

**UNIVERSIDAD NACIONAL DEL SANTA  
ESCUELA DE POSGRADO  
PROGRAMA DE DOCTORADO EN EDUCACIÓN**



**UNS**  
ESCUELA DE  
POSGRADO

---

**“Aplicación de la metodología de Reggio Emilia para desarrollar la creatividad infantil con niños y niñas de 4 años del nivel inicial de la I.E. N° 1548 – San Francisco de Asís – Chimbote - 2019”**

---

**Tesis para optar el grado académico de  
Doctor en Educación**

**Autora:**

**Mg. Ruiz Algarate, Evelyn Esmeralda**

**Asesora:**

**Dra. Alarcón Neira, Mary Juana  
Código ORCID: 0000-0003-3219-9475**

**Nuevo Chimbote - PERÚ  
2022**



**UNS**  
ESCUELA DE  
POSGRADO

**CONSTANCIA DE ASESORAMIENTO**

Yo, Mary Juana Alarcón Neira, mediante la presente certifico mi asesoramiento de la Tesis Doctoral titulada "APLICACIÓN DE LA METODOLOGÍA DE REGGIO EMILIA PARA DESARROLLAR LA CREATIVIDAD INFANTIL CON NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS DEL NIVEL INICIAL DE LA I.E 1548 SAN FRANCISCO DE ASÍS - 2019", elaborada por la magister **Evelyn Esmeralda Ruiz Algarate**, para obtener el Grado de Doctor en Educación en la Escuela de Posgrado de la Universidad Nacional del Santa.

Nuevo Chimbote, 2022

---

Dra. Mary Juana Alarcón Neira

**ASESORA**

DNI N° 33264549

Código ORCID: 0000-0003-3219-9475



**UNS**  
ESCUELA DE  
POSGRADO

## CONFORMIDAD DEL JURADO EVALUADOR

“APLICACIÓN DE LA METODOLOGÍA DE REGGIO EMILIA PARA DESARROLLAR LA CREATIVIDAD INFANTIL CON NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS DEL NIVEL INICIAL DE LA I.E 1548 SAN FRANCISCO DE ASÍS”-2019

TESIS PARA OPTAR EL GRADO DE DOCTOR EN EDUCACIÓN

Revisado y aprobado por el Jurado Evaluador:

Dra. Annie Rosa Soto Zavaleta

Presidenta

DNI N° 32968539

Código ORCID: 0000-0003-0014-9844

Dr. Juan Benito Zavaleta Cabrera

Secretario

DNI N° 01797312

Código ORCID: 0000-0002-4528-6407

Dra. Mary Juana Alarcón Neira

Vocal

DNI N° 33264549

Código ORCID: 0000-0003-3219-9475



**UNS**  
ESCUELA DE  
POSGRADO

### ACTA DE EVALUACIÓN DE SUSTENTACIÓN VIRTUAL DE TESIS

A los veintiséis días del mes de mayo del año 2022, siendo las 15:30 horas, a través de la plataforma de videoconferencia ZOOM, <https://uns-edu-pe.zoom.us/j/82884247955>, se reunieron los miembros del Jurado Evaluador, designados mediante Resolución Directoral N° 084-2022-EPG-UNS de fecha 20 de abril de 2022, conformado por: Dra. Annie Rosa Soto Zavaleta (Presidenta), Dr. Juan Benito Zavaleta Cabrera (Secretario) y Dra. Mary Juana Alarcón Neira (Vocal), con la finalidad de evaluar la sustentación virtual de la tesis titulada: **APLICACIÓN DE LA METODOLOGÍA DE REGGIO EMILIA PARA DESARROLLAR LA CREATIVIDAD INFANTIL CON NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS DEL NIVEL INICIAL DE LA I.E. N° 1548 – SAN FRANCISCO DE ASÍS- CHIMBOTE – 2019**, presentado por la tesista Evelyn Esmeralda Ruiz Algarate, egresado del programa de **Doctorado en Educación**.

Sustentación autorizada mediante Resolución Directoral N° 118-2022-EPG-UNS de fecha 23 de mayo de 2022.

La Presidenta del jurado autorizó el inicio del acto académico; producido y concluido el acto de sustentación de tesis, los miembros del jurado procedieron a la evaluación respectiva, haciendo una serie de preguntas y recomendaciones al tesista, quien dio respuestas a las interrogantes y observaciones.

El jurado después de deliberar sobre aspectos relacionados con el trabajo, contenido y sustentación del mismo y con las sugerencias pertinentes, declara la sustentación como **APROBADA**, asignándole la calificación de **DIECISIETE (17)**.

Siendo las 16:40 horas del mismo día se da por finalizado el acto académico, firmando la presente acta en señal de conformidad.

.....  
Dra. Annie Rosa Soto Zavaleta  
PRESIDENTE

.....  
Dr. Juan Benito Zavaleta Cabrera  
SECRETARIO

.....  
Dra. Mary Juana Alarcón Neira  
VOCAL



## Recibo digital

Este recibo confirma que su trabajo ha sido recibido por Turnitin. A continuación podrá ver la información del recibo con respecto a su entrega.

La primera página de tus entregas se muestra abajo.

|                              |   |
|------------------------------|---|
| Autor de la entrega:         | Evelyn Esmeralda Ruiz Algarate            |
| Título del ejercicio:        | PRACTICA                                  |
| Título de la entrega:        | metodología reggio                        |
| Nombre del archivo:          | TESIS_DOCTORAL_UNO_FINAL-eVELYN_rUIZ.docx |
| Tamaño del archivo:          | 4.23M                                     |
| Total páginas:               | 170                                       |
| Total de palabras:           | 27,509                                    |
| Total de caracteres:         | 141,908                                   |
| Fecha de entrega:            | 20-dic.-2021 05:50p. m. (UTC-0500)        |
| Identificador de la entrega: | 1734426805                                |



## **DEDICATORIA**

A mis padres, hija, esposo, familia

por su apoyo incondicional y a mi esfuerzo, para así lograr satisfactoriamente la meta trazada.

*Evelyn*

## **AGRADECIMIENTO**

A la vida por permitir que, a pesar de los obstáculos y adversidades, seguir aquí y poder culminar de manera satisfactoria este trabajo. A mi familia por su apoyo y estímulo constante de manera incondicional. A mi asesora: Mary Juana Alarcón, por su apoyo, consejo, por brindarme su valiosa y desinteresada guía para la elaboración de este trabajo de investigación.

**La Autora**

## ÍNDICE GENERAL

|   |     |
|---|-----|
| CARÁTULA  | i   |
| Constancia de asesoramiento                                       | ii  |
| Confomidad del Jurado Evaluador                                   | iii |
| Página de dedicatoria   | iv  |
| Página de agradecimiento  | v   |
| Índice general  | vi  |
| Lista de cuadros  | ix  |
| Lista de gráficos   | x   |
| RESUMEN   | xi  |
| ABSTRACT  | xii |
| INTRODUCCIÓN  | 13  |
| <b>CAPÍTULO I</b>   |     |
| <b>PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA</b>                                 | 14  |
| 1.1. Planteamiento y fundamentación del problema de investigación | 14  |
| 1.2. Antecedentes de la investigación                             | 17  |
| 1.3. Formulación del problema de investigación                    | 21  |
| 1.4. Delimitación del estudio                                     | 21  |
| 1.5. Justificación e importancia de la investigación              | 22  |
| 1.6. Objetivos de la investigación: General y específicos         | 23  |
| <b>CAPÍTULO II</b>  |     |
| <b>MARCO TEÓRICO</b>  |     |
| 2.1 Fundamentos teóricos de la investigación                      | 25  |
| 2.1.1. Metodología Reggio Emilia                                  | 25  |
| 2.1.1.1 Conceptualización   | 25  |
| 2.1.2 Antecedentes de la Metodología de Reggio Emilia             | 26  |
| 2.1.3 Objetivo de la metodología Reggio Emilia                    | 27  |
| 2.1.4. Ventajas de la pedagogía de Reggio Emilia                  | 29  |
| 2.1.5. Principios Básicos   | 29  |
| 2.1.6. El rol del maestro dentro de la metodología                | 31  |
| 2.1.7. Aportes de la imagen del niño                              | 32  |



|  |    |
|--|----|
| 2.2 Marco Conceptual   | 34 |
| 2.2.1 Creatividad Infantil   | 34 |
| 2.2.1.1 Conceptualización  | 34 |
| 2.2.2 Definiciones clásicas de creatividad                             | 35 |
| 2.2.3 Tipos de creatividad   | 37 |
| 2.2.4 Factores que influyen en la creatividad                          | 37 |
| 2.2.5 Componentes de la creatividad                                    | 38 |
| 2.2.6 Desarrollo del niño y niña de 4 años                             | 42 |
| 2.2.7 Importancia de la creatividad en el niño                         | 43 |
| 2.2.8. Fomento de la creatividad en niños                              | 44 |
| 2.2.9. Creatividad desarrollada en las competencias de la programación | 44 |
| 2.3 Fundamentos Metodología Reggio Emilia                              | 47 |
| 2.3.1 Fundamento Biosociológico  | 47 |
| 2.3.2 Fundamento filosófico sociopolítico cultural                     | 47 |
| 2.3.3 Fundamento pedagógico  | 48 |
| 2.3.4 Fundamento Estético  | 49 |
| <b>CAPÍTULO III</b>  |    |
| <b>MARCO METODOLÓGICO</b>  | 50 |
| 3.1. Hipótesis central de la investigación                             | 50 |
| 3.2. Variables e indicadores de la investigación                       | 50 |
| 3.3. Métodos de la investigación                                       | 51 |
| 3.4. Diseño o esquema de la investigación                              | 52 |
| 3.5. Población y muestra   | 53 |
| 3.6. Actividades del proceso investigativo                             | 54 |
| 3.7. Técnicas e instrumentos de la investigación                       | 55 |
| 3.8. Procedimiento para la recolección de datos                        | 57 |
| 3.9. Técnicas de procesamiento y análisis de los datos                 | 57 |
| <b>CAPÍTULO IV</b>   |    |
| <b>RESULTADOS Y DISCUSIÓN</b>  | 59 |
| <b>CAPÍTULO V</b>  |    |
| <b>CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES</b>                                  | 73 |

|  |     |
|--|-----|
| 5.1. Conclusiones                        | 73  |
| 5.2. Recomendaciones                     | 74  |
| REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS               | 76  |
| ANEXOS                                   | 82  |
| Juego 1                                  | 82  |
| Juego 2                                  | 83  |
| Juego 3                                  | 85  |
| Anexo A - Pre test                       | 86  |
| Anexo B- Actividades de aprendizaje      | 88  |
| Anexo C – Ficha de evaluación de experto | 164 |
| Anexo D - Fotografías                    | 170 |
| Anexo E                                  | 172 |

## ÍNDICE DE TABLAS

**Tabla 1.** *La aplicación de la Metodología Reggio Emilia mejora la creatividad infantil en niños y niñas de 4 años del nivel inicial de la I.E 1548 “San Francisco de Asís”.*

**Tabla 2.** *Nivel de desarrollo de creatividad infantil en niños y niñas de 4 años del nivel inicial de la I.E 1548 “San Francisco de Asís”, antes de la aplicación de la Metodología Reggio Emilia.*

**Tabla 3.** *Nivel de originalidad de la creatividad infantil en niños y niñas de 4 años del nivel inicial de la I.E 1548 “San Francisco de Asís”, antes y después de la aplicación de la Metodología Reggio Emilia.*

**Tabla 4.** *Nivel de fluidez de la creatividad infantil en niños y niñas de 4 años del nivel inicial de la I.E 1548 “San Francisco de Asís”, antes y después de la aplicación de la Metodología Reggio Emilia.*

**Tabla 5.** *Nivel de flexibilidad de la creatividad infantil en niños y niñas de 4 años del nivel inicial de la I.E 1548 “San Francisco de Asís”, antes y después de la aplicación de la Metodología Reggio Emilia.*

**Tabla 6.** *Nivel de desarrollo de creatividad infantil en niños y niñas de 4 años del nivel inicial de la I.E 1548 “San Francisco de Asís”, después de la aplicación de la Metodología Reggio Emilia.*

**Tabla 7.** *Nivel de desarrollo de creatividad infantil en niños y niñas de 4 años del nivel inicial de la I.E 1548 “San Francisco de Asís”, antes y después de la aplicación de la Metodología Reggio Emilia.*

## ÍNDICE DE FIGURAS

**Figura 1:** *Nivel de desarrollo de creatividad infantil en niños y niñas de 4 años del nivel inicial de la I.E 1548 “San Francisco de Asís”, antes de la aplicación de la Metodología Reggio Emilia.*

**Figura 2:** *Nivel de originalidad de la creatividad infantil en niños y niñas de 4 años del nivel inicial de la I.E 1548 “San Francisco de Asís”, antes y después de la aplicación de la Metodología Reggio Emilia.*

**Figura 3:** *Nivel de fluidez de la creatividad infantil en niños y niñas de 4 años del nivel inicial de la I.E 1548 “San Francisco de Asís”, antes y después de la aplicación de la Metodología Reggio Emilia.*

**Figura 4:** *Nivel de flexibilidad de la creatividad infantil en niños y niñas de 4 años del nivel inicial de la I.E 1548 “San Francisco de Asís”, antes y después de la aplicación de la Metodología Reggio Emilia.*

**Figura 5:** *Nivel de desarrollo de creatividad infantil en niños y niñas de 4 años del nivel inicial de la I.E 1548 “San Francisco de Asís”, después de la aplicación de la Metodología Reggio Emilia.*

**Figura 6:** *Nivel de desarrollo de creatividad infantil en niños y niñas de 4 años del nivel inicial de la I.E 1548 “San Francisco de Asís”, antes y después de la aplicación de la Metodología Reggio Emilia.*

## RESUMEN

El presente informe de investigación denominado APLICACIÓN DE LA METODOLOGÍA DE REGGIO EMILIA PARA DESARROLLAR LA CREATIVIDAD INFANTIL CON NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS DEL NIVEL INICIAL DE LA I.E 1548 “SAN FRANCISCO DE ASÍS” - 2019, responde a una problemática referente al nivel de creatividad , vinculado a diferentes aspectos relacionados a la vida escolar del niño y niña; siendo como objetivo general, determinar si la aplicación de la Metodología Reggio Emilia mejorará la creatividad infantil en niños y niñas de 4 años del nivel inicial de la I.E 1548 “San Francisco de Asís” – 2019.

La población estuvo conformada por un total de 68 estudiantes, tomando como muestra el aula de 4 años “Los Ingeniosos” con 27 estudiantes, comprendida por 14 niñas y 13 niños. Se utilizó el diseño de investigación Pre experimental, dado que el grado de control sobre las variables de estudio era mínimo, a diferencia de un experimento puro. Se utilizaron las técnicas, como la observación directa y la lista de cotejo, para recoger la información necesaria, los cuáles permitieron recabar información para la aplicación del Pre-test y Pos-test.

Los datos se procesaron en tablas y gráficos estadísticos utilizando una variedad de medidas estadísticas para garantizar su validez, obteniendo como resultado  $p = 0,000$  dónde el valor de  $p$  es menor que 0,05, con lo cual se concluye con una probabilidad de confianza del 95%.

Por último, se llegó a la conclusión que la Aplicación de la Metodología de Reggio Emilia tuvo éxito en el desarrollo de la creatividad de los niños de cuatro años en la I.E. No. 1548.

**Palabras clave:** Metodología de Reggio Emilia, Creatividad infantil.

## ABSTRACT

The present research report called APPLICATION OF REGGIO EMILIA'S METHODOLOGY TO DEVELOP CHILDREN'S CREATIVITY WITH CHILDREN OF 4 YEARS OF THE INITIAL LEVEL OF THE I. E 1548 "SAN FRANCISCO DE ASIS" - 2019, responds to a problem regarding the level of creativity, linked to different aspects related to the child's school life; being as General Objective, To determine whether the application of the Reggio Emilia Methodology will improve children's creativity in children of 4 years of the initial level of the I.E 1548 "San Francisco de Asis" - 2019.

The population consisted of a total of 68 students, taking as a sample the 4-year-old classroom "Los Ingeniosos" with 27 students, comprising 14 girls and 13 boys. Was used the pre-experimental research design, since the degree of control over the study variables was minimal, unlike a pure experiment. Techniques such as direct observation and the checklist were used to collect the necessary information, which allowed me to gather information for the application of the pretest and posttest.

The data were processed in statistical tables and graphs using a variety of statistical measures to guarantee their validity, obtaining as a result  $p = 0.000$  where the  $p$  value is less than 0.05, thus concluding with a confidence probability of 95%.

Finally, it was concluded that the Application of the Reggio Emilia Methodology was successful in the development of creativity in four year old children at I.E. No. 1548.

**Keywords:** Reggio Emilia Methodology, Children's creativity.

## INTRODUCCIÓN

La presente investigación titulado “APLICACIÓN DE LA METODOLOGÍA DE REGGIO EMILIA PARA DESARROLLAR LA CREATIVIDAD INFANTIL CON NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS DEL NIVEL INICIAL DE LA I.E 1548 “SAN FRANCISCO DE ASÍS” – 2019”, realizado para obtener el grado de doctor en ciencias de la Educación consta de 5 capítulos

El primer capítulo discute el problema de la investigación, describiéndolo desde una perspectiva global, nacional e institucional, así como destacando las características únicas de la población estudiada. Los objetivos de estudio como también la información de antecedentes de la investigación.

El segundo capítulo trata del marco teórico, en el que se analizan diferentes enfoques de los teóricos relacionados con las variables de estudio para conocer más sobre el tema de la investigación.

El tercer capítulo discute el marco metodológico, incluyendo las técnicas e instrumentos de investigación utilizados.

El cuarto capítulo discute los resultados de la investigación, incluidos los resultados de las variables del estudio y sus dimensiones.

El quinto capítulo contiene las conclusiones, las sugerencias, referencias bibliográficas y los anexos respectivos

## **CAPITULO I: PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN**

### **1.1. Planteamiento y fundamentación del problema**

La creatividad de las personas puede desenvolverse ampliamente y con acierto en los más variados escenarios de actuación, dado que ello implica mayor agudeza mental que contribuye a poner en práctica sus habilidades y aptitudes, de tal manera que se logre resolver problemas cotidianos de manera efectiva.

A nivel nacional, de acuerdo con Medina et al. (2017) el Ministerio de Educación de Perú, consciente de la importancia de la creatividad en el desarrollo de los niños, ha tomado medidas para formar a los profesores para mejorar su eficiencia en el tratamiento de la creatividad y, más ampliamente, en la formación integral de los niños preescolares.

Además, el plan de estudios Peruanos del 2014 especifica los siguientes objetivos de enseñanza-aprendizaje: perseguir creativamente sus sueños personales y colectivos; comunicarse, ejercer la ciudadanía, desarrollarse con autonomía y adoptar un estilo de vida saludable, todo lo cual debe abordarse como principios pedagógicos desde el nivel inicial hasta el quinto año de la escuela secundaria. Las formalidades para impulsar la creatividad siempre han estado presentes a través de documentos formales y bibliografía que el maestro pueda adquirir observando su cumplimiento mecánicamente y muchas veces desconociendo la realidad de los niños.

En Perú, el tema de la Educación Peruana ha recibido mucha atención en los últimos años, simplemente porque tenemos un déficit de conocimientos y sufrimos un letargo educativo, lo que es desgraciadamente cierto. Como todos sabemos, Perú lleva una larga y grave crisis durante una generación: el deterioro de su educación, que es el resultado del sistema educativo que se aleja gradualmente de las exigencias del desarrollo humano. Hay



numerosos factores, pero los siguientes son los más importantes: La falta de interés del Estado por proporcionar a nuestros hijos una educación de calidad, una que sea exigente y rigurosa, es otro factor. Nuestro plan educativo está anticuado, y los métodos de aprendizaje que tenemos son en algunos aspectos ineficaces, no cumpliendo las expectativas del estudiante. Como resultado, los niños son incapaces de adquirir su aprendizaje por sí mismos, limitando su capacidad de descubrir nuevas experiencias, también la falta de interés en la investigación que conduciría a una comprensión más compleja (Cristano, 2018).

Por ello, se ha dado cambios en cuanto a la elaboración de las actividades para trabajar en el aula con los niños y niñas, como la implementación del programa curricular de inicial. Este documento ha sido elaborado para apoyar en el aprendizaje, el rol y liderazgo pedagógico que tiene el director o docente ante su comunidad educativa, también se dan las jornadas de reflexión el cual sirve para que los docentes tomemos conciencia del trabajo que se está dando con nuestros niños y niñas en aula. Tal es así, que el sistema educativo tiene como principal razón que los niños y niñas aprendan sin quedarse nadie atrás. Las capacidades que se dan en este documento son para que nuestros niños y niñas en un futuro actúen en el mundo afrontando toda clase de retos (Ministerio de Educación, 2015).

La educación de primer año se define como un proceso continuado y continuo de interacciones y relaciones sociales de alta calidad, oportunas y pertinentes que permiten a los niños desarrollar sus habilidades y habilidades de vida (Sánchez et al, 2018).

Las instituciones educativas de nivel inicial, como primeros formadores se convierten en agentes fundamentales de ayuda para el desarrollo de su creatividad de los niños y niñas. En consecuencia, se propone la educación inicial como el primer nivel del sistema educativo para establecer las condiciones necesarias para la atención integral y el desarrollo

del potencial de un niño desde el nacimiento hasta la edad de cinco años (Gutiérrez y Ruiz, 2018).

A nivel local, se percibe un elevado nivel de competencia por obtener mayor número de alumnado, las instituciones educativas se basan en dar contenidos dejando de lado la iniciativa de los niños y niñas los cuales carecen de creatividad. En estos días, los niños y niñas pueden ser percibidos como autores de su propio aprendizaje y el docente sólo guía el proceso para reforzar lo que fue aprendiendo por sí mismo; no obstante, las instituciones educativas de inicial no consideran esta perspectiva ni la incluye dentro del aprendizaje. Por otro lado, se presentan muchos modelos de la elaboración de unidades o proyectos que carecen de flexibilidad y obliga al docente a seguirlos, dejando de lado la iniciativa del docente en planificar sus sesiones de aprendizaje diarias (Alcedo y Duran, 2018).

Esta situación tiene como consecuencia, que los niños y niñas sólo reciban conocimiento de parte del docente, sin permitir que ellos sean los iniciadores de una actividad de aprendizaje, que construyan sus propios materiales de trabajo y que se sientan a gusto en el aula. De existir un cambio en el paradigma de enseñanza se podría lograr niños y niñas creativos, dueños de sus propias ideas, con mayor espontaneidad y sin temor a nada.

Es preciso acotar, que el objetivo de la enseñanza en niños de 4 años no es simplemente dotarles de contenidos; sino brindarles un entorno que les permita asombrarse, gozar de las experiencias vividas, disfrutar los resultados encontrados; no se trata sólo de seguir procedimientos rigurosos que pueden causar fatiga y aburrimiento por la complejidad y rigurosidad, por el contrario, deben realizarse actividades sencillas, divertidas y flexibles, en el tiempo y el espacio. La Aplicación del proyecto ha permitido ejecutar la metodología basado en Reggio Emilia donde la participación de los niños y

niñas era más activa, se sentían contentos de poder realizar actividades que antes no hacían, permitiéndoles expresar sus emociones y lo que ellos deseaban de una forma libre, entretenida e incluso organizándose en equipos.

## **1.2 Antecedentes de la investigación**

En la búsqueda de antecedentes relacionados con el tema de Investigación no se encontró Tesis de Doctorado de tipo experimental, por lo que se utilizó tesis de investigación descriptiva, las cuales se muestran a continuación.

Rico y Rodríguez (2014) en su tesis, Plan para mejorar la práctica docente del enfoque de Reggio Emilia del jardín Pasos y Compases, Bogotá, Colombia, llegan a las siguientes conclusiones: El trabajo de observación realizado en la guardería de los niños Pasos y Compases proporciona al grupo de investigación numerosas oportunidades de reflexión sobre la práctica docente. Hay algunos puntos muy positivos sobre el rendimiento que pueden trabajarse gradualmente a través de la formación y las reflexiones a lo largo del camino como parte del proceso de trabajo de acompañamiento. El entorno positivo que se crea en el aula para que los niños crezcan, exploren y produzcan tanto individualmente como colectivamente. Son libres de ser ellos mismos y expresarse sin miedo de ser juzgados. En el jardín de los niños de Pasos y Compases, se les da la oportunidad de aprender manipulando objetos cotidianos y participando en actividades que desarrollen todos sus sentidos. El proceso de los niños es visible; su forma de hablar, actuar, ser y pensar es muy similar a lo que propone la institución. El niño es el principal autor de sus conocimientos; su punto de vista se respeta y su desarrollo se fomenta mediante preguntas de seguimiento. Es posible aumentar las curiosidades que cada uno de ellos muestra porque el adulto escucha al niño. Los profesores tienen un control creativo completo sobre sus proyectos y se comprometen a proporcionar apoyo pedagógico al tiempo que respetan las

concepciones y los ritmos individuales del niño. Los niños interactúan tranquilamente con su actividad; todo sucede naturalmente y el trabajo en grupo es evidente. Este es un grupo un poco mayor, lo que nos permite trabajar con ellos mucho más conscientemente en la visibilidad de su desarrollo de ideas. Los ajustes basados en las circunstancias incluyen un poco más de escucha y, en algunos casos, un poco menos de intervención.

Bueno (2015) en su tesis *Reggio Emilia: una nueva forma de trabajar en la educación infantil*”, Granada, España, llega a las siguientes conclusiones: El estudio de esta metodología de atención a los niños nos proporcionó una alternativa al modelo educativo actualmente en uso en el país, que tiene una concepción muy diferente de la infancia, en la que el niño se considera el creador de sus propios conocimientos e identidad. La creatividad laboral es necesaria para el desarrollo global del ser humano, y hacerlo a través del arte y de esta metodología facilita la expresión de los cientos de lenguas del niño, que son tan importantes en su proceso de aprendizaje y desarrollo. La realización de intervenciones en el aula es una experiencia muy rica en la que tanto los estudiantes como los profesores pueden aprender entre sí, que es una idea fundamental en la pedagogía de Reggio Emilia donde el conocimiento se construye a través de ella y donde los profesores deben venir al aula preparados para aprender de las interpretaciones que transmiten los estudiantes y de ahí construir el aprendizaje juntos. Los estudiantes tuvieron la oportunidad de utilizar sus imaginaciones y expresar lo que habían aprendido sobre el tema a través de su trabajo, así como de ser los protagonistas del nuevo aprendizaje que surgió durante la ejecución de las distintas sesiones. Es difícil, pero no imposible, cambiar la metodología utilizada en las aulas de los niños. Para aplicar la pedagogía de Reggio Emilia en el aula, es necesario un cambio de perspectiva sobre la atención al niño, que incluye ver al niño como un sujeto con derechos, un co-constructor de su aprendizaje y un participante activo en el aula.

Beresaluze, (2013) en su tesis doctoral: La calidad como reto en las escuelas de educación infantil al principio del siglo XXI: Las escuelas de Reggio Emilia, de Loris". Alicante, España, concluye que: Reggio Emilia es una alternativa generalizable al enfoque curricular de nuestro sistema educativo. A él le corresponde alcanzar el gran honor de llevar la teoría y la práctica al mismo nivel y asegurarse de que ambas alimenten el discurso pedagógico. Además, proporciona un modelo detallado de comportamiento educativo, que aborda lo que todo profesor siempre ha necesitado para participar en la reforma educativa: una comprensión clara de lo que significa ser diferente. Loris Malaguzzi ha desarrollado una práctica que define y da voz e identidad a un niño que, a pesar de los conocimientos pedagógicos y psicológicos, sigue siendo un ser sin una identidad distinta. El creador de la ética pedagógica de las escuelas Reggiana está formado por esta armonía entre la teoría y la práctica educativa. El respeto a los niños, los tiempos maduros, los instrumentos de hacer y comprender y la aparición de las capacidades de los niños forman parte de una ética del respeto a los niños. Reggio es una metrópoli pedagógica. Las escuelas reggianas han sabido desarrollar la fascinante profesión de la educación enfocándose en la calidad de sus escuelas, cultivando las habilidades de sus campos educativos y fomentando la documentación de cientos de procesos educativos que revelan un hijo de "cien lenguajes". Sin embargo, no es un modelo fijo que produzca resultados predecibles, sino uno en el que la incertidumbre y la duda, así como el cambio y la innovación, siempre son bienvenidos. Proponemos los principios de las escuelas infantiles reggiana, que presentan un modelo de educación infantil de alta calidad, una forma de pensar y una forma de ser perfectamente asimilable a nuestra cultura pedagógica mediante la construcción de un modelo práctico, comprensible y comprobable.

Berenguer (2014) en su tesis: La lateralidad y la creatividad en los niños de cuatro años: una propuesta de intervención” Rioja, España, concluye que: El grupo con lateralidad definida tenga mayor puntuación en “flexibilidad” creativa, que el grupo con lateralidad no definida. Como el grupo de lateralidad definida tiene una puntuación media de 14,7 frente a la puntuación media de 14,6 del grupo de lateralidad no definida, vemos que se confirma esta hipótesis. Que el grupo con lateralidad definida tenga mayor puntuación en “fluidez” creativa, que el grupo con lateralidad no definida. También se confirma esta hipótesis con las puntuaciones medias 27,1 frente a 16,6. Que el grupo con lateralidad definida tenga mayor puntuación en “originalidad” creativa que el grupo con lateralidad no definida. Los resultados medios 91,5 frente a 66,2 también confirmaron esta hipótesis. Que el grupo con lateralidad definida tenga mayor puntuación en “elaboración” creativa, que el grupo con lateralidad no definida. Las puntuaciones medias de 25,3 frente a 14,5 de las tablas estadísticas 2 y 3 confirman las hipótesis. También se cumple la hipótesis de que el grupo con lateralidad definida, tenga una creatividad total mayor, que en el grupo de lateralidad no definida, obteniendo el primero una media de creatividad de 158,66 y el grupo de lateralidad no definida, una media 112,06.

Viveca, (2013) en su tesis: El diseño y la aplicación de un programa de creatividad para el desarrollo del pensamiento divergente en el segundo ciclo de educación infantil, Madrid, España, concluye que: El mejor momento para empezar un programa de creatividad es durante la infancia. El pensamiento divergente se fomentó en los niños que recibieron el programa Depdi. El aprendizaje es más atractivo e interesante para los niños cuando se presenta de forma creativa, al igual que el Programa Depdi desarrolla en los niños habilidades de razonamiento, técnicas de resolución de problemas, estrategias de memorización, independencia, autonomía, mejora de la autoestima y aceptación de la diversidad y el cambio,

entre otros comportamientos, todos ellos necesarios para lidiar con los diversos problemas que surgen en el día a día. Sin importar la edad, los niños con los que trabajamos se beneficiaron del Programa Depdi. Designación e implementación de un programa de creatividad en el Segundo ciclo de educación infantil para el desarrollo del pensamiento divergente los niños que obtuvieron la mayor puntuación en la prueba de inteligencia también obtuvieron la mayor puntuación en las preguntas posteriores a la prueba respondidas por los padres y los profesores, lo que indica que sacaron lo máximo de este programa. La identificación temprana de los niños con altas habilidades se ayuda mediante la aplicación de un programa de creatividad en la infancia. Los niños más capaces se beneficiarán más de un programa de creatividad aplicado en la educación infantil.

### **1.3 Formulación del problema**

¿Cuál es el efecto de la aplicación de la Metodología Reggio Emilia en el desarrollo de la creatividad infantil en niños y niñas de 4 años del nivel inicial de la I.E. 1548 “San Francisco de Asís” - 2019?

### **1.4 . Delimitaciones del estudio**

Durante el proceso de investigación se presentó algunas dificultades:

- Búsqueda de antecedentes, fue difícil encontrar investigaciones realizadas sobre este tema en las bibliotecas de las instituciones de educación superior de nuestra localidad, por lo cual se tomó los antecedentes con mayor antigüedad de 5 años.
- Los padres de familia no entendían el proceso de esta investigación, por lo cual se superó a través de talleres de sensibilización a nivel grupal e individual

- La inasistencia de los niños por problemas de salud o personales, a lo que siempre se mantuvo comunicación con los padres sobre las actividades desarrolladas en clase y lo que ellos podrían realizar en casa.
- En la búsqueda de tesis de doctorados de tipo experimental referente al tema de investigación, no se encontró tesis actuales lo cual dificultó el avance del informe.

### **1.5 Justificación**

La presente investigación permitió conocer la influencia de la Metodología de Reggio Emilia en el desarrollo de la creatividad infantil con niños y niñas de 4 años de la I.E 1548 “San Francisco de Asís”, donde los niños y niñas se expresaron libremente. Todo niño y niña es un artista en potencia, porque no limita sus expresiones y creaciones, si no que inventa lo que primero se le viene a la mente resultando beneficioso en el desarrollo creativo principalmente para los niños y niñas, creando el espíritu de libertad.

Contribuyendo en los siguientes aspectos:

Teórico: permitió el conocimiento y poder ampliar el bagaje teórico sobre creatividad infantil y la Metodología de Reggio Emilia.

Práctico: permitió aplicar la metodología Reggio Emilia en los niños y niñas y desarrollar la creatividad en ellos, de manera libre y espontánea.

Social: permitió la interacción en los niños y niñas trabajando valores como el respeto ayuda mutua, tolerancia, solidaridad, etc. Que desde niños inculcamos y esto permitirá una convivencia social adecuada.

Metodológico: En consecuencia, la investigación actual es relevante para los futuros docentes porque deben ser capaces de crear entornos favorables en los que los niños reconozcan sus conocimientos previos en los procesos cognitivos, utilizando la creatividad



como medio de aprendizaje en el que profundizan, crean nuevos conocimientos, los aplican y comunican para enriquecerse, buscando ser creadores de su propio aprendizaje, que se compromete con el mundo que lo rodea asumiendo los retos que la vida le presenta.

## **1.6 Objetivos**

### ***1.6.1 Objetivo General***

Determinar si la aplicación de la Metodología Reggio Emilia mejora la creatividad infantil en niños y niñas de 4 años del nivel inicial de la I.E 1548 “San Francisco de Asís” - 2019

### ***1.6.2 Objetivos específicos***

- Determinar el nivel de desarrollo de creatividad infantil en niños y niñas de 4 años del nivel inicial de la I.E 1548 “San Francisco de Asís” - 2019, antes de la aplicación de la Metodología Reggio Emilia.
- Determinar el nivel de originalidad de la creatividad infantil en niños y niñas de 4 años de la I.E 1548 San Francisco de Asís antes y después de la aplicación de la Metodología Reggio Emilia
- Determinar el nivel de fluidez de la creatividad infantil en niños y niñas de 4 años de la I.E 1548 San Francisco de Asís antes y después de la aplicación de la Metodología Reggio Emilia
- Determinar el nivel de flexibilidad de la creatividad infantil en niños y niñas de 4 años de la I.E 1548 San Francisco de Asís antes y después de la aplicación de la Metodología Reggio Emilia

- Determinar el nivel de desarrollo de creatividad infantil en niños y niñas de 4 años del nivel inicial de la I.E 1548 “San Francisco de Asís”, después de la aplicación de la Metodología Reggio Emilia.
- Comparar el nivel de desarrollo de creatividad infantil en niños y niñas de 4 años del nivel inicial de la I.E 1548 “San Francisco de Asís” antes y después de la aplicación de la Metodología Reggio Emilia.

## CAPITULO II: MARCO TEÓRICO

### 2.1 FUNDAMENTOS TEÓRICOS DE LA INVESTIGACIÓN

#### 2.1.1 Metodología De Reggio Emilia

##### *2.1.1.1 Conceptualización*

La metodología Reggio Emilia o Experiencia Reggio según Burshan (2007 como se citó en Tinoco, 2018) es considerada una práctica educativa donde se alienta a los niños pequeños a explorar su entorno y expresarse a través de todos sus lenguajes expresivos, comunicativos y cognitivos disponibles. El enfoque proporciona nuevas formas de pensar acerca de la naturaleza del niño como aprendiz, el papel del maestro, la organización y gestión escolar, el diseño y uso de entornos físicos y la planificación del currículo que guía las experiencias de descubrimiento conjunto y abierto y la presentación y solución constructivas de problemas.

Para Huertas (2019) el enfoque de Reggio Emilia es una propuesta educativa que permite que el niño sea visto como un ser lleno de potencialidades que es capaz de crear y construir su propio aprendizaje si se le da el entorno adecuado.

Asimismo, es una metodología de enseñanza que no comienza con un plan de estudios con contenidos y objetivos predeterminados; en cambio, se centra en las áreas de interés de los estudiantes a medida que avanzan por el proceso de desarrollo. Además, el profesor debe fomentar un clima de confianza entre los dos para que se proporcionen las condiciones más conductivas para la adquisición del contenido en todo momento. (Rojas y Benavente, 2020)

Según Valencia (2017) la experiencia de Reggio Emilia contiene los elementos ahora vistos como cruciales para el desarrollo de instalaciones educativas centradas en el niño, principalmente adecuadas para niños pequeños.

Esta metodología considera la participación de los padres, al concebir la educación como parte de un contexto social más estrecha colaboración entre el hogar y la escuela, amplio, ver a los niños pequeños como estudiantes competentes, proporcionar un ambiente que les interese, desafíe y permita experimentar y explorar sus alrededores. Se considera que los niños tienen derechos, no como adultos en formación, sino como personas con sus propias necesidades e intereses.

### ***2.1.2 Antecedentes de la Metodología de Reggio Emilia***

El nombre del enfoque alude a un lugar físico, la localidad de Reggio Emilia perteneciente a la región de Emilia-Romagna al norte Italia, pero el surgimiento de esta filosofía tiene un claro contexto histórico y político, que se sustenta en el final de la Segunda Guerra mundial, donde la población de Emilia-Romagna se asociaba a dos ideologías opuestas de Socialismo/Comunismo (comúnmente aprobado) y Fascismo (principalmente aborrecido), que fueron fundamentalmente importantes para lo que finalmente se conocería como la Experiencia Reggio (Huertas, 2019)

Según Rossi (como se citó en Camino, 2019) el origen histórico de la metodología se sustenta en la división ideológica y política de la región norte y sur de Italia, conocida a partir del 25 de abril de 1945, con el término de la guerra, donde el sur no ostentaba autonomía, por el contrario, era controlada por el norte. Dicha oposición ideológica tiene entre otros aspectos, un efecto a nivel educativo con una clara intención de renovación pedagógica, ésta se manifiesta desde 1943 con la formación de AIDI, asociación formadas por maestros italianos de izquierda, que ayudaron a configurar nuevos movimientos políticos y sociales, especialmente los movimientos de mujeres que buscaban la liberación escolar. A partir de ello, surgen nuevos movimientos, uno de los más relevantes se origina

en 1944, el UDI es un movimiento feminista que defiende la organización de las escuelas infantiles y aborda todo el problema de la educación infantil.

En símil al contenido expuesto, Edwards et al. (como se citó en Merinez, 2015) aduce que las experiencias de vivir bajo el régimen fascista y los acontecimientos de la Segunda Guerra Mundial cambiaron las opiniones de muchos en cuanto a los principios según los cuales las personas deben vivir, trabajar, criar y educar a los niños. En el caso de Reggio Emilia, esta historia dio como resultado que los padres, en particular las madres, buscaran una forma radicalmente diferente de educar a sus hijos pequeños.

Es en este contexto, donde la ideología y pensamiento de Malaguzzi, creador de la metodología educativa denominada Reggio Emilia, empieza a construirse y a forjar los cimientos que permitieron su aplicación en la ciudad de donde se origina el nombre. Loris Malaguzzi nació el 23 de febrero de 1920 en Correggio, y estudió pedagogía en la Universidad de Urbino antes de unirse al proyecto en 1945 con un grupo de campesinos en el pueblo de Reggio Emilia, donde se construye una escuela y trabaja como profesor. En 1950, inicia una carrera en psicología, aconsejando a los médicos de Reggio Emilia sobre cómo ayudar a los niños necesitados. En la misma ciudad, se estableció una red de servicios educativos para abrir jardines infantiles para niños laicos de 3 a 6 años por primera vez en Italia (Di Marco, 2016).

Los niños, según el pensamiento de Malaguzzi, aprenden del trabajo que crean, de sus actividades y recursos, y de ser la figura central de sus construcciones, del conocimiento, el pensamiento y la comprensión. El autor, por otro lado, cree que la escuela debe compararse con un sitio de construcción o un laboratorio de investigación, donde los niños se estudian constantemente, con el objetivo principal de crear una escuela en la que los niños son los protagonistas de su propio aprendizaje, en la que las familias y los profesores interactúan y

colaboran para producir el aprendizaje, y en la que se da prioridad a los niños (Sánchez, 2015).

### ***2.1.3 Objetivo de la metodología Reggio Emilia***

El objetivo de esta metodología es crear una escuela agradable, una que sea activa, inventiva, habitable, documentada y asequible, un lugar de investigación, aprendizaje, conocimientos y reflexión en el que los educadores, los niños y las familias puedan prosperar. Para ello, es necesario establecer una organización que incluya funciones, procedimientos, motivaciones e intereses. Por otro lado, el niño es el principal objetivo del enfoque, y el entorno está preparado alrededor de él. Las personas que interactúan con él, como los profesores y las familias, también deben sentirse bien para proporcionarle un entorno adecuado en el que puedan desarrollarse todas sus potencialidades. En consecuencia, es fundamental que todos los miembros de la familia que participan en la educación del niño participen (Santana, 2019).

El principal objetivo de la atención es la observación, la documentación y el análisis del niño, lo que permite contabilizar los mayores intereses que surgen de las ideas de los niños.

A continuación, se desarrollan actividades basadas en esos intereses para ayudar a desarrollar la personalidad de un niño de forma más individual y personal. Debido a que este modelo considera factores como la importancia del hogar y el espacio, así como los pensamientos nacientes de los niños, esta metodología está en constante evolución.

Requiere que el maestro abandone las nociones preconcebidas sobre la educación y acepte al niño como un constructor (Díaz y Lozano, 2018).

Asimismo, su objetivo es crear una escuela con una atmósfera acogedora, activa, inventiva, habitable, documentada y comunicable; un lugar de investigación, aprendizaje y reflexión

en el que los educadores, los niños y las familias pueden prosperar, con el fin de mejorar las relaciones entre todos los miembros de la comunidad escolar (Callejo, 2017).

#### ***2.1.4. Ventajas de la pedagogía de Reggio Emilia***

Para Rondón y Serna (2016) la pedagogía de Reggio Emilia tiene numerosas ventajas sobre un enfoque educativo más tradicional. Estas ventajas tales: Dado que las familias, los profesores y los estudiantes deben colaborar para que el aprendizaje tenga lugar de forma eficaz, debe haber una sensación de unidad entre los distintos miembros de la comunidad educativa. Se promueven capacidades como la autonomía, fundamental en el desarrollo del niño, comenzando por el niño como protagonista.

La investigación, la resolución de problemas y la experimentación son técnicas que pueden utilizarse para aumentar la motivación, el interés y, lo más importante, adaptarse a las diversas necesidades que los niños puedan tener en un momento dado. También se reforzará la creatividad y las diferentes inteligencias. El entorno de trabajo cooperativo proporciona al estudiante experiencias únicas y únicas, lo que le permite aprender de los demás y de sí mismo.

#### ***2.1.5. Principios Básicos***

- a) **El niño como protagonista:** Los niños son fuertes, ricos, capaces y deseosos de formar vínculos con los demás. Todos los bebés tienen la capacidad de aprender y negociar en su entorno, así como el potencial, la curiosidad y el interés para hacerlo. Cada niño recibe una atención especial, no en solitario, sino junto con otros niños, sus familias, profesores, el entorno escolar, la comunidad y el resto de la sociedad. Se cree que el bienestar del niño debe garantizarse para que aprenda. No sólo deben ser conocidos los derechos de los niños, sino también sus necesidades. La

participación de los padres es esencial y puede realizarse de diversas maneras (Díaz y Lozano, 2018).

- b) **Docente competente, colaborador, investigador y guía:** Los profesores acompañan a los alumnos mientras investigan temas, completan proyectos, realizan investigaciones y construyen conocimientos. Aquí, el profesor presta atención al alumno, le permite tomar la iniciativa y le guía de forma productiva. Esta metodología se basa en la creencia de que los niños tienen habilidades, potenciales, así como curiosidad e interés en ampliar su aprendizaje, participar en las interacciones sociales y negociar con lo que el entorno tiene que ofrecer (Aroca et al., 2019).
- c) **Espacio como tercer maestro:** Las relaciones, las comunicaciones y las reuniones se ayudan al diseño y el uso del espacio. El diseño y la organización del espacio, los equipos y los materiales de una escuela implican orden y belleza. Cada esquina de cada espacio tiene su propia identidad y propósito, y tanto los niños como los adultos la valoran. (AnEverydayStory, 2017).
- d) **Las familias como aliadas:** La participación de las familias es fundamental y puede adoptar muchas formas. Los padres participan en las experiencias de aprendizaje de sus hijos y ayudan a garantizar su bienestar en la escuela (Bellelli educación, s.f., párr. 8).
- e) **La documentación pedagógica:** Se utiliza para hacer que los niños y los adultos sean visibles como colaboradores en la creación de cultura y conocimientos. La documentación tiene varios objetivos: permite a los profesores comprender mejor a los niños, evaluar su propio trabajo y compartir con sus colegas; permite a los padres ser conscientes de las experiencias de sus hijos (AnEverydayStory, 2017).



### ***2.1.6. El rol del maestro dentro de la metodología***

De acuerdo con Pachón et al. (2019): el papel del profesor en esta metodología es el de la formación continua; el profesor debe sentir la necesidad de enriquecerse a sí mismo (sus competencias profesionales) cada día, haciendo que reflexione sobre sus pensamientos y cambie sus acciones, los profesores adquieren importancia como mediadores entre la incertidumbre y el conocimiento en el enfoque propuesto, y son una parte vital del proceso educativo, por lo que tienen el compromiso de estar en reflexión continua de su papel, documentar su trabajo y son importantes provocadores del conocimiento en los pequeños.

El tercer profesor también interviene: el espacio, que debe ser generoso, provocativo, alegre y equipado con todos los elementos necesarios para que el niño interactúe libre y claramente con sus compañeros y profesores, incluye una zona especial conocida como el taller, donde se proporcionan materiales para el trabajo de los niños de una manera única; allí, tienen a la palma de sus manos los diversos elementos de sus creaciones, y son ellos, bajo la supervisión del profesor, quienes eligen qué utilizar (Villacís, 2017).

Malaguzzi dice que los principales puntos que deben aprender los profesores durante su formación para orientar el trabajo de los niños son: (Edwards et al, 1993)

- Aprender a interpretar los procesos en curso en lugar de esperar para evaluar los resultados.
- Aprenda a enseñar sólo lo que ya pueden aprender por sí mismos.
- Sea consciente de las percepciones que tienen los adultos y las acciones que realizan.
- Ser consciente de los peligros de tomar decisiones precipitadas.

- Introducir el término intereses de los niños, que se refiere a los que sólo tienen interés en la actividad o en las negociaciones que surgen de ella.
- Reconsiderar la importancia y la simplicidad de escuchar a los niños.
- Saber qué actividades deberían ser tan numerosas como las teclas de un piano, y todas implican actos de infinita inteligencia cuando se da a los niños una amplia gama de opciones.
- Tenga en cuenta que la práctica no debe separarse de los objetivos o valores, y el crecimiento profesional es el resultado de un debate mucho más rico con colegas, padres y expertos, además del esfuerzo individual.
- Conozca cómo asumir el reto de las observaciones a largo plazo y los proyectos de investigación a pequeña escala que implican el desarrollo o las experiencias de los niños.

### ***2.1.7. Aportes de la imagen del niño***

Para Burshan (como se citó en Alejandro, 2019) cada uno de nosotros y cada sociedad crean su propia imagen del niño, que forma los valores, el papel que se espera que desempeñe el niño en la sociedad y la definición de sus derechos. Esta imagen está relacionada con las políticas y prácticas de educación temprana. En consecuencia, debemos plantearnos algunas preguntas básicas que nos obligan a considerar la idea fundamental que sustenta nuestro sistema educativo y nuestra sociedad: ¿Cuál es el nombre del niño? ¿Qué es exactamente la infancia? ¿Qué significa tener una infancia "buena"? ¿Qué métodos utilizan los niños para aprender? ¿Cuál es la misión de la institución educativa? Además, se tienen en cuenta varias imágenes del niño, existen 3 predominantes:

**a) El niño como reproductor de conocimiento, identidad y cultura**

La imagen del niño se entiende en esta versión como una vida que comienza con y de nada, como un contenedor vacío. Por lo tanto, la educación temprana es el inicio de un camino de realización desde el estado incompleto de la infancia hasta la madurez y la posición humana completa de la edad adulta; desde un potencial incompleto a un recurso humano económico y socialmente productivo. El niño debe estar relleno con conocimientos, habilidades y valores culturales predeterminados, sancionados socialmente y listos para ser aplicados. La misión del establecimiento educativo sería llenar rápidamente y eficientemente estos vasos vacíos (Burshan, como se citó en Alejandro, 2019).

**b) El niño como un ser inocente**

Esta imagen del niño refleja la fe en su capacidad de autorregularse, que está inequívocamente motivada por el deseo de virtud, verdad y belleza. Es una visión utópica de la infancia como una edad dorada marrada por la constante amenaza de corrupción del mundo exterior. El aprendizaje sigue siendo un proceso de transmisión y reproducción que se produce en aislamiento a través de la memorización; sin embargo, lo que se transmite y cuándo se transmite se controlan cuidadosamente para evitar la contaminación. La misión de la institución educativa sería crear un entorno en el que el niño se proporcionara protección, continuidad y seguridad transmitiendo información adecuada (Burshan, 2007, citado en Alejandro, 2019).

**c) El niño como un proceso de la naturaleza**

En este sentido, el desarrollo de un niño se considera un proceso innato que se determina biológicamente y sigue reglas generales. Sin tener en cuenta el contexto, considera al niño de forma individual y sigue una secuencia coherente de etapas

biológicas que constituyen un camino hacia la realización completa o un proceso de escalera hacia la madurez. Las instituciones educativas son lugares en los que este proceso puede tener lugar de forma estructurada y en los que se puede medir el progreso para que se puedan hacer los ajustes necesarios. Estas imágenes retratan a un niño como un ser débil, pasivo, incapaz, dependiente e aislado que puede ser visto y tratado como un tema separado y fijo de las relaciones y el contexto (Vega, 2016).

## **2.2 MARCO CONCEPTUAL**

### **2.2.1 Creatividad Infantil**

#### ***2.2.1.1 Conceptualización***

Se conceptualiza creatividad como el deseo de crear, que existe en todas las personas de todas las edades en un estado potencial (Enciclopedia de Psicopedagogía, 2009). De manera análoga, Boden (2004) expresa que la creatividad es una forma de pensar que conduce a productos de cualquier tipo que son únicos y valiosos.

De acuerdo Palacios y Ruiz (2019) el pensamiento original, el pensamiento creativo, la imaginación inventiva y constructiva, o el pensamiento divergente son términos para la capacidad de crear, innovar y generar nuevas ideas o conceptos, o nuevas asociaciones entre ideas y conceptos conocidos, que suelen conducir a nuevas conclusiones, resolver problemas y producir soluciones únicas y valiosas. La creatividad es la creación de una idea, concepto, creación o descubrimiento nuevo y original que satisfaga tanto al creador como a los demás durante un período de tiempo.

El pensamiento original, también conocido como creatividad, es un proceso mental que surge de la imaginación e implica varios procesos mentales entrelazados. La fisiología no ha podido comprender plenamente estos procesos. El resultado final puede utilizarse para

evaluar la calidad de la creatividad, que es un proceso que evoluciona con el tiempo y se caracteriza por la originalidad, la adaptabilidad y las posibilidades concretas de realización. El cerebro humano está dividido en dos hemisferios, cada uno con competencias distintas, y parece que esta diferencia de competencias es única para los humanos. Aunque muchas especies animales son creativas, sus cerebros son completamente diferentes de los nuestros porque se especializan en responder a los estímulos visuales, olfativos y otros. (Santibañez, 2017).

Todo hace hincapié en el hecho de que la creatividad está influenciada por una amplia gama de experiencias evolutivas, sociales y educativas, y su manifestación es diversa en una serie de campos. Se ha definido de diversas maneras, e incluso dentro del contexto de estas definiciones, podemos ver un momento de evolución del mismo concepto, con la novedad y la contribución que siguen siendo constantes a lo largo del proceso. Para resumir, la creatividad no puede verse como una característica simple de los seres humanos; es innegable que factores como la mente, sus procesos cognitivos, la personalidad, la motivación, las emociones y el mundo afectivo desempeñan un papel en este proceso. Por otro lado, todos somos creativos de algún modo o otro, e incluso mejor, todos podemos mejorar nuestra creatividad (Torreon, 2018).

### ***2.2.2 Definiciones clásicas de creatividad***

Se consideran las definiciones aportadas por diversos estudiosos y teóricos en la segunda mitad del siglo XX, tales como lo menciona (Fernández et al, 2019):

Jean Piaget (1964), Cuando el juego simbólico de los niños se asimila en su pensamiento, lo considera la forma final de la teoría psicogenética.

David Paul Ausubel (1963), autor de la teoría del Aprendizaje significativo, A continuación, dice que la personalidad creativa es la que distingue a un individuo por la

calidad y originalidad de sus contribuciones a la ciencia, el arte y la política fuera del común.

Sigmund Freud (1963), autor de la teoría del Psicoanálisis, afirma que la creatividad nace de un conflicto inconsciente, porque la energía creativa se ve como una derivada de la sexualidad infantil sublimada, y que la expresión creativa es el resultado de la reducción de la tensión.

Gunther Wollschlager (1976), define como la capacidad de formar nuevas relaciones y transformar las normas existentes de manera que contribuyan a la solución general de los problemas en un contexto social.

López, B y Recio, H. (1998) Se lo ve como una forma de que la mente procese la información, manifestándose en la creación y generación de situaciones, ideas u objetos con un determinado grado de originalidad, todos los cuales tienen como objetivo influir o transformar la realidad actual del individuo de algún modo

Jerome Seymour Bruner (1963), autor de la teoría de Aprendizaje por descubrimiento, En el sentido de que no la reconoce como producción anterior, la creatividad se define como un acto que sorprende al tema.

Carl Rogers (1959), exponente de la Teoría Humanista, afirma que la creatividad es la manifestación en acción de un nuevo producto de relación, que expresa, por un lado, la unicidad del individuo y, por otro, los materiales, hechos, personas o circunstancias de su vida.

Howard Gardner (1999), es defensor de la Teoría de las Múltiples Inteligencias y cree que la creatividad no es un fluido que pueda fluir en cualquier dirección. La vida de la mente se divide en diversas regiones, que él denomina "inteligencias", como las matemáticas, el

lenguaje y la música. Y una persona puede ser muy original e inventiva en una de estas áreas, incluso iconográficamente imaginativa, sin ser especialmente creativa en las otras.

Albertina Mitjás, (1989) según esta definición, la creatividad es el proceso de descubrir o producir algo nuevo que satisfaga las exigencias de una situación social específica, en la que se expresan los aspectos cognitivos y afectivos de la personalidad.

Definición según la autora la creatividad es la capacidad, habilidades de los niños para poder descubrir, solucionar y proporcionar nuevas alternativas usando su imaginación.

### ***2.2.3 Tipos de creatividad***

De acuerdo con Berenguer (2014) los seres humanos son todos creativos en distinta forma y distinto grado, donde el potencial de creación de desarrolla al practicar los diversos tipos.

Se clasifica la creatividad en 5 tipos, los que se detallan a continuación:

- a) **Creatividad mimética:** consiste en tomar una idea en determinada área y aplicarla en otra.
- b) **Creatividad biosociativa:** se refiere a conectar una idea conocida con una idea desconocida para generar un concepto diferente.
- c) **Creatividad analógica:** permite transferir información conocida con el fin de resolver desafíos en un área desconocida.
- d) **Creatividad narrativa:** consiste en la capacidad de crear historias.
- e) **Creatividad intuitiva:** se considera la más compleja, referida a crear una idea en la mente sin tener ninguna imagen prefijada

### ***2.2.4 Factores que influyen en la creatividad***

De acuerdo con Sternberg y Lubart (1995 citado en Andreeva, 2015), existen seis factores básicos para el desarrollo de la creatividad, los que se mencionan a continuación:

- **Inteligencia:** La inteligencia no es necesaria para la creatividad, pero ayuda. La inteligencia sintética, la inteligencia analítica y la inteligencia práctica son tres tipos de inteligencia que desempeñan un papel importante en la creatividad.
- **Conocimiento:** Las ideas dominantes de un campo determinado deben transferirse para desarrollar un trabajo creativo
- **Estilos de pensamiento:** La forma en que se utiliza o explora la inteligencia se denomina estilos de pensamiento. El estilo de pensamiento es necesario para fomentar habilidades que, de lo contrario, podrían pasar desapercibidas.
- **Personalidad:** la creatividad se encuentra ligada a los sentimientos, pensamientos, actitudes y comportamiento del individuo; elementos correspondientes a su personalidad.
- **Motivación:** uno de los elementos más relevantes para la creatividad es la motivación, a partir de ella se obtiene el principal impulso del pensamiento creativo.
- **Contexto medio ambiental:** el factor de carácter externo al individuo tiene la capacidad de reprimir o impulsar la creatividad, siendo igual de relevantes que los elementos personales en el proceso creativo.

### ***2.2.5 Componentes de la creatividad***

De acuerdo con Guilford (1950) y Dedboud (1992) citado por Esquivias (2001), sensibilidad a los problemas, fluidez, flexibilidad, originalidad, redefinición, análisis, síntesis y penetración son las ocho habilidades que componen la creatividad. Suelen



utilizarse como indicadores para la educación y el desarrollo de la creatividad en ausencia de una herramienta específica.

Según Ortiz (como se citó en Porras, 2017) se consideran los siguientes indicadores para la creatividad:

**Originalidad:** La capacidad de un individuo para generar ideas y/o productos únicos, de gran interés y que contribuyan a la comunidad o a la sociedad. El valor de la originalidad radica en su capacidad de proporcionar un recurso para la innovación. La originalidad está inextricablemente vinculada al concepto de evolución; cada nuevo descubrimiento, creación o significado representa un nuevo paso en el viaje evolutivo de la especie humana; cada descubrimiento, creación o significado servirá de base para nuevas realidades. De lo contrario, sus limitaciones, como la falta de aceptación, la burla y el costumbrismo, así como la falta de estímulos para las actividades innovadoras, oscurecen la claridad creativa y hacen difícil apreciar otras alternativas al desarrollo y al aprendizaje escolar

**Fluidez:** La capacidad de generar ideas en grandes cantidades y de alta calidad de forma continua y espontánea, un proceso de descubrimiento no interrumpido. Es la productividad del pensamiento en la búsqueda de lo que se prevé. Como la capacidad de generar ideas en gran cantidad y de alta calidad de forma continua y espontánea. Es el proceso de hacer descubrimientos que no se interrumpen. Es el proceso de generación de descubrimientos que no se interrumpen. La variedad y la agilidad del pensamiento funcional, las relaciones sintácticas, la espontaneidad (velocidad en la respuesta a situaciones inesperadas), el post-juicio (creación libre de requisitos) y la expresión (capacidad de percibir y expresar el

mundo) a las contradicciones y a la resolución de problemas son todos factores que influyen en la fluencia.

**Divergencia:** La capacidad de analizar lo contrario, visualizar lo diferente, juzgar y buscar caminos alternativos. El paso por las ideas de problematización se conoce como divergencia. El espíritu crítico (búsqueda y contraargumento), la reflexión (reconsideración del pensamiento), las metodologías alternativas (posibilidad de nuevos paradigmas) y el pensamiento lateral son algunos de los parámetros (alternativa de llegada y de encuentro).

**Flexibilidad:** Es la capacidad de organizar la información en una variedad de categorías amplias. Se refiere a la capacidad de cambiar comportamientos, actitudes, objetos, objetivos y métodos. Contrariamente a la creencia popular, la flexibilidad está determinada por la capacidad del estudiante para reflexionar (volver a examinar), argumentar (abrir y confrontar ideas, globalización y pluralismo), mutar (muchos criterios y facilidad de adaptación) y planificar (capacidad de delinear y afrontar un hecho. La flexibilidad es fundamental para la objetividad de la apreciación de la toma de decisiones. Una respuesta derivada del examen de diversas alternativas, enfoques y perspectivas tiene el potencial de ser más precisa que una respuesta derivada de un punto de vista único. Debido a la posibilidad de confrontación y al examen de la argumentación, una respuesta es más objetiva

**Sensibilidad:** Se define como la capacidad de percibir y expresar el mundo en todas sus dimensiones, de identificarse con una situación o un problema, de concentrarse y de ser compasivo con las acciones de uno mismo. La sensibilidad es un rasgo de las personas creativas en el sentido de que nos permite abordar una situación o un problema con juicios

y asociaciones más amplias después de una preparación adecuada, una revisión y una profundización adecuada

**Elaboración:** La capacidad de poner ideas en palabras, planificar, desarrollar y llevar a cabo proyectos. Es la actitud de transformar las formulaciones en soluciones viables y acciones decisivas, así como la demanda de sacar a la luz el impulso creativo. Es un aspecto importante de la creatividad, como demuestra su amplia presencia en todo el proceso creativo. La elaboración en el contexto de la creatividad jugable implica realizaciones, que deben convertir los propósitos en resultados para que la imaginación entre en el mundo del tangible (Lopez, 2017)

**Autoestima:** La confianza en uno mismo, basada en el conocimiento real de las propias capacidades, fortalezas y debilidades, el poder de las propias convicciones y la propia energía espiritual, vigor y fortalecimiento, confianza (seguridad en uno mismo), fortalecimiento (entusiasmo, voluntad y perseverancia), estimación y valoración de uno mismo. Un mayor sentido de autoconfianza, un mayor sentido de creatividad, mayor autoestima

**Motivación:** Es una relación que existe entre lo cognitivo y lo afectivo en el contexto de la resolución de un problema. Dado que la creatividad es directamente proporcional a la motivación, la motivación es el motor de la creatividad del niño. Un niño motivado puede sacar conclusiones novedosas, ofrecer respuestas originales y proponer varias soluciones alternativas al mismo problema, lo que implica que la creatividad es directamente proporcional a la motivación.

**Racionalidad:** Se define como la solución correcta a un problema que es nuevo y útil para la persona o grupo que lo resuelve, y cuya aplicación tiene un beneficio técnico, económico, social o medioambiental. A lo largo de la historia de la humanidad, la racionalidad ha sido un motor de la creatividad. Para permitir la racionalización, hay que optimizar y multiplicar la función del producto para lograr la proyección hacia la multiplicidad y la polivalencia. Para el desarrollo de la creatividad profesional, la racionalización es fundamental (Tabares et al, 2015).

### ***2.2.6 Desarrollo del niño y niña de 4 años***

Según Ordoñez y Tinajero (2007) El cuarto año de vida es un periodo crítico al inicio de la educación formal. El niño cuatro años tiene una mejor visión del equilibrio y el control del movimiento en pequeños espacios, así como una marcha más coordinada. Toda la maduración neurológica y física de los años anteriores ha culminado en excelentes habilidades motoras para manejar lápices, tijeras, agujeros y pincel.

El niño tiene un gran vocabulario y utiliza expresiones verbales de su cultura, expresa sus pensamientos en frases bien estructuradas, entiende los conceptos espaciales y temporales y también puede establecer relaciones de causa y efecto. Cuando los niños de 4 años participan en conversaciones adultas y pueden expresar sus pensamientos de forma coherente y clara, están muy felices. Su pronunciación ha mejorado notablemente. En esta edad, el desarrollo del lenguaje está relacionado con el desarrollo del pensamiento simbólico, que se expresa a través del dibujo. Playa dramática, expresión corporal y comprensión de la imagen.

El desarrollo de los niños de cuatro años se caracteriza por su deseo e interés por el aprendizaje, así como por su deseo de investigar los fenómenos naturales y el

funcionamiento de los objetos y las máquinas dentro de su alcance; también juegan con sus juguetes y quieren reparar los objetos dañados. Tiene un periodo de atención y concentración más largo, lo que permite escuchar las explicaciones verbales del adulto. Cuando arma rompecabezas y crea expresiones plásticas, se centra con atención. Para el desarrollo del pensamiento matemático, esta es una etapa crucial. Los objetos establecen relaciones de cantidad, inclusión, serialización y clasificación como resultado de la manipulación. Puede establecer una relación entre cero y cinco números o cantidades. En términos de desarrollo socioemocional, un niño de esta edad es extremadamente sensible y apoya a los que le rodean. Puede esperar su turno, compartir su juguete con un amigo, jugar a juegos estructurados y formar parte de un grupo de iguales. Se adapta más fácilmente a los cambios de horarios, está más organizado con sus pertenencias y es autosuficiente para satisfacer sus necesidades básicas, como comer, ir al baño y vestirse. Hay la opción de elegir entre dos opciones, la que más le atrae. Su relación afectiva con sus padres seguirá siendo crítica para su crecimiento y expresión de la inteligencia. Ha ganado seguridad y autonomía, pero todavía necesita el apoyo emocional y la orientación de sus padres para acceder a normas de comportamiento más complejas.

### *2.2.7. Importancia de la creatividad en el niño*

De acuerdo Vásquez (2013, párr. 3): Los expertos recomiendan fomentar la creatividad de los niños ya que les permite desarrollar su autoestima y conciencia, permitiéndoles expresar sus sentimientos y emociones con mayor libertad. Otra ventaja de la creatividad es que promueve la socialización en los niños, porque los niños que son capaces de expresarse y no esconden sus sentimientos son más capaces de comprender y responder a los demás.

Además, las personas creativas se sienten más realizadas y realizadas cuando realizan algo para lo que tienen un don único o un talento natural.

### **2.2.8. Fomento de la creatividad en niños**

Para a Cánepa y Evans (2015) dado que la creatividad nace en el cotejo familiar y en el mundo interior de los padres, estos factores son cruciales en el desarrollo de la creatividad de sus hijos. Además, según el autor, muchos niños no desarrollan sus habilidades inventivas porque sus padres no prestan suficiente atención a su desarrollo, mantienen sus ideas o no les permiten tomar decisiones.

Dentro de las técnicas para fomentar la creatividad de los niños se menciona las siguientes:

- 1. Promueve la libertad de expresión** generar ideas personales sin miedo de cometer un error Crea un entorno seguro y de confianza para su hijo.
- 2. Dedicar tiempo para jugar con tu hijo.** El juego permite que la imaginación y las emociones de su hijo fluyan libremente. Para mejorar esta atmósfera divertida y familiar, intenta estar en su altura, jugar e imaginarse con él.
- 3. Trabaja en grupo con tu hijo,** Haz que los problemas sean públicos para que todos puedan contribuir al proceso de búsqueda de soluciones.
- 4. Deja que tu hijo se equivoque.** Es fundamental que su hijo cometa errores y aprende de ellos para que pueda desarrollar nuevas habilidades.
- 5. Fomenta sus intereses y su curiosidad.** Acompañe a su hijo a actividades de desarrollo creativo y anímelo a utilizar su imaginación al hablar contigo. (Vásquez, 2013, párr. 7-11)

### **2.2.9. Creatividad desarrollada en las competencias de la programación**

La programación es una herramienta que fomenta el razonamiento, organiza la mente de los niños y organiza sus pensamientos. José Mara Baquero, un desarrollador web de Arsys,

afirma que la creación de aplicaciones o juegos “mejora las habilidades básicas como la lógica, la creatividad y el pensamiento abstracto”. Durante años, los profesores de las aulas de países como Australia, el Reino Unido y Alemania han comenzado a enseñar clases de programación a los niños. ¿La razón? Los nativos digitales son niños nacidos en el siglo XXI. Esto significa que han crecido con ordenadores y otros dispositivos tecnológicos, y se ha convertido en un requisito en su educación enseñarles cómo ser creadores de la tecnología en lugar de simplemente consumidores. El aprendizaje de programar es similar al aprendizaje de un nuevo lenguaje en que permite crear y ordenar una serie de comandos y acciones para iniciar un sistema, un software o incluso un juego de video. La aplicación de estas técnicas desde una edad temprana fomenta y desarrolla nuevas conexiones neuronales en el cerebro del niño, lo que sin duda aumentará su creatividad, su capacidad de razonamiento y su pensamiento crítico (Crack the Code, 2021).

¿Qué métodos se utilizan para enseñar la programación a los niños? por Bravo (2016)

Cuando se trata de enseñar a los niños a programar, la mayoría de la gente imagina clases aburridas en las que los niños están abrumados por la cantidad de información que reciben. Cuando pienso en esto, la imagen que me viene a la mente es de bebés sentados delante de una pantalla, viendo y tratando de descifrar una larga lista de código que no es didáctico ni divertido. La realidad, por otro lado, no podría ser más diferente. Los lenguajes de programación se han convertido cada vez más didácticos, con diseños visuales basados en bloques que son mucho más atractivos y sencillos de usar. Los niños de tan sólo cuatro o cinco años aprenden los fundamentos de la programación a través de juegos de lógica, que fomentan el interés por el desarrollo de sistemas, el pensamiento computacional y la resolución de problemas.

*Enseñar programación incentiva la creatividad en los niños, entre otras habilidades*

El desarrollo de habilidades de programación anima a los niños a emprender una aventura nunca vista antes. Deberán adquirir conocimientos sobre la animación, la escritura creativa y el arte digital, entre otras cosas, para entender el proceso paso a paso de desarrollo de un videojuego o una aplicación, que les permitirá conectarse con las nuevas tecnologías de forma divertida y formadora. Para enfrentar los desafíos que surgen al programar, los estudiantes más pequeños deben desarrollar habilidades de lectura, lógica y matemáticas. Esto aumenta su autoestima y confianza en sí mismos, porque el nivel de dificultad al que están respondiendo con precisión aumenta constantemente (Educared, 2016).

#### *Aprender de programación los prepara mejor para el futuro*

La cultura y la sociedad actuales están constantemente cambiando, y cada vez dependemos más de la tecnología para facilitar nuestras vidas, ya sea mediante el uso de aplicaciones para completar las tareas diarias, juegos de vídeo para entretenernos o incluso aprender nuevas habilidades. La programación es una habilidad cada vez más demandada en todo el mundo: se ha convertido en indispensable. Muchas empresas intentan adaptarse a los nuevos canales digitales. Los bancos, los medios de comunicación, el comercio y la industria manufacturera buscan a más personas que sean conocedoras del tema y que puedan desarrollar estrategias creativas e innovadoras. En 2030, se espera que la tecnología y la inteligencia artificial representen más del 80% de todos los perfiles necesarios.

Introducir a los niños en el mundo de la programación les permite desarrollar un conjunto de habilidades que les servirán más adelante en la vida. Incluso si quieres seguir otras carreras, la programación te inculcará una mentalidad crítica y lógica que te permitirá avanzar e inventar nuevas formas de abordar los problemas que quieres abordar en el futuro (Channel Panner, 2018)



## **2.3. FUNDAMENTOS METODOLOGIA REGGIO EMILIA**

### ***2.3.1 Fundamento Biosicológico:***

Dado que: Representa una conversación entre habilidades genéticas y adquiridas, "un cerebro que no está sujeto a determinismos genéticos, que tiene opciones y que debe negociar sus relaciones con el entorno".

La linealidad alterna con la rotura y la discontinuidad durante el crecimiento y el desarrollo de un niño.

El aprendizaje es el proceso de construcción subjetiva o intersubjetiva de los niños que no se deriva mecánica y directamente de los procesos de enseñanza.

La gestión medioambiental, la arquitectura, los muebles y los materiales, así como la interacción con los demás, son ejemplos de situaciones de aprendizaje.

### ***2.3.2 Fundamento filosófico sociopolítico cultural:***

Engloba un cambio en la forma de ver al niño, ya que se le ve como: Un ser con habilidades y potencialidades que no se segmenta: Un niño que, desde el nacimiento, desea ser parte del mundo hace un uso activo de una compleja (y subestimada) red de habilidades y conocimientos capaces de organizar las relaciones y proporcionar mapas de orientación.

Un sujeto con derechos.

Creador de su conocimiento, cultura y sentido del yo.

Además, concibe que: El niño está en el mundo, actúa, crea significados en él.

El enfoque de Reggio Emilia sobre la infancia se refleja en las políticas y prácticas educativas.

Las personas están integradas en una compleja red de interconexiones: son miembros de una cultura, participantes en la historia y protagonistas de acontecimientos políticos,

económicos, científicos y humanos. Vivir con otros implica conocerlos, negociar con ellos y formar comunidades.

### ***2.3.3 Fundamento Pedagógico:***

Define la educación como el proceso de construir, desarrollar y mantener una interacción continua entre la teoría y la práctica.

La incertidumbre, el riesgo y la contradicción se aceptan en la pedagogía abierta, la libertad, la pluralidad y la diversidad (admite errores e intuiciones y elecciones originales).

Pedagogía Relacional: se basa en la intensidad de las relaciones interpersonales, los afectos, la cooperación, el esfuerzo individual y colectivo, la conciencia del contexto y la direccionalidad de la comunicación. Las relaciones de los niños con sus familias, otros niños, adultos, el medio ambiente, la escuela, la comunidad y la sociedad en general se toman en cuenta.

Pedagogía de la escucha atenta: plantea escuchar a los niños para aprender el arte de estar y conversar con ellas, comprender cómo y por qué piensan y hablen, que hacen, piden, plantean, teorizan o desean, que mensajes prefieren, que procedimientos exploran o eligen para influir en su entorno u obtener conocimiento. Escucha activa, con todos los sentidos, reconociendo los múltiples lenguajes para comunicarse de los niños implica dialogar. Esta escucha es fundamento de cualquier relación de aprendizajes.

Pedagogía de los derechos de los niños: los niños requieren el bienestar, que debe proporcionarse. Los derechos de los niños deben ser reconocidos, y merecen una atención y educación de alta calidad que promueva su desarrollo pleno.

Pedagogía transgresora: el niño es capaz de trascender los enfoques egocéntricos y realistas; entiende cómo conversar con los demás, considera los beneficios de la comunicación y formula hipótesis.

#### **2.3.4 *Fundamento Estético:***

El elemento estético se transforma en una dimensión de conocimiento que ilumina algo que no es únicamente racional.

El niño requiere una escuela acogedora, un entorno físico cálido que fomente la comunicación y las relaciones.

Un ambiente agradable anima a los niños a tomar decisiones, resolver problemas y hacer nuevos descubrimientos.

## CAPÍTULO III: MARCO METODOLÓGICO

### 3.1 Hipótesis central de la investigación

**Ho:** La aplicación de la Metodología Reggio Emilia no mejora significativamente la creatividad infantil en niños y niñas de 4 años del nivel inicial de la I.E 1548 “San Francisco de Asís” - 2019.

**H1:** La aplicación de la Metodología Reggio Emilia mejora significativamente la creatividad infantil en niños y niñas de 4 años del nivel inicial de la I.E 1548 “San Francisco de Asís” - 2019.

### 3.2. Variables e indicadores de la investigación

**Variable dependiente** Metodología Reggio Emilia

Definición Conceptual: Práctica educativa donde se alienta a los niños pequeños a explorar su entorno y expresarse a través de todos sus lenguajes expresivos, comunicativos y cognitivos disponibles (Aroca et al. ,2019).

Definición operacional: Con esta metodología se logró desarrollar en los niños y niñas la creatividad mediante actividades en las cuales ellos proponían sus propias ideas, intereses dándole la oportunidad de poder expresarse.

**Variable independiente:** Creatividad infantil

La capacidad de crear, innovar y generar nuevas ideas o conceptos, así como nuevas asociaciones entre ideas y conceptos ya conocidos, lo que suele conducir a nuevas conclusiones, resolver problemas y producir soluciones únicas y valiosas. (Torreon,2018).

Por ello los niños y niñas se sentía muy contentos y satisfechos al realizar sus propias creaciones, haciéndoles participe de las actividades y tomando en cuenta sus propuestas. Con la aplicación de actividades para desarrollar su creatividad se logró obtener buenos resultados.

### 3.2.2. Operacionalización de la variable

| VARIABLES   | DIMENSIONES   | INDICADORES   |
|---|---|---|
| <b>Variable dependiente</b><br>1. Metodología Reggio Emilia | 1.1 Aspecto organizativo<br>1.2 Educadores<br>1.3 Espacios y materiales | 1.1.1 Información constante<br>1.1.2 Proyecto educativo<br>1.2.1 Todos son educadores<br>1.2.2 Participación del atelierista<br>1.3.1 Organización de espacios y materiales |
| <b>Variable independiente</b><br>2. Creatividad infantil    | 2.1 Originalidad<br>2.2 Fluidez<br>2.3 Flexibilidad<br>2.4 Elaboración. | 2.1.1 Componer un dibujo<br>2.1.2 Acabar un dibujo<br>2.1.3 Componer dibujo con líneas paralelas  |

### 3.3. Métodos de la investigación

De acuerdo con Hernández, et. al, (2014) Para establecer directrices de comportamiento y teorías de prueba, se utiliza la recogida de datos para probar hipótesis basadas en la medición numérica y el análisis estadístico.

La investigación fue de tipo cuantitativa, dado que recopilé y analicé datos sobre las variables de estudio a través de indicadores cuantificables, empleando métodos de análisis descriptivo y estadístico para su tratamiento.

Los estudios explicativos tienen como objetivo responder a las causas de los acontecimientos y fenómenos físicos o sociales, en lugar de simplemente describir conceptos o fenómenos o establecer relaciones entre conceptos. Su objetivo, como el nombre implica, es explicar por qué un fenómeno se produce y en qué condiciones se manifiesta, o por qué dos o más variables están relacionadas.

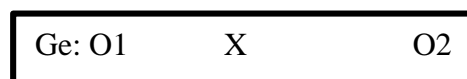
El nivel de investigación fue explicativo, debido a que no sólo se orientará a la descripción del fenómeno u objeto estudiado, sino que permitirá explicar una relación causal o de dependencia entre las variables estudiadas.

#### **3.4. Diseño de investigación**

El diseño preexperimental es la creación de un solo grupo con la menor cantidad de control. Es generalmente útil como primer enfoque de un problema de investigación en el mundo real. (Hernández, et. al, 2014).

La investigación presentó un diseño Pre experimental, dado que el grado de control sobre las variables de estudio fue mínimo, a diferencia de un experimento puro. El diseño específico a seguir se denominó a través de Pretest y Posttest con un solo grupo, dado que se realizó la medición del fenómeno u objeto de estudio previo al tratamiento experimental y luego de su aplicación se procedió con la medición posterior a dicho estímulo o tratamiento experimental sobre el grupo de estudio.

Diagrama del diseño de investigación:



Ge: Grupo experimental: Los Creativos

O1: Pretest: Nivel de creatividad

X: Presencia de intervención experimental: metodología basada en Reggio Emilia

O2: Postest: Nivel de creatividad

### 3.5. Población Muestral

**Población:** Es un conjunto de casos definidos, limitados y accesibles que servirán de base para seleccionar la muestra y cumplir con un conjunto de criterios predeterminados.

(Arias et al. 2016)

La población de estudio estuvo conformada por todos los estudiantes de 4 años del nivel inicial de la Institución Educativa N° 1548 “San Francisco de Asís”, distrito de Chimbote, provincia del Santa, departamento de Ancash la cual estuvo representada por 3 aulas “Los Creativos” “Los Ingeniosos” “Los Científicos”, con un total de 68 niños.

Cuadro 1

*Muestra de los estudiantes de cuatro años del nivel inicial de la I.E. 1548 “San Francisco de Asís”*

| 4 AÑOS       |               |                |                 | TOTAL     |
|--------------|---------------|----------------|-----------------|-----------|
| SEXO         | LOS CREATIVOS | LOS INGENIOSOS | LOS CIENTIFICOS |           |
| Niñas        | 14            | 10             | 11              | 35        |
| Niños        | 13            | 11             | 09              | 33        |
| <b>TOTAL</b> | <b>27</b>     | <b>21</b>      | <b>20</b>       | <b>68</b> |

*Nota:* Estudiantes de cuatro años del nivel inicial de la I.E. 1548 “San Francisco de Asís.”

**Muestra:** La muestra debe ser idealmente un subconjunto representativo de la población. La población es un subconjunto de elementos que pertenecen a ese conjunto definido por sus características. (Cardenas, 2018)

La muestra estaba conformada por 27 estudiantes del aula de 4 años del nivel inicial de la Institución Educativa N° 1548 “San Francisco de Asís”, distribuidos en 14 niñas y 13 niños, quienes residen en los alrededores de la institución educativa y pertenecen a familias compuestas. Técnica de muestreo que se utilizó fue por conveniencia. Se dice que es por conveniencia porque “Permite seleccionar aquellos casos accesibles que acepten ser incluidos. Esto, fundamentado en la conveniente accesibilidad y proximidad de los sujetos para el investigador” (Otzen y Manterola, p. 230). Esta técnica nos permitió trabajar con aquellos niños y niñas que se encontraban a disponibilidad de mi persona y así ser parte de la muestra, de los cuales se pudo observar sus cualidades, hábitos y desenvolvimiento en las actividades realizadas.

### **3.6. Actividades del proceso investigativo**

- Descripción de la realidad
- Formulación del problema
- Elaboración de la hipótesis
- Operalización de las variables
- Fundamentación teoría de las variables (marco teórico)
- Plasmación del marco conceptual
- Formulación de los objetivos
- Presentación de la metodología
- Formulación de las técnicas



- Formulación de los instrumentos
- Elaboración de los procedimientos
- Construcción de los instrumentos
- Recopilación de datos
- Análisis e interpretación de los datos
- Discusión de los datos
- Elaboración de las conclusiones y sugerencia
- Sistematización de la información
- Redacción del informe
- Presentación del informe
- Sustentación del informe

### **3.7. Técnicas e instrumentos de recolección de datos**

#### **3.7.1. Técnica**

**Observación:** considera la apreciación del fenómeno estudiado, con la finalidad de establecer un comportamiento o patrón que permita su valoración. Se empleó la observación cuantitativa de tipo sistemática o estructurada, para obtener información sobre el nivel de creatividad infantil en niños y niñas de 4 años.

#### **3.7.2. Instrumento**

**Test de creatividad:** se empleó el Test de pensamiento creativo de Torrance, expresión figurada (1974):

- a) Finalidad: El dibujo se utiliza para evaluar los componentes de originalidad, fluidez, flexibilidad y elaboración, con el objetivo de evaluar el nivel de creatividad.
- b) Descripción: el test está formado por tres juegos. Las siguientes actividades son necesarias para el niño:

- Componer un dibujo: Se le pide que cree un dibujo a partir de una hoja de papel de color verde que se parezca a un huevo. Los componentes de originalidad y elaboración se calificaron en una escala de 0 a 5.
  - Acabar un dibujo: El niño debe completar las diez figuras vacías que se proporcionan. La fluidez y la flexibilidad se califican de 0 a 10 puntos por originalidad y elaboración, y de 0 a 50 puntos por fluidez y flexibilidad
  - Componer diferentes realizaciones utilizando líneas paralelas. Con treinta líneas paralelas, el niño debe hacer tantas dibujas como pueda. La fluidez y la flexibilidad se califican de 0 a 30 puntos, mientras que la originalidad y la elaboración se califican de 0 a 150 puntos.
- c) Edades: desde los 4 a 6 años.
- d) Aplicación: Individualmente y colectivamente. Dado que trabajar en un pequeño grupo de 5 o 6 niños es la forma en la educación infantil, que he optado.
- e) Tiempo: 30 minutos; 10 minutos para cada actividad.
- f) Explicar la organización de la información en inicio desarrollo y logrado como se organizó los resultados.
- g) Cabe mencionar que para los tres dibujos hay que “dar” un título a cada uno. Porque la mayoría de los estudiantes de 4 años aún no saben cómo escribir, pueden decirlo con su propia voz y el investigador lo registrará en el dibujo correspondiente.
- h) La Puntuación final de las pruebas se obtuvo sumando la puntuación obtenida en los tres juegos, para cada uno de los componentes de la creatividad. De modo que:
- La originalidad total es el sumatorio de la originalidad obtenida en los juegos 1, 2 y 3.

- La elaboración total es el sumatorio de la elaboración obtenida en los juegos 1, 2 y 3.
- La fluidez tal es el sumatorio de la elaboración obtenida en los juegos 2 y 3.
- La flexibilidad total es el sumatorio obtenido en los juegos 2 y 3.
- La puntuación total de la creatividad es la suma de las puntuaciones de originalidad total, elaboración total, fluidez total y flexibilidad total.

### **3.8. Procedimiento para la recolección de datos**

Para el proceso de validación se ha solicitado la participación de 3 expertos, con grado de Doctores para emitir juicio sobre la coherencia, validez y objetividad del instrumento y para medir el grado de confiabilidad será sometido a la prueba piloto y prueba de Alfa de Cronbach se obtuvo el coeficiente de confiabilidad 0,844 y 0,823 ambos (confiabilidad alta).

### **3.9. Técnicas de procesamiento y análisis de los datos.**

El procesamiento de la información recolectada se realizó a nivel descriptivo mediante tablas y gráficos respecto de las variables de estudio. Además, se realizará el análisis inferencial para la contratación de hipótesis, mediante la prueba T-Student para muestras relacionadas, que permitirá establecer la existencia de diferencias significativas entre el pretest y posttest, que representan la medición de creatividad infantil obtenida a partir de los instrumentos aplicados.

Se empleará la prueba T-Student dado que la muestra es pequeña, cuya función probable estima a partir del error típico de la diferencia, tal como sigue:

$$T = \frac{x_A - x_B}{\sqrt{\frac{S^2_A}{n_A} - \frac{S^2_B}{n_B}}}$$

**Donde:**

$X_A$  : Media aritmética Pre Test

$X_B$ : Media aritmética Post Test

$S^2_A$ : Varianza Pre Test

$S^2_B$ : Varianza Post Test

$n_A$ : Número de alumnos en el Pre Test

$n_B$ : Número de alumnos en el Post Test

## CAPITULO IV: RESULTADOS Y DISCUSIÓN

### 4.1 RESULTADOS

#### *CONTRASTE DE HIPÓTESIS*

**Tabla 1**

*La aplicación de la Metodología Reggio Emilia mejora la creatividad infantil en niños y niñas de 4 años del nivel inicial de la I.E 1548 “San Francisco de Asís”.*

#### **Prueba de rangos con signo de Wilcoxon**

|   |                  | N  | Rango promedio | Suma de rangos |
|---|------------------|----|----------------|----------------|
| Creatividad antes – Creatividad después | Rangos negativos | 27 | 14,00          | 378,00         |
|   | Rangos positivos | 0  | 0,00           | 0,00           |
|   | Empates          | 0  |                |                |
| Total                                   |                  | 27 |                |                |

*Nota:* Anexo B.

#### **Estadísticos de prueba<sup>a</sup>**

|                             | Creatividad antes – Creatividad después |
|-----------------------------|---|
| Z                           | -4,551 <sup>b</sup>                     |
| Sig. asintótica (bilateral) | 0,000                                   |

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos positivos.

**Descripción:** La Tabla 1 muestra en la denominada “Rangos” 27 pares de niños y niñas. En ella se determinó veintisiete rangos negativos, cero positivos y cero empates. En la denominada “Estadísticos de prueba” se aprecia que la significancia estadística (Sig. asintótica (bilateral)) tiene valor ( $p = 0,000$ ). Este valor de  $p$  es menor que 0,05, con lo cual se concluye con una probabilidad de confianza del 95%, que hay evidencia suficiente para

afirmar que la aplicación de la metodología Reggio Emilia mejoro de manera significativa la creatividad infantil en los niños y niñas de 4 años de edad.

**Tabla 2**

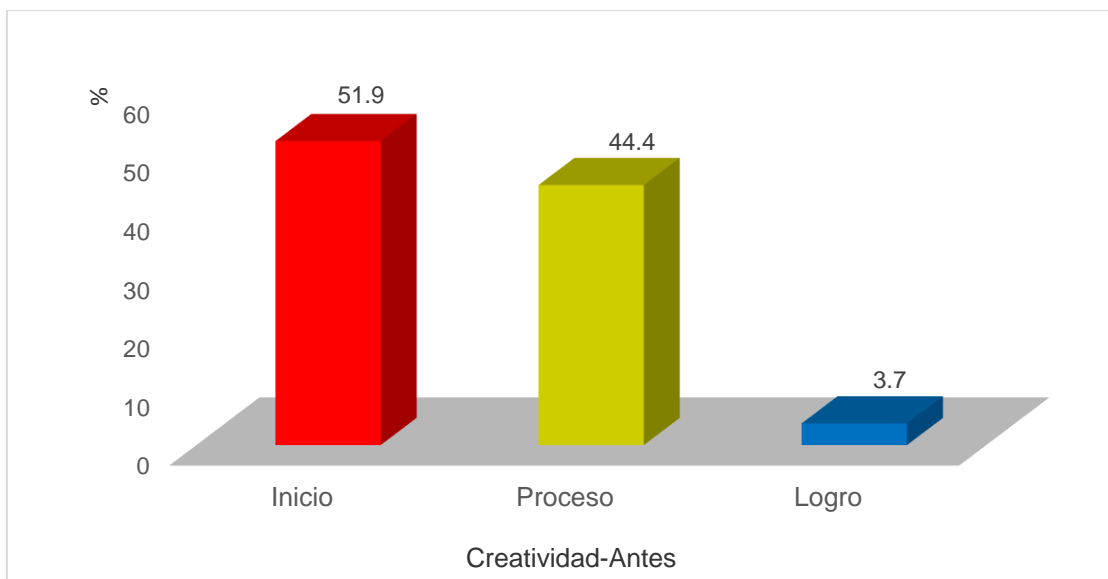
*Nivel de desarrollo de creatividad infantil en niños y niñas de 4 años del nivel inicial de la I.E 1548 “San Francisco de Asís”, antes de la aplicación de la Metodología Reggio Emilia.*

| Nivel      |          | Frecuencia | Porcentaje |
|------------|----------|------------|------------|
| Intervalos |          |            |            |
| Inicio     | [0 – 3]  | 14         | 51,9       |
| Proceso    | [4 – 8]  | 12         | 44,4       |
| Logro      | [9 – 12] | 1          | 3,7        |
| Total      |          | 27         | 100,0      |

*Nota:* Lista de cotejo aplicada niños y niñas de 4 años del nivel inicial de la I.E. N° 1548 –San Francisco de Asís- Chimbote 2019.

**Figura1**

*Nivel de desarrollo de creatividad infantil en niños y niñas de 4 años del nivel inicial de la I.E 1548 “San Francisco de Asís”, antes de la aplicación de la Metodología Reggio Emilia.*



**Nota:** Lista de cotejo aplicada niños y niñas de 4 años del nivel inicial de la I.E. N° 1548 –San Francisco de Asís- Chimbote 2019.

**Descripción:** con respecto al nivel de desarrollo de creatividad infantil antes de la aplicación de la metodología Reggio Emilia presentado en la tabla 2 y figura 1, se ha determinado que el 51,9% de los niños y niñas están en el nivel inicio, el 44,4% se ubican en el nivel proceso y el 3,7% alcanzaron el nivel de logro.

### Tabla 3

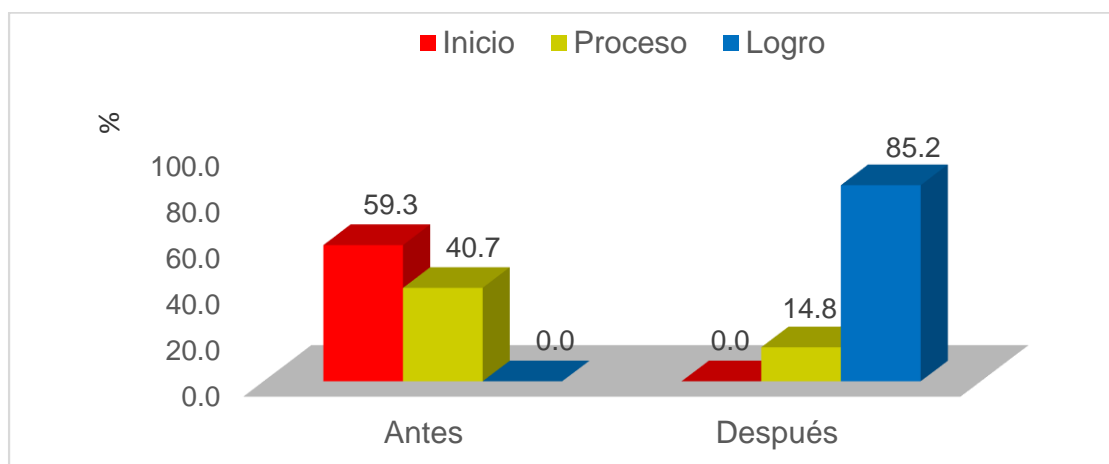
*Nivel de originalidad de la creatividad infantil en niños y niñas de 4 años del nivel inicial de la I.E 1548 “San Francisco de Asís”, antes y después de la aplicación de la Metodología Reggio Emilia.*

| Nivel   |         | Antes      |            | Después    |            |
|---------|---------|------------|------------|------------|------------|
|         |         | Frecuencia | Porcentaje | Frecuencia | Porcentaje |
| Inicio  | [0 – 1] | 16         | 59,3       | 0          | 0,0        |
| Proceso | [2 – 3] | 11         | 40,7       | 4          | 14,8       |
| Logro   | [4]     | 0          | 0,0        | 23         | 85,2       |
| Total   |         | 27         | 100,0      | 27         | 100,0      |

**Nota:** Lista de cotejo aplicada niños y niñas de 4 años del nivel inicial de la I.E. N° 1548 –San Francisco de Asís- Chimbote 2019.

## Figura 2

*Nivel de originalidad de la creatividad infantil en niños y niñas de 4 años del nivel inicial de la I.E 1548 “San Francisco de Asís”, antes y después de la aplicación de la Metodología Reggio Emilia.*



**Nota:** Lista de cotejo aplicada niños y niñas de 4 años del nivel inicial de la I.E. N° 1548 –San Francisco de Asís- Chimbote 2019.

**Descripción:** Con relación a la dimensión originalidad de la creatividad infantil de los niños y niñas antes de la aplicación de la metodología presentado en la tabla 3 y figura 2, se aprecia que el 59,3% se encuentra en el nivel inicio, y el 40,7% en el nivel proceso, en cambio después de la aplicación de la metodología ninguno de los niños y niñas exhibe nivel inicio, el 14,8% precisa nivel proceso y el 85,2% alcanzo nivel de logro. Esta comparación indica que la aplicación de la metodología Reggio Emilia contribuyo a mejorar a los niños y niñas de 4 años del nivel inicial en cuanto a la dimensión mencionada.

## Tabla 4

*Nivel de fluidez de la creatividad infantil en niños y niñas de 4 años del nivel inicial de la I.E 1548 “San Francisco de Asís”, antes y después de la aplicación de la Metodología Reggio Emilia.*

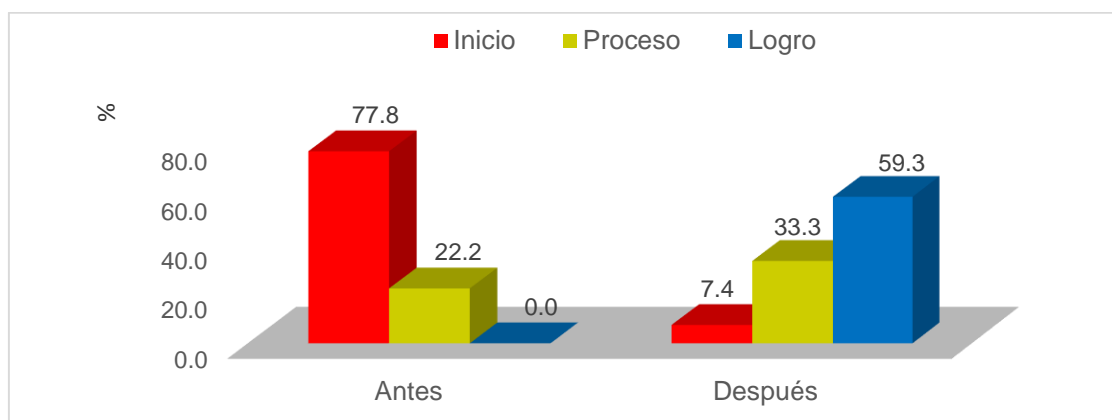


| Nivel   |         | Antes      |            | Después    |            |
|---------|---------|------------|------------|------------|------------|
|         |         | Frecuencia | Porcentaje | Frecuencia | Porcentaje |
| Inicio  | [0 – 1] | 21         | 77,8       | 2          | 7,4        |
| Proceso | [2 – 3] | 6          | 22,2       | 9          | 33,3       |
| Logro   | [4]     | 0          | 0,0        | 16         | 59,3       |
| Total   |         | 27         | 100,0      | 27         | 100,0      |

*Nota:* Lista de cotejo aplicada niños y niñas de 4 años del nivel inicial de la I.E. N° 1548 –San Francisco de Asís- Chimbote 2019.

### Figura 3

*Nivel de fluidez de la creatividad infantil en niños y niñas de 4 años del nivel inicial de la I.E 1548 “San Francisco de Asís”, antes y después de la aplicación de la Metodología Reggio Emilia.*



*Nota:* Lista de cotejo aplicada niños y niñas de 4 años del nivel inicial de la I.E. N° 1548 –San Francisco de Asís- Chimbote 2019.

**Descripción:** Con respecto a la dimensión fluidez de la creatividad infantil de los niños y niñas antes de la aplicación de la metodología mostrado en la tabla 4 y figura 3, se describe que el 77,8% se encuentra en el nivel inicio, y el 22,2% en el nivel proceso, en cambio después de la aplicación de la metodología el 7,4% de los niños y niñas exteriorizan nivel inicio, el 33,3% aparecen en el nivel proceso y el 59,3% luce nivel de logro. Esta

comparación indica que la aplicación de la metodología Reggio Emilia contribuyo a mejorar a los niños y niñas de 4 años del nivel inicial en cuanto a la dimensión fluidez.

**Tabla 5**

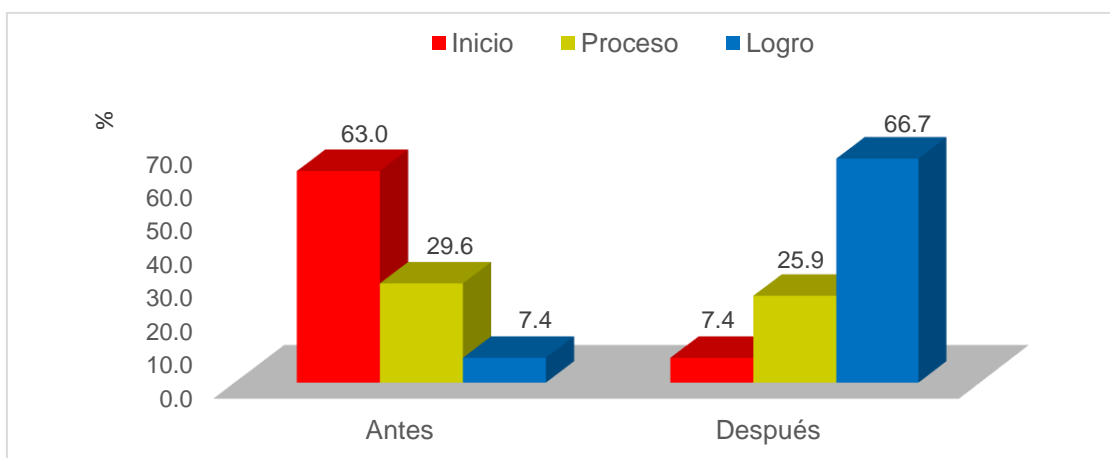
*Nivel de flexibilidad de la creatividad infantil en niños y niñas de 4 años del nivel inicial de la I.E 1548 “San Francisco de Asís”, antes y después de la aplicación de la Metodología Reggio Emilia.*

| Nivel   |         | Antes      |            | Después    |            |
|---------|---------|------------|------------|------------|------------|
|         |         | Frecuencia | Porcentaje | Frecuencia | Porcentaje |
| Inicio  | [0 – 1] | 17         | 63,0       | 2          | 7,4        |
| Proceso | [2 – 3] | 8          | 29,6       | 7          | 25,9       |
| Logro   | [4]     | 2          | 7,4        | 18         | 66,7       |
| Total   |         | 27         | 100,0      | 27         | 100,0      |

*Nota:* Lista de cotejo aplicada niños y niñas de 4 años del nivel inicial de la I.E. N° 1548 –San Francisco de Asís- Chimbote 2019.

**Figura 4**

*Nivel de flexibilidad de la creatividad infantil en niños y niñas de 4 años del nivel inicial de la I.E 1548 “San Francisco de Asís”, antes y después de la aplicación de la Metodología Reggio Emilia.*



**Nota:** Lista de cotejo aplicada niños y niñas de 4 años del nivel inicial de la I.E. N° 1548 –San Francisco de Asís- Chimbote 2019.

**Descripción:** Con referencia a la dimensión de flexibilidad de la creatividad infantil de los niños y niñas antes de la aplicación de la metodología mostrado en la tabla 5 y figura 4, describe que el 63,0% reflejan nivel inicio, el 29,6% nivel proceso y el 7,4% nivel de logro, en cambio después de la aplicación de la metodología el 7,4% de los niños y niñas exteriorizan nivel inicio, el 25,9% nivel proceso y el 66,7% nivel de logro. Como se puede ver en la comparación, la aplicación de la metodología Reggio Emilia contribuyo a mejorar a los niños y niñas de 4 años del nivel inicial en cuanto a la dimensión de flexibilidad.

#### **Tabla 6**

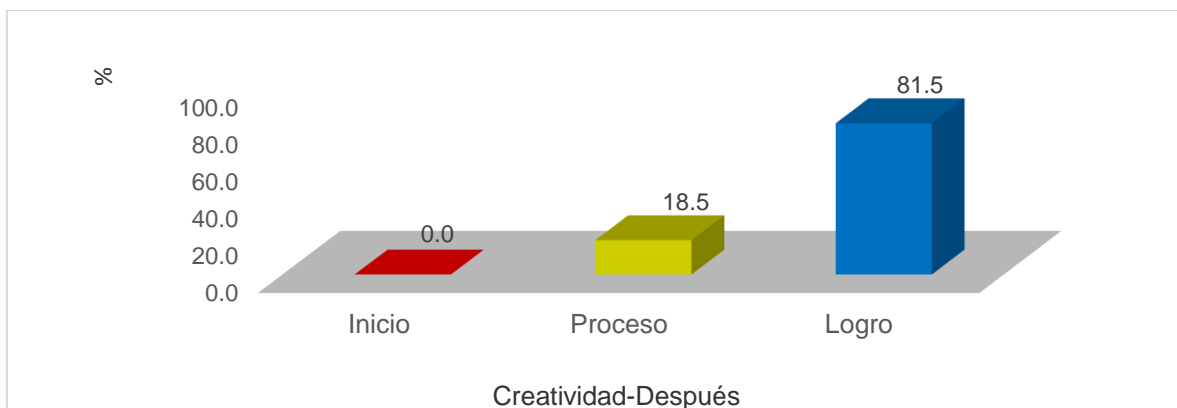
*Nivel de desarrollo de creatividad infantil en niños y niñas de 4 años del nivel inicial de la I.E 1548 “San Francisco de Asís”, después de la aplicación de la Metodología Reggio Emilia.*

| Nivel   |          | Frecuencia | Porcentaje |
|---------|----------|------------|------------|
| Inicio  | [0 – 3]  | 0          | 0,0        |
| Proceso | [4 – 8]  | 5          | 18,5       |
| Logro   | [9 – 12] | 22         | 81,5       |
| Total   |          | 27         | 100,0      |

**Nota:** Lista de cotejo aplicada niños y niñas de 4 años del nivel inicial de la I.E. N° 1548 –San Francisco de Asís- Chimbote 2019.

#### **Figura 5**

*Nivel de desarrollo de creatividad infantil en niños y niñas de 4 años del nivel inicial de la I.E 1548 “San Francisco de Asís”, después de la aplicación de la Metodología Reggio Emilia.*



**Nota:** Lista de cotejo aplicada niños y niñas de 4 años del nivel inicial de la I.E. N° 1548 –San Francisco de Asís- Chimbote 2019.

**Descripción:** Con respecto al nivel de desarrollo de creatividad infantil después de la aplicación de la metodología Reggio Emilia exhibido en la tabla 6 y figura 5, se ha precisado que ninguno de los niños y niñas están en el nivel inicio, el 18,5% se ubican en el nivel proceso y el 81,5% alcanzaron el nivel de logro.

**Tabla 7**

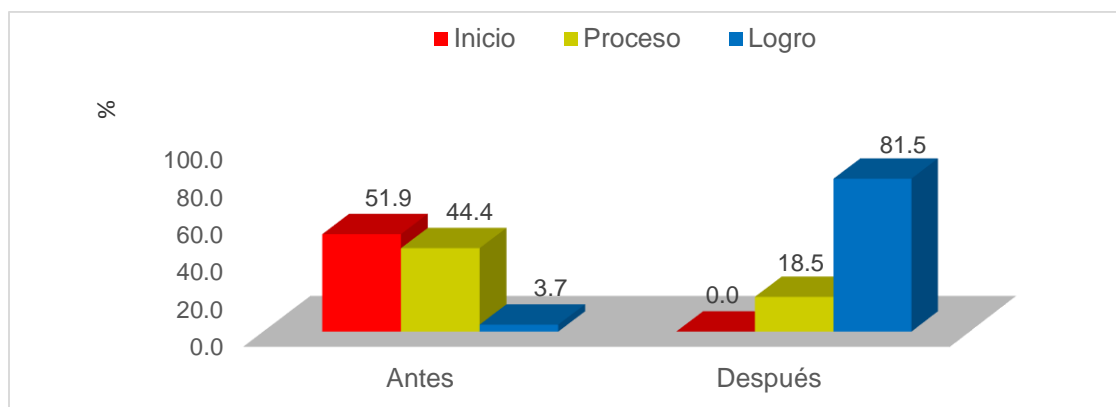
*Nivel de desarrollo de creatividad infantil en niños y niñas de 4 años del nivel inicial de la I.E 1548 “San Francisco de Asís”, antes y después de la aplicación de la Metodología Reggio Emilia.*

| Nivel   |          | Antes      |            | Después    |            |
|---------|----------|------------|------------|------------|------------|
|         |          | Frecuencia | Porcentaje | Frecuencia | Porcentaje |
| Inicio  | [0 – 3]  | 14         | 51,9       | 0          | 0,0        |
| Proceso | [4 – 8]  | 12         | 44,4       | 5          | 18,5       |
| Logro   | [9 - 12] | 1          | 3,7        | 22         | 81,5       |
| Total   |          | 27         | 100,0      | 27         | 100,0      |

**Nota:** Lista de cotejo aplicada niños y niñas de 4 años del nivel inicial de la I.E. N° 1548 –San Francisco de Asís- Chimbote 2019.

### Figura 6

*Nivel de desarrollo de creatividad infantil en niños y niñas de 4 años del nivel inicial de la I.E 1548 “San Francisco de Asís”, antes y después de la aplicación de la Metodología Reggio Emilia.*



**Nota:** Lista de cotejo aplicada niños y niñas de 4 años del nivel inicial de la I.E. N° 1548 –San Francisco de Asís- Chimbote 2019.

**Descripción:** Por otro lado, el nivel de desarrollo de la creatividad infantil de los niños y niñas antes de la aplicación de la metodología muestra en la tabla 7 y figura 6, que el 51,9% exhiben nivel inicio, el 44,4% aparecen en el nivel proceso y el 3,7% en el nivel de logro, en cambio después de la aplicación de la metodología ninguno de los niños y niñas precisa nivel inicio, el 18,5% reflejan nivel proceso y el 81,5% nivel de logro. De la comparación se puede ver que la aplicación de la metodología Reggio Emilia contribuyó a mejorar a los niños y niñas de 4 años del nivel inicial en cuanto al desarrollo de la creatividad infantil.

## 4.2 Discusión de Resultados

**En la tabla N° 02 y figura n°1** con respecto al nivel de desarrollo de creatividad infantil antes de la aplicación de la metodología Reggio Emilia, se ha determinado que el 51,9% de los niños y niñas están en el nivel inicio, el 44,4% se ubican en el nivel proceso y el 3,7% alcanzaron el nivel de logro, según **Soto, a.f, p.2.** nos dice que la creatividad es un proceso mental que surge de la imaginación y implica una serie de procesos mentales entrelazados. La fisiología no ha podido comprender plenamente estos procesos. El resultado final puede utilizarse para evaluar la calidad de la creatividad, que es un proceso que evoluciona con el tiempo y se caracteriza por la originalidad, la adaptabilidad y las posibilidades concretas de realización. Según Viveca, (2013) nos dice que, La identificación temprana de los niños con altas habilidades se ayuda mediante la aplicación de un programa de creatividad en la infancia. Los niños más capaces se beneficiarán más de un programa de creatividad aplicado en la educación infantil.

Observándose así, en los niños y niñas de 4 años presentaban habilidades para dar nombre a sus creaciones que realizaron, siendo este su lenguaje más fluido, incluso cuando proponían ideas para la elaboración de un producto dándole forma y un nombre a este mismo.

**En la tabla N° 03 y figura n°2** Con relación a la dimensión originalidad de la creatividad infantil de los niños y niñas antes de la aplicación de la metodología se aprecia que el 59,3% se encuentra en el nivel inicio, y el 40,7% en el nivel proceso, después de la aplicación de la metodología ninguno de los niños y niñas exhibe nivel inicio, el 14,8% precisa nivel proceso y el 85,2% alcanzo nivel de logro., Según Ortiz (como se citó en Porras, 2017) consideran que el indicador de Originalidad está inextricablemente vinculada al concepto de evolución; cada nuevo descubrimiento, creación o significado representa un nuevo paso en el viaje evolutivo de la especie humana; cada descubrimiento, el cual servirá

de base para nuevas realidades. Según Berenguer (2014) nos indica en su tesis que el grupo con lateralidad definida tenga mayor puntuación en “originalidad” creativa que el grupo con lateralidad no definida. Los resultados medios 91.5 frente a 66,2 también confirmaron esta hipótesis. En caso de la investigación realizada los niños y niñas de 4 años lograron desarrollar la dimensión de originalidad, usando su creatividad de acuerdo a la actividad realizada descubriendo y dando significados a todas las producciones hechas por ellos mismos. Esta comparación indica que la aplicación de la metodología Reggio Emilia contribuyo a mejorar a los niños y niñas de 4 años del nivel inicial en cuanto a la dimensión mencionada.

**En la tabla N° 04 y figura n°3** con respecto a la dimensión fluidez de la creatividad infantil de los niños y niñas antes de la aplicación de la metodología mostrado en la tabla 4 y figura 3, se describe que el 77,8% se encuentra en el nivel inicio, y el 22,2% en el nivel proceso, en cambio después de la aplicación de la metodología el 7,4% de los niños y niñas exteriorizan nivel inicio, el 33,3% aparecen en el nivel proceso y el 59,3% luce nivel de logro, Según Ortiz (como se citó en Porras, 2017) consideran que el indicador de fluidez es la capacidad de generar ideas en grandes cantidades y de alta calidad de forma continua y espontánea, un proceso de descubrimiento no interrumpido, es la variedad y la agilidad del pensamiento funcional, las relaciones sintácticas, la espontaneidad (velocidad en la respuesta a situaciones inesperadas), el post-juicio (creación libre de requisitos) y la expresión (capacidad de percibir y expresar el mundo) a las contradicciones y a la resolución de problemas son todos factores que influyen en la fluencia . Según Berenguer (2014) nos indica en su tesis que el grupo con lateralidad definida tenga mayor puntuación en “fluidez” creativa, que el grupo con lateralidad no definida. También se confirma esta hipótesis con las puntuaciones medias 27,1 frente a 16,6. De acuerdo a la investigación

realizada los niños y niñas de 4 años lograron desarrollar la dimensión de fluidez, desarrollando la capacidad de poder expresar lo que percibían al realizar las actividades que se programaron, llegando a coincidir con el autor anterior, donde el grupo al inicio antes de la aplicación de la metodología no se encontraban definida esta dimensión, ya luego se logró mejorar dicha dimensión mencionada.

**En la tabla N° 05 y figura n°4** con referencia a la dimensión de flexibilidad de la creatividad infantil de los niños y niñas antes de la aplicación de la metodología mostrado en la tabla 5 y figura 4, describe que el 63,0% reflejan nivel inicio, el 29,6% nivel proceso y el 7,4% nivel de logro, en cambio después de la aplicación de la metodología el 7,4% de los niños y niñas exteriorizan nivel inicio, el 25,9% nivel proceso y el 66,7% nivel de logro, Según Ortiz (como se citó en Porras, 2017) consideran que el indicador de flexibilidad es la capacidad de organizar la información en una variedad de categorías amplias. Se refiere a la capacidad de cambiar comportamientos, actitudes, objetos, objetivos y métodos. La flexibilidad es fundamental para la objetividad de la apreciación de la toma de decisiones. Según Berenguer (2014) nos indica en su tesis que el grupo con lateralidad definida tenga mayor puntuación en “flexibilidad” creativa, que el grupo con lateralidad no definida. Como el grupo de lateralidad definida tiene una puntuación media de 14,7 frente a la puntuación media de 14,6 del grupo de lateralidad no definida, vemos que se confirma esta hipótesis. De acuerdo a la investigación realizada los niños y niñas de 4 años lograron desarrollar la dimensión de flexibilidad, ya que a través de la aplicación de la metodología los niños y niñas de 4 años pudieron demostrar diferentes actitudes al realizar las actividades programadas, como el compartir con sus compañeros, demostrar sus emociones, llegando a la conclusión de que esta metodología contribuyó a mejorar dicha dimensión.



**En la tabla N° 06 y figura n°5** con respecto al nivel de desarrollo de creatividad infantil después de la aplicación de la metodología Reggio Emilia, se ha precisado que ninguno de los niños y niñas están en el nivel inicio, el 18,5% se ubican en el nivel proceso y el 81,5% alcanzaron el nivel de logro, para Cánepa y Evans (2015) manifiesta que la creatividad nace en el cotejo familiar y en el mundo interior de los padres, estos factores son cruciales en el desarrollo de la creatividad de sus hijos. Según Viveca, (2013) nos dice que, El mejor momento para empezar un programa de creatividad es durante la infancia. El aprendizaje es más atractivo e interesante para los niños cuando se presenta de forma creativa. Por lo tanto, se puede decir que los logros obtenidos al aplicar la metodología de Reggio Emilia el nivel de desarrollo de la creatividad en los niños y niñas de 4 años se dieron satisfactoriamente, ya que las actividades que se desarrollaron fueron atractivos e interesantes para los estudiantes respetando sus ideas e intereses, permitiéndoles expresarse de manera libre.

**En la tabla N° 07 y figura n°6** se presenta un cuadro de comparación donde el nivel de desarrollo de la creatividad infantil de los niños y niñas antes y después de la aplicación de la metodología muestra que el 51,9% exhiben nivel inicio, el 44,4% aparecen en el nivel proceso y el 3,7% en el nivel de logro, en cambio después de la aplicación de la metodología ninguno de los niños y niñas precisa nivel inicio, el 18,5% reflejan nivel proceso y el 81,5% nivel de logro. De la comparación se puede ver que la aplicación de la metodología Reggio Emilia contribuyo a mejorar a los niños y niñas de 4 años del nivel inicial en cuanto al desarrollo de la creatividad infantil. Según Edwards, Gandiniy Forman (1998) considera que, se alienta a los niños pequeños a explorar su entorno y expresarse a través de todos sus lenguajes expresivos, comunicativos y cognitivos disponible. El enfoque proporción nuevas formas de pensar acerca de la naturaleza del niño como

aprendiz, el papel del maestro, la organización y gestión escolar, el diseño y uso de entornos físicos y la planificación del currículo que guía las experiencias de descubrimiento conjunto y abierto y la presentación y solución constructivas de problemas (p. 7-8).

Beresaluce, (2013) en su tesis nos refiere que La metodología de Reggio Emilia es una referencia generalizable y alternativa al modelo currículum de nuestro sistema educativo.

He tenido el logro destacado de llevar la teoría y la práctica al mismo nivel y garantizar que ambos alimenten el discurso pedagógico. También proporciona un modelo detallado de acción de los profesores, abordando lo que siempre han necesitado los profesores para participar en las reformas educativas: una comprensión clara de lo que significa hacer las cosas de forma diferente. Tal es así que al aplicar esta metodología en los niños y niñas ha ayudado en la realización de su creatividad al momento de la realización de las actividades logrando así un interés por querer seguir creando.

## CAPITULO V: CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

### 5.1 CONCLUSIONES

Los datos obtenidos anteriormente nos permiten determinar las siguientes conclusiones:

- La aplicación de la Metodología Reggio Emilia mejoró la creatividad infantil en niños y niñas de 4 años del nivel inicial de la I.E 1548 “San Francisco de Asís en la denominada “Estadísticos de prueba” en la que se aprecia que la significancia estadística (Sig. asintótica (bilateral)) tiene valor ( $p = 0,000$ ). Este valor de  $p$  es menor que 0,05, con lo cual se concluye con una probabilidad de confianza del 95%, que hay evidencia suficiente para afirmar que la aplicación de la metodología Reggio Emilia.
- Con respecto al nivel de desarrollo de creatividad infantil antes de la aplicación de la Metodología Reggio Emilia, se ha determinado que el 51,9% de los niños y niñas están en el nivel inicio, el 44,4% se ubican en el nivel proceso y el 3,7% alcanzaron el nivel de logro.
- El nivel de originalidad de la creatividad infantil antes de la aplicación de la Metodología de Reggio Emilia, se encontró que el 59,3% precisa un nivel de proceso y después de la aplicación de la Metodología Reggio Emilia promovieron a un nivel de logro en un 85,2%, considerando que la metodología permitió incrementar un nivel mayor.
- El nivel de fluidez de la creatividad infantil, se ha determinado que los niños y niñas exteriorizan nivel inicio de 77,8% antes de aplicar la Metodología de Reggio Emilia y después de la aplicación de dicha metodología se obtienen un 59,3% en nivel de logro. Esta comparación indica que la aplicación de la metodología Reggio Emilia

contribuyó a mejorar la creatividad en los niños y niñas de 4 años del nivel inicial en cuanto a la dimensión fluidez.

- El nivel de flexibilidad de la creatividad infantil, se ha determinado que el 63,0% de los niños y niñas exteriorizan nivel inicio antes de aplicar la Metodología de Reggio Emilia y después de la aplicación de dicha metodología se obtienen un 66,7% en nivel de logro, contribuyendo a mejorar de manera exitosa la dimensión flexibilidad.
- Con respecto al nivel de desarrollo de creatividad infantil después de la aplicación de la metodología Reggio Emilia, se ha precisado que ninguno de los niños y niñas están en el nivel inicio, el 18,5% se ubican en el nivel proceso y el 81,5% alcanzaron el nivel de logro.
- En la comparación entre ambos grupos, experimental y control para ver el nivel de desarrollo de la creatividad infantil de los niños y niñas antes de la aplicación de la metodología, el 51,9% exhiben nivel inicio y después de la aplicación de la metodología ninguno de los niños y niñas precisa nivel inicio, reflejando el 81,5% nivel de logro. contribuyó a mejorar a los niños y niñas de 4 años del nivel inicial en cuanto al desarrollo de la creatividad infantil.

## **5.2 RECOMENDACIONES**

La realización de este trabajo de Investigación me permitió conocer cómo realizar la Aplicación de la Metodología de Reggio Emilia para mejora de la creatividad en los niños y niñas de 4 años. Es así, que antes de dar por finalizado este trabajo de investigación sugiero algunas recomendaciones en base a los resultados obtenidos.

- Permitir que este trabajo de Investigación sea de utilidad para otros investigadores y poner en práctica esta Metodología para mejorar su creatividad en los niños y niñas, llevando como ejemplo las actividades de aprendizajes utilizadas en este trabajo de investigación.
- Poner en práctica las estrategias para elevar la creatividad en los niños y niñas de 4 años, a fin de seguir desarrollando diferentes temas como: autoestima, autonomía, socioemocional, expresión, etc.
- Utilizar los materiales necesarios que son reusables y espacios de casa donde se le permita a los niños y niñas la capacidad de crear sus propias producciones sin limitaciones, siendo ellos mismos, libres de dar sus propias ideas.
- Mantener comunicación con las familias de los niños y niñas para conocer qué actividades son de su agrado y así integrarlas para desarrollar estrategias siempre con el fin de cubrir las necesidades que presenten nuestros estudiantes.
- Poner a disposición los interesados y las actividades de aprendizaje a fin de que sean utilizados o recreadas.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS Y VIRTUALES

- Andreeva, A. (2015). *Factores impulsores de la creatividad y sus efectos en la innovación*. <https://repositorio.comillas.edu/rest/bitstreams/6937/retrieve>
- AnEverydayStory (2017). *¿Cuál es el enfoque Reggio Emilia?*.  
[http://letsbeready.org/resources/RinconesConMaterialesNaturales/Building\\_with\\_loose\\_parts/020Cual%20es%20el%20enfoco%20Reggio%20Emilia\\_%20\\_%20Una%20historia%20cotidiana.pdf](http://letsbeready.org/resources/RinconesConMaterialesNaturales/Building_with_loose_parts/020Cual%20es%20el%20enfoco%20Reggio%20Emilia_%20_%20Una%20historia%20cotidiana.pdf)
- Arias,J; Villasis M; Miranda M. (2016).Metodología. *Revista Alergia México*. Vol.63, núm.2. Ciudad de México.
- Bellelli Educación (s.f). Filosofía de Reggio Emilia. Recuperado de:  
[bellellieducacion.com/filosofa-de-reggio-emilia/](http://bellellieducacion.com/filosofa-de-reggio-emilia/)
- Berenguer, R. (2014). *Lateralidad y creatividad en niños de 4 años de edad: propuesta de intervención*. [Tesis de maestro, Universidad Internacional de la Rioja, España.].  
Archivo digital.  
[https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/3041/Rocio\\_Berenguer\\_Sanchez\\_2015.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/3041/Rocio_Berenguer_Sanchez_2015.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Beresaluce, R. (2013). *La calidad como reto en las escuelas de educación infantil al inicio del siglo XXI. Las escuelas de Reggio Emilia, de Loris Malaguzzi, como modelo a seguir en la práctica educativa*. [Tesis Doctoral, Universidad de Alicante].  
<http://rua.ua.es/dspace/handle/10045/11273#vpreview>
- Bueno, I. (2015). *Reggio Emilia: una manera diferente de trabajar en Educación Infantil*. [Tesis de grado, Universidad de Granada, España]. Archivo

digital.<https://www.ugr.es/~patrimonioeducativo/ambitos/TFG%20Isabel%20Bueno%20Rodr%C3%ADguez.pdf>

Burshan, S. (agosto, 2007). *Reggio Emilia: construir con y para los niños*. Altablero.:

<https://www.mineducacion.gov.co/1621/article-133936.html>

Bravo, D. (2016). Desarrollo de la Creatividad en la Escuela, *Colección Pedagógica*

*Formación Inicial de Docentes Centroamericanos de Educación Básica, No. 44.*

Archivo digital

<http://docentesinnovadores.perueduca.pe/wpcontent/uploads/2016/03/CreatividadEscuela.pdf>

Cárdenas, J. (2018). Investigación cuantitativa, *Trandes Material Docente, No. 8, Berlín:*

*trAndeS - Programa de Posgrado en Desarrollo Sostenible y Desigualdades*

*Sociales en la Región Andina*. DOI: 10.17169/refubium-216

Channel, P. (2018). *¿La programación fomenta la creatividad y el pensamiento abstracto*

*en los niños? Archivo digital.*

<https://www.channelpartner.es/negocios/noticias/1108668002202/programacion-fomenta-creatividad-y-pensamiento-abstracto-ninos.1.html>

Crack the Code (2021). La programación, una aliada para despertar la creatividad en los

niños y niñas. <https://www.crackthecode.la/blog/la-programacion-una-aliada-para-despertar-la-creatividad-en-los-ninos-y>

Di Marco, C. (2016). *La filosofía Reggio Emilia. En donde los niños aprenden y*

*experimenta.*

[http://cadenaser.com/ser/2016/12/16/sociedad/1481887887\\_887255.html](http://cadenaser.com/ser/2016/12/16/sociedad/1481887887_887255.html)

- Educared (2016). *Cómo iniciar a los niños en la programación desde la escuela*.  
<https://educared.fundaciontelefonica.com.pe/tic-en-el-aula/como-iniciar-a-los-ninos-en-la-programacion-desde-la-escuela/>
- Esquivias, M. (2004). *Creatividad, definiciones, antecedentes y aportaciones*. *Revista Digital Universitaria*. 5(1):1-17.
- Esquivias, S. (2001). *Propuesta para el desarrollo de la 'Creatividad' en Educación Superior: Estudio comparativo entre dos universidades mexicanas (Tesis de Maestría)*. Universidad Anáhuac, Facultad de Educación, México.
- Edwards, C., Gandini, L. y Forman, G. (1998). *The hundred languages of children* (2a ed.). London: Ablex Publishing Corporation.
- Fernández, JR. Llamas, F y Gutiérrez, M. (2019). *Creatividad: Revisión del concepto*. *REIDOCREA*, 8, 467-483  
[https://www.researchgate.net/publication/337973354\\_Creatividad\\_Revision\\_del\\_concepto](https://www.researchgate.net/publication/337973354_Creatividad_Revision_del_concepto)
- Gutiérrez, A. y Ruiz, M. (2018). *Impacto de la educación inicial y preescolar en el neurodesarrollo infantil*. *Revista de investigación educativa de la REDIECH versión On-line ISSN 2448-8550*.  
[http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S2448-85502018000200033](http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2448-85502018000200033)
- Hernández, R. y Mendoza, C. (2018). *Metodología de la investigación: las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*, Universidad de Celaya. McGraw-Hill Interamericana Editores, S.A.



- Huertas, D. (2019). *Creación De Un Jardín Infantil Basado En La Filosofía Reggio Emilia En El Barrio Colón*. [Tesis de grado, Fundación Universitaria Los Libertadores]. Archivo digital.  
[https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/2479/Huertas\\_Diana\\_2019.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/2479/Huertas_Diana_2019.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- López, R. (2017). *Estrategias de enseñanza creativa*.  
<http://biblioteca.clacso.edu.ar/Colombia/fceunisalle/20180225093550/estrategiasen.pdf>
- Martínez, P., y Ramos, H. (2015). Escuelas Reggio Emilia y los 100 lenguajes del niño: experiencia en la formación de educadores infantiles. *In Actas del XVIII Coloquio de Historia de la Educación: Arte, Literatura y Educación*, 2(3), 139-151.  
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5207311>
- Medina, N., Velázquez, M., Alhuay, J. y Aguirre, F. (2017). La Creatividad en los Niños de Prescolar, un Reto de la Educación Contemporánea. *Revista Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación*, 2017, 15(2), 153-181.  
<https://revistas.uam.es/reice/article/view/7281>
- Ministerio de Educación (2015). *Rutas del Aprendizaje 2015 para mejorar planificación educativa en colegios*. <http://www.minedu.gob.pe/n/noticia.php?id=31811>
- Ordoñez, M. y Tinajero, A. (2007). *Estimulación temprana. Inteligencia Emocional y Cognitiva*. Edit. Cultural S.A. Madrid-España.
- Pachón, A. Quiroz, M. y Benavides, D. (2019) Propuesta pedagógica en torno al enfoque Reggio Emilia en los grados preescolar en el Colegio del Niño Jesús. [Tesis de

- Licenciatura, Fundación Universitaria Los Libertadores. Bogotá. Colombia.].  
 Archivo digital. <https://core.ac.uk/download/pdf/288315252.pdf>
- Rendón, M. y Serna, M. (2016). Análisis crítico del discurso a la propuesta pedagógica de Reggio Emilia de Loris Malaguzzi y la pedagogía crítica de Paulo Freire.[Tesis Licenciatura, Universidad San Buenaventura Medellín]. Archivo digital.  
[http://bibliotecadigital.usb.edu.co/bitstream/10819/3636/1/Analisis\\_Critico\\_Discurso\\_Serna\\_2016.pdf](http://bibliotecadigital.usb.edu.co/bitstream/10819/3636/1/Analisis_Critico_Discurso_Serna_2016.pdf)
- Rico, M. y Rodríguez, A. (2014). *Plan de mejoramiento de la práctica docente del Enfoque Reggio Emilia en el Jardín Pasos y Compases*. [Tesis de Maestría, Universidad de la Sabana]. Archivo digital.  
<https://intellectum.unisabana.edu.co/handle/10818/12379>
- Santibáñez, E. (2017). *Evaluación para la creatividad en niños de nivel transición de Colegios particulares de la Comuna de Viña del Mar, Chile*. [Tesis de maestría, Universidad Católica de Valparaíso]
- Tabares, M. Ipial, M. y Ipial, T. (2015). *Identificación de los indicadores de creatividad en niños y niñas entre 5 y 6 años, en una institución educativa en Pereira*  
<http://repositorio.utp.edu.co/dspace/bitstream/handle/11059/5611/370118T112.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Torrance, E. (1990). *Pruebas de Torrance de pensamiento Creativo. Manual para puntuación e interpretación de resultados. Verbal, Formas A y B. Bensenville: Scholastic Testing Service*.
- Valencia, N. (2017). *Ver, escuchar, sentir metodología Reggio; estudio en primera infancia*.  
[http://www.iesmonturiol.net/web/html/estudis/recerca/tdr\\_nicolasvalencia.pdf](http://www.iesmonturiol.net/web/html/estudis/recerca/tdr_nicolasvalencia.pdf)

Vásquez, A. (2013). Fomentamos la Creatividad en niños. Recuperado de  
[www.hacerfamilia.com](http://www.hacerfamilia.com).

Vega, A. (2016). *La metodología Reggio Emilia*.

<https://cesdonbosco.com/grados/alumnos-universitarios/279-metodologia-reggioemilia.html>

Villacís, E. (2017). *Enfoque Reggio Emilia mesas de luz*. [https://cidecuador.org/wp-content/uploads/congresos/2019/neurociencias/diapo/enfoque-reggio-emilia\\_mesas-de-luz\\_juan-villacis.pdf](https://cidecuador.org/wp-content/uploads/congresos/2019/neurociencias/diapo/enfoque-reggio-emilia_mesas-de-luz_juan-villacis.pdf)

## ANEXOS



### TEST DE CREATIVIDAD NIÑOS DE 4 AÑOS

(Test de Pensamiento Creativo de Torrance para valorar la creatividad, 1974)

## JUEGO 1

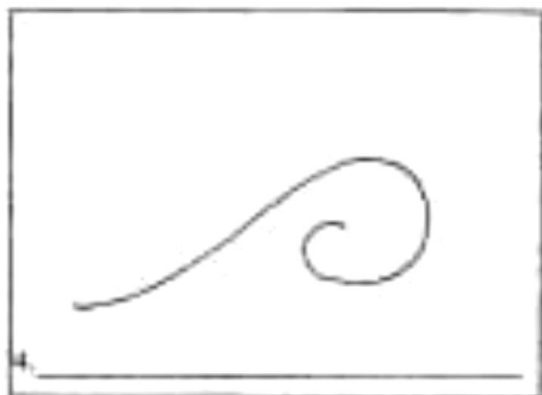
### COMPONEMOS UN DIBUJO

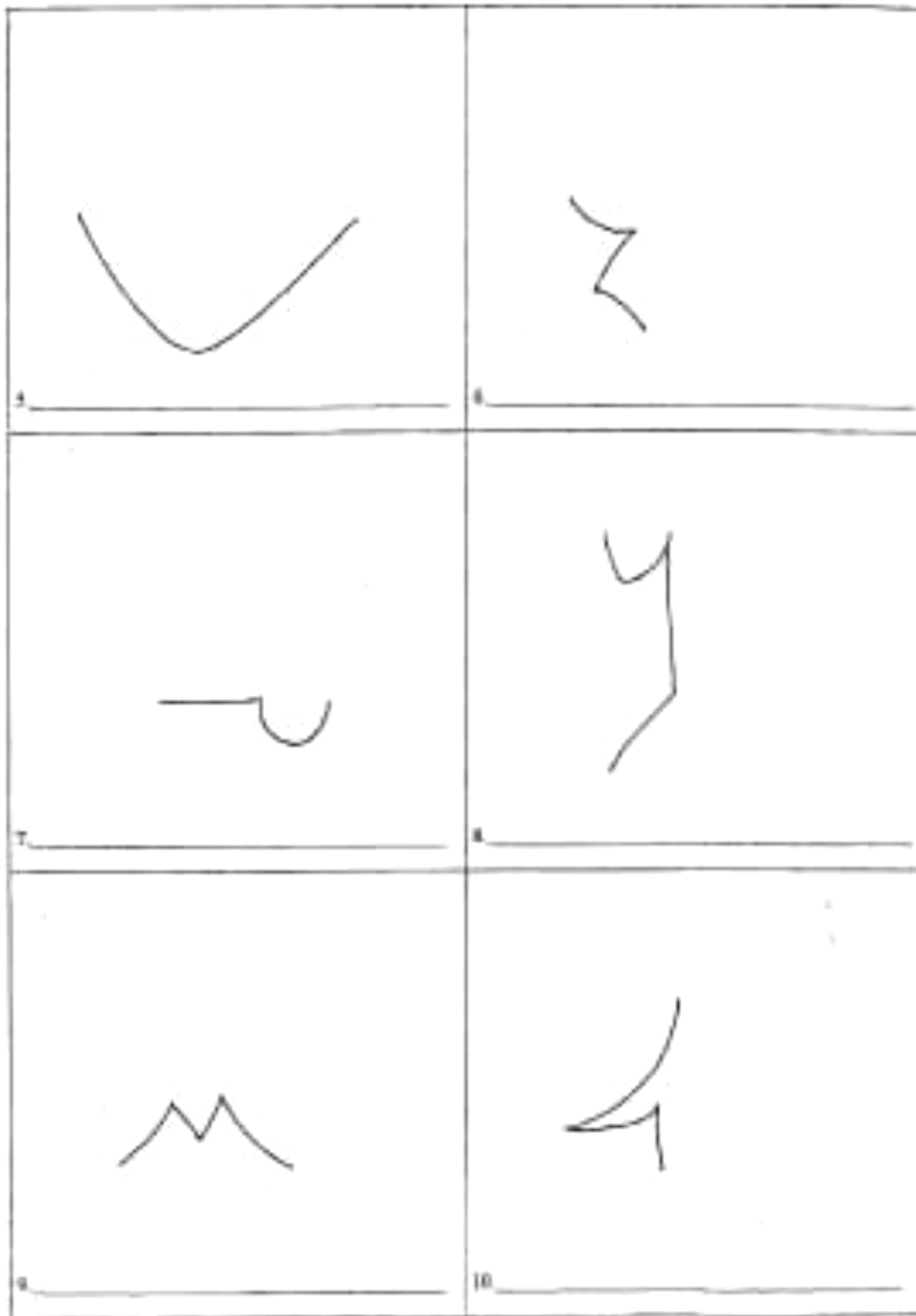
“Echa un vistazo a esta hoja verde. Considere un dibujo o algo que podrías dibujar con esta hoja de papel como componente. Considere lo que te gustaría sacar, y tendrás un buen comienzo. Coloque el papel verde en esta hoja en la zona donde quieras dibujar tu dibujo. Ahora, utilizando tu lápiz, añada todo lo que necesitas para hacer un buen dibujo. Haz un dibujo que nadie más ha pensado nunca. Para contar una historia verdadera, añada muchas ideas. Por último, dé a tu dibujo un nombre que refleje exactamente tu historia”.

## JUEGO 2

### ACABAMOS UN DIBUJO

“Empezamos a dibujar las pequeñas cuadradas, pero aún no las hemos completado. ¡Serás el que los cierre por añadirlo a ellos! Es libre de utilizar cualquier objeto, imagen u otro medio, pero cada dibujo debe contar una historia. Ten en cuenta que las líneas que ya has dibujado serán la parte más crucial de tu dibujo. Hazlo interesante añadiendo muchas ideas. A continuación, el dibujo debe recibir un nombre. Intenta sacar ideas nuevas que nadie ha pensado antes”.

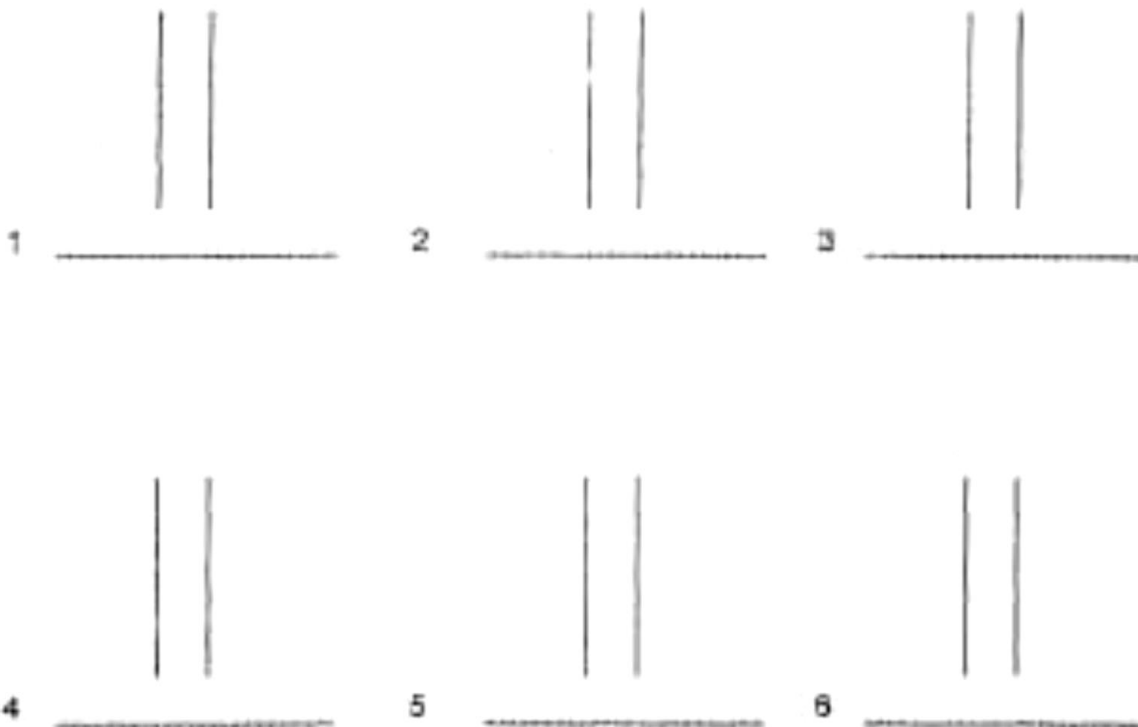




## JUEGO 3

### LAS LÍNEAS

“Veamos cuántos dibujos puedes crear con solo dos líneas. Puede añadir lo que quieras a esas líneas con tu lápiz, ya sea por debajo, por encima o por dentro. Sin embargo, estas dos líneas deben ser la parte más importante de su dibujo. Haz dibujos interesantes que cuenten una historia. Tenga en cuenta el hecho de que sus dibujos no son todos iguales. Recuerde dar a cada dibujo un nombre después de eso”.



## ANEXO A: Datos

## PRE TEST REPRESENTATIVA - Lista de cotejo

| N° | ALUMNOS  | ITEMS                     |    |   |    |  |    |   |    |  |    |  |    |  |    |  |    |                                     |    |  |    |   |    |   |    |   |
|----|----------|---------------------------|----|---|----|--|----|---|----|--|----|--|----|--|----|--|----|-------------------------------------|----|--|----|---|----|---|----|---|
|    |          | Realiza trazos continuos. |    | Representa diversas imágenes en los círculos. |    | Utiliza todos los círculos para crear sus imágenes |    | Manifiesta diferentes ideas de lo que ha creado |    | Utiliza más de 2 círculos para realizar sus representaciones |    | Realiza diferentes trazos.(rectos, oblicuos) |    | Utiliza los espacios del círculo, dentro o fuera para crear sus imágenes |    | Organiza la secuencia de imágenes según su criterio. |    | Los trazos utilizados son variados. |    | Combina símbolos convencionales y no convencionales en los círculos (números, letras, formas). |    | Utiliza diversos materiales para hacer sus producciones |    | Completa dibujos a partir de unos trazos, luego le pone nombre. |    |   |
|    |          | SI                        | NO | SI  | NO | SI   | NO | SI  | NO | SI   | NO | SI   | NO | SI   | NO | SI   | NO | SI                                  | NO | SI   | NO | SI  | NO | SI  | NO |   |
| 1  | JESIAH   | x                         |    |   | x  | x  |    | x   |    | x  |    | x  |    | x  | x  | x  |    | x                                   |    |  | x  |   |    | x   | x  |   |
| 2  | ALEXIS   |                           | x  |   | x  | x  |    |   | x  | x  |    |  | x  |  | x  |  | x  | x                                   | x  |  |    |   | x  |   | x  |   |
| 3  | NORA     |                           | x  |   | x  |  | x  |   | x  |  | x  |  | x  |  |    | x  |    | x                                   |    | x  |    | x   |    |   | x  |   |
| 4  | SANTIAGO |                           | x  |   | x  |  | x  |   | x  | x  |    |  | x  |  | x  |  | x  |                                     | x  |  | x  |   | x  |   | x  |   |
| 5  | YAHANI   |                           | x  |   | x  |  | x  |   | x  | x  |    |  | x  |  | x  |  |    | x                                   |    | x  |    |   | x  |   | x  |   |
| 6  | SANDRA   |                           | x  |   | x  |  | x  |   | x  |  | x  |  | x  |  | x  |  | x  | x                                   |    |  | x  |   | x  |   | x  |   |
| 7  | SAMI     |                           | x  | x   |    |  | x  | x   |    |  | x  | x  |    |  | x  | x  |    |                                     | x  | x  |    |   | x  |   | x  |   |
| 8  | DAVID    |                           | x  | x   |    |  |    |   | x  |  | x  |  |    | x  |    |  | x  | x                                   |    |  |    | x   |    | x   |    | x |
| 9  | RUTH     |                           | x  |   | x  |  | x  |   | x  | x  |    |  | x  | x  |    |  | x  |                                     | x  |  |    | x   |    | x   |    | x |
| 10 | DOMINICK |                           | x  |   | x  |  | x  |   | x  |  | x  |  |    | x  |    | x  |    | x                                   |    |  | x  |   | x  |   | x  |   |
| 11 | JHAMIR   | x                         |    | x   |    |  | x  |   | x  |  | x  | x  |    |  | x  | x  |    |                                     | x  |  |    | x   |    | x   |    | x |
| 12 | FAVIO    |                           | x  |   | x  |  | x  |   | x  |  | x  |  |    | x  | x  |  |    | x                                   |    |  | x  |   |    | x   |    | x |
| 13 | KASU     |                           | x  |   | x  |  | x  |   | x  | x  |    |  |    | x  |    | x  |    |                                     | x  |  |    | x   |    | x   |    | x |



## PRE TEST VERBAL - Lista de cotejo

| N° | ALUMNOS  | ITEMS  |    |   |    |   |    |   |    |  |    |   |    |  |    |   |    |  |    |                                     |    |  |    |   |    |
|----|----------|--|----|---|----|---|----|---|----|--|----|---|----|--|----|---|----|--|----|-------------------------------------|----|--|----|---|----|
|    |          | Expresa diferentes ideas para realizar una pregunta. |    | Da diferentes entonaciones al narrar un acontecimiento. |    | Brinda diferente opciones para realizar sus representaciones. |    | Da significado a las imágenes que se le presentan en una secuencia. |    | Describe un objeto dándole una utilidad. |    | Da otra representación a una imagen (por ejemplo si cada conejo se convierte en |    | Se adapta con facilidad a situaciones imprevistas. |    | Sus ideas son organizadas y tienen una estructura lógica. |    | Disfruta al crear algo nuevo manifestándolo a través de sus emociones. |    | Expresa sin temor lo que ha creado. |    | Da posibilidad de creaciones con material recuperable. |    | Aporta ideas para solucionar algún conflicto. |    |
|    |          | SI   | NO | SI  | NO | SI  | NO | SI  | NO | SI                                       | NO | SI  | NO | SI   | NO | SI  | NO | SI   | NO | SI                                  | NO | SI   | NO | SI  | NO |
| 1  | JESIAH   | X  |    |   | X  | X   |    | X   |    | X  |    |   | X  |  | x  |   | x  |  | X  |                                     | X  |  |    | x   | x  |
| 2  | ALEXIS   |  | X  |   | X  |   | X  | X   |    | X  |    | X   |    |  | x  |   | x  |  | X  |                                     |    | x  |    |   | x  |
| 3  | NORA     |  | X  |   | X  | X   |    |   | X  |  | X  | X   |    | X  |    |   | X  |  | x  |                                     | X  | x  |    |   | x  |
| 4  | SANTIAGO |  | X  | X   |    |   | X  | X   |    | X  |    | X   |    | X  |    | X   |    | X  |    | X                                   | x  |  |    |   | x  |
| 5  | YAHANI   |  | X  | X   |    | X   |    | X   |    |  | x  |   | X  | X  |    |   | X  |  | X  |                                     | X  |  | x  | x   |    |
| 6  | SANDRA   | X  |    |   | X  |   | X  |   | X  |  | X  |   |    | x  |    | X   | X  |  | X  |                                     |    | x  |    |   | x  |
| 7  | SAMI     | X  |    |   | X  |   | X  |   | X  | X  |    | X   |    |  | x  | X   |    | X  |    |                                     | X  |  | x  |   | x  |
| 8  | DAVID    |  | X  |   | X  |   | X  |   | X  |  | X  |   | X  |  | X  |   | X  |  | X  |                                     | X  |  | x  |   | x  |
| 9  | RUTH     |  | X  |   | X  | X   |    |   | X  |  | X  |   | X  |  | X  | X   |    |  |    | X                                   |    | x  |    |   | x  |
| 10 | DOMINICK |  | X  |   | X  |   | X  |   | X  |  | X  |   | X  |  |    | X   |    | X  |    | X                                   |    | x  | x  |   |    |
| 11 | JHAMIR   |  | X  |   | X  |   | x  | X   |    | X  |    | X   |    |  | X  |   |    |  | X  | X                                   |    |  | x  |   | x  |
| 12 | FAVIO    |  | X  |   | X  |   | x  |   | X  | X  |    | X   |    |  | X  |   | X  |  | X  |                                     | x  | x  |    |   | x  |
| 13 | KASU     | X  |    | X   |    |   | X  |   | X  |  | X  |   | X  |  |    | X   |    | X  |    | X                                   |    | x  |    |   | x  |
| 14 | ANGIE    |  | X  |   | X  |   | X  |   | X  | X  |    |   | X  |  | x  |   | X  | X  |    |                                     | X  |  | x  |   | x  |

**ANEXO B: Sesión de aprendizaje**  
**PROYECTO DE INVESTIGACIÓN N°1**  
**“MI FAMILIA ME CUIDA Y ME PROTEGE”**

1. **JUSTIFICACIÓN:** A través de esta actividad los niños y niñas sientan que son parte importante para su familia y que deben recibir el amor, protección y cuidado

2. **PERIODO DE EJECUCIÓN:**

Del 27 de mayo al 7 de junio




3. **PRE- PLANIFICACIÓN DOCENTE**



| ¿QUÉ LOGRARÁN MIS NIÑOS Y NIÑAS?  | ¿QUÉ HARE?  | ¿QUÉ NECESITARÉ?  |
|---|---|---|
| -Valorar a cada integrante de su familia<br>-Conocer el trabajo que realiza cada miembro de su familia y las dramaticen.<br>-Conocer las partes de su casa y elaborar con material reciclado su casa. | -Traerán fotos de su familia<br>-Elaboran sus casas con material reciclado y con material de los sectores.<br>-Elaborar un álbum familiar con ayuda de sus padres.<br>-Elaborar su árbol genealógico con ayuda de sus padres. | -Láminas<br>-Fotos<br>-Siluetas<br>-Sectores del aula<br>-Cartón<br>-Cajas<br>-Goma, témperas, pinceles<br>-Material del minedu |

|   |  |  |
|---|--|--|
| <p>-Conocer que hay otras personas que forman parte de su familia y que las representen a través del juego.</p> <p>-Representan a través del juego las responsabilidades que tienen cada miembro de su familia en el hogar.</p> |  |  |
|---|--|--|

#### 4. PLANIFICACIÓN CON LOS NIÑOS Y NIÑAS

| <p>¿QUÉ HAREMOS...?</p>    | <p>¿CÓMO LO HAREMOS?</p>   | <p>¿QUÉ NECESITAMOS?</p>    |
|---|--|--|
| <ul style="list-style-type: none"> <li>- Dibujar a la familia</li> <li>- Dramatizar a la familia</li> <li>- Elaborar una casa con material recuperable.</li> <li>- Averiguar en qué trabaja la familia</li> <li>- Jugar a lo que hace nuestra familia en el hogar.</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>-Dibujando</li> <li>-Traer fotos de la familia</li> <li>-Conocer a la familia de nuestros compañeros a través de las fotos</li> <li>-Hacer un álbum familiar</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>-Plumones</li> <li>-Papeles</li> <li>-Crayolas, témperas</li> <li>-Figuras</li> <li>-Fotos</li> <li>-Juegos del aula</li> </ul> |

|  |                            |  |
|--|----------------------------|--|
|  | -Armar una casa con cajas. |  |
|--|----------------------------|--|

### 5. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJES:

| ÁREA | COMPETENCIA                                | CAPACIDADES   | DESEMPEÑOS   | EVALUAC.            |
|------|--|---|--|---------------------|
| P.S  | CONSTRUYE SU IDENTIDAD                     | <ul style="list-style-type: none"> <li>• SE VALORA A SÍ MISMO</li> <li>• AUTORREGULA SUS EMOCIONES</li> </ul>                                     | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Se reconoce como miembro de su familia.</li> <li>• Identifica a los integrantes de su familia.</li> <li>• Toma iniciativa para realizar actividades cotidianas</li> </ul> | GUÍA DE OBSERVACIÓN |
| C    | SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA | <ul style="list-style-type: none"> <li>• OBTIENE INFORMACIÓN DEL TEXTO ORAL</li> <li>• INFIERE E INTERPRETA INFORMACIÓN DEL TEXTO ORAL</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Explora sus necesidades, intereses y da cuenta de algunas experiencias al interactuar con</li> </ul>  |                     |

|  |  |   |   |                            |
|--|--|---|---|----------------------------|
|  |  |   | <p>personas de su entorno familiar.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Comenta lo que le gusta o disgusta de personas, hechos o situaciones de la vida cotidiana</li> </ul>   |                            |
|  | <p>CREA PROYECTOS DESDE LOS LENGUAJES DEL ARTE</p> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• EXPLORA Y EXPERIMENTA LOS LENGUAJES DEL ARTE.</li> <li>• APLICA PROCESOS CREATIVOS</li> <li>• SOCIALIZA SUS PROCESOS Y PROYECTOS.</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Explora por iniciativa propia diversos materiales de acuerdo a sus necesidades e intereses. Descubre las posibilidades expresivas de sus movimientos y de los materiales con los que trabaja.</li> <li>• Representa sus ideas acerca de</li> </ul> | <p>GUÍA DE OBSERVACIÓN</p> |

|   |   |  |  |                            |
|---|---|--|--|----------------------------|
|   |   |  | <p>sus vivencias personales usando diferentes lenguajes artísticos.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Muestra y comenta de forma espontánea, a compañeros y adultos de su entorno, lo que ha realizado al jugar y crear proyectos a través de los lenguajes artísticos</li> </ul> |                            |
| M | <p>RESUELVE PROBLEMAS DE FORMA, MOVIMIENTO Y LOCALIZACIÓN</p> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• USA ESTRATEGIAS Y PROCEDIMIENTOS PARA ORIENTARSE EN EL ESPACIO</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Prueba diferentes formas de resolver una determinada situación relacionada con la ubicación, desplazamiento en</li> </ul>   | <p>GUÍA DE OBSERVACIÓN</p> |

|       |  |   |   |
|-------|--|---|---|
|       |  |   | el espacio y la construcción de objetos con material concreto.  |
| C y T | INDAGA MEDIANTE MÉTODOS CIENTÍFICOS PARA CONSTRUIR SUS CONOCIMIENTOS | <ul style="list-style-type: none"> <li>• PROBLEMATIZA SITUACIONES PARA HACER INDAGACIONES.</li> <li>• DISEÑA ESTRATEGIAS PARA HACER INDAGACIÓN</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Propone acciones y el uso de materiales e instrumentos para buscar información de objetos o hechos de su interés que le genera interrogantes.</li> </ul> |

## 6. CONTENIDO TRANSVERSAL:

Orientación al bien común

Búsqueda de la excelencia

## 7. ORGANIZACIÓN SECUENCIAL DE LAS ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE:

Act.1: Planificamos nuestro proyecto (27 de mayo)

Act.2: ¿Dónde vivo? Mi casa (28 de mayo)

Act.3: ¿Con quién vivo? Mi familia (29 de mayo)

Act.4: ¿Cómo es mi familia? (30 de mayo)

Act.5: ¿Qué espacios comparto con mi familia? (31 de mayo)

Act.6: Responsabilidades que compartimos en casa (3 de junio)

Act.7: ¿En qué trabaja mi familia? (4 de junio)

Act.8: Otras personas que forman parte de mi familia (5 de junio)

Act.9: Los abuelitos (6 de junio)

Act.10: Elaboramos nuestra banderita del Perú (7 de junio)

#### 8. IDENTIFICACIÓN DE RECURSOS Y MATERIALES:

| N°<br>ACTIV. | SECTORES DEL AULA   | COMUNIDAD                | RECURSOS   |
|--------------|---|--------------------------|--|
| 1            | Planificamos  | Niños y niñas<br>Docente | Cuadro de planificación  |
| 2            | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Construcción</li> <li>- Biblioteca</li> <li>- Hogar</li> <li>- Arte</li> </ul> | Niños y niñas            | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Bloques, poliedros</li> <li>- Revistas, cuento</li> <li>- Cocina, cama, muñecos, etc.</li> <li>- Papeles, témpera, pinceles.</li> </ul> |
| 3            | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Biblioteca</li> <li>- Hogar</li> </ul>   | Niños y niñas            | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Siluetas</li> </ul>   |



|   |  |               |   |
|---|--|---------------|---|
|   | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Arte</li> </ul>   |               | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Muñecos, cama, cocina, ropa.</li> <li>- Papeles, goma, crayolas</li> </ul>   |
| 4 | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Hogar</li> <li>- Arte</li> </ul>  | Niños y niñas | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Cocina, cama, muñecos</li> <li>- Papeles, plastilina, plumones</li> </ul>  |
| 5 | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Hogar</li> <li>- Construcción</li> <li>- Juegos tranquilos</li> <li>- Biblioteca</li> </ul> | Niños y niñas | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Cocina, cama, utensilios, mesas</li> <li>- Bloques, poliedros</li> <li>- Rompecabezas</li> <li>- Cuento, revistas</li> </ul> |
| 6 | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Hogar</li> <li>- Construcción</li> <li>- Juegos tranquilos</li> <li>- Biblioteca</li> </ul> | Niños y niñas | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Cocina, escoba, recogedor, mesa</li> <li>- Bloques, poliedros</li> <li>- Rompecabezas</li> <li>- Cuento, revistas</li> </ul> |
| 7 | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Construcción</li> <li>- Hogar</li> <li>- Biblioteca</li> </ul>                              | Niños y niñas | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Bloques, poliedros</li> <li>- Cocina, cama, etc</li> <li>- Álbum de trabajos</li> </ul>                                      |

|    |  |               |  |
|----|--|---------------|--|
| 8  | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Biblioteca</li> <li>- Hogar</li> <li>- Arte</li> <li>- Juegos tranquilos</li> </ul> | Niños y niñas | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Álbum de fotos familiares</li> <li>- Cocina, cama, mesa</li> <li>- Pincel, plumones, crayolas</li> <li>- Rompecabezas</li> </ul>                                  |
| 9  | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Biblioteca</li> <li>- Arte</li> </ul>   | Niños y niñas | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Cuentos</li> <li>- Álbum de fotos</li> <li>- Papeles, plumones</li> </ul>   |
| 10 | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Arte</li> <li>- Biblioteca</li> <li>- Hogar</li> <li>- Construcción</li> </ul>      | Niños y niñas | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Brocheta, papeles de colores, goma</li> <li>- Libros, figuras <ul style="list-style-type: none"> <li>- Telas</li> </ul> </li> <li>- Poliedros, bloques</li> </ul> |

## 9. REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS:

- Castañeda Ysabel “Unidad de Aprendizaje II- Mi familia – Aulas 3 años de Inicial” Edit. Navarrete. Perú. 2015.
- Ministerio de Educación “Currículo Nacional Básica Regular” Primera edición. Perú. 2016
- Ramos María “Guía de Orientación para desarrollar Proyectos de Aprendizajes en Educación Inicial”. Ministerio de Educación. Edit. Bruño. Perú. 2019.

## ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N°2

1. **NOMBRE:** ¿Dónde vivo? Mi casa

2. **DATOS GENERALES:**

2.1 **Docente:** Ruiz Algarate Evelyn

2.2 **Edad:** 4 años

2.3 **Propósito:** Qué los niños y niñas comuniquen como es su casa, que hay en los alrededores y dentro de ella, comentan con quienes vive y representan libremente con diversos materiales su casa.

3. **ANTES DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE:**

|  |  |
|--|--|
| ¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje? | ¿Qué recursos o materiales se usará en esta actividad de aprendizaje?                  |
| -Implementar los sectores con el material necesario          | Sectores, bloque, poliedros, cama, muñecos, papeles, cartones, cajas, témpera, pincel. |

4. **APRENDIZAJES ESPERADOS:**

| ÁREA     | COMPETENCIA  | CAPACIDADES   | DESEMPEÑOS  | EVIDENCIAS                                     | INST. EVAL |
|----------|--|---|---|--|------------|
| <b>C</b> | <b>Crea proyectos desde los lenguajes artísticos</b> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Explora y experimenta los lenguajes del arte.</li> <li>• Aplica procesos creativos.</li> </ul> | Representa sus ideas acerca de sus vivencias personales | Crean sus casas con material reciclado (cajas) | G.O        |

|  |  |                                       |   |  |  |
|--|--|---------------------------------------|---|--|--|
|  |  | • Socializa sus procesos y proyectos. | usando diferentes lenguajes artísticos. |  |  |
|--|--|---------------------------------------|---|--|--|

### 5. SECUENCIA DIDÁCTICA:

| ACTIVIDADES/<br>MOMENTOS | ESTRATEGIAS  | RECURSOS Y<br>MATERIALES | SECTORES   |   |   |   |   |    |
|--------------------------|--|--------------------------|------------|---|---|---|---|----|
|                          |  |                          | NIÑOS (AS) | A | B | C | H | JT |
| INICIO                   | <p>SITUACIÓN PROVOCADORA:</p> <p>-Invitamos a los niños y niñas que se ubiquen en semicírculo</p> <p>-Nos aseguramos de que todos estén atentos y cómodos para contarles un cuento: “El palacio encantado”</p> <p>-Luego de terminar con la lectura del cuento, abrimos un espacio para que los niños y niñas compartan sus impresiones sobre el cuento.</p> <p>- Preguntamos: ¿Dónde viven? ¿Cómo es su casa? ¿Quiénes viven ahí? ¿Todas las casas son iguales?</p> | Dialogo                  | 1. Jesiah  |   |   |   | X |    |
|                          |  |                          | 2. Alexis  | X |   |   |   |    |
|                          |  |                          | 3. Nora    |   | X |   |   |    |

|            |   |   |                    |   |   |   |   |  |
|------------|---|---|--------------------|---|---|---|---|--|
|            | <p>¿Qué habrá dentro de las casas? ¿Por dónde queda sus casas?</p> <p>Les proponemos colocar fuera del aula comentarios de su casa cómo: “ Para mí, mi casita es ...”</p>   |   |                    |   |   |   |   |  |
| DESARROLLO | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Posteriormente invitamos a los niños y niñas a jugar y elegir los sectores.</li> <li>- Sector hogar: cocina, cama, muñecos, mesas, utensilios</li> <li>- Sector de construcción: Bloques, poliedros.</li> <li>- Sector biblioteca: Revistas o fotos de casa</li> <li>- Sector de arte: Témperas, pinceles, conos de papel higiénico, cartón, cajas de medicina, goma.</li> <li>- La docente observa cuidadosamente el accionar de los niños y niñas cuando ellos se encuentran jugando en los sectores siempre con la idea de la actividad realizada.</li> </ul> | Sectores<br>Revistas<br>Fotos<br>Cocina, cama,<br>muñecos<br>Caja de<br>medicina<br>Témpera<br>Pincel | 4. Santiago        |   |   | X |   |  |
|            |   |   | 5. Yahani          |   | X |   |   |  |
|            |   |   | 6. Sandra          | X |   |   |   |  |
|            |   |   | 7. Sami            | X |   |   |   |  |
|            |   |   | 8. David           |   |   | X |   |  |
|            |   |   | 9. Ruth            |   |   |   | X |  |
|            |   |   | 10. Domini<br>nick |   |   | X |   |  |

|        |   |   |            |   |  |   |   |  |
|--------|---|---|------------|---|--|---|---|--|
|        | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Iremos registrando lo que los niños y niñas van jugando, anotando en la ficha de campo.</li> <li>- En caso de que el niño o niña quisiera la participación de la docente en sus juegos, ella podrá intervenir.</li> </ul>  |   |            |   |  |   |   |  |
| CIERRE | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Luego la docente invita a los niños y niñas ubicarse en semicírculo, preguntamos: ¿A qué han jugado en los sectores? ¿Qué materiales han usado? ¿Qué hicieron? ¿Qué hay dentro de su casa? ¿Qué lugares encuentran cerca de su casa? ¿Hay mercado? ¿Hay tiendas? ¿Cómo serán las casas?</li> <li>- Recibimos sus respuestas, anotándolas en la pizarra.</li> <li>- Presentamos algunos materiales como cajas de medicina, conos de papel higiénico y proponemos a los niños y niñas que les gustaría hacer con ellos.</li> </ul> | "Papel de colores<br>Goma<br>Baja lenguas | 11. Jhamir |   |  |   | X |  |
|        |   |   | 12. Favio  | X |  |   |   |  |
|        |   |   | 13. Kasu   |   |  | X |   |  |
|        |   |   | 14. Angie  | X |  |   |   |  |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|--|--|--|--|--|--|--|--|--|
|  | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Los niños y niñas deciden hacer sus casas, las arman y luego las pintan con témpera.</li> <li>- Terminada la actividad presentan sus casas y comentan como lo hicieron a sus compañeros.</li> <li>- Dialogamos: ¿Qué hicieron? ¿Cómo se sintieron? ¿Qué dificultades tuvieron? ¿Les agrado la actividad?</li> </ul> |  |  |  |  |  |  |  |
|--|--|--|--|--|--|--|--|--|

**LEYENDA:**

**A: ARTE B: BIBLIOTECA C: CONSTRUCCIÓN H: HOGAR JT: JUEGOS TRANQUILOS**

## FICHA DE CAMPO

FECHA: 28 de mayo del 2019

| NIÑO/A      | SECTOR |   |   |   |    | OBSERVACIÓN |
|-------------|--------|---|---|---|----|-------------|
|             | A      | B | C | H | JT |             |
| 1. Jesiah   |        |   |   | X |    |             |
| 2. Alexis   | X      |   |   |   |    |             |
| 3. Nora     |        | X |   |   |    |             |
| 4. Santiago |        |   | X |   |    |             |
| 5. Yahani   |        | X |   |   |    |             |
| 6. Sandra   | X      |   |   |   |    |             |
| 7. Sami     | X      |   |   |   |    |             |
| 8. David    |        |   | X |   |    |             |
| 9. Ruth     |        |   |   | X |    |             |
| 10 Dominick |        |   | X |   |    |             |



|           |   |  |   |   |  |  |
|-----------|---|--|---|---|--|--|
| 11 Jhamir |   |  |   | X |  |  |
| 12 Favio  | X |  |   |   |  |  |
| 13 Kazu   |   |  | X |   |  |  |
| 14 Angie  | X |  |   |   |  |  |

**LEYENDA: SECTORES**

|                |                      |                     |                 |                             |
|----------------|----------------------|---------------------|-----------------|-----------------------------|
| <b>ARTE: A</b> | <b>BIBLIOTECA: B</b> | <b>CONSTRUC.: C</b> | <b>HOGAR: H</b> | <b>JUEGOS TRANQUILOS: J</b> |
|----------------|----------------------|---------------------|-----------------|-----------------------------|

**Instrumento de Evaluación: Guía de observación**

| Niños/niñas | Desempeños  |    |    |   |   |    |    |   |
|-------------|---|----|----|---|---|----|----|---|
|             | Comunicación  |    |    |   |   |    |    |   |
|             | Representa sus ideas acerca de sus vivencias personales usando diferentes lenguajes artísticos. |    |    |   |   |    |    |   |
|             | S   | AV | PV | N | S | AV | PV | N |
| 1. Jesiah   | X   |    |    |   |   |    |    |   |
| 2. Alexis   |   | X  |    |   |   |    |    |   |
| 3. Nora     |   | X  |    |   |   |    |    |   |
| 4. Santiago | X   |    |    |   |   |    |    |   |
| 5. Yahani   | x   |    |    |   |   |    |    |   |

|              |          |          |  |  |  |  |  |  |
|--------------|----------|----------|--|--|--|--|--|--|
| 6. Sandra    |          | <b>x</b> |  |  |  |  |  |  |
| 7. Sami      | <b>x</b> |          |  |  |  |  |  |  |
| 8. David     |          | <b>x</b> |  |  |  |  |  |  |
| 9. Ruth      |          | <b>x</b> |  |  |  |  |  |  |
| 10. Dominick |          | <b>x</b> |  |  |  |  |  |  |
| 11. Jhamir   | <b>x</b> |          |  |  |  |  |  |  |
| 12. Favio    |          | <b>x</b> |  |  |  |  |  |  |
| 13. Kasu     |          | <b>x</b> |  |  |  |  |  |  |
| 14. Angie    | <b>x</b> |          |  |  |  |  |  |  |

### ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N°3

1. **NOMBRE:** ¿Con quién vivo? Mi familia
2. **DATOS GENERALES:**
3. **Docente:** Ruiz Algarate Evelyn
4. **Edad:** 4 años
5. **Propósito:** Qué los niños y niñas sientan que son parte importante en su familia y que reconozcan cada integrante de su familia.

#### 6. ANTES DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE:

|  |  |
|--|--|
| ¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje? | ¿Qué recursos o materiales se usará en esta actividad de aprendizaje?  |
| -Implementar en los sectores el material necesario           | Sectores, cuento, siluetas, muñecos, cama, cocina, ropa de mamá, de papá , de bebés, zapatos, plastilina, témperas, papeles, plumones. |

#### 7. APRENDIZAJES ESPERADOS:

| ÁREA | COMPETENCIA | CAPACIDADES | DESEMPEÑOS | EVIDENCIAS | INST. EVAL |
|------|-------------|-------------|------------|------------|------------|
|------|-------------|-------------|------------|------------|------------|

|            |  |  |   |   |     |
|------------|--|--|---|---|-----|
| <b>C</b>   | SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Obtiene información del texto oral</li> <li>• Infiere e interpreta información del texto oral.</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Expresa sus necesidades, intereses y da cuenta de algunas experiencias al interactuar con personas de su entorno familiar</li> </ul> | Elaboran un álbum familiar y árbol genealógico. | G.O |
| <b>P.S</b> | CONSTRUYE SU IDENTIDAD                     | <ul style="list-style-type: none"> <li>• SE VALORA A SÍ MISMO</li> <li>• AUTORREGULA SUS EMOCIONES</li> </ul>                                      | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Identifica a los integrantes de su familia</li> </ul>  |   |     |

### 8. SECUENCIA DIDÁCTICA:

| ACTIVIDADES/<br>MOMENTOS | ESTRATEGIAS | RECURSOS Y<br>MATERIALES | SECTORES   |   |   |   |   |    |
|--------------------------|-------------|--------------------------|------------|---|---|---|---|----|
|                          |             |                          | NIÑOS (AS) | A | B | C | H | JT |
|                          |             |                          |            |   |   |   |   |    |

|            |  |   |             |   |   |   |   |  |
|------------|--|---|-------------|---|---|---|---|--|
| INICIO     | <p>SITUACIÓN PROVOCADORA:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Al iniciar la sesión invitamos a los niños y niñas a sentarse en semicírculo, siempre recordando nuestras normas de aula.</li> <li>- Indicamos que cada uno irá a jugar al sector que deseen y terminada la hora del juego nos reunimos y dialogamos sobre lo que jugaron</li> </ul>  | Dialogo   | 1. Jesiah   |   |   |   | X |  |
| DESARROLLO | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Cada niño y niña elige el sector donde jugaran</li> <li>- En cada sector habrá materiales que sea de curiosidad para la atención de los niños y niñas.</li> <li>- Sector biblioteca: Cuento, siluetas de la familia.</li> <li>- Sector hogar: Muñecos, cama, cocina, ropa de mamá, ropa de papá, de bebes, zapatos.</li> <li>- Sector arte: Plastilina, témperas, papeles, plumones.</li> </ul> | Sectores<br>Muñecos,<br>cama, cocina,<br>ropa de mamá,<br>ropa de papá,<br>de bebes | 4. Santiago |   |   | X |   |  |
|            |  |   | 5. Yahani   |   | X |   |   |  |
|            |  |   | 6. Sandra   | X |   |   |   |  |
|            |  |   | 7. Sami     | X |   |   |   |  |
|            |  |   | 8. David    |   |   | X |   |  |
|            |  |   | 9. Ruth     |   |   |   | X |  |

|        |  |  |                  |   |  |   |   |  |
|--------|--|--|------------------|---|--|---|---|--|
|        | <ul style="list-style-type: none"> <li>- La docente supervisa el juego de un lugar estratégico donde no sea muy intimidante para los niños y niñas</li> <li>- La actividad que realiza cada niño y niña se irá registrando en la ficha de campo.</li> <li>- Si los niños y niñas decidieran la participación de la docente en el juego, puede hacerlo.</li> <li>- Terminado el tiempo del juego, la docente invita a los niños y niñas ubicarse en semicírculo, todos con el material que han realizado en los sectores, explicando el juego que realizaron</li> </ul> |  | 10. Domi<br>nick |   |  | X |   |  |
| CIERRE | <ul style="list-style-type: none"> <li>- En la asamblea los niños y niñas expresan lo que han realizado en sus juegos y las cosas que encontraron.</li> <li>- Preguntamos: ¿Qué hemos encontrado en el sector de biblioteca? ¿De quienes serán las siluetas? ¿En el sector hogar que encontraron? ¿de quién serán las prendas de vestir? ¿quiénes dibujaron o pintaron? ¿A quienes dibujaron?</li> </ul>   |  | 11. Jhamir       |   |  |   | X |  |
|        |  |  | 12. Favio        | X |  |   |   |  |
|        |  |  | 13. Kasu         |   |  | X |   |  |
|        |  |  | 14. Angie        | X |  |   |   |  |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|--|--|--|--|--|--|--|--|--|
|  | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Los niños y niñas dan sus respuestas.</li> <li>- La docente refuerza la actividad de hoy,</li> <li>- Dibujan a su familia y exponen sus trabajos a sus compañeros.</li> <li>- Presentan su álbum familiar a sus compañeros y mencionan a cada miembro de su familia.</li> </ul> |  |  |  |  |  |  |  |
|--|--|--|--|--|--|--|--|--|

**LEYENDA:**

**A: ARTE B: BIBLIOTECA C: CONSTRUCCIÓN H: HOGAR JT: JUEGOS TRANQUILOS**

**FICHA DE CAMPO**

**FECHA: 29 de mayo de 2019**

| NIÑO/A    | SECTOR |   |   |   |    | OBSERVACIÓN |
|-----------|--------|---|---|---|----|-------------|
|           | A      | B | C | H | JT |             |
| 1. Jesiah |        |   |   | X |    |             |
| 2. Alexis | X      |   |   |   |    |             |

|                  |   |   |   |   |  |  |
|------------------|---|---|---|---|--|--|
| 3. Nora          |   | X |   |   |  |  |
| 4. Santiago      |   |   | X |   |  | <b>Santiago estuvo visitando los sectores y se decidió por estar en el sector de construcción, no quiso participar con sus compañeros en los otros sectores.</b> |
| 5. Yahani        |   | X |   |   |  |  |
| 6. Sandra        | X |   |   |   |  |  |
| 7. Sami          | X |   |   |   |  |  |
| 8. David         |   |   | X |   |  | <b>David decidió participar en el sector de construcción junto a Santiago</b>  |
| 9. Ruth          |   |   |   | X |  |  |
| 10. Domini<br>ck |   |   | X |   |  | <b>Le costó elegir un sector donde jugar</b>   |
| 11. Jhamir       |   |   |   | X |  |  |
| 12. Favio        | X |   |   |   |  |  |
| 13. Kazu         |   | X |   |   |  |  |



|           |   |  |  |  |  |  |
|-----------|---|--|--|--|--|--|
| 14. Angie | X |  |  |  |  |  |
|-----------|---|--|--|--|--|--|

| LEYENDA: SECTORES |                      |                     |                 |                             |
|-------------------|----------------------|---------------------|-----------------|-----------------------------|
| ARTE: <b>A</b>    | BIBLIOTECA: <b>B</b> | CONSTRUC.: <b>C</b> | HOGAR: <b>H</b> | JUEGOS TRANQUILOS: <b>J</b> |

### Instrumento de Evaluación: Guía de observación

| Niños/niñas | Desempeños   |    |    |   |  |    |    |   |
|-------------|--|----|----|---|--|----|----|---|
|             | Comunicación   |    |    |   | Personal social                            |    |    |   |
|             | Expresa sus necesidades, intereses y da cuenta de algunas experiencias al interactuar con personas de su entorno familiar. |    |    |   | Identifica a los integrantes de su familia |    |    |   |
|             | S  | AV | PV | N | S  | AV | PV | N |
| 1. Jesiah   | X  |    |    |   | X  |    |    |   |
| 2. Alexis   |  | X  |    |   | X  |    |    |   |
| 3. Nora     |  | X  |    |   |  | X  |    |   |
| 4. Santiago | X  |    |    |   |  | X  |    |   |
| 5. Yahani   | x  |    |    |   | X  |    |    |   |
| 6. Sandra   |  | x  |    |   |  |    | X  |   |
| 7. Sami     | x  |    |    |   | X  |    |    |   |
| 8. David    |  | x  |    |   |  |    | X  |   |

|              |   |   |  |  |   |   |  |  |
|--------------|---|---|--|--|---|---|--|--|
| 9. Ruth      |   | x |  |  | X |   |  |  |
| 10. Dominick |   | x |  |  |   | X |  |  |
| 11. Jhamir   | x |   |  |  | X |   |  |  |
| 12. Favio    |   | x |  |  | X |   |  |  |
| 13. Kasu     |   | x |  |  |   | X |  |  |
| 14. Angie    | x |   |  |  | X |   |  |  |

### ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N°4

1. **NOMBRE: ¿CÓMO ES MI FAMILIA?**

2. **DATOS GENERALES:**

2.1 **Docente: Ruiz Algarate Evelyn**

2.2 **Edad: 4 años**

2.3 **Propósito:** Que los niños y niñas afirmen su identidad y se sientan parte de su familia.

3. **ANTES DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE:**

|  |   |
|--|---|
| ¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje? | ¿Qué recursos o materiales se usará en esta actividad de aprendizaje? |
| -Implementar los sectores de arte y hogar                    | Álbum de fotos, siluetas de la familia, ropa de adultos, zapatos,     |

4. **APRENDIZAJES ESPERADOS:**

| ÁREA | COMPETENCIA                                | CAPACIDADES   | DESEMPEÑOS  | EVIDENCIAS                                | INST. EVAL |
|------|--|---|---|---|------------|
| P.S  | CONTRUYE SU IDENTIDAD                      | -SE VALORA ASI MISMO<br>-AUTORREGULA SUS EMOCIONES  | Se reconoce como miembro de su familia.                                 | Collage de fotos<br>Dibujos de su familia | G.O        |
| C    | SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA | -OBTIENE INFORMACIÓN DEL TEXTO ORAL.<br>-INFIERE E INTERPRETA INFORMACIÓN DEL TEXTO ORAL. | Expresa sus necesidades, intereses y da cuenta de algunas experiencias. |   |            |

**5. SECUENCIA DIDÁCTICA:**

| ACTIVIDADES/<br>MOMENTOS | ESTRATEGIAS   | RECURSOS Y<br>MATERIALES                                | SECTORES    |   |   |   |   |    |
|--------------------------|---|---|-------------|---|---|---|---|----|
|                          |   |   | NIÑOS (AS)  | A | B | C | H | JT |
| INICIO                   | <p>SITUACIÓN PROVOCADORA:</p> <p>Les pedimos a los niños que se sienten en círculo.</p> <p>Dialogamos con los niños y niñas de la actividad anterior, preguntando: ¿Quién vive con ustedes? ¿En dónde viven? ¿Cómo es su familia?. Los niños y niñas nos dan sus respuestas y anotamos en la pizarra.</p> <p>Luego les indicamos que pueden pasar a elegir y jugar en el sector que deseen.</p> | dialogo   | 1. Jesiah   |   |   |   | X |    |
|                          |   |   | 2. Alexis   |   |   | X |   |    |
|                          |   |   | 3. Nora     |   |   |   | X |    |
| DESARROLLO               | <p>Algunos niños y niñas escogen el sector del hogar: en dónde habrá como material los utensilios de cocina, cama, ropa de adultos, zapatos, también habrá álbum de fotos de algunos de los niños o niñas.</p> <p>Sector de arte: se encontrará imágenes de siluetas de la familia, algunas con muchos integrantes y otras con pocas integrantes, habrá crayolas, papeles, goma,</p>            | Sectores<br>Ropa<br>Álbum de fotos<br>Papel<br>plumones | 4. Santiago |   | X |   |   |    |
|                          |   |   | 5. Yahani   |   | X |   |   |    |
|                          |   |   | 6. Sandra   |   | X |   |   |    |
|                          |   |   | 7. Sami     |   |   |   | X |    |

|        |   |          |              |  |   |   |   |  |
|--------|---|----------|--------------|--|---|---|---|--|
|        | <p>plastilina, para que ellos puedan decorarlo con el material que deseen.</p> <p>Los niños y niñas trabajan en todos los sectores pero se toma más relevancia al sector hogar y arte.</p> <p>La docente registra las actividades de cada uno de los niños en el cuaderno de campo</p>  | Crayolas | 8. David     |  |   |   | X |  |
|        |   |          | 9. Ruth      |  |   | X |   |  |
|        |   |          | 10. Dominick |  |   | X |   |  |
| CIERRE | <p>Al culminar el juego en los sectores invitamos a los niños y niñas a realizar la asamblea indicando que traigan las cosas que le llamo la atención y lo que realizaron en el sector hogar.</p> <p>Se ubican en semicírculo, y preguntamos: ¿A qué jugaron? ¿Qué encontraron en los sectores? ¿Qué es lo que más les gusto?</p> <p>¿Encontraron algo de la familia? ¿Qué pudieron ver en las fotos?</p> <p>Pedimos que los niños y niñas muestren a sus compañeros lo que encontraron o realizaron.</p> <p>Luego les presentamos una caja sorpresa en donde habrá fotos de su familia de cada uno de los niños y niñas.</p> |          | 11. Jhamir   |  | X |   |   |  |
|        |   |          | 12. Favio    |  | X |   |   |  |
|        |   |          | 13. Kazu     |  |   | X |   |  |
|        |   |          | 14. Angie    |  |   | X |   |  |
|        |   |          |              |  |   |   |   |  |

|  |   |  |  |  |  |  |  |  |
|--|---|--|--|--|--|--|--|--|
|  | <p>Invitamos a cada uno de ellos a sacar de la caja sus álbumes y muestran a sus compañeros explicándoles quienes se encuentran ahí.</p> <p>Realizaremos un collage con las fotos elegidas de su familia, pegamos en papeles de colores y al pie de las fotos escribimos el nombre de cada niño (a). Los niños y niñas observan las fotos de todas las familias y dialogan que no todas las familias no son iguales, algunos hay muchas personas y en otras son pocas.</p> <p>Al finalizar dibujan a su familia.</p> <p>Conversamos: ¿Cómo se sintieron en esta actividad?<br/>¿Les gusto? ¿Quiénes trabajaron?</p> |  |  |  |  |  |  |  |
|--|---|--|--|--|--|--|--|--|

**LEYENDA:**

**A: ARTE B: BIBLIOTECA C: CONSTRUCCIÓN H: HOGAR JT: JUEGOS TRANQUILOS**

## FICHA DE CAMPO

FECHA: 30 de mayo del 2019

| NIÑO/A      | SECTOR |   |   |   |    | OBSERVACIÓN  |
|-------------|--------|---|---|---|----|--|
|             | A      | B | C | H | JT |  |
| 1. Jesiah   |        |   |   | X |    |  |
| 2. Alexis   |        |   | X |   |    | <b>El niño al inicio estuvo en el sector de biblioteca y luego empezó a ir a otros sectores sin decidir en cual deseaba quedarse, Al final se decidió por el sector de construcción quedándose hasta el término del tiempo de juego.</b> |
| 3. Nora     |        |   |   | X |    |  |
| 4. Santiago |        | X |   |   |    |  |
| 5. Yahani   |        | X |   |   |    |  |
| 6. Sandra   |        | X |   |   |    |  |
| 7. Sami     |        |   |   | X |    |  |

|                  |  |   |   |  |  |  |
|------------------|--|---|---|--|--|--|
| 8. David         |  |   | X |  |  | <b>David es un niño que no se siente cómodo en cada sector<br/>constantemente está de un lugar a otro,</b> |
| 9. Ruth          |  |   | X |  |  |  |
| 10. Domini<br>ck |  |   | X |  |  |  |
| 11. Jhamir       |  | X |   |  |  |  |
| 12. Favio        |  | X |   |  |  |  |
| 13. Kazu         |  |   | X |  |  |  |
| 14. Angie        |  |   | X |  |  |  |

**LEYENDA: SECTORES**

|                |                      |                     |                 |                             |
|----------------|----------------------|---------------------|-----------------|-----------------------------|
| <b>ARTE: A</b> | <b>BIBLIOTECA: B</b> | <b>CONSTRUC.: C</b> | <b>HOGAR: H</b> | <b>JUEGOS TRANQUILOS: J</b> |
|----------------|----------------------|---------------------|-----------------|-----------------------------|



**Instrumento de Evaluación: Guía de observación**

| Niños/niñas  | Desempeños                              |    |    |   |   |    |    |   |
|--------------|---|----|----|---|---|----|----|---|
|              | PERSONAL SOCIAL                         |    |    |   | COMUNICACIÓN  |    |    |   |
|              | Se reconoce como miembro de su familia. |    |    |   | Expresa sus necesidades, intereses y da cuenta de algunas experiencias. |    |    |   |
|              | S                                       | AV | PV | N | S   | AV | PV | N |
| 1. Jesiah    | X                                       |    |    |   | X   |    |    |   |
| 2. Alexis    |   | X  |    |   |   | X  |    |   |
| 3. Nora      | X                                       |    |    |   |   | X  |    |   |
| 4. Santiago  | X                                       |    |    |   |   | X  |    |   |
| 5. Yahani    | X                                       |    |    |   | X   |    |    |   |
| 6. Sandra    |   | X  |    |   |   | X  |    |   |
| 7. Sami      | X                                       |    |    |   | X   |    |    |   |
| 8. David     |   |    | X  |   |   |    | X  |   |
| 9. Ruth      |   | X  |    |   |   | X  |    |   |
| 10. Dominick |   | X  |    |   |   | X  |    |   |
| 11. Jhamir   | X                                       |    |    |   | X   |    |    |   |
| 12. Favio    | X                                       |    |    |   | X   |    |    |   |
| 13. Kazu     |   | X  |    |   |   | X  |    |   |
| 14. Angie    | X                                       |    |    |   | X   |    |    |   |

### ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N°5

**NOMBRE: ¿QUÉ ESPACIOS COMPARTO CON MI FAMILIA?**

#### 1. DATOS GENERALES:

1.1 **Docente:** Ruiz Algarate Evelyn

1.2 **Edad:** 4 años

1.3 **Propósito:** Que los niños y niñas comuniquen los usos y objetos que deben ir en cada espacio de su casa.

#### 2. ANTES DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE:

|  |   |
|--|---|
| ¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje?               | ¿Qué recursos o materiales se usará en esta actividad de aprendizaje?   |
| -Prever el material distribuido en el aula, e implementar el sector hogar. | Cinta adhesiva, Imágenes de los espacios de mi casa, Papel sabana, Plumones Cajas, Siluetas, temperas, pinceles |

#### 3. APRENDIZAJES ESPERADOS:

| ÁREA | COMPETENCIA              | CAPACIDADES   | DESEMPEÑOS   | EVIDENCIAS  | INST. EVAL |
|------|--------------------------|---|--|---|------------|
| C    | CREA PROYECTOS DESDE LOS | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Explora y experimenta los lenguajes del Arte.</li> <li>• Aplica procesos creativos.</li> </ul> | Explora por iniciativa propia diversos materiales de | Elaboran su casa con material reciclado<br>Dibujos de su casa | G.O        |

|  |                         |                                       |  |  |  |
|--|-------------------------|---------------------------------------|--|--|--|
|  | LENGUAJES<br>ARTÍSTICOS | • Socializa sus procesos y proyectos. | acuerdo con sus necesidades e intereses. |  |  |
|--|-------------------------|---------------------------------------|--|--|--|

#### 4. SECUENCIA DIDÁCTICA:

| ACTIVIDADES/<br>MOMENTOS | ESTRATEGIAS  | RECURSOS Y<br>MATERIALES           | SECTORES   |   |   |   |   |    |
|--------------------------|--|------------------------------------|------------|---|---|---|---|----|
|                          |  |                                    | NIÑOS (AS) | A | B | C | H | JT |
| INICIO                   | <p>SITUACIÓN PROVOCADORA:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• La Maestra invita a los niños a sentarse en media luna, recordando sus normas de convivencia</li> <li>• Los niños y niñas descubren en el aula diversas imágenes recortadas en 3 partes que deberán armar</li> <li>• Los niños y niñas arman las imágenes y descubren los espacios que están dentro de una casa (dormitorio, baño, cocina, sala)</li> </ul> | <p>Dialogo</p> <p>Rompecabezas</p> | 1. Jesiah  |   |   |   | X |    |
|                          |  |                                    | 2. Alexis  |   |   |   | X |    |
|                          |  |                                    | 3. Nora    |   |   |   | X |    |

|            |  |          |                  |   |   |   |  |  |
|------------|--|----------|------------------|---|---|---|--|--|
|            | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Dialogamos acerca de los espacios de nuestra casa: ¿Qué estos espacios en casa?, ¿cuáles?, ¿En qué se diferencian?, ¿Cómo son?, ¿Qué hacen en ellos?, ¿Qué cosas hay en cada espacio?</li> <li>• La Maestra declara el tema: hoy día trabajaremos los espacios que compartimos con nuestra familia.</li> </ul>  |          |                  |   |   |   |  |  |
| DESARROLLO | <p>Luego les indicamos que pueden pasar a elegir el sector donde quisieran jugar.</p> <p>Sector hogar: Cocina, cama, muñecos, utensilios, lavadero, mesa.</p> <p>Sector de construcción: Poliedros, bloques</p> <p>Sector de juegos tranquilos: Rompecabezas</p> <p>Sector de Biblioteca: Cuentos, revistas</p> <p>La docente observa el juego de los niños y niñas, realiza sus anotaciones en su cuaderno de campo, en caso de que los niños y niñas deseen la participación de la docente, ella puede integrarse.</p> <p>Los niños y niñas desarrollan actividades en cada sector con los espacios que hay en casa.</p> | Sectores | 4. Santiago      |   | X |   |  |  |
|            |  |          | 5. Yahani        |   |   | X |  |  |
|            |  |          | 6. Sandra        | X |   |   |  |  |
|            |  |          | 7. Sami          |   | X |   |  |  |
|            |  |          | 8. David         |   | X |   |  |  |
|            |  |          | 9. Ruth          |   |   | X |  |  |
|            |  |          | 10. Domi<br>nick |   | X |   |  |  |

|        |   |                               |            |   |  |   |   |  |
|--------|---|-------------------------------|------------|---|--|---|---|--|
|        | <p>Dialogan entre ellos y comparten los materiales.</p> <p>De suscitarse algún conflicto entre los niños y niñas, la docente interviene para solucionar el problema.</p>  |                               |            |   |  |   |   |  |
| CIERRE | <p>Terminado el juego, la docente invita a los niños y niñas a ubicarse en media luna, para dialogar acerca de lo que realizaron en cada sector.</p> <p>Preguntamos: ¿A qué jugaron? ¿Qué espacios encontraron en el sector hogar? ¿Qué construyeron con los bloques? ¿En la biblioteca que encontraron? ¿Les gusto lo que realizaron?</p> <p>Luego la docente les muestra a los niños 4 cajas o pedazos de tela que representaran los espacios de su casa cada una con diversas siluetas de manera desordenada</p> <p>Los niños se agrupan para ordenar las siluetas que deben ir en cada espacio</p> <p>Los niños ordenan y colocan el nombre de cada espacio</p> <p>Explican el trabajo que realizaron.</p> <p>Conversamos acerca de lo que realizan en cada espacio y nuestro espacio favorito.</p> | Papel<br>Crayolas<br>Plumones | 11. Jhamir |   |  |   | X |  |
|        |   |                               | 12. Favio  |   |  | X |   |  |
|        |   |                               | 13. Kazu   |   |  |   | X |  |
|        |   |                               | 14. Angie  | X |  |   |   |  |
|        |   |                               |            |   |  |   |   |  |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|--|--|--|--|--|--|--|--|--|
|  | <p>Se les presenta material reciclado como cajas de diferentes tamaños para que realicen la construcción de su casa según su creatividad.</p> <p>Individualmente dibujan el espacio que más les gusta de su casa.</p> <p>Conversamos acerca de la importancia de los espacios de nuestra casa: ¿Qué hicimos?, ¿Cómo lo hicimos?, ¿Para qué lo hicimos?</p> |  |  |  |  |  |  |  |
|--|--|--|--|--|--|--|--|--|

**LEYENDA:**

**A: ARTE B: BIBLIOTECA C: CONSTRUCCIÓN H: HOGAR JT: JUEGOS TRANQUILOS**

**FICHA DE CAMPO**

**FECHA: 31 de mayo del 2019**

| NIÑO/A    | SECTOR |   |   |   |    | OBSERVACIÓN |
|-----------|--------|---|---|---|----|-------------|
|           | A      | B | C | H | JT |             |
| 1. Jesiah |        |   |   | X |    |             |

|                  |   |   |   |   |  |  |
|------------------|---|---|---|---|--|--|
| 2. Alexis        |   |   |   | X |  |  |
| 3. Nora          |   |   |   | X |  |  |
| 4. Santiago      |   |   | X |   |  |  |
| 5. Yahani        |   |   |   | X |  |  |
| 6. Sandra        | X |   |   |   |  | <b>Sandra no encontraba estar en un solo sector por lo que al final decidió ir al sector de arte y jugar con las plastilinas</b> |
| 7. Sami          |   | X |   |   |  |  |
| 8. David         |   | X |   |   |  | <b>David es un niño que no se siente cómodo en cada sector constantemente está de un lugar a otro,</b>                           |
| 9. Ruth          |   |   |   | X |  |  |
| 10. Domini<br>ck |   |   | X |   |  |  |
| 11. Jhamir       |   |   |   | X |  |  |
| 12. Favio        |   |   | X |   |  |  |

|          |   |  |  |   |  |  |
|----------|---|--|--|---|--|--|
| 13.Kazu  |   |  |  | X |  |  |
| 14.Angie | X |  |  |   |  |  |

**LEYENDA: SECTORES**

|                |                      |                     |                 |                             |
|----------------|----------------------|---------------------|-----------------|-----------------------------|
| <b>ARTE: A</b> | <b>BIBLIOTECA: B</b> | <b>CONSTRUC.: C</b> | <b>HOGAR: H</b> | <b>JUEGOS TRANQUILOS: J</b> |
|----------------|----------------------|---------------------|-----------------|-----------------------------|

**Instrumento de Evaluación: Guía de observación**

| Niños/niñas | Desempeños  |           |           |          |          |           |           |          |
|-------------|---|-----------|-----------|----------|----------|-----------|-----------|----------|
|             | Comunicación  |           |           |          |          |           |           |          |
|             | Explora por iniciativa propia diversos materiales de acuerdo con sus necesidades e intereses. |           |           |          |          |           |           |          |
|             | <b>S</b>  | <b>AV</b> | <b>PV</b> | <b>N</b> | <b>S</b> | <b>AV</b> | <b>PV</b> | <b>N</b> |
| 1. Jesiah   | X   |           |           |          |          |           |           |          |
| 2. Alexis   |   | X         |           |          |          |           |           |          |
| 3. Nora     | X   |           |           |          |          |           |           |          |
| 4. Santiago |   | X         |           |          |          |           |           |          |
| 5. Yahani   |   | X         |           |          |          |           |           |          |
| 6. Sandra   |   | X         |           |          |          |           |           |          |
| 7. Sami     | X   |           |           |          |          |           |           |          |
| 8. David    |   |           | X         |          |          |           |           |          |



|              |          |          |          |  |  |  |  |  |
|--------------|----------|----------|----------|--|--|--|--|--|
| 9. Ruth      |          | <b>X</b> |          |  |  |  |  |  |
| 10. Dominick |          |          | <b>X</b> |  |  |  |  |  |
| 11. Jhamir   | <b>X</b> |          |          |  |  |  |  |  |
| 12. Favio    | <b>X</b> |          |          |  |  |  |  |  |
| 13. Kazu     |          |          | <b>X</b> |  |  |  |  |  |
| 14. Angie    | <b>X</b> |          |          |  |  |  |  |  |

## ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N°6

### NOMBRE: RESPONSABILIDADES QUE COMPARTIMOS EN CASA

#### 1. DATOS GENERALES:

- 1.1 **Docente:** Ruiz Algarate Evelyn
- 1.2 **Edad:** 4 años
- 1.3 **Propósito:** Qué los niños y niñas construyan y asuman normas y responsabilidades dentro de su hogar.

#### 2. ANTES DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE:

|  |   |
|--|---|
| ¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje? | ¿Qué recursos o materiales se usará en esta actividad de aprendizaje?       |
| -Prever el material necesario en cada sector                 | Cuento, sectores, bloques, utensilios de cocina, cama, álbum, rompecabezas. |

#### 3. APRENDIZAJES ESPERADOS:

| ÁREA | COMPETENCIA                                 | CAPACIDADES  | DESEMPEÑOS  | EVIDENCIAS  | INST. EVAL |
|------|---|--|---|---|------------|
| C    | SE COMUNICA ORAALMENTE EN SU LENGUA MATERNA | <ul style="list-style-type: none"> <li>OBTIENE INFORMACIÓN DEL TEXTO ORAL</li> </ul> | Expresa sus necesidades, emociones, intereses, y da cuenta de | Los niños y niñas trabajan en los sectores.<br>Expresan lo que realizar | G.O        |

|  |  |  |  |  |  |
|--|--|--|--|--|--|
|  |  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• INFIERE E INTERPRETA INFORMACIÓN DEL TEXTO ORAL.</li> <li>• ADECUA, ORGANIZA Y DESARROLLA EL TEXTO DE FORMA COHERENTE Y COHESIONADA.</li> <li>• UTILIZA RECURSOS NO VERBALES Y PARAVERBALES DE FORMA ESTRATÉGICA.</li> <li>• INTERACTÚA ESTRATÉGICAMENTE CON DISTINTOS INTERLOCUTORES.</li> <li>• REFLEXIONA EVALÚA LA FORMA, EL CONTENIDO Y</li> </ul> | <p>algunas experiencias al interactuar con personas de su entorno familiar, escolar o local.</p> |  |  |
|--|--|--|--|--|--|

|  |  |                             |  |  |  |
|--|--|-----------------------------|--|--|--|
|  |  | CONTEXTO DEL<br>TEXTO ORAL. |  |  |  |
|--|--|-----------------------------|--|--|--|

**4. SECUENCIA DIDÁCTICA:**

| ACTIVIDADES/<br>MOMENTOS | ESTRATEGIAS   | RECURSOS Y<br>MATERIALES     | SECTORES   |   |   |   |   |    |
|--------------------------|---|------------------------------|------------|---|---|---|---|----|
|                          |   |                              | NIÑOS (AS) | A | B | C | H | JT |
| INICIO                   | <p>SITUACIÓN PROVOCADORA:</p> <p>Les pedimos a los niños que se sienten en círculo y retomen lo que conversaron en la sesión anterior acerca de los espacios que comparten con su familia. Luego, les preguntamos: ¿Qué responsabilidades realiza cada miembro de su familia en las diferentes partes de la casa? Anotamos sus comentarios en un papelógrafo o en la pizarra. A continuación, les decimos que tenemos una invitada (sacamos el títere de una gallina) que quiere contar su historia. Iniciamos el relato usando el títere o muñeco de gallina. “Esta gallina vivía en una granja con el gato, el chancho y una oveja, La gallina encontró unos trigos y les pidió a sus</p> | <p>Dialogo</p> <p>Cuento</p> | 1. Jesiah  |   |   | X |   |    |
|                          |   |                              | 2. Alexis  |   | X |   |   |    |
|                          |   |                              | 3. Nora    |   | X |   |   |    |

|            |   |          |             |   |   |  |  |  |
|------------|---|----------|-------------|---|---|--|--|--|
|            | <p>compañeros que la ayudaran, pero nadie quería ayudarla. Luego pidió que las regaran y tampoco nadie quiso, Pidió que la ayudaran a cortar y nadie quiso. Y así nunca nadie quiso ayudar a la pobre gallina. Luego ella saco harina del trigo y lo echo en un costal y preparo un delicioso pastel, los tres compañeros querían comer del pastel pero la gallina no los dejo comer, quedando muy triste el gato, el chanco y la oveja. Pero un día volvió a encontrar otras semillas y todos ayudaron y se compartieron sus responsabilidades. Y así todos comparten las labores de la casa.”</p> |          |             |   |   |  |  |  |
| DESARROLLO | <p>Luego de escuchar la historia de la gallina, los niños y niñas pasan a jugar en los sectores.</p> <p>Sector hogar: los niños y niñas realizaran actividades que hacen en casa, veremos cómo es que se desenvuelven los niños y niñas</p> <p>Sector de construcción: veremos que responsabilidades asumen cada niño o niña al momento de jugar en este sector, como por ejemplo al</p>  | Sectores | 4. Santiago |   | X |  |  |  |
|            |   |          | 5. Yahani   | X |   |  |  |  |
|            |   |          | 6. Sandra   | X |   |  |  |  |
|            |   |          | 7. Sami     | X |   |  |  |  |
|            |   |          | 8. David    |   | X |  |  |  |

|        |  |  |              |  |   |   |   |  |
|--------|--|--|--------------|--|---|---|---|--|
|        | <p>repartir sus bloques, quien da la iniciativa para construir algo.</p> <p>Sector juegos tranquilos: los rompecabezas de responsabilidades</p> <p>Sector Biblioteca: Cuentos, álbum de responsabilidades.</p> <p>La docente toma nota de todo lo que realizan los niños y niñas en cada sector registrando en su cuaderno.</p> <p>Luego cada niño y niña ordena el sector donde jugaron, todos ayudan.</p>  |  | 9. Ruth      |  |   |   | X |  |
|        | <p>Luego del juego en sectores, abrimos un espacio de diálogo para que los niños y niñas puedan compartir sus impresiones y expresar sus opiniones sobre lo que realizaron en sus juegos.</p> <p>Luego, les preguntamos: ¿Qué hicieron para ordenar los juguetes? ¿Todos ayudaron? ¿Cómo ayudan ustedes en casa? ¿Tienen algunas responsabilidades? También podemos plantearles algunas preguntas, por ejemplo: ¿Quién prepara la comida en tu casa? ¿Quién lava la ropa? ¿Quién plancha? Las respuestas serán diversas, lo importante es que los niños empiecen a comprender que las responsabilidades no están</p> | <p>Dialogo</p> <p>Plumones</p> <p>Crayolas</p> | 10. Dominick |  |   |   | X |  |
| CIERRE |  |  | 11. Jhamir   |  |   |   | X |  |
|        |  |  | 12. Favio    |  |   | X |   |  |
|        |  |  | 13. Kazu     |  | X |   |   |  |
|        |  |  | 14. Angie    |  | x |   |   |  |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|--|--|--|--|--|--|--|--|--|
|  | <p>establecidas para un determinado miembro de la familia, sino que todos pueden turnarse para llevarlas a cabo.</p> <p>A continuación, les preguntamos: ¿Qué responsabilidades podemos tener en nuestra casa? Les ayudamos a identificar las situaciones en las que pueden participar de acuerdo a su edad y capacidad. Para cerrar este tema, acompañamos cantando una canción:</p> <p>Mi familia, (eco) sí, señores, (eco) somos muy trabajadores. Y tenemos (eco) cada uno, (eco) algunas obligaciones. Si tú quieres (eco) yo te cuento, (eco) cómo nos organizamos. Pues depende (eco) de los tiempos, (eco) que cada uno tenga libre.</p> <p>Dibujan lo que más les gusto de esta actividad</p> |  |  |  |  |  |  |  |
|--|--|--|--|--|--|--|--|--|

**LEYENDA:**

**A: ARTE B: BIBLIOTECA C: CONSTRUCCIÓN H: HOGAR JT: JUEGOS TRANQUILOS**

## FICHA DE CAMPO

FECHA: 3 de junio del 2019

| NIÑO/A           | SECTOR |   |   |   |    | OBSERVACIÓN |
|------------------|--------|---|---|---|----|-------------|
|                  | A      | B | C | H | JT |             |
| 15. Jesiah       |        |   | X |   |    |             |
| 16. Alexis       |        | X |   |   |    |             |
| 17. Nora         |        | X |   |   |    |             |
| 18. Santia<br>go |        |   | X |   |    |             |
| 19. Yahani       | X      |   |   |   |    |             |
| 20. Sandra       | X      |   |   |   |    |             |
| 21. Sami         | X      |   |   |   |    |             |
| 22. David        |        |   | X |   |    |             |
| 23. Ruth         |        |   |   | X |    |             |
| 24. Domini<br>ck |        |   |   | X |    |             |



|            |  |   |   |   |  |  |
|------------|--|---|---|---|--|--|
| 25. Jhamir |  |   |   | X |  |  |
| 26. Favio  |  |   | X |   |  |  |
| 27. Kazu   |  | X |   |   |  |  |
| 28. Angie  |  | x |   |   |  |  |

**LEYENDA: SECTORES**

|                |                      |                     |                 |                             |
|----------------|----------------------|---------------------|-----------------|-----------------------------|
| <b>ARTE: A</b> | <b>BIBLIOTECA: B</b> | <b>CONSTRUC.: C</b> | <b>HOGAR: H</b> | <b>JUEGOS TRANQUILOS: J</b> |
|----------------|----------------------|---------------------|-----------------|-----------------------------|

**Instrumento de Evaluación: Guía de observación**

| Niños/niñas | Desempeños  |           |           |          |          |           |           |          |
|-------------|---|-----------|-----------|----------|----------|-----------|-----------|----------|
|             | Comunicación  |           |           |          |          |           |           |          |
|             | Expresa sus necesidades, emociones, intereses, y da cuenta de algunas experiencias al interactuar con personas de su entorno familiar, escolar o local. |           |           |          |          |           |           |          |
|             | <b>S</b>  | <b>AV</b> | <b>PV</b> | <b>N</b> | <b>S</b> | <b>AV</b> | <b>PV</b> | <b>N</b> |
| 1. Jesiah   | x   |           |           |          |          |           |           |          |
| 2. Alexis   |   | x         |           |          |          |           |           |          |
| 3. Nora     |   | x         |           |          |          |           |           |          |
| 4. Santiago |   | x         |           |          |          |           |           |          |

|              |          |          |  |  |  |  |  |  |
|--------------|----------|----------|--|--|--|--|--|--|
| 5. Yahani    | <b>x</b> |          |  |  |  |  |  |  |
| 6. Sandra    | <b>x</b> |          |  |  |  |  |  |  |
| 7. Sami      | <b>x</b> |          |  |  |  |  |  |  |
| 8. David     |          | <b>x</b> |  |  |  |  |  |  |
| 9. Ruth      |          | <b>x</b> |  |  |  |  |  |  |
| 10. Dominick |          | <b>x</b> |  |  |  |  |  |  |
| 11. Jhamir   | <b>x</b> |          |  |  |  |  |  |  |
| 12. Favio    |          | <b>x</b> |  |  |  |  |  |  |
| 13. Kazu     |          | <b>x</b> |  |  |  |  |  |  |
| 14. Angie    | <b>x</b> |          |  |  |  |  |  |  |

## ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N°7

**NOMBRE:** ¿En qué trabaja mi familia?

### 1. DATOS GENERALES:

1.1 **Docente:** Ruiz Algarate Evelyn

1.2 **Edad:** 4 años

1.3 **Propósito:** Qué los niños y niñas vivencien la importancia del trabajo de sus padres.

### 2. ANTES DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE:

|   |   |
|---|---|
| ¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje?                                      | ¿Qué recursos o materiales se usará en esta actividad de aprendizaje? |
| -Implementar los sectores de hogar, biblioteca y construcción con los materiales que se requiere. | Prendas, herramientas, utensilios, disfraces, álbum.                  |

### 3. APRENDIZAJES ESPERADOS:

| ÁREA | COMPETENCIA                                   | CAPACIDADES   | DESEMPEÑOS   | EVIDENCIAS                         | INST. EVAL |
|------|---|---|--|------------------------------------|------------|
| C    | CREA PROYECTOS DESDE LOS LENGUAJES ARTÍSTICOS | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Explora y experimenta los lenguajes del Arte.</li> <li>• Aplica procesos creativos.</li> </ul> | Explora por iniciativa propia diversos materiales de acuerdo con sus | Dramatizan los roles de su familia | G.O        |

|  |  |                                       |                          |  |  |
|--|--|---------------------------------------|--------------------------|--|--|
|  |  | • Socializa sus procesos y proyectos. | necesidades e intereses. |  |  |
|--|--|---------------------------------------|--------------------------|--|--|

#### 4. SECUENCIA DIDÁCTICA:

| ACTIVIDADES/<br>MOMENTOS | ESTRATEGIAS  | RECURSOS Y<br>MATERIALES     | SECTORES   |   |   |   |   |    |
|--------------------------|--|------------------------------|------------|---|---|---|---|----|
|                          |  |                              | NIÑOS (AS) | A | B | C | H | JT |
| INICIO                   | <p>SITUACIÓN PROVOCADORA:</p> <p>La Maestra invita a los niños a sentarse en media luna, recordando sus normas de convivencia</p> <p>Los niños responden a las siguientes preguntas:<br/>           ¿Recuerdan que hablamos sobre las diferentes cosas que hacemos con nuestra familia fuera de casa?,<br/>           ¿Uds. saben de dónde se obtiene el dinero para hacer todas esas cosas o para tener los objetos que tenemos en casa?,<br/>           ¿Quién trae el dinero a casa?,<br/>           ¿Quién trabaja?,<br/>           ¿En que trabajan?.</p> <p>Anotaremos todas las respuestas de los niños en un papel sabana.</p> | <p>Dialogo</p> <p>Cuento</p> | 1. Jesiah  |   |   |   | X |    |
|                          |  |                              | 2. Alexis  |   |   |   | X |    |
|                          |  |                              | 3. Nora    |   |   |   | X |    |

|            |   |  |                  |   |  |   |   |  |  |
|------------|---|--|------------------|---|--|---|---|--|--|
|            | La Maestra declara el tema: hoy jugaremos a trabajar como nuestra familia.  |  |                  |   |  |   |   |  |  |
| DESARROLLO | <p>Invitamos a los niños y niñas a pasar a jugar en los sectores.</p> <p>En el sector hogar: Habrá un mandil, escoba, cocina, utensilios, lava platos</p> <p>En el sector construcción: bloques, herramientas representativos de los trabajos de los padres.</p> <p>Sector de biblioteca: Álbum de trabajos que realizan los padres.</p> <p>Los niños y niñas se disfrazan de manera libre y juegan a representar según su experiencia.</p> <p>La docente realiza sus anotaciones, participa del juego si los niños y niñas lo requieren.</p> | Sectores                                       | 4. Santiago      |   |  |   | X |  |  |
|            |   |  | 5. Yahani        |   |  |   | X |  |  |
|            |   |  | 6. Sandra        |   |  | X |   |  |  |
|            |   |  | 7. Sami          |   |  | X |   |  |  |
|            |   |  | 8. David         |   |  | X |   |  |  |
|            |   |  | 9. Ruth          | X |  |   |   |  |  |
|            |   |  | 10. Domi<br>nick |   |  | X |   |  |  |
| CIERRE     | <p>En asamblea dialogamos: ¿De qué se disfrazaron?, ¿Qué trabajo les gusto más?, ¿Por qué será importante trabajar?</p> <p>¿Qué herramientas encontraron? ¿Cómo funcionan?</p> <p>¿Quiénes lo usan? ¿En que trabajan su familia?</p>  | <p>Dialogo</p> <p>Plumones</p> <p>Crayolas</p> | 11. Jhamir       | X |  |   |   |  |  |
|            |   |  | 12. Favio        | X |  |   |   |  |  |
|            |   |  | 13. Kazu         |   |  | X |   |  |  |

|  |   |  |           |  |  |  |   |  |
|--|---|--|-----------|--|--|--|---|--|
|  | <p>Anotamos sus respuestas en la pizarra.</p> <p>Luego dibujan la actividad o el trabajo que más les gusto.</p> |  | 14. Angie |  |  |  | X |  |
|--|---|--|-----------|--|--|--|---|--|

**LEYENDA:**

**A: ARTE B: BIBLIOTECA C: CONSTRUCCIÓN H: HOGAR JT: JUEGOS TRANQUILOS**

**FICHA DE CAMPO**

**FECHA: 4 de junio del 2019**

| NIÑO/A      | SECTOR |   |   |   |    | OBSERVACIÓN |
|-------------|--------|---|---|---|----|-------------|
|             | A      | B | C | H | JT |             |
| 1. Jesiah   |        |   |   | X |    |             |
| 2. Alexis   |        |   |   | X |    |             |
| 3. Nora     |        |   |   | X |    |             |
| 4. Santiago |        |   |   | X |    |             |
| 5. Yahani   |        |   |   | X |    |             |

|                  |   |  |   |   |  |  |
|------------------|---|--|---|---|--|--|
| 6. Sandra        |   |  | X |   |  |  |
| 7. Sami          |   |  | X |   |  |  |
| 8. David         |   |  | X |   |  |  |
| 9. Ruth          | X |  |   |   |  | <b>Ruth no quiso participar en los sectores que se implementaron para la actividad y decidió ir al sector de arte a dibujar</b>                          |
| 10. Domini<br>ck |   |  | X |   |  |  |
| 11. Jhamir       | X |  |   |   |  | <b>Jhamir decidió elegir el sector de arte, prefirió jugar con las plastilinas</b>   |
| 12. Favio        | X |  |   |   |  | <b>Favio al inicio estuvo en el sector de construcción, pero luego prefirió ir al sector de arte porque un compañero no quiso compartir el material.</b> |
| 13. Kazu         |   |  | X |   |  |  |
| 14. Angie        |   |  |   | X |  |  |

**LEYENDA: SECTORES**

|                |                      |                     |                 |                             |
|----------------|----------------------|---------------------|-----------------|-----------------------------|
| <b>ARTE: A</b> | <b>BIBLIOTECA: B</b> | <b>CONSTRUC.: C</b> | <b>HOGAR: H</b> | <b>JUEGOS TRANQUILOS: J</b> |
|----------------|----------------------|---------------------|-----------------|-----------------------------|

**Instrumento de Evaluación: Guía de observación**

| Niños/niñas  | Desempeños  |    |    |   |   |    |    |   |
|--------------|---|----|----|---|---|----|----|---|
|              | Comunicación  |    |    |   |   |    |    |   |
|              | Explora por iniciativa propia diversos materiales de acuerdo con sus necesidades e intereses. |    |    |   |   |    |    |   |
|              | S   | AV | PV | N | S | AV | PV | N |
| 1. Jesiah    |   | x  |    |   |   |    |    |   |
| 2. Alexis    |   | x  |    |   |   |    |    |   |
| 3. Nora      | x   |    |    |   |   |    |    |   |
| 4. Santiago  |   | x  |    |   |   |    |    |   |
| 5. Yahani    | x   |    |    |   |   |    |    |   |
| 6. Sandra    |   | x  |    |   |   |    |    |   |
| 7. Sami      | x   |    |    |   |   |    |    |   |
| 8. David     |   | x  |    |   |   |    |    |   |
| 9. Ruth      |   | x  |    |   |   |    |    |   |
| 10. Dominick |   | x  |    |   |   |    |    |   |
| 11. Jhamir   | x   |    |    |   |   |    |    |   |
| 12. Favio    | x   |    |    |   |   |    |    |   |
| 13. Kasu     |   | x  |    |   |   |    |    |   |
| 14. Angie    | x   |    |    |   |   |    |    |   |



## ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N°8

### NOMBRE: OTRAS PERSONAS QUE FORMAN PARTE DE MI FAMILIA

#### 1. DATOS GENERALES:

- 1.1 **Docente:** Ruiz Algarate Evelyn
- 1.2 **Edad:** 4 años
- 1.3 **Propósito:** Qué los niños y niñas comenten y comparen los tipos de familia que existen.

#### 2. ANTES DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE:

|  |   |
|--|---|
| ¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje? | ¿Qué recursos o materiales se usará en esta actividad de aprendizaje? |
| -Implementar los materiales necesarios para cada sector.     | Fotografías, álbum de fotos, árbol genealógico                        |

#### 3. APRENDIZAJES ESPERADOS:

| ÁREA | COMPETENCIA                                 | CAPACIDADES                          | DESEMPEÑOS  | EVIDENCIAS   | INST. EVAL |
|------|---|--------------------------------------|---|--|------------|
| C    | SE COMUNICA ORAALMENTE EN SU LENGUA MATERNA | 1-OBTIENE INFORMACIÓN DEL TEXTO ORAL | Expresa sus necesidades, emociones, intereses, y da cuenta de | Los niños y niñas exploran sus álbumes familiares y lo exponen ante sus compañeros | G.O        |

|  |  |  |  |  |  |
|--|--|--|--|--|--|
|  |  | <p>2-INFIERE E INTERPRETA INFORMACIÓN DEL TEXTO ORAL.</p> <p>3-ADECUA, ORGANIZA Y DESARROLLA EL TEXTO DE FORMA COHERENTE Y COHESIONADA.</p> <p>4-UTILIZA RECURSOS NO VERBALES Y PARAVERBALES DE FORMA ESTRATÉGICA.</p> <p>5.-INTERACTÚA ESTRATÉGICAMENTE CON DISTINTOS INTERLOCUTORES.</p> <p>6.-REFLEXIONA EVALÚA LA FORMA, EL CONTENIDO Y CONTEXTO DEL TEXTO ORAL.</p> | <p>algunas experiencias al interactuar con personas de su entorno familiar, escolar o local.</p> |  |  |
|--|--|--|--|--|--|

#### 4. SECUENCIA DIDÁCTICA:

| ACTIVIDADES/<br>MOMENTOS | ESTRATEGIAS   | RECURSOS Y<br>MATERIALES                  | SECTORES    |   |   |   |   |    |
|--------------------------|---|---|-------------|---|---|---|---|----|
|                          |   |   | NIÑOS (AS)  | A | B | C | H | JT |
| INICIO                   | <p>SITUACIÓN PROVOCADORA:</p> <p>La Maestra invita a los niños a sentarse en media luna, recordando sus normas de convivencia</p> <p>Comentamos que nos ha llegado una carta de un familiar que se encuentra en otra ciudad un poco lejos de Chimbote en donde vivimos nosotros</p> <p>Les muestro el sobre y leo la carta en voz alta:</p> <p>Hola hermana, ¿Cómo estás tú y la familia por allá?</p> <p>Espero que todos estén bien con la gracia de Dios.</p> <p>Yo te cuento que aquí en el pueblo...</p> | Dialogo<br>Cuento                         | 1. Jesiah   |   |   |   | X |    |
|                          |   |   | 2. Alexis   |   |   |   | X |    |
|                          |   |   | 3. Nora     |   |   |   | X |    |
| DESARROLLO               | <p>Después de leer la carta dialogamos: ¿Uds. tienen algún familiar que vive en otra parte?, ¿Las personas que mencionan serán parte de su familia?, ¿Qué otras personas serán parte de su familia?</p> <p>Anotaremos sus respuestas en un papel sabana</p>   | Sectores<br>Fotografías<br>Álbum de fotos | 4. Santiago |   |   | X |   |    |
|                          |   |   | 5. Yahani   |   | X |   |   |    |
|                          |   |   | 6. Sandra   |   | X |   |   |    |

|               |  |   |                  |  |   |   |  |  |
|---------------|--|---|------------------|--|---|---|--|--|
|               | <p>La Maestra declara el tema: hoy día conversaremos de las otras personas que forman parte de nuestra familia.</p> <p>Invitamos a los niños y niñas a pasar a jugar en el Sector de biblioteca: fotografías, álbum de fotos.</p> <p>La docente realiza sus anotaciones, participa del juego si los niños y niñas lo requieren.</p> <p>Sector de arte: plumones, crayolas, plastilinas</p>   |   | 7. Sami          |  | X |   |  |  |
| <p>CIERRE</p> | <p>Luego preguntamos: ¿Qué fotografías encontraron en la biblioteca? ¿Quiénes serán esas personas? ¿Ustedes tienen tíos, primos?</p> <p>Observan diversas fotos que llevare de mi familia y con ayuda de los niños lo armare en la silueta de un árbol.</p> <p>Comentamos que nuestra familia al igual que un árbol pueden ser grandes o pequeñas,</p> <p>Los niños muestran su árbol genealógico que han traído y observan que no todas las familias son iguales</p> <p>Cada niño explica su árbol genealógico</p> <p>Dibujan lo que más les gusto de la actividad.</p> | <p>Dialogo</p> <p>Árbol genealógico</p> <p>Plumones</p> <p>Crayolas</p> | 8. David         |  | X |   |  |  |
|               |  |   | 9. Ruth          |  | X |   |  |  |
|               |  |   | 10. Domi<br>nick |  |   | X |  |  |
|               |  |   | 11. Jhamir       |  |   | X |  |  |
|               |  |   | 12. Favio        |  |   | X |  |  |
|               |  |   | 13. Kasu         |  | X |   |  |  |
|               |  |   | 14. Angie        |  | X |   |  |  |
|               |  |   |                  |  |   |   |  |  |
|               |  |   |                  |  |   |   |  |  |

**LEYENDA:**

**A: ARTE B: BIBLIOTECA C: CONSTRUCCIÓN H: HOGAR JT: JUEGOS TRANQUILOS**

## FICHA DE CAMPO

FECHA: 5 de junio del 2019

| NIÑO/A      | SECTOR |   |   |   |    | OBSERVACIÓN  |
|-------------|--------|---|---|---|----|--|
|             | A      | B | C | H | JT |  |
| 1. Jesiah   |        |   |   | X |    |  |
| 2. Alexis   |        |   |   | X |    |  |
| 3. Nora     |        |   |   | X |    |  |
| 4. Santiago |        |   | X |   |    | <b>Santiago prefirió estar en el sector de construcción</b>          |
| 5. Yahani   |        | X |   |   |    |  |
| 6. Sandra   |        | X |   |   |    |  |
| 7. Sami     |        | X |   |   |    |  |
| 8. David    |        |   | X |   |    | <b>David es un niño que está en constante cambio en los sectores</b> |
| 9. Ruth     |        | X |   |   |    |  |

|                  |  |   |   |   |  |   |
|------------------|--|---|---|---|--|---|
| 10. Domini<br>ck |  |   |   | X |  |   |
| 11. Jhamir       |  |   | X |   |  | <b>Jhamir eligió el sector de construcción al inicio estuvo por todos los sectores.</b> |
| 12. Favio        |  |   | X |   |  | <b>Favio prefirió ir al sector de construcción se sintió mas cómodo en el lugar</b>     |
| 13. Kazu         |  | X |   |   |  |   |
| 14. Angie        |  | X |   |   |  |   |

**LEYENDA: SECTORES**

|                |                      |                     |                 |                             |
|----------------|----------------------|---------------------|-----------------|-----------------------------|
| <b>ARTE: A</b> | <b>BIBLIOTECA: B</b> | <b>CONSTRUC.: C</b> | <b>HOGAR: H</b> | <b>JUEGOS TRANQUILOS: J</b> |
|----------------|----------------------|---------------------|-----------------|-----------------------------|

**Instrumento de Evaluación: Guía de observación**

| Niños/niñas  | Desempeños  |    |    |   |   |    |    |   |
|--------------|---|----|----|---|---|----|----|---|
|              | Comunicación  |    |    |   |   |    |    |   |
|              | Expresa sus necesidades, emociones, intereses, y da cuenta de algunas experiencias al interactuar con personas de su entorno familiar, escolar o local. |    |    |   |   |    |    |   |
|              | S   | AV | PV | N | S | AV | PV | N |
| 1. Jesiah    | x   |    |    |   |   |    |    |   |
| 2. Alexis    | x   |    |    |   |   |    |    |   |
| 3. Nora      |   | x  |    |   |   |    |    |   |
| 4. Santiago  | x   |    |    |   |   |    |    |   |
| 5. Yahani    |   | x  |    |   |   |    |    |   |
| 6. Sandra    |   | x  |    |   |   |    |    |   |
| 7. Sami      | x   |    |    |   |   |    |    |   |
| 8. David     | x   |    |    |   |   |    |    |   |
| 9. Ruth      |   | x  |    |   |   |    |    |   |
| 10. Dominick |   | x  |    |   |   |    |    |   |
| 11. Jhamir   | x   |    |    |   |   |    |    |   |
| 12. Favio    | x   |    |    |   |   |    |    |   |
| 13. Kasu     | x   |    |    |   |   |    |    |   |
| 14. Angie    | x   |    |    |   |   |    |    |   |

## ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N°9

**NOMBRE:** Los abuelitos

### 1. DATOS GENERALES:

1.1. **Docente:** Ruiz Algarate Evelyn

1.2. **Edad:** 4 años

1.3. **Propósito:** Qué los niños y niñas valoren a sus abuelos como parte de la familia que los protegen cuidan y aman reconociendo que son importantes en su familia.

### 2. ANTES DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE:

|  |   |
|--|---|
| ¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje? | ¿Qué recursos o materiales se usará en esta actividad de aprendizaje?                           |
| -Implementar los sectores con el material necesario          | Fotos, disfraces, cuento, pantuflas, shall, sombrero, gorras, chalinas, bastón , dramatización. |

### 3. APRENDIZAJES ESPERADOS:

| ÁREA | COMPETENCIA | CAPACIDADES | DESEMPEÑOS | EVIDENCIAS | INST. EVAL |
|------|-------------|-------------|------------|------------|------------|
|------|-------------|-------------|------------|------------|------------|



|   |  |   |  |  |     |
|---|--|---|--|--|-----|
| C | 1.-SE COMUNICA ORAALMENTE EN SU LENGUA MATERNA | <p>1-OBTIENE INFORMACIÓN DEL TEXTO ORAL</p> <p>2-INFIERE E INTERPRETA INFORMACIÓN DEL TEXTO ORAL.</p> <p>3-ADECUA, ORGANIZA Y DESARROLLA EL TEXTO DE FORMA COHERENTE Y COHESIONADA.</p> <p>4-UTILIZA RECURSOS NO VERBALES Y PARAVERBALES DE FORMA ESTRATÉGICA.</p> <p>5.-INTERACTÚA ESTRATÉGICAMENTE CON DISTINTOS INTERLOCUTORES.</p> <p>6.-REFLEXIONA EVALÚA LA FORMA, EL</p> | <p>1. Expresa sus necesidades, emociones, intereses, y da cuenta de algunas experiencias al interactuar con personas de su entorno familiar,</p> | <p>Dibuja y mencionan los nombres de sus abuelos</p> | G.O |
|---|--|---|--|--|-----|

|  |  |                                      |  |  |  |
|--|--|--------------------------------------|--|--|--|
|  |  | CONTENIDO Y CONTEXTO DEL TEXTO ORAL. |  |  |  |
|--|--|--------------------------------------|--|--|--|

#### 4. SECUENCIA DIDÁCTICA:

| ACTIVIDADES/<br>MOMENTOS | ESTRATEGIAS  | RECURSOS Y MATERIALES        | SECTORES   |   |   |   |   |    |
|--------------------------|--|------------------------------|------------|---|---|---|---|----|
|                          |  |                              | NIÑOS (AS) | A | B | C | H | JT |
| INICIO                   | <p>SITUACIÓN PROVOCADORA:</p> <p>Les decimos a los niños que hemos traído un cuento que es muy especial para nosotras porque la protagonista es alguien muy importante para nosotras (podríamos armar una pequeña historia sobre un familiar -o alguien conocido- que es mayor de edad y que ha significado mucho en nuestra vida). Por ejemplo, podría ser algo así: (de ser posible, podemos acompañar el relato con fotos u objetos que esa persona nos haya obsequiado).</p> | <p>Dialogo</p> <p>Cuento</p> | 1. Jesiah  |   | X |   |   |    |
|                          |  |                              | 2. Alexis  | X |   |   |   |    |
|                          |  |                              | 3. Nora    | X |   |   |   |    |

|                   |  |   |  |                     |  |  |          |  |
|-------------------|--|---|--|---------------------|--|--|----------|--|
|                   | <p><b>Esta es la historia de una señora que tenía los cabellos plateados como el color de la luna, brillaban como el sol y olía como los lirios del jardín (podemos colocar alguna flor de nuestro contexto). Cuando huelo a chocolate, recuerdo cuando de pequeña iba a su casa y ella siempre tenía una caja de chocolates guardados en su ropero. Los sacaba y nos daba a mi hermano y a mí. Lo que más recuerdo y disfrutaba compartir con ella, era cuando íbamos al parque junto con su perrita que se llamaba Mota. Ahí, jugábamos, comíamos helados, y estábamos echados mirando el cielo toda la tarde. Los árboles, el cielo, es un buen lugar para encontrarme con ella. ¿Quieren saber cómo se llamaba? Ella se llamaba Rula, mi abuela, quien tenía los ojos negros más hermosos del mundo.</b></p> |   |  |                     |  |  |          |  |
| <p>DESARROLLO</p> | <p>Invitamos a los niños y niñas a jugar en el sector del hogar donde habrá ropa de abuelita, pantuflas, shall, lentes, bastón, saco, sombrero.</p>  | <p>Sectores<br/>Fotografías<br/>Disfraces</p> | <p>4. Santiago<br/><br/>5. Yahani<br/><br/>6. Sandra</p> | <p>X<br/><br/>X</p> |  |  | <p>X</p> |  |

|        |  |   |                  |  |   |   |   |  |
|--------|--|---|------------------|--|---|---|---|--|
|        | <p>En el sector de biblioteca: fotografías de abuelos, los niños y niñas comentan acerca de lo que han encontrado.</p> <p>Los niños y niñas se disfrazan y juegan de acuerdo a su experiencia. La docente realiza sus anotaciones, participa del juego si los niños y niñas lo requieren.</p>  |   | 7. Sami          |  |   |   | X |  |
|        |  |   | 8. David         |  |   |   | X |  |
|        |  |   | 9. Ruth          |  |   |   | X |  |
|        |  |   | 10. Domi<br>nick |  | X |   |   |  |
| CIERRE | <p>Terminado el juego en sectores, invitamos a los niños y niñas a realizar la asamblea. Recordamos el cuento leído.</p> <p>¿De qué trato el cuento? ¿Cómo serán los abuelos?<br/>¿Cómo serán sus cabellos? ¿Cómo caminan?<br/>¿Ustedes tienen abuelos? ¿Ellos viven con ustedes?</p> <p>Presentamos las fotos de los abuelos de algunos niños o niñas. Ellos mencionaran el nombre de sus abuelos y lo anotamos en la pizarra, mencionan como son sus abuelos.</p> <p>Cada niño y niña dibujan a sus abuelos y mencionan sus nombres.</p> | <p>Dialogo</p> <p>Fotos</p> <p>Plumones</p> <p>Crayolas</p> | 11. Jhamir       |  |   | X |   |  |
|        |  |   | 12. Favio        |  | X |   |   |  |
|        |  |   | 13. Kasu         |  |   |   | X |  |
|        |  |   | 14. Angie        |  |   |   | X |  |

LEYENDA: A: ARTE B: BIBLIOTECA C: CONSTRUCCIÓN H: HOGAR JT: JUEGOS TRANQUILOS

## FICHA DE CAMPO

FECHA: 6 de junio del 2019

| NIÑO/A      | SECTOR |   |   |   |    | OBSERVACIÓN   |
|-------------|--------|---|---|---|----|---|
|             | A      | B | C | H | JT |   |
| 1. Jesiah   |        | X |   |   |    |   |
| 2. Alexis   | X      |   |   |   |    | <b>Alexis estuvo viendo en que sector podía jugar tomando por elección el sector de arte pues prefirió jugar con plastilina</b> |
| 3. Nora     | X      |   |   |   |    | <b>Nora hoy prefirió jugar en el sector hogar no le llamo mucho la atención estar en los otros sectores</b>                     |
| 4. Santiago |        | X |   |   |    |   |
| 5. Yahani   |        | X |   |   |    |   |
| 6. Sandra   |        |   |   | X |    |   |
| 7. Sami     |        |   |   | X |    |   |
| 8. David    |        |   |   | X |    |   |

|                  |  |   |   |   |  |  |
|------------------|--|---|---|---|--|--|
| 9. Ruth          |  |   |   | X |  |  |
| 10. Domini<br>ck |  | X |   |   |  |  |
| 11. Jhamir       |  |   | X |   |  |  |
| 12. Favio        |  | X |   |   |  |  |
| 13. Kazu         |  |   |   | X |  |  |
| 14. Angie        |  |   |   | X |  |  |

**LEYENDA: SECTORES**

|                |                      |                     |                 |                             |
|----------------|----------------------|---------------------|-----------------|-----------------------------|
| <b>ARTE: A</b> | <b>BIBLIOTECA: B</b> | <b>CONSTRUC.: C</b> | <b>HOGAR: H</b> | <b>JUEGOS TRANQUILOS: J</b> |
|----------------|----------------------|---------------------|-----------------|-----------------------------|

## Instrumento de Evaluación: Guía de observación

| Niños/niñas  | Desempeños  |    |    |   |   |    |    |   |
|--------------|---|----|----|---|---|----|----|---|
|              | Comunicación  |    |    |   |   |    |    |   |
|              | Expresa sus necesidades, emociones, intereses, y da cuenta de algunas experiencias al interactuar con personas de su entorno familiar, escolar. |    |    |   |   |    |    |   |
|              | S   | AV | PV | N | S | AV | PV | N |
| 1. Jesiah    | X   |    |    |   |   |    |    |   |
| 2. Alexis    | x   |    |    |   |   |    |    |   |
| 3. Nora      | x   |    |    |   |   |    |    |   |
| 4. Santiago  |   | x  |    |   |   |    |    |   |
| 5. Yahani    | x   |    |    |   |   |    |    |   |
| 6. Sandra    |   | x  |    |   |   |    |    |   |
| 7. Sami      | x   |    |    |   |   |    |    |   |
| 8. David     | x   |    |    |   |   |    |    |   |
| 9. Ruth      |   | x  |    |   |   |    |    |   |
| 10. Dominick |   | x  |    |   |   |    |    |   |
| 11. Jhamir   | x   |    |    |   |   |    |    |   |
| 12. Favio    | x   |    |    |   |   |    |    |   |
| 13. Kasu     |   | x  |    |   |   |    |    |   |
| 14. Angie    | x   |    |    |   |   |    |    |   |

## ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N°10

**NOMBRE:** Elaboramos nuestra banderita del Perú

### 1. DATOS GENERALES:

1.1 **Docente:** Ruiz Algarate Evelyn

1.2 **Edad:** 4 años

1.3 **Propósito:** Qué los niños y niñas a través de esta actividad elaboren, valoren y respeten nuestra bandera.

### 2. ANTES DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE:

|  |   |
|--|---|
| ¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje? | ¿Qué recursos o materiales se usará en esta actividad de aprendizaje? |
| -Implementar los sectores con el material necesario          | Papel seda, goma, baja lengua, telas, papeles, goma bloques, libros   |

### 3. APRENDIZAJES ESPERADOS:

| ÁREA     | COMPETENCIA  | CAPACIDADES   | DESEMPEÑOS  | EVIDENCIAS                               | INST. EVAL |
|----------|--|---|---|--|------------|
| <b>C</b> | <b>Crea proyectos desde los lenguajes artísticos</b> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Explora y experimenta los lenguajes del arte.</li> <li>• Aplica procesos creativos.</li> </ul> | Representa sus ideas acerca de sus vivencias personales | Elaboran su bandera según su creatividad | G.O        |



|  |  |   |  |  |  |
|--|--|---|--|--|--|
|  |  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Socializa sus procesos y proyectos.</li> </ul> | usando diferentes lenguajes artísticos (el dibujo, la pintura) |  |  |
|--|--|---|--|--|--|

**4. SECUENCIA DIDÁCTICA:**

| ACTIVIDADES/<br>MOMENTOS | ESTRATEGIAS   | RECURSOS Y MATERIALES | SECTORES    |   |   |   |   |    |
|--------------------------|---|-----------------------|-------------|---|---|---|---|----|
|                          |   |                       | NIÑOS (AS)  | A | B | C | H | JT |
| INICIO                   | <p><b>SITUACIÓN PROVOCADORA:</b><br/>Se colocarán en algunos sectores imágenes de la bandera, libros, rompecabezas.<br/>La docente invita a los niños y niñas a realizar la asamblea, indicando que trabajaremos en los sectores, siempre recordando las normas del aula.<br/>Antes de dirigirse a los sectores la docente le cuenta a los niños y niñas la historia de la bandera, luego los invita a jugar en los sectores.</p> | Dialogo               | 1. Jesiah   | x |   |   |   |    |
|                          |   |                       | 2. Alexis   | X |   |   |   |    |
|                          |   |                       | 3. Nora     |   | X |   |   |    |
| DESARROLLO               | Los niños y niñas se dirigen a los sectores   | Sectores              | 4. Santiago | X |   |   |   |    |

|        |  |  |                  |   |   |   |   |  |
|--------|--|--|------------------|---|---|---|---|--|
|        | <p>Sector hogar: encontraran telas de color rojo y blanco.</p> <p>Sector de construcción: figuras de banderas</p> <p>Sector de biblioteca: libros del Perú, la bandera del Perú</p> <p>Sector de arte: papeles rojos, blancos, goma, brochetas</p> <p>Los niños y niñas realizan sus juegos, mostrando curiosidad por lo que encuentren.</p> <p>La docente ira anotando lo que trabajen los niños y niñas.</p>   | telas  | 5. Yahani        |   |   |   | X |  |
|        |  |  | 6. Sandra        |   |   |   | X |  |
|        |  |  | 7. Sami          | x |   |   |   |  |
|        |  |  | 8. David         |   |   | x |   |  |
|        |  |  | 9. Ruth          | x |   |   |   |  |
|        |  |  | 10. Domi<br>nick |   |   | x |   |  |
| CIERRE | <p>La docente invita a ubicarse en semicírculo a los niños y niñas para contar las experiencias vividas en cada sector.</p> <p>Preguntamos: ¿A que jugaron? ¿Qué materiales encontraron? ¿Qué figuras? ¿De dónde será esa bandera? ¿Quién hizo una bandera?</p> <p>Invitamos al niño o niña que elaboro una bandera para que nos cuente que materiales utilizo y como lo hizo.</p> <p>Y también animamos a los niños que encontraron las telas y ver como formaran su bandera.</p> | "Papel de<br>colores<br>Goma<br>Baja lenguas | 11. Jhamir       |   |   |   | X |  |
|        |  |  | 12. Favio        |   | x |   |   |  |
|        |  |  | 13. Kasu         |   | x |   |   |  |
|        |  |  | 14. Angie        |   | x |   |   |  |

|  |   |  |  |  |  |  |  |  |
|--|---|--|--|--|--|--|--|--|
|  | Al finalizar la actividad entregamos materiales a los niños y niñas como papel, goma y baja lengua, les pedimos que formen su bandera según su creatividad. |  |  |  |  |  |  |  |
|--|---|--|--|--|--|--|--|--|

**LEYENDA:**

**A: ARTE B: BIBLIOTECA C: CONSTRUCCIÓN H: HOGAR JT: JUEGOS TRANQUILOS**

**FICHA DE CAMPO**

**FECHA: 7 de junio del 2019**

| NIÑO/A       | SECTOR |   |   |   |    | OBSERVACIÓN |
|--------------|--------|---|---|---|----|-------------|
|              | A      | B | C | H | JT |             |
| 15. Jesiah   | x      |   |   |   |    |             |
| 16. Alexis   | X      |   |   |   |    |             |
| 17. Nora     |        | X |   |   |    |             |
| 18. Santiago | X      |   |   |   |    |             |
| 19. Yahani   |        |   |   | X |    |             |

|                  |   |   |   |   |  |  |
|------------------|---|---|---|---|--|--|
| 20. Sandra       |   |   |   | X |  |  |
| 21. Sami         | x |   |   |   |  |  |
| 22. David        |   |   | x |   |  | <b>David siempre se encuentra recorriendo todos los sectores , al final decide quedarse en el sector de construcción</b> |
| 23. Ruth         | x |   |   |   |  |  |
| 24. Domini<br>ck |   |   | x |   |  | <b>Dominick prefiere jugar en el sector de construcción después de explorar los otros sectores</b>                       |
| 25. Jhamir       |   |   |   | X |  |  |
| 26. Favio        |   | x |   |   |  |  |
| 27. Kazu         |   | x |   |   |  |  |
| 28. Angie        |   | x |   |   |  |  |

**LEYENDA: SECTORES**

|                |                      |                     |                 |                             |
|----------------|----------------------|---------------------|-----------------|-----------------------------|
| <b>ARTE: A</b> | <b>BIBLIOTECA: B</b> | <b>CONSTRUC.: C</b> | <b>HOGAR: H</b> | <b>JUEGOS TRANQUILOS: J</b> |
|----------------|----------------------|---------------------|-----------------|-----------------------------|

## Instrumento de Evaluación: Guía de observación

| Niños/niñas  | Desempeños  |    |    |   |   |    |    |   |
|--------------|---|----|----|---|---|----|----|---|
|              | Comunicación  |    |    |   |   |    |    |   |
|              | Representa sus ideas acerca de sus vivencias personales usando diferentes |    |    |   |   |    |    |   |
|              | S   | AV | PV | N | S | AV | PV | N |
| 1. Jesiah    | X   |    |    |   |   |    |    |   |
| 2. Alexis    |   | X  |    |   |   |    |    |   |
| 3. Nora      |   | X  |    |   |   |    |    |   |
| 4. Santiago  | X   |    |    |   |   |    |    |   |
| 5. Yahani    | x   |    |    |   |   |    |    |   |
| 6. Sandra    |   | x  |    |   |   |    |    |   |
| 7. Sami      | x   |    |    |   |   |    |    |   |
| 8. David     |   | x  |    |   |   |    |    |   |
| 9. Ruth      |   | x  |    |   |   |    |    |   |
| 10. Dominick |   | x  |    |   |   |    |    |   |
| 11. Jhamir   | x   |    |    |   |   |    |    |   |
| 12. Favio    |   | x  |    |   |   |    |    |   |
| 13. Kasu     |   | x  |    |   |   |    |    |   |
| 14. Angie    | x   |    |    |   |   |    |    |   |

## ANEXO C: Ficha De Evaluación De Expertos

### I. DATOS GENERALES:

**1.1. TIPO DE INSTRUMENTO : Lista de Cotejo**

**1.2. INVESTIGADORA : Mg. Evelyn Esmeralda Ruiz Algarate**

**1.3. EXPERTO EVALUADOR : Dra. Mirtha Soledad Herrera Alamo**

| Nº DE ÍTEM | INSTRUCCIONES  | (a)<br>La redacción es clara y precisa. |    | (b)<br>Tiene coherencia con los indicadores. |    | (c)<br>Tiene coherencia con las dimensiones. |    | (d)<br>Tiene coherencia con la investigación. |    | OBSERVACIONES |
|------------|--|---|----|--|----|--|----|---|----|---------------|
|            |  | SI                                      | NO | SI   | NO | SI   | NO | SI  | NO |               |
|            | <b>REPRESENTATIVA</b>  |   |    |  |    |  |    |   |    |               |
|            | <b>Fluidez</b>   |   |    |  |    |  |    |   |    |               |
| <b>1</b>   | Realiza trazos continuos.  | x                                       |    | x  |    | x  |    | x   |    |               |
| <b>2</b>   | Representa diversas imágenes en los círculos.  | x                                       |    | x  |    | x  |    | x   |    |               |
| <b>3</b>   | Utiliza todos los círculos para crear sus imágenes.  | x                                       |    | x  |    | x  |    | x   |    |               |
| <b>4</b>   | Manifiesta diferentes ideas de lo que ha creado.   | x                                       |    | x  |    | x  |    | x   |    |               |
|            | <b>Flexibilidad</b>  |   |    |  |    |  |    |   |    |               |
| <b>5</b>   | Utiliza más de 2 círculos para realizar sus representaciones.                                  | x                                       |    | x  |    | x  |    | x   |    |               |
| <b>6</b>   | Realiza diferentes trazos.(rectos, oblicuos)   | x                                       |    | x  |    | x  |    | x   |    |               |
| <b>7</b>   | Utiliza los espacios del círculo, dentro o fuera para crear sus imágenes.                      | x                                       |    | x  |    | x  |    | x   |    |               |
| <b>8</b>   | Organiza la secuencia de imágenes según su criterio.   | x                                       |    | x  |    | x  |    | x   |    |               |
|            | <b>Originalidad</b>  |   |    |  |    |  |    |   |    |               |
| <b>9</b>   | Los trazos utilizados son variados.  | x                                       |    |  |    |  |    |   |    |               |
| <b>10</b>  | Combina símbolos convencionales y no convencionales en los círculos (números, letras, formas). | x                                       |    |  |    |  |    |   |    |               |
| <b>11</b>  | Utiliza diversos materiales para hacer sus producciones (plumones, colores)                    | x                                       |    | x  |    | x  |    | x   |    |               |
| <b>12</b>  | Completa dibujos a partir de unos trazos, luego le pone nombre.                                | x                                       |    | x  |    | x  |    | x   |    |               |
|            | <b>VERBAL</b>  |   |    |  |    |  |    |   |    |               |
|            | <b>Fluidez</b>   |   |    |  |    |  |    |   |    |               |
| <b>13</b>  | Expresa diferentes ideas para realiza una pregunta.  | x                                       |    | x  |    | x  |    | x   |    |               |
| <b>14</b>  | Da diferentes entonaciones al narrar un acontecimiento.  | x                                       |    | x  |    | x  |    | x   |    |               |
| <b>15</b>  | Brinda diferente opciones para realizar sus representaciones.                                  | x                                       |    | x  |    | x  |    | x   |    |               |
| <b>16</b>  | Da significado a las imágenes que se le presentan en una secuencia.                            | x                                       |    | x  |    | x  |    | x   |    |               |
|            | <b>Flexibilidad</b>  |   |    |  |    |  |    |   |    |               |
| <b>17</b>  | Describe un objeto dándole una utilidad  | x                                       |    | x  |    | x  |    | x   |    |               |
| <b>18</b>  | Da otra representación a una imagen (por ejemplo si cada conejo se convierte en dinosaurio).   | x                                       |    | x  |    | x  |    | x   |    |               |
| <b>19</b>  | Se adapta con facilidad a situaciones imprevistas.   | x                                       |    | x  |    | x  |    | x   |    |               |

|                     |  |                                     |                          |                                     |                          |                                     |                          |                                     |                          |                          |
|---------------------|--|-------------------------------------|--------------------------|-------------------------------------|--------------------------|-------------------------------------|--------------------------|-------------------------------------|--------------------------|--------------------------|
| <b>20</b>           | Sus ideas son organizadas y tienen una estructura lógica.              | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| <b>Originalidad</b> |  |                                     |                          |                                     |                          |                                     |                          |                                     |                          |                          |
| <b>21</b>           | Disfruta al crear algo nuevo manifestándolo a través de sus emociones. | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| <b>22</b>           | Expresa sin temor lo que ha creado.                                    | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| <b>23</b>           | Da posibilidad de creaciones con material recuperable.                 | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| <b>24</b>           | Aporta ideas para solucionar algún conflicto.                          | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |

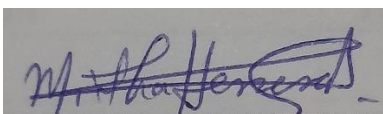
**¿ES APLICABLE EL INSTRUMENTO? SI ( x ) NO ( ) Si marca "NO", qué sugiere:**

.....

.....

.....

**11 de mayo del 2019**




---

**DRA. MIRTHA S. HERRERA ALAMO**

# CURRÍCULUM VITAE DEL EXPERTO

## I. DATOS PERSONALES:

- 1.1. APELLIDOS Y NOMBRES** : Herrera Alamo Mirtha Soledad  
**1.2. DNI** : 41698443  
**1.3. DOMICILIO LEGAL** : Jr. Libertad #351- Miramar Bajo  
**1.4. TIEMPO DE SERVICIOS** : 15 años  
**1.5. CONDICIÓN LABORAL** : Nombrada  
**1.6. ESPECIALIDAD** : Educación Inicial

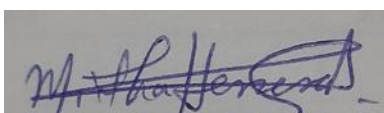
## II. TÍTULOS Y GRADOS ACADÉMICOS:

|                | TÍTULOS Y GRADOS  | INSTITUCIÓN QUE LA OTORGÓ   |
|----------------|---|---|
| <b>TÍTULOS</b> | -Especialista en Psicomotricidad Educativa y Terapéutica.<br>-Especialista en Psicopedagogía.<br>-Licenciada en educación Inicial | -Universidad Privada Marcelino Champagnan.<br>-Universidad Nacional del Santa.<br>-Universidad Nacional del Santa |
| <b>GRADOS</b>  | -Doctora en Educación<br>-Maestría en Educación con Mención en Docencia e Investigación.<br>-Bachiller en Educación               | -Universidad Mayor de San Marcos.<br>-Universidad Nacional del Santa.<br>-Universidad Nacional del Santa.         |

## III. II. EE. EN QUE LABORÓ Y CARGOS DESEMPEÑADOS:

| INSTITUCIÓN                                       | CARGO             | TIEMPO<br>En años / meses |
|---|-------------------|---------------------------|
| I.E N°1633- "Nuestra Señora del Perpetuo Socorro" | Directora-Docente | 11 años- 1 mes            |
| Universidad Nacional del Santa                    | Docente           | 8 años                    |

11 de mayo del 2019



**DRA. MIRTHA S. HERRERA ALAMO**



**II. DATOS GENERALES:****1.1. TIPO DE INSTRUMENTO : Lista de Cotejo****1.2. INVESTIGADORA : Mg. Evelyn Esmeralda Ruiz Algarate****1.3. EXPERTO EVALUADOR : Dra. Annie Rosa Soto Zavaleta**

| Nº DE ÍTEM | INSTRUCCIONES  | (a) La redacción es clara y precisa. |    | (b) Tiene coherencia con los indicadores. |    | (c) Tiene coherencia con las dimensiones. |    | (d) Tiene coherencia con la investigación. |    | OBSERVACIONES |
|------------|--|--------------------------------------|----|---|----|---|----|--|----|---------------|
|            |  | SI                                   | NO | SI  | NO | SI  | NO | SI   | NO |               |
|            | <b>REPRESENTATIVA</b>  |                                      |    |   |    |   |    |  |    |               |
|            | <b>Fluidez</b>   |                                      |    |   |    |   |    |  |    |               |
| <b>1</b>   | Realiza trazos continuos.  | x                                    |    | x   |    | x   |    | x  |    |               |
| <b>2</b>   | Representa diversas imágenes en los círculos.  | x                                    |    | x   |    | x   |    | x  |    |               |
| <b>3</b>   | Utiliza todos los círculos para crear sus imágenes.  | x                                    |    | x   |    | x   |    | x  |    |               |
| <b>4</b>   | Manifiesta diferentes ideas de lo que ha creado.   | x                                    |    | x   |    | x   |    | x  |    |               |
|            | <b>Flexibilidad</b>  |                                      |    |   |    |   |    |  |    |               |
| <b>5</b>   | Utiliza más de 2 círculos para realizar sus representaciones.                                  | x                                    |    | x   |    | x   |    | x  |    |               |
| <b>6</b>   | Realiza diferentes trazos.(rectos, oblicuos)   | x                                    |    | x   |    | x   |    | x  |    |               |
| <b>7</b>   | Utiliza los espacios del círculo, dentro o fuera para crear sus imágenes.                      | x                                    |    | x   |    | x   |    | x  |    |               |
| <b>8</b>   | Organiza la secuencia de imágenes según su criterio.   | x                                    |    | x   |    | x   |    | x  |    |               |
|            | <b>Originalidad</b>  |                                      |    |   |    |   |    |  |    |               |
| <b>9</b>   | Los trazos utilizados son variados.  | x                                    |    | x   |    | x   |    | x  |    |               |
| <b>10</b>  | Combina símbolos convencionales y no convencionales en los círculos (números, letras, formas). | x                                    |    | x   |    | x   |    | x  |    |               |
| <b>11</b>  | Utiliza diversos materiales para hacer sus producciones (plumones, colores)                    | x                                    |    | x   |    | x   |    | x  |    |               |
| <b>12</b>  | Completa dibujos a partir de unos trazos, luego le pone nombre.                                | x                                    |    | x   |    | x   |    | x  |    |               |
|            | <b>VERBAL</b>  |                                      |    |   |    |   |    |  |    |               |
|            | <b>Fluidez</b>   |                                      |    |   |    |   |    |  |    |               |
| <b>13</b>  | Expresa diferentes ideas para realizar una pregunta.   | x                                    |    | x   |    | x   |    | x  |    |               |
| <b>14</b>  | Da diferentes entonaciones al narrar un acontecimiento.  | x                                    |    | x   |    | x   |    | x  |    |               |
| <b>15</b>  | Brinda diferentes opciones para realizar sus representaciones.                                 | x                                    |    | x   |    | x   |    | x  |    |               |
| <b>16</b>  | Da significado a las imágenes que se le presentan en una secuencia.                            | x                                    |    | x   |    | x   |    | x  |    |               |
|            | <b>Flexibilidad</b>  |                                      |    |   |    |   |    |  |    |               |
| <b>17</b>  | Describe un objeto dándole una utilidad  | x                                    |    | x   |    | x   |    | x  |    |               |
| <b>18</b>  | Da otra representación a una imagen (por ejemplo si cada conejo se convierte en dinosaurio).   | x                                    |    | x   |    | x   |    | x  |    |               |
| <b>19</b>  | Se adapta con facilidad a situaciones imprevistas.   | x                                    |    | x   |    | x   |    | x  |    |               |
| <b>20</b>  | Sus ideas son organizadas y tienen una estructura lógica.                                      | x                                    |    | x   |    | x   |    | x  |    |               |

| Originalidad |  |   |  |   |  |   |  |   |  |
|--------------|--|---|--|---|--|---|--|---|--|
| <b>21</b>    | Disfruta al crear algo nuevo manifestándolo a través de sus emociones. | x |  | x |  | x |  | x |  |
| <b>22</b>    | Expresa sin temor lo que ha creado.                                    | x |  | x |  | x |  | x |  |
| <b>23</b>    | Da posibilidad de creaciones con material recuperable.                 | x |  | x |  | x |  | x |  |
| <b>24</b>    | Aporta ideas para solucionar algún conflicto.                          | x |  | x |  | x |  | x |  |

**¿ES APLICABLE EL INSTRUMENTO? SI ( X ) NO ( ) Si marca "NO", qué sugiere:**

El presente instrumento es aplicable, porque los ítems están acordes con los objetivos, las dimensiones e indicadores de la investigación.

**Chimbote, 20 de mayo del 2019**

---

**Dra. Annie Rosa Soto Zavaleta**

# CURRÍCULUM VITAE DEL EXPERTO

## IV. DATOS PERSONALES:

- 1.1. APELLIDOS Y NOMBRES : Soto Zavaleta Annie Rosa  
 1.2. DNI : 32968539  
 1.3. DOMICILIO LEGAL : prolongación Alfonso Ugarte N° 1655 – Miraflores Bajo  
 1.4. TIEMPO DE SERVICIOS : 10 años.  
 1.5. CONDICIÓN LABORAL : Contratada  
 1.6. ESPECIALIDAD : Educación Inicial

## V. TÍTULOS Y GRADOS ACADÉMICOS:

| TÍTULOS Y GRADOS |  | INSTITUCIÓN QUE LA OTORGÓ      |
|------------------|--|--------------------------------|
| <b>TÍTULOS</b>   | Licenciada en Educación<br>Especialidad: Educación Inicial | Universidad Nacional del Santa |
| <b>GRADOS</b>    | Bachiller en Educación Inicial                             | Universidad Nacional del Santa |
|                  | Magíster en docencia y Gestión Educativa.                  | Universidad César Vallejo      |
|                  | Doctora en Educación                                       | Universidad César Vallejo      |

## VI. II. EE. EN QUE LABORÓ Y CARGOS DESEMPEÑADOS:

| INSTITUCIÓN                    | CARGO   | TIEMPO<br>En años / meses |
|--------------------------------|---------|---------------------------|
| Universidad Nacional del Santa | Docente | 10 años                   |
|                                |         |                           |

Chimbote, 20 de mayo del 2019

---

Dra. Annie Rosa Soto Zavaleta

## ANEXO D: Fotografías De La Aplicación Del Pre Test

Foto n° 1: Aplicación del pre test a los niños y niñas de 4 años, trabajo realizado el día 11-06-2019



Foto n° 2: Aplicación del pre test a los niños y niñas de 4 años, trabajo realizado el día 11-06-2019



Foto n° 3: Aplicación del pre test a los niños y niñas de 4 años, trabajo realizado el día 11-06-2019



Foto n° 4: Aplicación del pre test a los niños y niñas de 4 años, trabajo realizado el día 11-06-2019



## ANEXO E

### FOTOGRAFIAS DE LAS ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

Foto n°5: Las niñas de la I.E. San Francisco, trabajando en el sector de hogar, dramatizando lo que realizan en cada espacio de su casa. Actividad ¿Qué espacios comparto con mi familia? realizada el 31-05-2019



Foto n°6: Los niños y niñas de la I.E. San Francisco, trabajando en el sector de juegos tranquilos, armando un rompecabezas de los integrantes de la familia. Actividad ¿Con quién vivo? realizada el 29-05-2019



Foto n°7: Los niños y niñas de la I.E. San Francisco, realizando sus dibujo en el sector de arte, sobre las labores que realiza cada integrante de su familia. Actividad ¿En qué trabaja mi familia? realizada el 04-06-2019



Foto n°8: Los niños y niñas de la I.E. San Francisco, realizando sus dibujos en el sector de arte, sobre las labores que realiza cada integrante de su familia. Actividad ¿En qué trabaja mi familia? realizada el 04-06-2019



**Foto n°9: Los niños y niñas de la I.E. San Francisco, trabajando en el sector de construcción, construyendo una casa. Actividad ¿Dónde vivo? realizada el 28-05-2019**



**Foto n°10: Los niños y niñas de la I.E. San Francisco, trabajando con material reciclado creando su casa, construyendo una casa. Actividad ¿Dónde vivo? realizada el 28-05-2019**





**Foto n°11: Los niños y niñas de la I.E. San Francisco, trabajando con material reciclado creando su casa, construyendo una casa. Actividad ¿Dónde vivo? realizada el 28-05-2019**



# metodología reggio

*por Evelyn Esmeralda Ruiz Algarate*

---

**Fecha de entrega:** 20-dic-2021 05:50p.m. (UTC-0500)

**Identificador de la entrega:** 1734426805

**Nombre del archivo:** TESIS\_DOCTORAL\_UN5\_FINAL-eVELYN\_rUIZ.docx (4.23M)

**Total de palabras:** 27509

**Total de caracteres:** 141908

## metodología reggio

### INFORME DE ORIGINALIDAD

|                     |                     |               |                         |
|---------------------|---------------------|---------------|-------------------------|
| <b>22%</b>          | <b>22%</b>          | <b>3%</b>     | <b>13%</b>              |
| INDICE DE SIMILITUD | FUENTES DE INTERNET | PUBLICACIONES | TRABAJOS DEL ESTUDIANTE |

### FUENTES PRIMARIAS

|          |  |           |
|----------|--|-----------|
| <b>1</b> | <b>disde.minedu.gob.pe</b><br>Fuente de Internet                               | <b>4%</b> |
| <b>2</b> | <b>repositorio.uns.edu.pe</b><br>Fuente de Internet                            | <b>3%</b> |
| <b>3</b> | <b>repositorio.ucv.edu.pe</b><br>Fuente de Internet                            | <b>2%</b> |
| <b>4</b> | <b>sisgestion.ugel07.gob.pe</b><br>Fuente de Internet                          | <b>2%</b> |
| <b>5</b> | <b>repositorio.uladech.edu.pe</b><br>Fuente de Internet                        | <b>2%</b> |
| <b>6</b> | <b>repositorio.pucp.edu.pe</b><br>Fuente de Internet                           | <b>2%</b> |
| <b>7</b> | <b>Submitted to Universidad Catolica de Trujillo</b><br>Trabajo del estudiante | <b>1%</b> |
| <b>8</b> | <b>Submitted to Universidad Cesar Vallejo</b><br>Trabajo del estudiante        | <b>1%</b> |
| <b>9</b> | <b>hdl.handle.net</b><br>Fuente de Internet                                    | <b>1%</b> |

|    |   |      |
|----|---|------|
| 10 | <a href="https://tesis.ucsm.edu.pe">tesis.ucsm.edu.pe</a><br>Fuente de Internet                       | 1 %  |
| 11 | Submitted to Universidad Catolica Los Angeles de Chimbote<br>Trabajo del estudiante                   | 1 %  |
| 12 | <a href="https://dspace.unitru.edu.pe">dspace.unitru.edu.pe</a><br>Fuente de Internet                 | <1 % |
| 13 | Submitted to Pontificia Universidad Catolica del Peru<br>Trabajo del estudiante                       | <1 % |
| 14 | <a href="https://sanjoseica.com">sanjoseica.com</a><br>Fuente de Internet                             | <1 % |
| 15 | <a href="https://repositorio.usanpedro.edu.pe">repositorio.usanpedro.edu.pe</a><br>Fuente de Internet | <1 % |
| 16 | Submitted to Universidad Nacional del Santa<br>Trabajo del estudiante                                 | <1 % |
| 17 | Submitted to Universidad Andina Nestor Caceres Velasquez<br>Trabajo del estudiante                    | <1 % |
| 18 | <a href="https://colegioeuler.edu.pe">colegioeuler.edu.pe</a><br>Fuente de Internet                   | <1 % |
| 19 | <a href="https://es.scribd.com">es.scribd.com</a><br>Fuente de Internet                               | <1 % |
| 20 | <a href="https://www.slideshare.net">www.slideshare.net</a><br>Fuente de Internet                     | <1 % |

|    |  |      |
|----|--|------|
| 21 | <a href="https://repositorio.uta.edu.ec">repositorio.uta.edu.ec</a><br>Fuente de Internet  | <1 % |
| 22 | <a href="http://www.uns.edu.pe">www.uns.edu.pe</a><br>Fuente de Internet   | <1 % |
| 23 | Submitted to Universidad Nacional Jose Faustino Sanchez Carrion<br>Trabajo del estudiante  | <1 % |
| 24 | <a href="https://docs.com">docs.com</a><br>Fuente de Internet  | <1 % |
| 25 | <a href="https://www.coursehero.com">www.coursehero.com</a><br>Fuente de Internet  | <1 % |
| 26 | Submitted to Universidad Cuauhtemoc<br>Trabajo del estudiante  | <1 % |
| 27 | Luisa Socorro Martino-Ortiz, Ivane Del Socorro Gutierrez-Ruiz, Jesús David Morales-Yepes, Katia Yesenia Álvarez-Castro et al.<br>"PSICOMOTRICIDAD VIVENCIAL: ESTRATEGIA PARA EL FORTALECIMIENTO DEL PENSAMIENTO MATEMÁTICO EN NIÑOS DE 05 AÑOS", Prohominum, 2021<br>Publicación | <1 % |
| 28 | <a href="https://repositorio.unp.edu.pe">repositorio.unp.edu.pe</a><br>Fuente de Internet  | <1 % |
| 29 | <a href="https://www.exportartodo.com">www.exportartodo.com</a><br>Fuente de Internet  | <1 % |

Excluir citas Activo

Excluir bibliografía Activo

Excluir coincidencias < 15 words