandoval Rosas
Dr. Mario Luciano Sandoval Rosas
DIRECTOR GENERAL



"Año del Bicentenario, de la consolidación de nuestra Independencia y de la conmemoración de las heroicas batallas de Junín y Ayacucho"

Resolución Directoral N° 091-2024-DG-EESPP "Piura"

Veintiséis de Octubre, junio 17 del 2024

CONSIDERANDO:

Que, según Resolución Directoral N° 059-2022-DG-EESPP "PIURA" (28/03/2022), Resolución Directoral N° 049-2022-DG-EESPP "PIURA" (23/03/2022), Resolución Directoral N° 048-2022-DG-EESPP "PIURA" (23/03/2022), Resolución Directoral N° 046-2022-DG-EESPP "PIURA" (18/03/2022), se aprueba la ejecución del Proyecto de Investigación de: CRUZ LIZANO GIANELLA, DOMÍNGUEZ VANCES MILAGROS, SANDOVAL BENITES JUAN CARLOS, MERINO CORONADO STEPHAINE CAROLINA, para obtención del *Título de Licenciatura en los Programas de Estudios de Educación Inicial y Educación Primaria – Formación Inicial Docente*;

Que, según Resolución Directoral N° 022-2024-DG-EESPP "PIURA" (04/03/2024), se dispone con carácter de excepcionalidad y por única vez los Procesos de titulación a las estudiantes de la Primera Promoción bajo planes de estudios transitorios agosto 2022 de los Programas de Estudios de Educación Inicial y Educación Primaria, para que concluyan los procesos de titulación que conduzcan a Títulos Profesionales de Licenciatura en Educación;

Que, con Informe N° 041-2024-JUI-EESPP "PIURA" de fecha 11/06/2024, la Jefa de Unidad de Investigación, remite a este despacho la propuesta para la designación de jurado examinador, en atención a los Expedientes N° 1463 de fecha 16/05/2024, N° 1615 de fecha 30/05/2024, N° 1699 de fecha 10/06/2024, N° 1475 de fecha 17/5/2024, por tanto, es necesario expedir el acto resolutorio;

Que, este Despacho considera necesario designar el Jurado Examinador para el Acto de Sustentación, para obtención del Título de Licenciatura, tal como lo prescribe el Reglamento de Investigación e Innovación;

De conformidad con los documentos y en uso de las facultades que compete a la Dirección General de esta escuela, según la Ley N° 30512: Ley de Institutos y Escuelas de Educación Superior y de la Carrera Pública de sus Docentes, D.S. N° 010-2017-MINEDU y Decreto Supremo N° 016-2021-MINEDU, RDR. N° 001843/2024, Reglamento de Investigación e Innovación, aprobado según Resolución Directoral N° 018-2023-DG-EESPP "PIURA" de fecha 31/01/2023;

SE RESUELVE:

Artículo Primero.- APROBAR LA DESIGNACIÓN DEL JURADO EXAMINADOR PARA EL ACTO DE SUSTENTACIÓN TITULARES Y SUPLENTE, consignado en el Informe N° 041-2024-JUI-EESPP "PIURA" de fecha 11/06/2024, para obtención del *Título de Licenciatura en los Programas de Estudios de Educación Inicial y Educación Primaria – Formación Inicial Docente*, correspondiente a los Trabajos de Investigación que a continuación se indica:

Numeral	Apellidos y Nombres	Título del trabajo de investigación	Jurado examinador	Cargo
1	CRUZ LIZANO GIANELLA Programa de Estudios: EDUCACIÓN INICIAL FID	Nociones espaciales y propuesta de estrategias lúdicas en una Institución Educativa Inicial Piura. RD. N° 059/2022.-28.3.2022 <i>Línea de Investigación:</i> Enseñanza para el aprendizaje de los estudiantes.	Mg. Angela Martina Bruno Seminario Mg. Yulina Magali Espinoza Rivas Mg. Flor María Talledo Coveñas Prof. José del Carmen Mondragón Córdova	Presidente Secretaria Vocal Suplente





Resolución Directoral N° 091-2024-DG-EESPP "Piura"

Veintiséis de Octubre, junio 17 del 2024

Numeral	Apellidos y Nombres	Título del trabajo de investigación	Jurado examinador	Cargo
2	DOMÍNGUEZ VANCES MILAGROS Programa de Estudios: EDUCACIÓN INICIAL FID	La expresión oral y propuesta de canciones infantiles en una Institución Educativa Inicial Piura RD. N° 049/2022.-23.3.2022 <i>Línea de investigación:</i> Enseñanza para el aprendizaje de los estudiantes.	Mg. Angela Martina Bruno Seminario Prof. José del Carmen Mondragón Córdova Mg. Cecilia Collantes Cupen Mg. Yulina Magali Espinoza Rivas	Presidente Secretario Vocal Suplente
3	SANDOVAL BENITES JUAN CARLOS Programa de Estudios: EDUCACIÓN PRIMARIA FID	Manejo de las TIC y propuesta de estrategias didácticas virtuales en una Institución Educativa de Primaria Piura. RD. N° 048/2022.-23.3.2022 <i>Línea de investigación:</i> Enseñanza para el aprendizaje de los estudiantes.	Dr. Mario Luciano Sandoval Rosas Lic. Irene Cecilia Yarleque Camacho Mg. Cecilia Alejandrina Silupú Pedrera Mg. Yulina Magali Espinoza Rivas	Presidente Secretaria Vocal Suplente
4	MERINO CORONADO STEPHAINÉ CAROLINA Programa de Estudios: EDUCACIÓN PRIMARIA FID	Crea proyecto desde los lenguajes artísticos y propuesta de estrategias didácticas en una Institución Educativa de Primaria, Piura. RD. N° 046/2022.-18.3.2022 <i>Línea de investigación:</i> Enseñanza para el aprendizaje de los estudiantes.	Mg. Angela Martina Bruno Seminario Lic. Irene Cecilia Yarleque Camacho Prof. José del Carmen Mondragón Córdova Mg. Cecilia Alejandrina Silupú Pedrera	Presidente Secretaria Vocal Suplente

Artículo Segundo.- RESPONSABILIZAR, a la Jefa de Unidad de Investigación, de las acciones administrativas establecidas según las normas legales vigentes.

Regístrese, Comuníquese y Archívese;



Dr. Mario Luciano Sandoval Rosas
DIRECTOR GENERAL

Dr. MLSR/DG.EESPPP.
fsa

● 20% de similitud general

Principales fuentes encontradas en las siguientes bases de datos:

- 18% Base de datos de Internet
- Base de datos de Crossref
- 16% Base de datos de trabajos entregados
- 2% Base de datos de publicaciones
- Base de datos de contenido publicado de Crossref

FUENTES PRINCIPALES

Las fuentes con el mayor número de coincidencias dentro de la entrega. Las fuentes superpuestas no se mostrarán.

1	sanvicenteica.edu.pe Internet	3%
2	repositorio.ucv.edu.pe Internet	1%
3	sanjoseica.com Internet	<1%
4	Universidad de Piura on 2023-06-10 Submitted works	<1%
5	hdl.handle.net Internet	<1%
6	repositorio.monterrico.edu.pe Internet	<1%
7	Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo on 2020-02-28 Submitted works	<1%
8	docplayer.es Internet	<1%

9	1library.co Internet	<1%
10	repositorio.uladech.edu.pe Internet	<1%
11	colegioeuler.edu.pe Internet	<1%
12	saintpatrick.edu.pe Internet	<1%
13	Universidad Catolica Los Angeles de Chimbote on 2021-04-21 Submitted works	<1%
14	charleroibelgium.ml Internet	<1%
15	repositorio.unheval.edu.pe Internet	<1%
16	Universidad Catolica Los Angeles de Chimbote on 2019-12-08 Submitted works	<1%
17	slideshare.net Internet	<1%
18	Universidad Cesar Vallejo on 2023-06-03 Submitted works	<1%
19	santandercolegio.com Internet	<1%
20	bhschool.edu.pe Internet	<1%

21	Universidad Andina Nestor Caceres Velasquez on 2024-04-08 Submitted works	<1%
22	Universidad de Piura on 2023-11-18 Submitted works	<1%
23	repositorio.uncp.edu.pe Internet	<1%
24	pdffox.com Internet	<1%
25	es.slideshare.net Internet	<1%
26	coursehero.com Internet	<1%
27	repositorio.eespppiura.edu.pe Internet	<1%
28	iegp.uladech.edu.pe Internet	<1%
29	repositorio.uap.edu.pe Internet	<1%
30	repositorio.usanpedro.edu.pe Internet	<1%
31	Universidad Andina del Cusco on 2023-09-15 Submitted works	<1%
32	Universidad Catolica Los Angeles de Chimbote on 2022-12-30 Submitted works	<1%