

UNIVERSIDAD NACIONAL DEL SANTA
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN PRIMARIA



UNS
UNIVERSIDAD
NACIONAL DEL SANTA

Programa “Pinceladas Musicales” para desarrollar las habilidades creativas en los niños del segundo grado de primaria de la I.E. San Luis de la Paz

**Tesis para Optar el Título Profesional de
Licenciada en Educación; Especialidad: Educación Primaria**

Autora:

Bach. Rodríguez Baldera, Anghela Marina
Código ORCID: 0009-0001-1109-8678

Asesora:

Mag. De La Cruz Muñoz, Julissa Olinda
Código ORCID: 0000 - 0002 - 8347 – 0053

Nuevo Chimbote - Perú

2024

CARTA AVAL DE ASESOR

El Informe de Tesis titulado: Programa “Pinceladas Musicales” Para desarrollar las habilidades creativas en los niños del segundo grado de primaria de la I.E San Luis De La Paz , que tiene como autora Anghela Marina Rodriguez Baldera, estudiante de la Escuela Profesional de Educación Primaria de la Universidad Nacional del Santa ha sido elaborado de acuerdo al Reglamento General de Grados y Títulos de la Universidad, aprobado mediante resolución N° para obtener el Título Profesional de Licenciado en Educación Primaria en la Universidad Nacional del Santa; por lo que doy fe, que el Trabajo de Investigación realizado bajo mi asesoría, es original y se ha cumplido con los principios éticos del investigador; habiendo quedado expedito para ser evaluado por el Jurado Evaluador correspondiente.



Mg. Julissa Olinda De La Cruz Muñoz

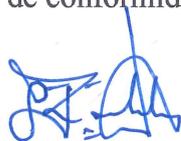
Asesora

DNI:32138773

Código ORCID: 0000 - 0002 - 8347 – 0053

AVAL DE CONFORMIDAD DEL JURADO EVALUADOR

La tesis titulada, Programa “Pinceladas Musicales” Para desarrollar las habilidades creativas en los niños del segundo grado de primaria de la I.E San Luis De La Paz de Anghela Marina Rodriguez Baldera, para optar por el título profesional de Licenciada en la especialidad de Educación primaria, ha sido revisada y aprobada por el jurado evaluado, quienes firman en señal de conformidad.



Dr. Zavaleta Cabrera, Juan Benito

Presidente

DNI: 17913120

Código ORCID: 0000-0002-4528-6407



Dr. Paredes Gavidia, Saúl Edgar

Integrante

DNI:32907054

Código ORCID :0000-00003-4533-6176



Mg. Jacqueline Victoria Hernández Falla

Accesitaria

DNI:40792907

Código ORCID: 0000-0003-3108-8079

ACTA DE CALIFICACIÓN DE LA SUSTENTACIÓN DE TESIS

Siendo las 12:15 del día 14 de junio del 2024 se instaló en el Aula Multimedia, de la Facultad de Educación y Humanidades, el Jurado Evaluador, designado mediante Resolución N° 246, integrado por los docentes:

- Dr. Juan Benito Zavaleta Cabrera (Presidente)
- Dr. Saúl Edgar Paredes Gavidia (Integrante)
- Dra. Jacqueline Victoria Hernandez Falla (Integrante); para dar inicio a la Sustentación y Evaluación de Tesis, titulada: "Programa "Pinceladas Musicales" para desarrollar las habilidades creativas en los niños del segundo grado de primaria de la I.E. San Luis de la Paz."

.....", elaborada por el(os) Bachilleres en Educación Primaria:

- Anghela Marina Rodriguez Baldera
-

Asimismo, tienen como Asesor al docente: Hg. Julissa Olinda de la Cruz Yáñez

Finalizada la sustentación, el(os) Tesistas respondió (eron) las preguntas formuladas por los miembros del Jurado y el Público presente.

El Jurado después de deliberar sobre aspectos relacionados con el trabajo de investigación, contenido y sustentación del mismo, y con las sugerencias pertinentes **DECLARA** Aprobada con nota Diecisiete (17), en concordancia con el Artículo 71 del Reglamento General de Grados y Títulos de la Universidad Nacional del Santa.

Siendo las horas del mismo día, se dio por terminado dicha sustentación, firmando en señal de conformidad el presente jurado.

Nuevo Chimbote, 14 de junio del 2024



.....
Dr. Juan Benito Zavaleta Cabrera
Presidente



.....
Dr. Saúl Edgar Paredes Gavidia
Integrante



.....
Dra. Jacqueline Victoria Hernandez Falla
Integrante



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: Anghela Marina Rodriguez Baldera
Título del ejercicio: TURNITIN DE INFORME DE TESIS 2024
Título de la entrega: PROGRAMA "PINCELADAS MUSICALES" PARA DESARROLLAR L...
Nombre del archivo: TESIS_-_ANGHELA.pdf
Tamaño del archivo: 886.62K
Total páginas: 118
Total de palabras: 24,459
Total de caracteres: 139,960
Fecha de entrega: 02-dic.-2024 08:37p. m. (UTC-0500)
Identificador de la entrega... 2270184744

UNIVERSIDAD NACIONAL DEL SANTA
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN PRIMARIA



PROGRAMA "PINCELADAS MUSICALES" PARA
DESARROLLAR LAS HABILIDADES CREATIVAS EN LOS
NIÑOS DEL SEGUNDO GRADO DE PRIMARIA DE LA I.E. SAN
LUIS DE LA PAZ

Tesis para Optar el Título Profesional de
Licenciada en Educación; Especialidad: Educación Primaria

Autora:
Bach. Rodríguez Baldera Anghela Marina
Código ORCID (0009-0001-1109-8678)

Asesora:
Julissa Olinda De La Cruz Muñoz
Código ORCID (0000 - 0002 - 8347 - 0053)

Nuevo Chimbote - Perú
2024

PROGRAMA "PINCELADAS MUSICALES" PARA DESARROLLAR LAS HABILIDADES CREATIVAS EN LOS NIÑOS DEL SEGUNDO GRADO DE PRIMARIA DE LA I.E. SAN LUIS DE LA PAZ

INFORME DE ORIGINALIDAD

13%	13%	2%	%
INDICE DE SIMILITUD	FUENTES DE INTERNET	PUBLICACIONES	TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	hdl.handle.net Fuente de Internet	2%
2	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet	1%
3	colegiosgarcilaso.edu.pe Fuente de Internet	1%
4	repositorio.uns.edu.pe Fuente de Internet	1%
5	es.slideshare.net Fuente de Internet	1%
6	cepmacusco.edu.pe Fuente de Internet	1%
7	repositorio.usanpedro.edu.pe Fuente de Internet	1%
8	www.coursehero.com Fuente de Internet	<1%

Dedicatoria

A mis amados padres, quienes siempre han estado a mi lado brindándome su incondicional apoyo y sabios consejos, guiándome para convertirme en una mejor persona. A mis queridos hermanos, por acompañarme en cada etapa de mi vida, llenándola de alegría, cariño y momentos inolvidables.

A mi amado esposo, compañero de vida, por creer en mí y en mis capacidades, por sus palabras de aliento en los momentos más difíciles. Gracias por tu infinita comprensión, tu inagotable amor y por ser mi soporte en todo este trayecto.

También dedico con todo mi corazón este trabajo a mi adorado hijo, quien ha sido mi mayor inspiración y motivación para seguir adelante sin rendirme jamás. Tú has llenado mi vida de una felicidad inmensa y has sido el impulso que me ha llevado a dar lo mejor de mí para ser un ejemplo digno de seguir.

Este logro es fruto del cariño, el apoyo y la compañía incondicional de todas estas personas tan especiales e importantes en mi vida. Gracias por estar siempre a mi lado y por ser mi fortaleza en cada paso que doy.

Rodríguez, A.

Agradecimiento

Ante todo, mi más profundo agradecimiento a Dios, quien me ha guiado y acompañado en cada paso de mi carrera profesional. Gracias, Señor, por darme la fortaleza necesaria para seguir adelante, por iluminar mi camino y no dejarme desfallecer ante los problemas que se presentaban.

A mi amada familia, quiero expresar mi más sincero agradecimiento. Gracias a ustedes, mis padres y hermanos, por su infinita comprensión y paciencia a lo largo de mis estudios. Gracias por brindarme su apoyo incondicional en todo momento, siendo mi mayor soporte y motivación para alcanzar este logro.

Asimismo, agradezco a todas las personas que de una u otra forma me apoyaron y contribuyeron a la realización de este trabajo. Gracias por sus valiosos aportes, consejos y por estar presentes cuando más los necesitaba.

Sin el amor, la guía y el respaldo de Dios, mi familia y todos aquellos que creyeron en mí, nada de esto hubiera sido posible. A ustedes, mi más sincera gratitud.

Rodríguez, A.

ÍNDICE GENERAL

Dedicatoria	II
Agradecimiento	III
ÍNDICE GENERAL	IV
RESUMEN	VII
ABSTRACT	8
I. INTRODUCCIÓN	9
1.1. Importancia de la investigación.....	10
1.2. Objetivos de la investigación	11
1.3. Formulación de la hipótesis.....	12
1.4. Propuesta experimental	12
II. MARCO TEÓRICO	13
2.1. Habilidades creativas.....	13
2.1.1. Definición	13
2.1.2. Importancia.....	14
2.1.3. Funciones.....	15
2.1.4. Tipos de habilidades creativas	17
2.1.5. Estilos	22
2.2. Programa	27
2.2.2. Programa Pinceladas musicales.....	28
2.2.2.1. Datos informativos.....	28
2.2.2.2. Justificación.....	28
2.2.2.3. Objetivos:.....	29
2.2.2.4. Fundamentos:.....	29
2.2.2.5. Principios del programa	33
2.2.2.6. Metodología general	34
2.2.2.7. Secuencia didáctica:.....	35
2.2.2.8. Síntesis gráfica de la secuencia didáctica	38
III. MATERIALES Y MÉTODOS	39
3.1. Variable	39

3.2. Método	43
3.3. Diseño.....	43
IV. RESULTADOS Y DISCUSIÓN	44
4.1. Resultados:	44
4.2. Discusión.....	59
V. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	62
REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS.....	64
ANEXOS	71

Lista de Tablas

Tabla 1 Análisis de normalidad del Pre control y Post Test	44
Tabla 2 Frecuencia Pre-Control	45
Tabla 3 Frecuencia Preexperimental	46
Tabla 4 Dimensión Imaginación	47
Tabla 5 Dimensión Innovación	49
Tabla 6 Dimensión Originalidad	50
Tabla 7 Dimensión Elaboración	52
Tabla 8 Datos pre generales de ambos grupos	53
Tabla 9 Dimensión Imaginación	54
Tabla 10 Dimensión Innovación	56
Tabla 11 Dimensión Originalidad	57
Tabla 12 Dimensión Elaboración	60
Tabla 13 Post general de ambos grupos	58

Lista de Figuras

Figura 1 Secuencia didáctica	38
Figura 2 Dimensión Imaginación	46
Figura 3 Dimensión Innovación	48
Figura 4 Dimensión Originalidad	49
Figura 5 Dimensión Elaboración	51
Figura 6 Datos pre generales de ambos grupos	52
Figura 7 Dimensión Imaginación	53
Figura 8 Dimensión Innovación	55
Figura 9 Dimensión Originalidad	56
Figura 10 Dimensión Elaboración	57
Figura 11 Post general de ambos grupos	59

RESUMEN

En esta investigación se plantea la ejecución de programas que se encuentran dirigidos al desarrollo de habilidades, no solo creativas, sino también musicales, en tanto los docentes hagan uso de la práctica instrumental, los valores y el conocimiento de las culturas, se plantea como objetivo general el demostrar que la aplicación del programa “Pinceladas Musicales” mejorará en las habilidades creativas en los estudiantes de la I.E “San Luis de la Paz” en Nuevo Chimbote 2021, la metodología fue de tipo cuasiexperimental y para el análisis de los datos se interpretaron los resultados de las 18 sesiones de aprendizaje en conjunto con los resultados del registro de la escala valorativa de las habilidades creativas, se concluye que la aplicación del programa pinceladas musicales fortaleció las habilidades de creatividad en las dimensiones de Innovación, originalidad, imaginación y elaboración en los estudiantes de 2^a grado de la I.E “San Luis de la Paz” en Nuevo Chimbote 2021.

Palabras claves: habilidades, creatividad, imaginación, innovación, originalidad.

ABSTRACT

This research raises the implementation of programs that are aimed at the development of skills, not only creative, but also musical, as long as teachers make use of instrumental practice, values and knowledge of cultures, it is raised as a general objective to demonstrate that the application of the program "Musical Brushstrokes" improvement in creative skills in the students of the I.E "San Luis de la Paz" in Nuevo Chimbote 2021, the methodology was of quaxiexperimental type and for the analysis of the data the results of the 18 learning sessions were interpreted in conjunction with the results of the registration of the valuation scale of creative skills it is concluded that the application of the musical brushstrokes program strengthened creativity skills in the dimensions of Innovation, originality, imagination and elaboration in the 2nd grade students of the I.E "San Luis de la Paz" in Nuevo Chimbote 2021,

Keywords: skills, creativity, imagination, innovation, originality

I. INTRODUCCIÓN

Uno de los problemas principales que se ha sido muy estudiado desde los años 60 hasta la actualidad es el bajo rendimiento académico, lo que se encuentra relacionado a los aprendizajes básicos como el saber leer, escribir y calcular (Supo et al 2012).

Al estudiar las causas del bajo rendimiento académico, destaca el inadecuado proyecto educativo, el cual pretende brindar una supuesta educación de calidad, pero hasta ahora no se ve reflejado en los estudiantes, cambiando año a año las estadísticas; por otro lado, muchos de los profesores no cumplen con los estándares fundamentales para atribuir a la mejora de la educación en el Perú, siendo una de las carencias frecuentes la falta de capacitación y actualización, las cuales tienen que adaptarse a un plan curricular efectivo y motivar al desarrollo de habilidades (Supo et al 2012).

De igual manera, otro autor señala que los problemas en el sector educativo se encuentran ligado con el aprovechamiento de los estudiantes, lo que impide que el sistema educativo se desarrolle correctamente, por otro lado, el valor equitativo en las oportunidades de obtener una eficaz educación (Muñoz, 2012).

La educación, en el contexto de la sociedad tiene un concepto formativo integral en la vida de las personas, especialmente en aquellas que cumplen el rol de estudiantes, ya que por lo general ayuda a darle gran sentido a su vida, potencial el lado cognitivo, afectivo y emocional, para el desarrollo del pensamiento analítico, independiente y creativo de los niños (Medina et al 2017).

Al hablar de los estudiantes que cursan el nivel primario en educación, permite decir que, durante ese escenario, es necesario motivar el desarrollo de la creatividad, el cual permitirá que la persona refuerce sus destrezas y competencias que le servirán para resolver problemas de su vida cotidiana, así como el poner en práctica sus valores tales como el respeto y la tolerancia con la sociedad (Medina et al 2017).

El Ministerio de Educación de Perú (2014), reconoce que la creatividad y su evolución aportan significativamente a la educación y a la práctica pedagógica, y potencia un trabajo eficiente en el desarrollo curricular para el logro de objetivos en el proceso enseñanza – aprendizaje.

Así mismo, el MINEDU plantea el desarrollo de los programas que se encuentran dirigidos al desarrollo de habilidades, no solo creativas, sino también musicales, que proponen la práctica instrumental, de los valores y el conocimiento de las culturas.

Ante los resultados obtenidos en relación al uso de la creatividad en los escolares, se revela que más del 50% de niños no se desenvuelven libremente en clase, no son originales en las actividades que ejecutan, son inseguros, dependientes de las propuestas del docente y por lo general presentan dificultades en el desarrollo de las habilidades creativas (MINEDU, 2014).

Esta problemática, me ha motivado a proponer la presente investigación, el cual me permitirá proponer y ejecutar un programa orientado al desarrollo de la creatividad en niños del segundo grado de primaria en la I.E. San Luis de la Paz, ubicada en Nuevo Chimbote.

1.1. Importancia de la investigación

El estudio proporcionará una base teórica sobre la relación entre la educación musical y el desarrollo de la creatividad, ampliando el conocimiento existente en el campo de la pedagogía. Asimismo, servirá como referencia para futuras investigaciones relacionadas con el uso de la música como herramienta pedagógica en la educación primaria, ofreciendo nuevas perspectivas y enfoques que pueden ser explorados y validados en distintos contextos educativos. Los ejercicios educativos potencian la creatividad y más aún en niños que trabajan en el nivel primario, donde su esquema de pensamiento no está totalmente establecido. Por lo tanto, el desarrollo de la creatividad garantiza la eficacia en el pensamiento más profundo (Menchén, 2013).

De forma práctica, es importante porque la implementación del programa "Pinceladas Musicales" en la I.E. San Luis de la Paz responde a una necesidad identificada de fortalecer las habilidades creativas en los niños del segundo grado de primaria. A menudo, las escuelas enfrentan desafíos para ofrecer actividades que no solo cumplan con los requisitos curriculares, sino que también estimulen la creatividad y el desarrollo personal de los estudiantes. Este programa se presenta como una oportunidad para complementar el aprendizaje académico con experiencias musicales que pueden enriquecer el desarrollo integral de los pequeños. Para lograrlo, el docente debe dar a los alumnos la oportunidad de experimentar a través de actividades que involucren el proceso creativo en un sistema de

enseñanza-aprendizaje, teniendo en cuenta la evaluación como medida crucial para confirmar la memorabilidad de herramientas y contenidos memorizados (Cáceres, 2015). Sin embargo, durante la primera infancia, la creatividad es esencial, y su desarrollo potenciará la capacidad perceptiva y de resolución de problemas a través de la exploración y ejecución de actividades (García, 2013).

De manera metodológica se adopta una estrategia cuasi-experimental, la cual se fundamenta en la necesidad de investigar un tema que no ha sido abordado previamente en trabajos académicos, con el objetivo de producir nuevas perspectivas y conocimientos en el campo de la educación.

1.2. Objetivos de la investigación

Objetivo general:

- Demostrar que la aplicación del programa “Pinceladas Musicales” desarrolla las habilidades creativas en los niños del segundo grado de primaria de la I.E “San Luis de la Paz” en Nuevo Chimbote.

Objetivos específicos:

- Demostrar que la aplicación del programa “Pinceladas Musicales” desarrolla la dimensión de imaginación en los niños del segundo grado de primaria de la I.E “San Luis de la Paz” en Nuevo Chimbote.
- Demostrar que la aplicación del programa “Pinceladas Musicales” desarrolla la dimensión de innovación en los niños del segundo grado de primaria de la I.E “San Luis de la Paz” en Nuevo Chimbote.
- Demostrar que la aplicación del programa “Pinceladas Musicales” desarrolla la dimensión originalidad en los niños del segundo grado de primaria de la I.E “San Luis de la Paz” en Nuevo Chimbote.
- Demostrar que la aplicación del programa “Pinceladas Musicales” desarrolla la dimensión elaboración en los niños del segundo grado de primaria de la I.E “San Luis de la Paz” en Nuevo Chimbote.

1.3. Formulación de la hipótesis

Si se aplica el programa “Pinceladas Musicales” entonces se mejorará significativamente el desarrollo de las habilidades creativas en los estudiantes del segundo grado de educación primaria de la I.E. San Luis de la Paz.

1.4. Propuesta experimental

Martorell (2012) plantea una propuesta experimental, el cual propone un diseño experimental, el cual pretende verificar los efectos que producen las variables seleccionadas (variable dependiente) a partir de las modificaciones realizadas por el experimentador (variable independiente).

Así mismo, es necesario comprobar que las variables se relacionen, para así comprobar la hipótesis. El procedimiento se ejecuta después de seleccionar las variables, para así preparar el diseño y tomar en cuenta el control de las variables extrañas que pueden influir en la utilización de la estadística.

El experimento, será un evento en donde el investigador manipula las variables y verificar los efectos que provocan. Para ello se sugiere las siguientes fases:

- Planteamiento del problema: el cual se plantea a partir del interés del investigador, así como la generación de nuevos conocimientos y la formulación de interrogantes para resolver procesos experimentales.
- Formulación de la hipótesis: se refiere a la posible respuesta del planteamiento del problema, el cual sucede de forma empírica el cual se permite observar y medir.
- Planteamiento del diseño: este refiere a un proceso adecuado, para planificar el trabajo de investigación, el cual describe como se realizará, que se realizará, la población, muestra y variables a medir.
- Recogida y análisis de datos: guarda relación con los instrumentos que el investigador utilizara para recoger información a través de cuestionarios, teste, observación, etc.
- Conclusiones: el cual afirma la comprobación de la hipótesis y la relación y/o coincidencias con otras investigaciones, las aportaciones y sugerencias para futuros estudios.

II. MARCO TEÓRICO

2.1. Habilidades creativas

2.1.1. Definición

Los talentos creativos son aptitudes que permiten a las personas tener ideas originales, encontrar soluciones creativas a los retos y transmitirlos de forma clara y concisa. El pensamiento divergente, la inventiva, la flexibilidad cognitiva y la capacidad de relacionar conceptos aparentemente inconexos son algunas de estas habilidades (García-Espinosa y Gómez-Angarita, 2020). Según Del Moral et al. (2016), los alumnos que poseen talento creativo en el aula son capaces de abordar tareas y obstáculos de formas novedosas y plantear soluciones innovadoras utilizando recursos internos y externos.

Para Almeida et al. (2008), la creatividad es esencial en el campo de la educación, pues permite resolver diferentes dificultades de forma ingeniosa. Los autores emplearon un test que pretende medir una serie de dimensiones relacionadas con la creatividad, como la fluidez que consiste en la capacidad de generar muchas ideas, así como, la flexibilidad, la originalidad y la elaboración. Un conocimiento profundo de la creatividad exige tener en cuenta varias facetas del pensamiento creativo, que se reflejan en estas dimensiones. Por ello, se define este término como el conjunto de varias técnicas para resolver situaciones complejas de forma más creativa.

Una persona con talento creativo es capaz de expresar y utilizar su imaginación de forma productiva. Medina (2024) enumera una serie de capacidades críticas, una de las cuales es la generación de ideas, que consiste en concebir varias ideas originales y diferentes como reacción a un estímulo o problema. Otro talento importante es el pensamiento divergente, que es la capacidad de alejarse del pensamiento lineal y lógico y considerar otras opciones para resolver una situación dada.

Además de la singularidad, el pensamiento divergente es también un componente necesario de la creatividad para producir ideas, que permite a las personas pensar fuera de la caja y liberarse del pensamiento tradicional para examinar ideas novedosas y creativas. Asimismo, la creatividad, es la habilidad que tienen las personas para crear nuevas e interesantes ideas, en el que pone a prueba su pensamiento original que servirá para resolver problemas a lo largo de su vida cotidiana y educativa; la creatividad a diferencia de la

inteligencia, rompe patrones de conducta y elabora nuevas formas de observar nuestro alrededor (Vera, 2018).

La capacidad de habilidades creativas es crucial porque ayuda a las personas a visualizar ideas abstractas y a conjurar nuevas posibilidades en su mente. Encontrar respuestas únicas y prácticas a problemas complejos. Tanto la flexibilidad cognitiva, la capacidad de adaptarse rápidamente a nuevas circunstancias y cambiar de punto de vista según sea necesario ayudan a desarrollarse para las diferentes etapas sociales como educativas.

2.1.2. Importancia

Es esencial que los alumnos de primaria desarrollen su talento creativo por varias razones. En primer lugar, fomenta el pensamiento crítico y la resolución de problemas, lo que prepara a los alumnos para enfrentarse a circunstancias difíciles (De la Torre y Violant, 2001). Además, la creatividad contribuye al crecimiento emocional y social de los niños al permitirles comunicarse más eficazmente con los demás y expresar sus sentimientos (Velásquez et al., 2010). El efecto favorable sobre el rendimiento académico es otro factor crucial. Los estudiantes que poseen habilidades creativas avanzadas tienden a mostrar mayores niveles de dedicación a sus estudios y una mejor capacidad para integrar información de múltiples campos (Larraz y Allueva, 2012). Se ha demostrado que estas habilidades mejoran en el aula con la implementación de programas de educación creativa, como la narración digital y el diseño colaborativo mediante las tecnologías de información y comunicación, TIC (Del Moral et al., 2016).

En base a los autores mencionados, el éxito académico de los estudiantes depende en gran medida del crecimiento de su talento creativo. Se ha observado que las personas con facultades creativas muy desarrolladas también suelen mostrar niveles más altos de compromiso académico y una capacidad superior para integrar conocimientos de muchos campos. Este fenómeno demuestra la importancia de fomentar la creatividad en la escuela. La investigación de Del Moral et al., (2016), ha demostrado que la aplicación de programas educativos destinados a fomentar la creatividad, es beneficiosa para desarrollar estas capacidades. Además de fomentar la creatividad y la imaginación, estos programas también apoyan habilidades prácticas como el trabajo en equipo, la resolución de problemas y la comunicación eficaz.

Cabe destacar que la creatividad es esencial para el desarrollo integral del individuo, ya que le prepara para afrontar retos futuros en una sociedad que valora cada vez más la singularidad y la adaptabilidad (Alsina y De la Creu, 2009). Los alumnos que dominan estas habilidades en la escuela primaria tienen ventajas no sólo en el aula, sino también en su futura vida personal y profesional. Tanto los niños como los adultos, deben mantener viva su creatividad, ya que, la flexibilidad y originalidad son campos necesarios para su desempeño de sus actividades educativas, por otro lado, la creatividad permite que los niños planteen estrategias para descubrir, solucionar problemas y construir el pensamiento crítico, así como plantear ideas y soluciones originales (Encabo, 2010).

Medina (2024) subraya la necesidad de utilizar técnicas de enseñanza creativas para fomentar la creatividad y el pensamiento crítico en el entorno educativo. Establecer un entorno de aprendizaje vibrante que fomente la exploración y la curiosidad es una de las estrategias más acertadas. Para ello hay que ofrecer entornos de aprendizaje atractivos y adaptables, una amplia gama de recursos de fácil acceso y un ambiente de apoyo y cortesía.

En base a la literatura registrada, la importancia de las habilidades creativas radica en emplear métodos de instrucción activa. Puede ser muy útil utilizar métodos como el aprendizaje basado en proyectos y el aprendizaje colaborativo, que implican activamente a los estudiantes en su propio aprendizaje. Con la ayuda de estas técnicas, los estudiantes pueden utilizar sus conocimientos de forma novedosa y útil al enfrentarse a problemas que realmente necesitan respuestas creativas.

2.1.3. Funciones

Según investigadores como Boden, Perkins y Sternberg (citados en Gardner, 2010), una persona debe poseer una serie de habilidades creativas para ser considerada creativa. Estas habilidades incluyen la resolución de problemas, la generación de ideas, la evaluación de alternativas, el uso eficiente del tiempo y la energía, la toma de decisiones y la reflexión sobre los procesos creativos. Asimismo, los autores Bermejo et al. (2010), en su artículo científico mencionan que las funciones de este término están en relación del texto citado de Gardner (2010). Se hace énfasis en la importancia de construir habilidades de pensamiento, la cual es esencial para desarrollar actitudes críticas que ayudan a resolver dificultades. También, se relata sobre la adquisición de conocimientos en base a un espacio en específico.

Así, antes de ingresar al colegio, los niños suelen ser creativos en la generación de ideas y palabras, así como en sus pensamientos, lo que les facilita resolver problemas mediante la aportación de ideas. Además, están muy receptivos a los comentarios y expresiones verbales y no verbales, subrayando la importancia del juego. Por lo tanto, es crucial proporcionar un desarrollo integral de calidad que fortalezca su creatividad y, con ello, mejore su bienestar emocional y mental (Loayza, 2017).

Resolución de problemas: el procedimiento para reconocer, evaluar y seleccionar una respuesta viable a un problema o circunstancia. Implica utilizar habilidades cognitivas, tácticas y enfoques para superar metódicamente las dificultades o problemas que surjan (Bados y García, 2014). Este procedimiento puede implicar sopesar varias posibilidades, seleccionar un curso de acción basado en los hechos y llevarlo a cabo para obtener el resultado previsto. En muchos ámbitos de la vida, desde el lugar de trabajo y el aula hasta entornos informales en los que se buscan soluciones creativas y prácticas a los problemas, la resolución de problemas es esencial.

Generador de ideas: Una de las técnicas más populares es el brainstorming, que fomenta la creatividad y el trabajo en equipo haciendo que un grupo desarrolle ideas libremente y sin juzgarlas (Paulus y Kenworthy, 2019). Los mapas mentales son representaciones gráficas que ilustran conceptos conectados, facilitando la investigación de diversos ángulos y relaciones (Buzan, 2016). Las metáforas y analogías utilizan paralelismos con circunstancias bien conocidas para generar nuevos puntos de vista. El enfoque 6-3-5 amplía el abanico de opciones haciendo que seis personas propongan tres ideas cada una en cinco minutos. Estas técnicas son esenciales para estimular la creatividad y producir ideas únicas y viables en cualquier entorno creativo o de resolución de problemas.

Evaluación de alternativas: La práctica de analizar y contrastar varios métodos o soluciones creativas para resolver problemas o alcanzar determinados objetivos forma parte de la evaluación de alternativas en relación con los talentos creativos (Quezada, 2008). Este procedimiento es necesario para determinar qué alternativa es la más creativa y eficaz, teniendo en cuenta una serie de factores como la singularidad, la viabilidad, el posible impacto y la viabilidad de la aplicación (Richaud, 2006). El proceso de evaluación implica una serie de estrategias, como plantear varias ideas, analizar cada propuesta para ver en qué medida satisface los requisitos y elegir la que mejor combina la originalidad con una flexibilidad útil.

Toma de decisiones: Es una actividad crucial en cualquier situación en la que haya que elegir entre varias posibilidades para resolver un problema, alcanzar un objetivo o hacer frente a una circunstancia concreta (Gómez, 2011; Martínez et al., 2006). En primer lugar, se pone de manifiesto el problema o la circunstancia que exige una elección. A continuación, se adquiere la información pertinente y necesaria para comprender completamente las posibilidades existentes y las ramificaciones de cada una de ellas. A continuación, se elige la mejor opción tras un estudio exhaustivo de las opciones, teniendo en cuenta factores como los costes, las ventajas, los riesgos y la eficacia.

2.1.4. Tipos de habilidades creativas

Las habilidades creativas pueden desarrollarse de diversas formas en los seres humanos, desde las lógicas como narrativas (Llaraz y Allueva, 2012). Es por ello, que se presentan los siguientes tipos de capacidades que un individuo pueda desarrollar en las instituciones educativas como en su vida diaria, la cual se centra específicamente en la música, dibujo y pintura.

2.1.4.1. Música

El desarrollo creativo de los niños está fundamentalmente influido por la música. Según Díaz (2004), la música no sólo fomenta la autoexpresión y el ingenio, sino que también estimula la imaginación. Los alumnos tienen la oportunidad de experimentar con diferentes modos de pensamiento y expresión cuando la música se incorpora al plan de estudios de primaria, lo que fomenta la creatividad. Además, como señalan Gutiérrez et al. (2011), la música sirve como medio para la exploración y la creación sonora, lo que puede conducir a una mayor flexibilidad cognitiva y a un pensamiento diverso.

La música ofrece numerosos beneficios psicológicos para los niños en la educación primaria, ayudando a mejorar tanto su bienestar emocional como su rendimiento académico. Según Leal (2010), la exposición a la música y la participación en actividades musicales pueden reducir el estrés y la ansiedad, creando un ambiente de aprendizaje más positivo y relajado. Esto es particularmente relevante en la educación primaria, donde los estudiantes pueden experimentar altos niveles de estrés debido a las demandas académicas y sociales que experimentan por primera vez al iniciar el año escolar.

Además de sus efectos calmantes, la música puede mejorar significativamente la autoestima y la autoconfianza de los niños. Moreno (1992) señala que el aprendizaje y la práctica musical proporcionan a los estudiantes una plataforma para expresar sus emociones y habilidades, lo que puede resultar en un aumento del autoconcepto positivo. Participar en presentaciones musicales y recibir elogios por su desempeño puede reforzar su sentido de logro y competencia.

La música también fomenta la resiliencia emocional. Pastor et al. (2018) afirman que los programas de educación emocional a través de la música pueden ayudar a los niños a desarrollar habilidades para manejar sus emociones de manera efectiva. Al involucrarse en actividades musicales, los niños aprenden a identificar y expresar sus sentimientos, lo que les permite enfrentarse mejor a los desafíos emocionales y desarrollar una mayor estabilidad emocional. Además, la música facilita la creación de conexiones sociales y el desarrollo de habilidades interpersonales.

Las actividades musicales en grupo, como coros o bandas escolares, requieren cooperación y trabajo en equipo, promoviendo así la empatía y el sentido de pertenencia entre los estudiantes. Según Conejo (2012), estos aspectos son esenciales para el desarrollo social y emocional de los niños, contribuyendo a un ambiente escolar más inclusivo y colaborativo. Gutiérrez et al. (2011) indican que los estudiantes que participan en actividades musicales tienden a mostrar un mejor rendimiento en tareas que requieren habilidades cognitivas avanzadas, lo cual es beneficioso para su desarrollo académico integral.

2.1.4.1.1. Perspectiva de la música

Zoltán kodaly

El autor menciona que la música es muy esencial para el aprendizaje de los niños, en este sentido, las canciones tienen un lugar importante, ya que debido a su esquema y notas musicales que se repiten seguidamente, este influye de forma progresiva y amena en los niños (Rodríguez, 2016). Asimismo, se conoce que la música transmite mensajes a las personas, ya que esta posee esencia, ya que este también involucra canciones culturales o referente a la religión que las personas practican, por ello es importante enseñar con música que transmitan valores y buenos hábitos (Rodríguez, 2016).

Carl orff

El método Orff, se basa en tres acciones: música, lenguaje y movimiento, expresado e interpretado libremente con imaginación; por ello, es importante considerar la participación del niño, incentivándolo no solo en disfrutar la música, sino también haciéndola (Pascual, 2016).

Gonzales (2016) menciona que, para este método, se rescatan algunos recursos, los cuales son:

- Gestos Sonoros: se refiere a la expresión del cuerpo a través de diversos movimientos, ya que este es capaz de producir sonidos, como las palmadas o el chasquido de los dedos.
- Instrumentos: se considera a la voz de cada persona, ya que esta emite diversos sonidos, las cuales se diferencian en la intensidad y el tono.
- El lenguaje: se entiende como el ritmo que posee los diferentes lenguajes, a través de la expresión de cada persona, como el pulso o el compás.
- Formas musicales: se considera, el eco las preguntas y respuestas.
- Improvisación: en donde el maestro cumple un papel importante al motivar a los niños hacia la improvisación y la seguridad al hacerlo.

Todos estos recursos, son utilizados por las personas para crear música, en donde, en caso de los niños se requiere un acompañamiento adecuado para que el niño demuestre confianza con los otros miembros del grupo (Gonzales, 2016).

Shinichi suzuki

Los métodos realizados por el autor, ayudan a los niños a mejorar sus capacidades, competencias y valores, por ello es conveniente motivar al niño a la escucha de buena música para así desarrollar la sensibilidad y disciplina (Rodríguez, 2016). Por ello, se entiende que la música ayuda a la formación educativa de las personas, más aún si esta se enseña desde muy pequeños y la música transmite mensajes que inculquen buenas actitudes a los niños; así mismo, es importante aclarar que no se busca hacer músicos, si no, desarrollar buenas actitudes, así como buenas relaciones interpersonales (Rodríguez, 2016).

Howard Gardner

Gardner afirma que todos los seres humanos desarrollan habilidades musicales, lo que involucra diversas experiencias adquiridas a través de su vida; lo que forma parte de las inteligencias que tiene la persona y les sirve para expresar correctamente sus emociones desde muy pequeños produciendo sonidos a través del balbuceo o la imitación de sonidos (Sánchez et al, 2016).

2.1.4.2.Dibujo

Además de ser un medio de expresión artística, el dibujo es un componente crucial del desarrollo general del niño en la escuela primaria. Blanco (2010) afirma que los dibujos de los alumnos de primaria pueden proporcionar una visión única de cómo perciben temas complicados. Estos dibujos permiten a los alumnos analizar no sólo su capacidad creativa, sino también su comprensión intelectual y emocional del mundo que les rodea. Este método no sólo mejora el aprendizaje, sino que también ayuda a los alumnos a ser más hábiles a la hora de comunicar de forma creativa y gráfica conceptos difíciles.

El dibujo infantil en la educación primaria desempeña un rol fundamental en el desarrollo psicológico de los niños, proporcionándoles una vía para expresar emociones y experiencias de manera visual y creativa. Según Suárez Figueroa (2007), esta actividad facilita la exploración y la comunicación de sentimientos complejos que pueden resultar difíciles de expresar verbalmente. Además, Blanco (2010) sugiere que los dibujos realizados por alumnos de primaria y secundaria pueden reflejar su percepción del entorno y eventos significativos, como el cambio climático, ofreciendo insights valiosos sobre sus preocupaciones y comprensión del mundo.

Collados (2008) y Leal (2010) indican que el dibujo no solo actúa como un medio de expresión personal, sino también como una herramienta para desarrollar la percepción espacial y la coordinación motora fina en los niños. Este proceso de representación gráfica no solo fortalece habilidades técnicas, sino que también promueve la autoestima al permitir a los niños ver sus ideas y emociones plasmadas de manera tangible (Curiel, 2020).

Por último, Mosqueira et al. (2021) destacan que el dibujo infantil en el contexto educativo no solo es un proceso individual, sino que también facilita la interacción social y el aprendizaje colaborativo a través de la observación y discusión de las creaciones artísticas, promoviendo así el desarrollo emocional y cognitivo en los niños.

El uso del dibujo en la educación primaria se fundamenta en su capacidad para fomentar el desarrollo integral de los niños a través de múltiples dimensiones pedagógicas. Según Reyes (1943), la pedagogía del dibujo se centra en cultivar la creatividad y la expresión individual como elementos esenciales del proceso educativo. Este enfoque no solo estimula la imaginación, sino que también fortalece la capacidad de observación y análisis crítico en los niños desde una edad temprana.

Martínez y Moragón (2016) investigan cómo el dibujo sirve como herramienta pedagógica para comprender las diferencias de género en la representación del juego infantil, destacando su utilidad para abordar temas de diversidad y equidad en el contexto escolar. Además, Fiestas (2020) subraya que el dibujo en la educación primaria no solo desarrolla habilidades artísticas, sino que también promueve la autoexpresión y la autoconfianza al permitir a los niños explorar y comunicar sus ideas de manera visual.

Desde una perspectiva psicológica y educativa, Curiel (2020) y Leal (2010) señalan que el dibujo en la escuela primaria no solo mejora las habilidades técnicas y perceptuales, sino que también facilita la integración de conceptos académicos al permitir a los niños representar y comprender de manera gráfica los contenidos curriculares. Esta integración entre arte y aprendizaje fortalece el desarrollo holístico de los niños al enfatizar la creatividad como un componente fundamental del proceso educativo.

2.1.4.3. Pintura

La pintura en la educación primaria proporciona una salida terapéutica y expresiva que ayuda a los niños a regular sus emociones, lo cual es importante para su desarrollo psicológico. Para desarrollar habilidades como la gestión del estrés, la autoconfianza y la capacidad de resolver problemas emocionales, González et al. (2024) afirman que la pintura es un medio creativo para que los alumnos exploren y expresen sus sentimientos. Este ejercicio ayuda a los niños a ser más conscientes emocional y socialmente, además de proporcionarles una forma de expresar sus sentimientos de forma no verbal. Según la investigación de Lancaster (1991), la pintura en la escuela primaria proporciona un entorno controlado y seguro para que los niños jueguen con el color, la textura y la forma, todo lo cual les ayuda a crear un fuerte sentido de sí mismos.

La justificación pedagógica de la pintura en la escuela primaria proviene de su capacidad para potenciar el proceso de aprendizaje de las artes visuales. Según Huerta (2019),

la pintura fomenta la creatividad de los niños, así como su capacidad para percibir, comprender y transmitir conceptos visualmente. Este esfuerzo creativo fomenta el aprendizaje experiencial y multisensorial, facilitando la comprensión de ideas abstractas por parte de los alumnos y creando un ambiente de aprendizaje acogedor y estimulante en el aula. Según Granadino (2006), la enseñanza de la pintura y otras formas de arte en la escuela primaria mejora el rendimiento académico general de los alumnos y les ayuda a desarrollar importantes capacidades cognitivas y emocionales como la autoexpresión, la persistencia y la atención al detalle. Incorporar el arte a las aulas también fomenta el aprecio por las distintas formas de expresión y la diversidad cultural, lo que mejora el entorno de aprendizaje.

En base a la literatura, el dominio de la pintura es esencial por varias razones fundamentales. En primer lugar, permite a las personas transmitir sus ideas, sentimientos y experiencias de forma creativa y visual, lo que constituye una potente herramienta para transmitir conceptos y emociones que pueden resultar difíciles de expresar verbalmente. Además, al aumentar la confianza y la autoestima, los ejercicios de pintura fomentan el crecimiento personal. La gente se siente realizada y realizada cuando aprende nuevos métodos y observa avances en sus habilidades artísticas (López, 2004; Chico & Tarco, 2020). La pintura siempre ha sido una valiosa herramienta para dejar constancia de culturas, costumbres y acontecimientos históricos. Destaca como una habilidad significativa en diversos contextos personales, profesionales y culturales, y contribuye a la conservación y transmisión de la historia cultural y social a través de obras de arte perdurables.

2.1.5. Estilos

2.1.5.1. Imaginación

La imaginación desempeña un papel fundamental en el proceso educativo al fomentar la creación de nuevas perspectivas y soluciones innovadoras a los problemas. Según Arzube et al. (2018), la capacidad imaginativa no solo permite explorar múltiples puntos de vista, sino que también facilita la adaptación a diversos contextos educativos. Egan (2010) sostiene que la imaginación es una herramienta esencial pero a menudo subestimada en el aprendizaje, capaz de enriquecer la experiencia educativa al promover la creatividad y la exploración de ideas no convencionales.

Los autores hacen referencia que la imaginación es fundamental para el desarrollo de nuevos puntos de vista y técnicas creativas de resolución de problemas. Esta capacidad no sólo permite investigar muchos puntos de vista, sino que también mejora el proceso de aprendizaje al fomentar la creatividad y la investigación de conceptos novedosos. Incorporar esta dimensión a la pedagogía con conciencia no sólo dota a los alumnos de habilidades para adaptarse a diversos entornos de aprendizaje, sino que también fomenta el pensamiento crítico y la resolución creativa de problemas.

Desde una perspectiva psicológica y educativa, Vigotsky (2022) destaca cómo la imaginación en la infancia juega un papel crucial en el desarrollo cognitivo al estimular la curiosidad y la capacidad de generar representaciones mentales complejas. Esta capacidad no solo ayuda a los niños a entender el mundo que la rodea de manera más profunda, sino que también fortalece su capacidad para resolver problemas de manera creativa desde una edad temprana. Además, la literatura infantil, según Escalante de Urrecheaga y Caldera (2008), sirve como un vehículo natural para cultivar la imaginación al ofrecer historias que transportan a los lectores a mundos imaginarios y desafiantes. Este proceso no solo mejora las habilidades de lectura, sino que también nutre la capacidad de los niños para crear y explorar ideas desde múltiples perspectivas.

En el ámbito educativo, Viadel (2003) argumenta que las artes visuales desempeñan un papel fundamental en el desarrollo de la imaginación y la creatividad. Las prácticas artísticas, como el dibujo y la pintura, proporcionan a los estudiantes herramientas para expresar ideas de manera visual y conceptual, fomentando así la innovación y el pensamiento crítico. Es la creación de alternativas o diferentes puntos de vista para aplicarlas en diferentes situaciones, se trata de buscar nuevas visiones como la solución de problemas.

De esta forma, la literatura hace énfasis en la imaginación como la capacidad de los alumnos para generar, investigar y visualizar imaginativamente ideas y conceptos. La imaginación ayuda a los alumnos a hacer algo más que memorizar hechos; les permite ver más allá de lo aparente, establecer conexiones únicas entre conceptos y plantear soluciones creativas a los problemas. En este ambiente, se fomentan la creatividad y el razonamiento, y se abren nuevos puntos de vista, haciendo de la imaginación una herramienta útil que mejora el aprendizaje. Esta dimensión, busca la unidad en relación a las múltiples ideas que puedan tener otras personas.

2.1.5.2. Innovación

Numerosos estudios han demostrado lo importante que es centrarse en la innovación en la educación. Martín y Castro (2014) investigan la relación entre educación e innovación y cómo esta última puede influir en la primera. Un mundo en continuo cambio requiere adaptarse a naturalezas, lenguajes y sociedades cambiantes, como destaca Echeverría (2017), que examina el arte de innovar desde varios ángulos. Según Carbonell (2013), la innovación es una aventura, especialmente en el contexto escolar, donde la adaptación a las dificultades del siglo XXI exige una transformación.

En base a las referencias de los autores, la innovación en la educación indica un consenso cada vez mayor sobre la importancia de la educación en un mundo que está cambiando. Sin embargo, hay que tener en cuenta la forma en que estos conceptos se aplican en procedimientos útiles dentro de las instituciones educativas. Se reconoce que la innovación mejora la flexibilidad y la respuesta a los cambios; no obstante, sigue habiendo obstáculos para integrar con éxito las nuevas prácticas en los planes de estudio y en las aulas (Carbonell, 2013; Echeverría, 2017). Además de suscitar inquietudes sobre cómo incorporar estas tecnologías de manera justa y accesible para todos los estudiantes y comunidades educativas, el énfasis en la adaptación a las dinámicas sociales y técnicas cambiantes es crucial. La innovación como "aventura" también entraña peligros y posibles obstáculos institucionales o culturales que pueden impedir su aplicación efectiva. En definitiva, se transmite esta noción de la innovación como un proceso dinámico lleno de oportunidades.

Aguinda et al. (2023) destacan la importancia de utilizar técnicas pedagógicas inventivas que fomenten una instrucción más eficiente y pertinente para los alumnos, al tiempo que analizan tácticas metodológicas para mejorar la innovación educativa. Además de mejorar el aprendizaje, estas tácticas pretenden desarrollar el pensamiento crítico, la creatividad y la capacidad de resolución de problemas de los estudiantes. Por último, adoptando un enfoque más global, Fajardo y H (2015) destacan el valor de la innovación en diversos sectores, incluida la sanidad. Esta estrategia holística hace hincapié en cómo la educación es crucial para fomentar una actitud inventiva en los estudiantes desde una edad temprana y cómo la innovación puede impulsar avances notables en diversos campos. La combinación de estos estudios demuestra lo importante que es apoyar la innovación en las aulas para preparar a los estudiantes para las dificultades de la vida laboral.

De esta forma, en esta dimensión se consideran ideas que no se han visto antes, la creación de nuevas cosas y el interés por producir materiales o ideas novedosas, así como la iniciativa de crear cosas sorprendentes con la finalidad de crear una experiencia positiva en el público, más aún cuando la sociedad se encuentra en constante adaptación por los medios tecnológicos.

2.1.5.3. Originalidad

Es la habilidad para la creación de respuestas novedosas o que no se le ocurrió a otra persona, lo que está ligado a lo nuevo y único, así como la visualización de situaciones de manera diferente y ante ello respuestas innovadoras. Se encuentra enriquecida y enlazada a la fluidez y flexibilidad.

Tanto en el proceso creativo como en la creación artística y científica, la originalidad es un componente vital. En su análisis de las diferencias entre la cultura de la copia y la originalidad, Rodríguez (2013) destaca la importancia de promover la creatividad y la autenticidad en el desarrollo de conceptos y bienes. Como señala Carranza (2021), la singularidad en el aula es esencial para el crecimiento del pensamiento crítico y creativo, ya que permite a los alumnos considerar nuevos puntos de vista y soluciones novedosas. Además, la singularidad es importante para el estudio científico, así como apreciada en las artes. Según Amezcua (2020), la originalidad en los trabajos científicos incluye tanto la honestidad en la presentación y elaboración de los resultados como su carácter único. Esto enfatiza cómo todo esfuerzo creativo debe ser conducido con integridad y responsabilidad ética.

Es importante crear entornos que respeten la auténtica innovación, como demuestra el contraste entre las culturas de la imitación y la originalidad. Además de animar a los estudiantes a investigar y valorar diferentes puntos de vista mediante el pensamiento crítico y creativo, la singularidad es esencial para la investigación científica, ya que defiende el calibre y la legitimidad del trabajo realizado.

Los campos de la historia y la sociología también pueden beneficiarse enormemente de la originalidad. Roche (2021) y Souza (2020) examinan cómo la singularidad ha impulsado el desarrollo de la modernidad y de las civilizaciones axiales, respectivamente. Cárcel sostiene que la influencia histórica y el legado de una civilización pueden identificarse por su capacidad de innovación y generación de ideas novedosas. Según Souza, los factores sociales y culturales influyen en la forma en que se considera y recompensa la singularidad en el entorno creativo

moderno. En última instancia, la originalidad se considera un componente crucial de la creatividad, especialmente en la época contemporánea. Según Roche (2020), la originalidad y la creatividad son esenciales para los cambios sociales y culturales, haciendo hincapié en cómo estas ideas han cambiado y se han reinterpretado a lo largo del tiempo. Este punto de vista sociológico ofrece una comprensión más profunda de la originalidad como una fuerza dinámica que impulsa la creatividad tanto individual como grupal a través de una serie de dominios del conocimiento.

De esta manera, la originalidad cuenta con una gran influencia en la educación, la ciencia, las artes y la sociedad en general. Sin embargo, la singularidad es muy importante para el pensamiento creativo. Para alimentar la creatividad, es necesario un ambiente que dé prioridad a la autenticidad, impulse el desarrollo de conceptos novedosos y garantice la honestidad a lo largo de todo el proceso artístico.

2.1.5.4. Elaboración (Creación)

Añadir o expandir detalles y elementos a situaciones que ya existen, modificando para bien el componente, lo que debe satisfacer requisitos como el tener sentido y estar adaptado a la situación. En el proceso creativo, especialmente en campos como la arquitectura, el diseño y las artes, el detalle es crucial. Castaño (2024) investiga cómo la gestión de la investigación evoluciona continuamente en diversos sectores de América Latina. Además de concebir conceptos únicos, las ideas elaboradas también conllevan el meticuloso proceso de moldearlas y aplicarlas con éxito. La paciencia, la atención al detalle y una comprensión profunda de las ideas relevantes son necesarias para este procedimiento.

Según Caeiro (2020), los enfoques biográficos son cruciales en el ámbito de la educación artística, ya que promueven la creatividad. En este sentido, la "elaboración" se refiere a la capacidad de los alumnos para absorber experiencias personales y convertirlas en esfuerzos artísticos significativos. Este método fomenta un aprendizaje más profundo y un sentimiento de conexión personal con la materia.

La escuela debería ser un lugar de propósito y participación, donde el crecimiento de ideas e iniciativas no sólo se fomenta sino que también se valora, como señalan Ibáñez et al. (2023). En este entorno, los estudiantes están más preparados para abordar retos complicados y mejorar su pensamiento creativo porque se les enseña a enfocar las ideas de forma holística, desde su concepción hasta su ejecución.

La elaboración es la parte fundamental de un proyecto o programa, puesto que, en ese momento a través de la observación se analizarán los primeros resultados. Además de competencia técnica y conocimientos especializados, este proceso exige la capacidad de ver cómo las ideas se materializan en escenarios del mundo real. Para obtener un resultado óptimo, es un proceso iterativo que requiere modificaciones y mejoras continuas.

2.2. Programa

2.2.1. Definición

En el contexto de la educación, un programa es una serie planificada y estructurada de actividades que se crean metódicamente para alcanzar determinados objetivos de aprendizaje o desarrollo. Flores (2014) sugiere que un programa de estudios centrado en varios elementos, como la mejora de las capacidades psicosociales a través del autoconocimiento, podría ayudar a los alumnos de un determinado grado a llevarse mejor entre sí.

Al examinar los beneficios de los programas educativos que emplean juegos motores para ayudar a los preescolares a mejorar su funcionamiento ejecutivo, Salazar et al. (2022) se suman a este concepto. Estos programas están diseñados utilizando el juego y el contacto físico como las principales formas de mejorar las habilidades cognitivas y ejecutivas que son críticas en este momento del desarrollo.

Examinando la interactividad educativa desde un ángulo más amplio, Zangara y Sanz (2012) destacan las formas en que las herramientas interactivas pueden incorporarse a los programas educativos para promover un aprendizaje más eficaz y participativo. Esta metodología hace hincapié en la importancia de crear programas educativos que involucren activamente a los estudiantes en el proceso de aprendizaje, además de difundir conocimientos.

En base a la literatura, se define programa a las actividades planificadas con una duración de tiempo, sea a corto como largo plazo. Es el conjunto de series estructuradas para responder los objetivos propuestos acerca de la situación contextual que suscita en un lugar específico.

2.2.2. Programa Pinceladas musicales

2.2.2.1. Datos informativos

A. Institución educativa: San Luis de la Paz – Nuevo Chimbote

B. Director: Octavio Fermín Bada Quispe

C. Docente de aula: Manuel Rodríguez Trujillo

D. Grado: Segundo

E. Sección: A y C

F. N° de estudiantes: Entre ambos salones, alrededor de 40 alumnos aproximadamente.

2.2.2.2. Justificación

La implementación del programa "Pinceladas Musicales" en la I.E. San Luis de la Paz responde a la necesidad de fortalecer las habilidades creativas en los niños del segundo grado de primaria. Frecuentemente, las escuelas enfrentan desafíos para ofrecer actividades que no solo cumplan con los requisitos curriculares, sino que también estimulen la creatividad y el desarrollo personal de los estudiantes. Este programa se presenta como una oportunidad para complementar el aprendizaje académico con experiencias musicales que pueden enriquecer el desarrollo integral de los pequeños. Para lograrlo, es crucial que el docente brinde a los alumnos la oportunidad de experimentar a través de actividades que involucren el proceso creativo dentro del sistema de enseñanza-aprendizaje, considerando la evaluación como una medida esencial para confirmar la eficacia de las herramientas y contenidos aprendidos.

El nombre "Pinceladas Musicales" representa a los tipos de habilidades que se tomaron en cuenta para la realización del proyecto. Se originó con el propósito de fomentar la motivación y el entusiasmo entre los niños del segundo grado de primaria de la institución educativa San Luis de Paz en Nuevo Chimbote. Esta iniciativa incluyó un total de 18 sesiones diseñadas para explorar y desarrollar el arte y la música como herramientas pedagógicas fundamentales. Durante cada sesión del programa, se implementaron actividades creativas que estimularon la imaginación y la expresión artística de los estudiantes. La integración de la música desempeñó un papel crucial, no solo como un medio para enriquecer las experiencias educativas, sino también como una forma de promover la armonía y la creatividad en el ambiente de aprendizaje.

2.2.2.3.Objetivos:

A. Objetivo general:

- Demostrar que la aplicación del programa “Pinceladas Musicales” desarrolla las habilidades creativas en los niños del segundo grado de primaria de la I.E “San Luis de la Paz” en Nuevo Chimbote.

B. Objetivos específicos:

- Demostrar que la aplicación del programa “Pinceladas Musicales” desarrolla la dimensión de imaginación en los niños del segundo grado de primaria de la I.E “San Luis de la Paz” en Nuevo Chimbote.
- Demostrar que la aplicación del programa “Pinceladas Musicales” desarrolla la dimensión de innovación en los niños del segundo grado de primaria de la I.E “San Luis de la Paz” en Nuevo Chimbote.
- Demostrar que la aplicación del programa “Pinceladas Musicales” desarrolla la dimensión originalidad en los niños del segundo grado de primaria de la I.E “San Luis de la Paz” en Nuevo Chimbote.
- Demostrar que la aplicación del programa “Pinceladas Musicales” desarrolla la dimensión elaboración en los niños del segundo grado de primaria de la I.E “San Luis de la Paz” en Nuevo Chimbote.

2.2.2.4.Fundamentos:

A. Pedagógico:

Teoría del desarrollo cognitivo - Jean Piaget

La hipótesis del desarrollo cognitivo del célebre psicólogo suizo Jean Piaget es bien conocida y ha tenido un gran impacto en la escolarización moderna. Según su perspectiva constructivista, los niños crean activamente su conocimiento a través de interacciones con su entorno, en lugar de ser receptores pasivos de información. Saldarriaga et al. (2016) describen este proceso como una secuencia de etapas, cada una de las cuales se distingue por métodos cualitativamente distintos de comprensión y pensamiento sobre el mundo.

Preoperacional, operaciones concretas, operaciones formales y procesos sensoriomotores son las cuatro fases clave del desarrollo cognitivo identificadas por la teoría

de Piaget. Desde el nacimiento hasta los dos años, los niños pasan por la etapa sensoriomotora, durante la cual utilizan sus sentidos y sus movimientos para explorar su entorno y empiezan a comprender la persistencia de los objetos. Los niños empiezan a utilizar el lenguaje y los símbolos en el periodo preoperacional (2-7 años), pero su pensamiento es egocéntrico y no pueden hacer operaciones mentales reversibles. Los niños (7-11 años) aprenden a aplicar la lógica a objetos tangibles y comprenden ideas como la reversibilidad y la conservación durante el periodo de operaciones físicas. Finalmente, llegan a la etapa de las operaciones formales (a partir de los 11 años), cuando pueden pensar de forma abstracta y utilizar el razonamiento hipotético-deductivo (Piaget, 2000).

La aplicación real de la teoría de Piaget en el aula es lo que la hace relevante para la enseñanza moderna. Los profesores pueden modificar sus estrategias de enseñanza para adaptarlas a la capacidad cognitiva de los alumnos en cada etapa utilizando las fases de desarrollo cognitivo de Piaget, como explica Castilla (2014). Durante la etapa de las operaciones concretas, por ejemplo, se aconseja emplear materiales manipulativos y ejercicios prácticos que permitan a los alumnos experimentar los principios de primera mano. Los debates, las iniciativas y los experimentos que requieren la aplicación de ideas abstractas pueden fomentar el desarrollo del pensamiento crítico y la resolución de problemas en el nivel de las operaciones formales.

Enfoque progresista en la educación - John Dewey

La educación fue revolucionada por John Dewey, destacado filósofo y pedagogo del siglo XX, que hizo hincapié en el valor de la democracia y la experiencia en el proceso educativo. La educación no sólo debía proporcionar información, sino que Dewey consideraba que también debía preparar a las personas para ser miembros comprometidos de una sociedad democrática. Dewey (1899) destaca la conexión entre educación y sociedad en su ensayo "La escuela y el progreso social", en el que propone que las escuelas funcionen como pequeñas comunidades que encarnen los principios y costumbres democráticos.

A través de su método educativo, Dewey avanzó la noción de que la participación del alumno en su educación maximiza los resultados del aprendizaje. Esta idea se basa en que el aprendizaje debe ser un proceso activo e interactivo en el que a los alumnos se les planteen problemas reales y ayuden a encontrar soluciones. Dewey creía que, en lugar de ser un lugar

en el que los alumnos sólo absorbieran conocimientos de forma pasiva, el aula debería ser un laboratorio en el que pudieran experimentar, examinar y descubrir (González, 2001).

La importancia del impulso y el deseo en el aprendizaje era otro punto que Dewey destacaba. En "Mi credo pedagógico" sostiene que la instrucción debe basarse en los intereses y experiencias pasadas de los alumnos para ayudarles a establecer conexiones entre la nueva información y lo que ya saben y valoran. Según Dewey et al. (1997), hacer esto no sólo aumenta la importancia del aprendizaje, sino que también cultiva una actitud favorable hacia la educación permanente. En opinión de Dewey, la educación sirve como herramienta para fomentar el desarrollo social y personal más que como un fin en sí mismo. Pensaba que la educación debe impartir habilidades prácticas e información que mejoren el bienestar comunitario y puedan aplicarse a la vida cotidiana. Este enfoque realista hace hincapié en la necesidad de educar a los alumnos para mejorar su pensamiento crítico y su responsabilidad social, al tiempo que los prepara para el lugar de trabajo, el compromiso cívico y la vida personal (González, 2001).

Teoría sociocultural del desarrollo - Lev Vygotsky

Lev Vygotsky, destacado psicólogo ruso, es conocido por su influyente teoría sociocultural del desarrollo cognitivo, que enfatiza la importancia de la interacción social y el contexto cultural en el aprendizaje. Propuso que el desarrollo cognitivo de los niños es mediado por el lenguaje y la interacción con otros, destacando la naturaleza social del aprendizaje. En su obra "Interacción entre enseñanza y desarrollo", argumenta que el aprendizaje precede al desarrollo y que las funciones cognitivas superiores se originan en la interacción social (Vygotsky, 1988b). Un concepto central en la teoría de Vygotsky es la Zona de Desarrollo Próximo (ZDP), que se refiere a la distancia entre lo que un niño puede hacer de manera independiente y lo que puede hacer con la ayuda de un adulto o un compañero más capaz (Vygotski, 1984a). Este concepto subraya la importancia de la guía y el apoyo en el proceso de aprendizaje, sugiriendo que los educadores deben proporcionar andamiajes que permitan a los estudiantes alcanzar niveles más altos de comprensión y habilidad.

El autor también explora cómo la imaginación y la creatividad se desarrollan a través de la interacción cultural. Argumenta que la creatividad no es un rasgo innato, sino una capacidad que se nutre y desarrolla en un contexto social. Los niños, a través del juego y otras actividades creativas, internalizan las normas y valores de su cultura, lo que a su vez fomenta

su desarrollo cognitivo y emocional (Vigotsky, 2003c). También destacó la importancia del lenguaje como herramienta de mediación en el desarrollo cognitivo. Según su teoría, el lenguaje no solo es un medio de comunicación, sino también una herramienta fundamental para el pensamiento y la resolución de problemas. A medida que los niños interactúan con los demás y utilizan el lenguaje para organizar sus pensamientos, desarrollan habilidades cognitivas más complejas.

B. Psicológico

Teoría de las inteligencias múltiples – Howard Gardner

La noción de inteligencias múltiples del profesor de la Universidad de Harvard y psicólogo Howard Gardner revolucionó el ámbito de la psicología educativa. Gardner sostiene en su libro "Mentes creativas: An Anatomy of Creativity" (2021) que la creatividad es un fenómeno dinámico que puede adoptar muchas formas dependiendo de cómo interactúen los distintos tipos de inteligencia, en lugar de un talento único y monolítico. Según la teoría de las inteligencias múltiples de Gardner de los años ochenta, existen al menos ocho categorías distintas de inteligencia: lingüística, espacial, musical, corporal-cinestésica, intrapersonal, interpersonal y naturalista. Sin embargo, no existe un único tipo de inteligencia. Según Gardner et al. (1996), esta hipótesis indica que cada persona tiene un perfil distinto de inteligencias, lo que desafía la concepción convencional del intelecto como una habilidad genérica medida.

Gardner sostiene que el crecimiento y el aprendizaje de los seres humanos dependen en gran medida de estos muchos tipos de inteligencia. La capacidad de crear, ejecutar y disfrutar de patrones musicales, por ejemplo, es un signo de inteligencia musical, pero la capacidad de comprender e interactuar con los demás de forma productiva es un signo de inteligencia interpersonal. Gardner sostiene que, además de ser innatas, estas inteligencias también pueden desarrollarse a través de la experiencia y la educación (Chura et al., 2019).

Se ha demostrado que las evaluaciones de las inteligencias múltiples en el aula facilitan la búsqueda y el desarrollo de los talentos únicos de cada alumno. Mediante la aplicación de técnicas y recursos adecuados, los profesores pueden crear planes de aprendizaje que se adapten a las necesidades individuales de cada alumno, fomentando un crecimiento integral y completo. A medida que este campo de estudio se desarrolla, ofrece nuevos puntos de vista y

enfoques innovadores para la evaluación y el crecimiento de las inteligencias múltiples en diversos contextos educativos.

Enfoque conductista – Skinner

Uno de los psicólogos más importantes del siglo XX, B.F. Skinner, es reconocido principalmente por sus contribuciones al conductismo radical y a la teoría del condicionamiento operante. Sus investigaciones, centradas en el uso de recompensas y castigos para influir en el comportamiento, tuvieron una gran repercusión en la psicología de la educación.

Según Tarpay (1989), el conductismo ignora los procesos mentales interiores que son imposibles de ver y, en su lugar, se concentra en el estudio de la conducta visible y cuantificable. Con su teoría del condicionamiento operante, que sostiene que los comportamientos se ven afectados por las consecuencias que les siguen, Skinner amplió este punto de vista, en la cual es más probable que se repitan los comportamientos gratificantes, pero es menos probable que se repitan los castigos.

Según Skinner, el uso metódico del refuerzo puede regular eficazmente el comportamiento humano. Su propuesta se basaba en los principios conductistas que pueden aplicarse para promover el comportamiento positivo y erradicar el negativo, mejorando así la sociedad. Se ha demostrado que los programas de refuerzo positivo tienen éxito a la hora de mejorar el comportamiento y el rendimiento académico de los alumnos, por lo que esta estrategia se ha utilizado ampliamente en diversos sectores, incluido el educativo.

Un componente clave en la creación de enfoques instruccionales y terapéuticos ha sido la teoría del aprendizaje conductual de Skinner. Basada en la noción de que el aprendizaje es un cambio en el comportamiento observable provocado por la experiencia, Reimann (2018) afirma que esta teoría se plantea. Esta puede aplicarse en un contexto educativo creando entornos de aprendizaje controlados que fomenten la práctica repetida y el refuerzo continuo, utilizando contratos conductuales y empleando tácticas como el refuerzo positivo para motivar a los estudiantes.

2.2.2.5.Principios del programa

Las actividades se sustentan en las dimensiones de Imaginación, Innovación, Originalidad y Elaboración, las cuales pertenecen a la variable habilidades creativas.

Asimismo, el programa cuenta con tres secciones fundamentales, las cuales se observarán las capacidades de los niños del segundo grado de primaria mediante las temáticas de dibujo, pintura y música. En base a ello, se ejecutarán 18 sesiones con la finalidad de determinar si el emplear un método más dinámico y fuera de lo rutinario, es atractivo para la muestra de estudio.

El programa "Pinceladas Musicales" se basa en la inclusión y la accesibilidad, garantizando que todos los niños de segundo grado de primaria de la I.E. San Luis de la Paz tengan la oportunidad de participar y beneficiarse plenamente de las actividades musicales. El programa empleará las siguientes estrategias para lograr este objetivo:

- Diseño Universal de Aprendizaje (DUA): Para cumplir con la variedad de aprendizaje y necesidades de los estudiantes, se llevará a cabo un enfoque de diseño universal que abarca múltiples formas de representación, expresión y compromiso.
- Se fomentará un entorno inclusivo y respetuoso, animando a los estudiantes a expresar sus pensamientos y a participar activamente, al tiempo que se celebra la diversidad y se apoya a cada estudiante para que se sienta seguro y valorado.

Para medir el progreso en la ejecución del programa, se empleará la técnica de retroalimentación a través de preguntas como "¿Qué aprendieron?" y "¿Recuerdan la dinámica anterior?". Además, para evaluar la efectividad del programa, se utilizarán dos instrumentos de investigación: una encuesta y una ficha de observación. Ambos instrumentos incluirán una escala de medición tipo Likert, permitiendo un análisis cuantitativo para calcular las frecuencias del estudio.

2.2.2.6. Metodología general

A. Trabajo en equipo

El programa se basa en la colaboración activa entre docentes, estudiantes y padres de familia. Se fomentará el trabajo en equipo mediante actividades grupales que promuevan la cooperación, el intercambio de ideas y la resolución conjunta de problemas. Se establecerán roles y responsabilidades claros para cada miembro del equipo, asegurando que todos contribuyan al éxito del programa.

B. Investigación bibliográfica

Se realizará una exhaustiva investigación bibliográfica para fundamentar teóricamente el programa y garantizar que las actividades propuestas se basen en estudios y prácticas pedagógicas comprobadas. Esta investigación incluirá la revisión de artículos científicos, libros especializados y publicaciones relevantes en el ámbito de la educación y la creatividad.

C. Cumplimiento de normas

El programa se desarrollará cumpliendo estrictamente las normas educativas y los lineamientos establecidos por las autoridades competentes. Se garantizará el respeto a los derechos de los estudiantes, la equidad en el acceso a los recursos y la transparencia en la evaluación de los resultados. Además, se promoverá un ambiente de respeto y disciplina que facilite el aprendizaje y el desarrollo integral de los participantes.

D. Creación de un clima favorable para el aprendizaje

Se prestará especial atención a la creación de un clima de aprendizaje positivo y estimulante. Esto incluirá un ambiente físico adecuado, la utilización de materiales didácticos atractivos y la implementación de estrategias pedagógicas que fomenten la motivación y el interés de los estudiantes. Se buscará crear un espacio donde los estudiantes se sientan seguros, valorados y apoyados en su proceso de aprendizaje.

E. Participación activa

El programa promoverá la participación activa de los estudiantes en todas las actividades. Se alentará a los alumnos a expresar sus ideas, participar en discusiones y colaborar en proyectos. La participación activa se considerará un componente esencial para el desarrollo de habilidades creativas y la consolidación de aprendizajes significativos.

F. Respeto a la opinión

Se fomentará un ambiente de respeto mutuo, donde las opiniones de todos los participantes sean escuchadas y valoradas. Se promoverá la empatía y la comprensión, reconociendo la diversidad de pensamientos y perspectivas. Este respeto será fundamental para construir una comunidad educativa inclusiva y enriquecedora.

2.2.2.7. Secuencia didáctica:

Una técnica pedagógica denominada secuencia didáctica tiene como objetivo ayudar a los estudiantes a adquirir información y habilidades mediante la organización de una

sucesión de eventos de enseñanza-aprendizaje de manera sistemática y lógica. Perdomo y Vargas (2020) afirman que, al fomentar el contacto y el trabajo en equipo en el aula, una secuencia didáctica cuidadosamente elaborada puede mejorar en gran medida las interacciones interpersonales de los alumnos. Con este método paso a paso, los alumnos pueden desarrollar sus conocimientos gradualmente a través de distintas fases que les facilitan la comprensión y aplicación de lo aprendido.

2.2.2.7.1. Motivación

En esta fase inicial, se buscará despertar el interés y la curiosidad de los participantes hacia el tema del programa. Se utilizarán estrategias motivacionales como presentaciones dinámicas, historias inspiradoras o ejemplos relevantes que conecten con las experiencias previas de los estudiantes. Para ello, las primeras sesiones estarán enfocadas a la pintura, desde aprender a reconocer los colores primarios a usar la técnica del puntillismo. Se realizarán cantos y juegos relacionados a la música como karaokes, de esta forma se prevé conseguir la atención de los estudiantes. Dado que tiene un gran impacto en la implicación, la participación y el éxito académico de los estudiantes, la motivación desempeña un papel fundamental en el proceso educativo. Los estudiantes motivados muestran mayores niveles de entusiasmo en sus estudios y una mayor disposición para asumir nuevas tareas y superar los contratiempos (Santander y Schreiber, 2022). Los estudiantes participan activamente en el proceso de aprendizaje y desarrollo de habilidades en lugar de limitarse a recibir información de forma pasiva, lo que se traduce en un entorno de aprendizaje más dinámico y productivo.

2.2.2.7.2. Experimentación

Además de consolidar la información teórica que han aprendido, los participantes tendrán la oportunidad de aplicarla de forma significativa y práctica durante la fase experimental activa. Mediante ejercicios interactivos y creativos destinados a fomentar la experimentación y el descubrimiento, esta fase se centrará en el desarrollo de habilidades prácticas. A lo largo de esta fase, los estudiantes tendrán que aplicar tanto la creatividad como el pensamiento crítico para resolver problemas y manejar circunstancias relacionadas con el tema del programa. Tendrán la oportunidad de poner a prueba sus ideas, colaborar con otros participantes y explorar nuevos ángulos y oportunidades, todo ello en el marco del aprendizaje mediante ejercicios prácticos.

2.2.2.7.3. Reflexión

Se animará enérgicamente a reflexionar críticamente sobre las experiencias de la fase de pruebas a lo largo de esta fase. Los resultados de sus actividades prácticas estarán a disposición de los participantes para que los analicen en profundidad. Además, se promoverá el diálogo sobre los procedimientos empleados, destacando tanto los logros como los obstáculos encontrados durante el proceso. Animar a los estudiantes a reflexionar tanto sobre lo que han aprendido será el objetivo principal de este programa, que pretende apoyar el pensamiento metacognitivo. Se les pedirá que se evalúen a sí mismos y al grupo en su conjunto, señalando las áreas de fortaleza y desarrollo tanto para el rendimiento individual como para el trabajo en equipo.

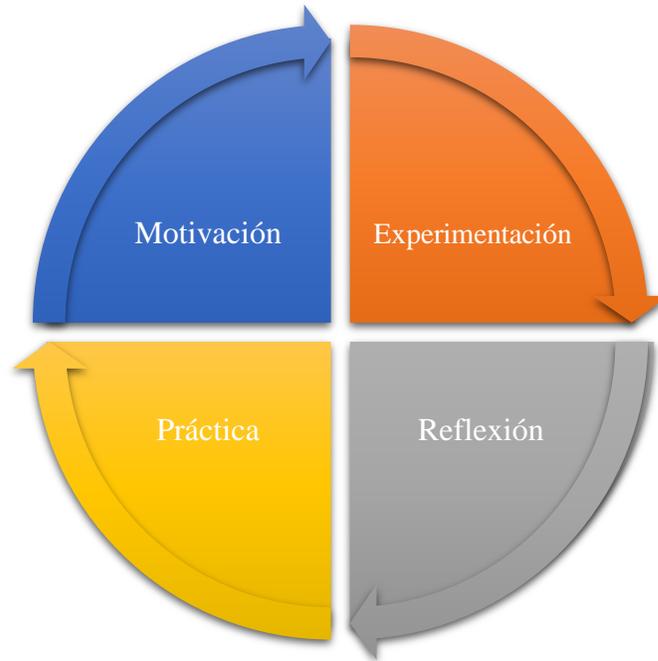
2.2.2.7.4. Práctica

El aprendizaje se consolidará en la última fase de este programa mediante la práctica continua y la aplicación deliberada de los conocimientos y habilidades adquiridos. Los participantes tendrán la oportunidad de aplicar en la práctica lo aprendido en las fases anteriores. Con el fin de ayudar a los estudiantes a aplicar sus conocimientos teóricos y prácticos en escenarios del mundo real o proyectos tangibles, esta fase implicará la creación de actividades especializadas. Además de consolidar su comprensión del material del programa, esto ofrecerá a los estudiantes la experiencia que necesitan para desarrollarse en situaciones del mundo real y fortalecer sus destrezas adquiridas.

2.2.2.8. Síntesis gráfica de la secuencia didáctica

Figura 1

Secuencia didáctica



En la Figura 1, se representa cómo los cuatro puntos clave de la secuencia didáctica están interconectados formando un ciclo de mejora continua. La motivación impulsa la experimentación, que a su vez incita a la reflexión. Esta reflexión orienta la práctica, cerrando el ciclo al retornar a la etapa inicial, donde la práctica impacta nuevamente en la motivación. Este ciclo dinámico asegura un proceso iterativo de aprendizaje y desarrollo, donde cada fase influye y se retroalimenta constantemente con las otras.

III. MATERIALES Y MÉTODOS

3.1.Variable

Variable	Definición Conceptual	Definición Operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Técnica	Instrumento
PROGRAMA” PINCELADAS MUSICALES”	Proyecto ordenado de actividades (RAE, 2020).	El programa será trabajo por una serie de sesiones en el cual serán evaluados constantemente en los 3 momentos de una sesión de clase. Motivación Desarrollo Cierre	Imaginación	Explora ideas libremente a partir de su imaginación, sus experiencias u observaciones.		Observación	Escala valorativa
				Usa la imaginación en las actividades que realiza.			
			Innovación	Usa sus habilidades para crear o proponer situaciones diferentes.			
				Demuestra sus nuevas creaciones artísticas.			
			Originalidad	Demuestra originalidad.			
				Presenta originalidad en sus temas de trabajo.			

			Elaboración	Elabora actividades artísticas entorno a sus conocimientos.		
				Usa sus ideas libremente en la elaboración de las diferentes actividades.		
HABILIDADES CREATIVAS	Según Corcino (2013) “La habilidad es la aptitud innata, talento, destreza o capacidad que ostenta una persona para llevar a cabo y por supuesto con éxito, determinada actividad, trabajo u oficio” (párr. 1) Creatividad es la habilidad que tiene la persona para crear nuevas e interesantes ideas, en el que pone a prueba su pensamiento original y este a le servirá a	Las habilidades creativas son las aptitudes innatas de talento que tiene el individuo de crear, solucionar y rediseñar una determina situación. Es por ello que los resultados se miden con una escala de Likert con los criterios: nunca [1], casi nunca: [2], a veces: [3], frecuentemente: [4] y muy frecuente: [5]. Además contara con escalas de	Imaginación	Exploración de nuevas ideas	Usas tu imaginación al realizar alguna actividad Tus ideas muestran relación con lo que realizas En las actividades de tu vida cotidiana haces uso de tu imaginación	Encuesta cuestionario
				Rediseña ideas pre-establecidas	Realizas tus trabajos usando tu imaginación Es importante utilizar la imaginación en tus trabajos escolares Cuando tienes problemas lo resuelves usando tu imaginación.	
			Innovación	Búsqueda de nuevas ideas	Demuestras interés por algo novedoso Te gusta crear nuevas cosas. En tu aula tomas la iniciativa para tomar alguna decisión. Te sientes satisfecho cuando realizas un trabajo novedoso.	

<p>resolver problemas a lo largo de su vida cotidiana y educativa; la creatividad a diferencia de la inteligencia, quiebra patrones de conducta y elabora nuevas formas de observar alrededor (Vera, 2018).</p>	<p>Muy bajo [0-14], bajo [15-28], medio [29 - 42], alto [43 - 56] y muy alto [57 – 96]. Estos valores se tendrán en cuenta para ubicar a los estudiantes para efectos del análisis de resultados.</p>		<p>Soluciona problemas</p>	<p>Utilizas material reciclable para la creación de nuevas cosas u objetos</p> <p>Muestras interés por crear cosas sorprendentes</p>		
		Originalidad	<p>Crea trabajos propios</p>	<p>Cuando realizas alguna actividad son únicas</p> <p>Cuando elaboras algún tipo de trabajo escolar necesitas copiar o imitar lo de tu compañero</p> <p>Cuando realizas algún trabajo, no necesitas mirar otro</p> <p>Cuando realizas un trabajo no necesitas mirar de otro.</p> <p>Cuando das tu opinión te gusta que sea único</p>		
		Elaboración	<p>Diseñas tus propios trabajos</p>	<p>Elaboras respuestas únicas a las preguntas que se te formulan dentro del salón de clase sin tomar la de otros compañeros.</p> <p>Utilizas material artístico en tu tiempo libre para dibujar, recortar, pegar, decorar, etc.</p> <p>Elaboras tus trabajos de forma creativa decorativa</p> <p>Elaboras preguntas diferentes a los de tus compañeros</p>		

				Vinculas la imaginación	Realizas nuevas ideas para las diferentes actividades Te ingenias para elaborar nuevos cuentos o historietas Creas nuevos dibujos artísticos		
--	--	--	--	--------------------------------	--	--	--

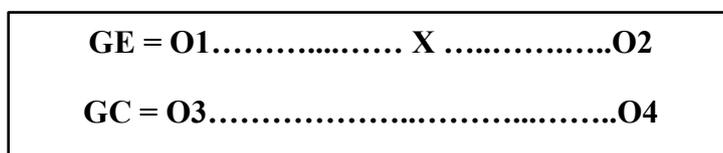
3.2.Método

El método de investigación del presente estudio, es experimental el cual permitirá conocer acerca de un tema del que se poco se sabe, con el fin de estudiar temas que no fueron abordados anteriormente y a través de la investigación, lograr obtener resultados tanto positivos como negativos, pero siempre importantes (Hernández, Fernández y Baptista, 2014).

3.3.Diseño

El diseño empleado, es el cuasi – experimental, el cual brinda la validez deseada, para el uso de las variables en el campo al momento de la aplicación tanto en la educación como en le psicología, así mismo, nos brinda la facilidad de manejar las variables y llevar a cabo las observaciones (Hernández, Fernández y Baptista, 2014).

En ese sentido, para el caso del presente estudio se usó el diseño mencionado, el cual consiste en que cada vez que se dispone de los dos grupos, se debe evaluar a ambos en la variable dependiente, luego a uno de ellos se aplica el tratamiento experimental y el otro sigue con las tareas o actividades rutinarias. El esquema que adopta este diseño es el siguiente:



Dónde:

GE: Grupo experimental.

O₁: Observación Pre test.

X: Programa.

O₂: Observación Post test.

GC: Grupo control.

O₁: Observación Pre Test.

O₂: Observación Post Test

IV. RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1.Resultados:

H0: Los datos de las variables analizadas tienen distribución normal.

H1: Los datos de las variables analizadas no tienen distribución normal

Tabla 1

Análisis de normalidad del Pre control y Post Test

GRUPOS DE COMPARACION	\bar{X}	S	C.V.	MIN	MAX
PRE_CONTROL	2,67	0,702	26,29	1	4
PRE_EXPERIMENTAL	3,04	0,759	24,97	2	4

Nota. Elaboración propia

Dado que las estadísticas descriptivas suministradas no indican claramente una asimetría excesiva ni valores atípicos importantes, los datos que aparecen en la tabla parecen ser relativamente típicos en ambas categorías. Las pruebas formales de normalidad, como las pruebas de Shapiro-Wilk o Kolmogorov-Smirnov, son excelentes para un examen exhaustivo de la normalidad, sobre todo si se prevén otras pruebas estadísticas paramétricas que presupongan la normalidad de los datos.

Tabla 2

Frecuencia Pre-Control

Criterios	PRE_CONTROL		
	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido
Nunca	0	0.0	0.0
Muy pocas veces	1	4,2	4,2
Muchas veces	8	33,3	37,5
Casi siempre	13	54,2	91,7
Siempre	2	8,3	100,0
Total	24	100,0	

Nota. Elaboración propia

La tabla de frecuencia para el PRE_CONTROL de los niños del segundo grado de primaria de la I.E. “San Luis de la Paz” en Nuevo Chimbote revela que la mayoría de los estudiantes cumplen con el criterio evaluado con bastante frecuencia. En detalle, ningún

niño indicó "nunca", solo uno (4.2%) respondió "muy pocas veces", ocho (33.3%) señalaron "muchas veces", trece (54.2%) indicaron "casi siempre", y dos (8.3%) respondieron "siempre". Esto sugiere que la tendencia predominante es que los estudiantes suelen cumplir con el criterio evaluado con una alta frecuencia, siendo "casi siempre" la opción más común, seguida por "muchas veces", con muy pocos niños reportando un cumplimiento esporádico o constante.

Tabla 3

Frecuencia Preexperimental

PRE_EXPERIMENTAL			
Criterios	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido
Nunca	0	0.0	0.0
Muy pocas veces	0	0.0	0.0
Muchas veces	7	25,9	25,9
Casi siempre	12	44,4	70,4
Siempre	8	29,6	100,0
Total	24	100,0	

Nota. Elaboración propia

La tabla de frecuencia para el **PRE_EXPERIMENTAL** de los niños del segundo grado de primaria de la I.E. "San Luis de la Paz" en Nuevo Chimbote muestra que una gran mayoría de los estudiantes cumplen con el criterio evaluado con bastante frecuencia. En detalle, ningún niño indicó "nunca" o "muy pocas veces", siete (25.9%) respondieron "muchas veces", doce (44.4%) indicaron "casi siempre", y ocho (29.6%) respondieron "siempre". Esto sugiere que la tendencia predominante es que los estudiantes suelen cumplir con el criterio evaluado con una alta frecuencia, siendo "casi siempre" la opción más común, seguida por "siempre" y "muchas veces", con una ausencia total de respuestas indicando un cumplimiento esporádico o nulo.

4.1.1. Resultados Pre-Test

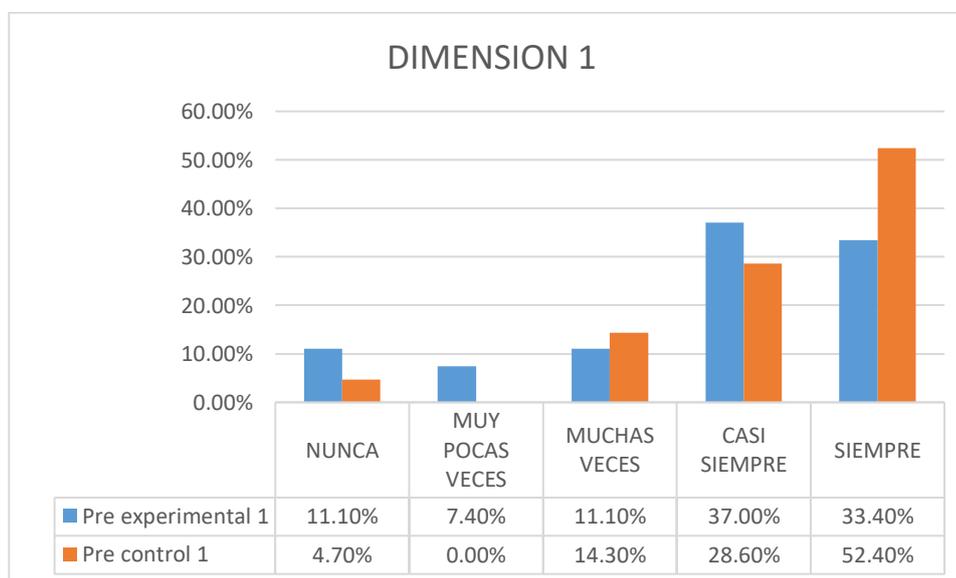
4.1.1.1. Dimensión Imaginación

Tabla 4
Dimensión Imaginación

CATEGORIAS	Pre experimental 1		Pre control 1	
	FRECUENCIA	PORCENTAJE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
NUNCA	3	11.1%	1	4.7%
MUY POCAS VECES	2	7.4%	0	0.0%
MUCHAS VECES	3	11.1%	3	14.3%
CASI SIEMPRE	10	37.0%	6	28.6%
SIEMPRE	9	33.4%	11	52.4%
TOTAL	27	100%	21	100%

Nota. Elaboración propia

Figura 2
Dimensión Imaginación



Los resultados de la Tabla 4 y Figura 2 muestran que, en la dimensión de imaginación, los estudiantes en la fase pre-control (52.4%) reportaron usar su imaginación "siempre" más frecuentemente en comparación con la fase preexperimental (33.4%). Esta diferencia sugiere que los estudiantes del grupo pre-control tienden a expresar un uso más

consistente de la imaginación en sus actividades cotidianas. Además, se observa que en la fase preexperimental, un porcentaje mayor de estudiantes (37.0%) indicó usar su imaginación "casi siempre" en comparación con el grupo pre-control (28.6%), lo que podría implicar que, aunque algunos estudiantes en la fase experimental utilizan la imaginación con frecuencia, hay una proporción menor que la emplea de manera constante en comparación con sus pares en la fase pre-control. Esta variación en el uso de la imaginación entre ambos grupos podría tener implicaciones en cómo se desarrollan las actividades y la creatividad en el contexto educativo evaluado.

4.1.1.2. Dimensión Innovación

Tabla 5

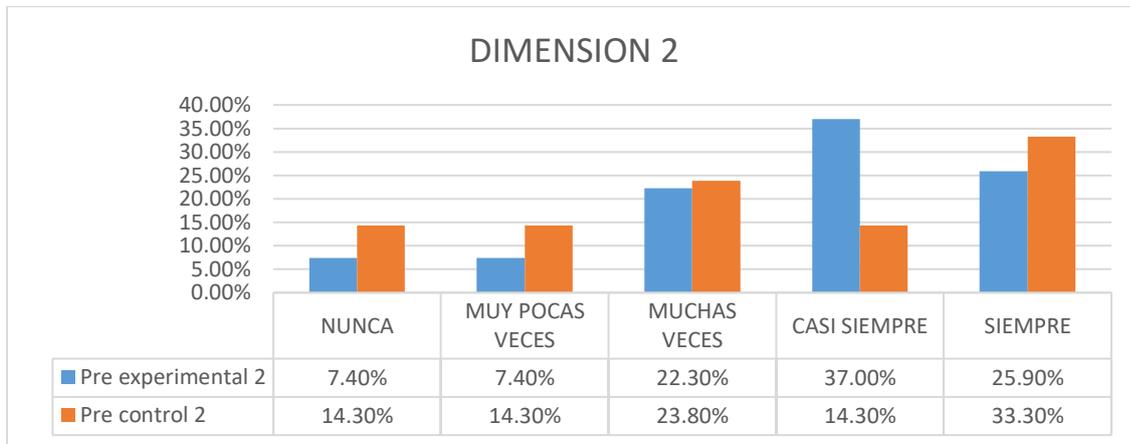
Dimensión Innovación

CATEGORIAS	Pre experimental 2		Pre control 2	
	FRECUENCIA	PORCENTAJE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
NUNCA	2	7.4%	3	14.3%
MUY POCAS VECES	2	7.4%	3	14.3%
MUCHAS VECES	6	22.3%	5	23.8%
CASI SIEMPRE	10	37.0%	3	14.3%
SIEMPRE	7	25.9%	7	33.3%
TOTAL	27	100%	21	100%

Nota. Elaboración propia

Figura 3

Dimensión Innovación



Los resultados de la Tabla 5 y la figura 3 en la dimensión de Innovación muestran que en el grupo preexperimental 2, un porcentaje significativo de estudiantes indicó que utilizan la innovación "casi siempre" (37.0%) y "siempre" (25.9%), lo que suma un 62.9% de los estudiantes. En comparación, en el grupo pre-control 2, también hay una proporción considerable que usa la innovación "siempre" (33.3%) y "casi siempre" (14.3%), totalizando un 47.6%. Esto sugiere que ambos grupos muestran un uso activo de la innovación en sus actividades, aunque el grupo preexperimental 2 tiende a reportar un uso más frecuente de la innovación en comparación con el grupo pre-control 2. La diferencia podría indicar una mayor disposición o enfoque hacia la innovación en el grupo experimental, lo cual es relevante para evaluar el impacto de intervenciones o cambios en el contexto educativo en relación con esta dimensión.

4.1.1.3. Dimensión Originalidad

Tabla 6

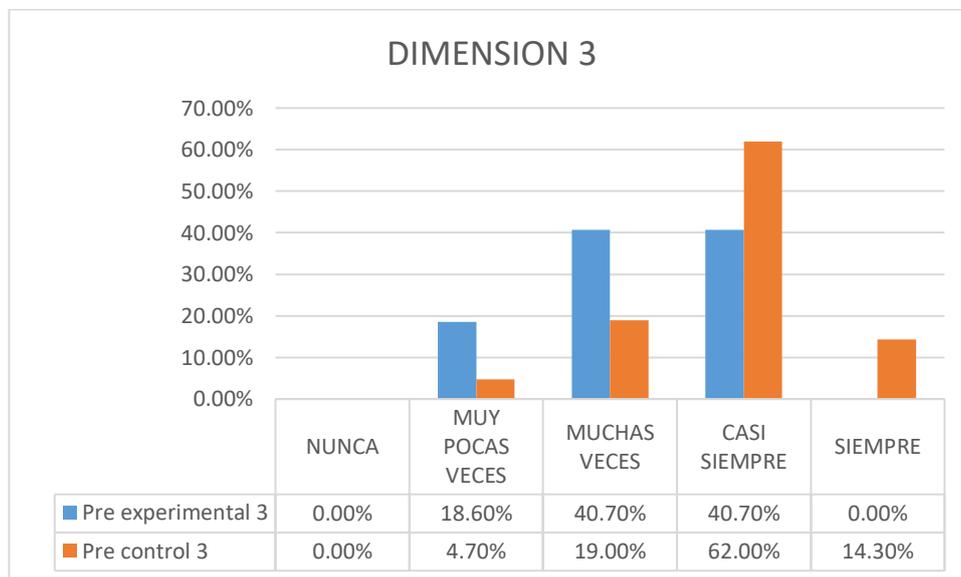
Dimensión Originalidad

CATEGORIAS	Pre experimental 3		Pre control 3	
	FRECUENCIA	PORCENTAJE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
NUNCA	0	0.0%	0	0.0%
MUY POCAS VECES	5	18.6%	1	4.7%
MUCHAS VECES	11	40.7%	4	19.0%
CASI SIEMPRE	11	40.7%	13	62.0%
SIEMPRE	0	0.0%	3	14.3%
TOTAL	27	100%	21	100%

Nota. Elaboración propia

Figura 4

Dimensión Originalidad



En la dimensión de Originalidad, se observa en la Tabla 6 y Figura 4 que en el grupo preexperimental 3, el 81.5% de los estudiantes indicaron utilizar la originalidad "muchas veces" (40.7%) y "casi siempre" (40.7%), lo que muestra un alto grado de aplicación de esta característica. Por otro lado, en el grupo pre-control 3, aunque también se observa un uso significativo de la originalidad en un 81.0% de los estudiantes

combinando "casi siempre" (62.0%) y "muchas veces" (19.0%), es interesante notar que un porcentaje considerable (14.3%) indicó utilizarla "siempre". Esto sugiere que ambos grupos muestran una tendencia hacia el uso frecuente de la originalidad en sus actividades, pero el grupo pre-control 3 muestra una mayor proporción que utiliza la originalidad de manera constante. Esto puede ser relevante al evaluar cómo las intervenciones pedagógicas podrían influir en la promoción de la originalidad en contextos educativos.

4.1.1.4. Dimensión Elaboración

Tabla 7

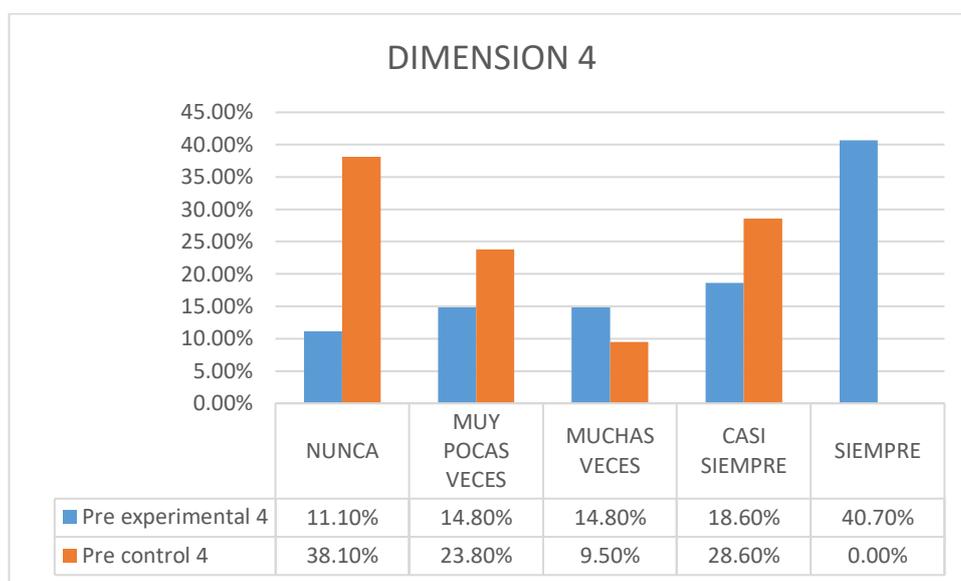
Dimensión Elaboración

CATEGORIAS	Pre experimental 4		Pre control 4	
	FRECUENCIA	PORCENTAJE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
NUNCA	3	11.1%	8	38.1%
MUY POCAS VECES	4	14.8%	5	23.8%
MUCHAS VECES	4	14.8%	2	9.5%
CASI SIEMPRE	5	18.6%	6	28.6%
SIEMPRE	11	40.7%	0	0.0%
TOTAL	27	100%	21	100

Nota. Elaboración propia

Figura 5

Dimensión Elaboración



En la dimensión de Elaboración Tabla 7 y Figura 5, los resultados muestran diferencias significativas entre el grupo preexperimental 4 y el grupo pre-control 4 en términos de frecuencia de utilización. En el grupo preexperimental 4, la mayoría de los estudiantes (59.3%) indicaron utilizar la elaboración en niveles altos ("casi siempre" con 18.6% y "siempre" con 40.7%), lo que sugiere una tendencia hacia la aplicación constante de esta característica en sus actividades. Por otro lado, en el grupo pre-control 4, la distribución de respuestas es más variada, con un 28.6% indicando utilizar la elaboración "casi siempre" y un 23.8% "muy pocas veces". Sorprendentemente, un 38.1% mencionó

que nunca utilizan la elaboración. Esto puede indicar una diferencia en la metodología o enfoque educativo entre los dos grupos, con el grupo preexperimental 4 mostrando una mayor consistencia en la aplicación de técnicas de elaboración en comparación con el grupo pre-control 4. Este contraste puede ser clave para entender cómo las estrategias pedagógicas impactan en el desarrollo de habilidades específicas entre los estudiantes.

4.1.1.5. Pre general de ambos grupos

Tabla 8

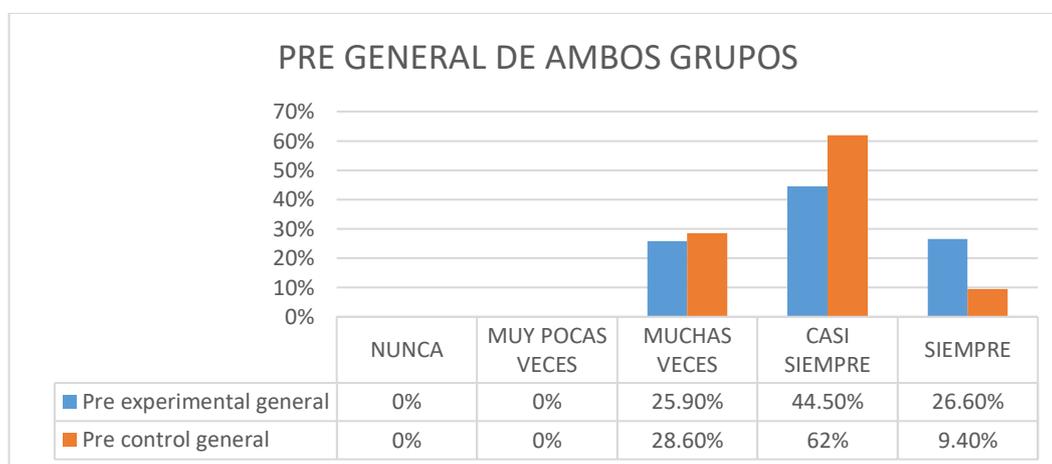
Datos pre generales de ambos grupos

Nota. Elaboración propia

Figura 6

CATEGORIAS	Pre experimental general		Pre control general	
	FRECUENCIA	PORCENTAJE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
NUNCA	0	0.0	0	0.0
MUY POCAS VECES	0	0.0	0	0.0
MUCHAS VECES	7	25.9	6	28.6
CASI SIEMPRE	12	44.5	13	62.0
SIEMPRE	8	26.6	2	9.4
TOTAL	27	100	21	100

Pre general de ambos grupos



En los datos generales preexperimentales y pre-control, se observa en la Tabla 8 y en la Figura 6, una diferencia notable en la frecuencia de respuestas en las categorías de uso de habilidades específicas. En el grupo preexperimental general, la mayoría de los estudiantes indicaron utilizar las habilidades "muchas veces" (25.9%) y "casi siempre" (44.5%), lo que refleja un alto nivel de aplicación práctica. En contraste, en el grupo pre-control general, aunque también se observa una alta frecuencia en la categoría "casi siempre" (62.0%), hay una menor frecuencia en "muchas veces" (28.6%) y una significativa presencia en las

categorías más bajas de uso, como "siempre" (9.4%). Estos resultados sugieren que el grupo preexperimental general parece tener una mayor consistencia en la aplicación de habilidades comparado con el grupo pre-control general, donde hay una variabilidad más marcada en la frecuencia de uso reportada.

4.1.2. Resultados Post test

4.1.2.1. Dimensión Imaginación

Tabla 9

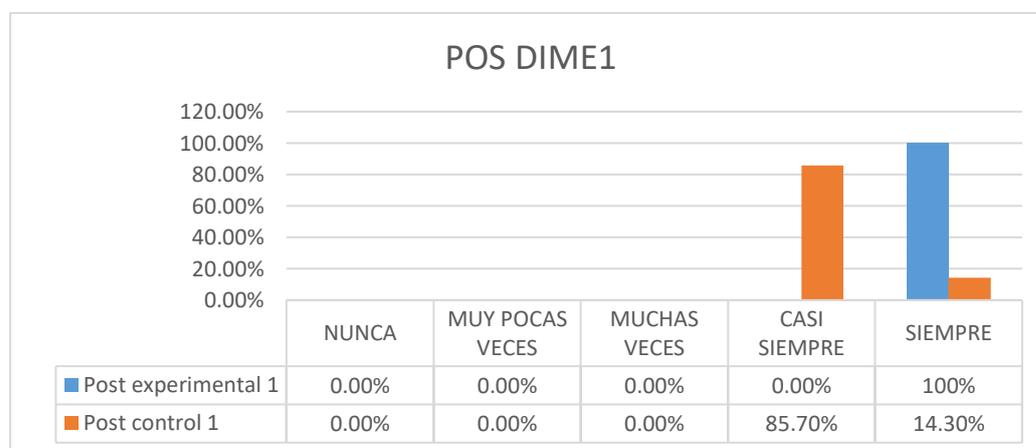
Dimensión Imaginación

CATEGORIAS	Post experimental 1		Post control 1	
	FRECUENCIA	PORCENTAJE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
NUNCA	0	0.0%	0	0.0%
MUY POCAS VECES	0	0.0%	0	0.0%
MUCHAS VECES	0	0.0%	0	0.0%
CASI SIEMPRE	0	0.0%	18	85.7%
SIEMPRE	27	100%	3	14.3%
TOTAL	27	100%	21	100%

Nota. Elaboración propia

Figura 7

Dimensión Imaginación



En la dimensión de Imaginación, Tabla 9 y Figura 7, en el post-experimental y el post-control, se observa una marcada diferencia en las respuestas de los estudiantes. En el

grupo post-experimental, el 100% de los estudiantes indicaron que utilizan la habilidad "siempre", lo que sugiere un alto nivel de aplicación constante de la imaginación. En contraste, en el grupo post-control, la mayoría de los estudiantes (85.7%) reportaron usar la habilidad "casi siempre", con una menor frecuencia en la categoría "siempre" (14.3%). Estos resultados indican que la intervención experimental podría haber tenido un impacto significativo en promover el uso continuo y consistente de la imaginación entre los estudiantes del grupo experimental. Mientras tanto, en el grupo control, parece haber menos consistencia en la aplicación de esta habilidad, lo que puede reflejar diferencias en las estrategias pedagógicas o en la participación activa en actividades que fomentan la imaginación.

4.1.2.2. Dimensión Innovación

Tabla 10

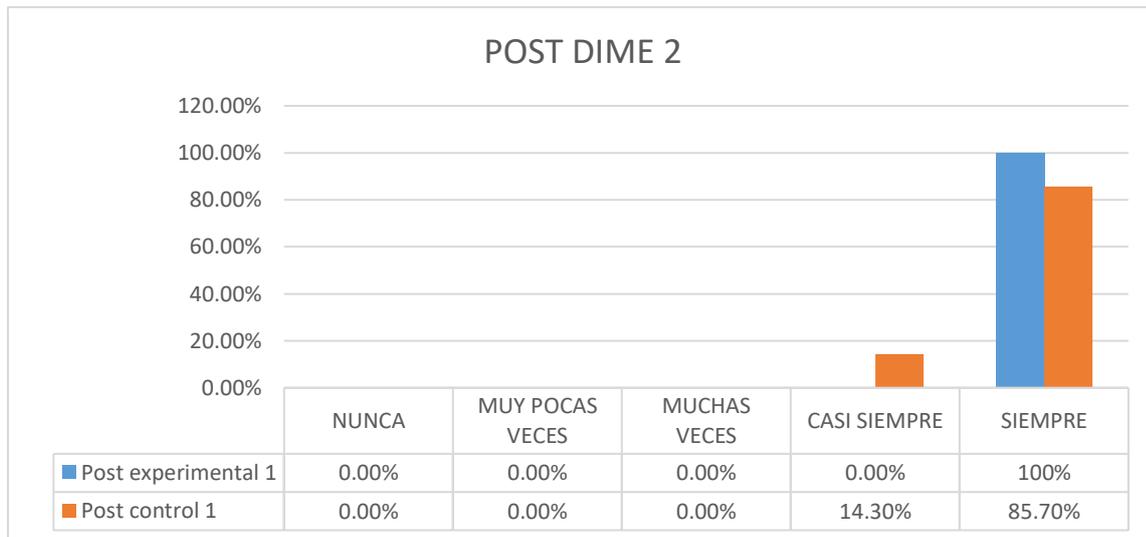
Dimensión Innovación

CATEGORIAS	Post experimental 2		Post control 2	
	FRECUENCIA	PORCENTAJE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
NUNCA	0	0.0%	0	0.0%
MUY POCAS VECES	0	0.0%	0	0.0%
MUCHAS VECES	0	0.0%	0	0.0%
CASI SIEMPRE	0	0.0%	3	14.3%
SIEMPRE	27	100%	18	85.7%
TOTAL	27	100%	21	100%

Nota. Elaboración propia

Figura 8

Dimensión Innovación



Los resultados de la Tabla 10 y la Figura 8, indican que la intervención experimental tuvo un efecto significativo en el desarrollo de la habilidad de innovación entre los estudiantes del grupo experimental. El hecho de que el 100% de los estudiantes en el grupo post-experimental indicaran utilizar la innovación "siempre" sugiere que el programa implementado logró fomentar y mantener esta habilidad de manera consistente. Por otro lado, en el grupo post-control, aunque la mayoría de los estudiantes (85.7%) reportaron utilizar la innovación "casi siempre", el hecho de que solo un pequeño porcentaje (14.3%) mencionara utilizarla "siempre" indica que esta habilidad podría no haber sido tan ampliamente adoptada o aplicada de manera regular como en el grupo experimental.

4.1.2.3. Dimensión Originalidad

Tabla 11

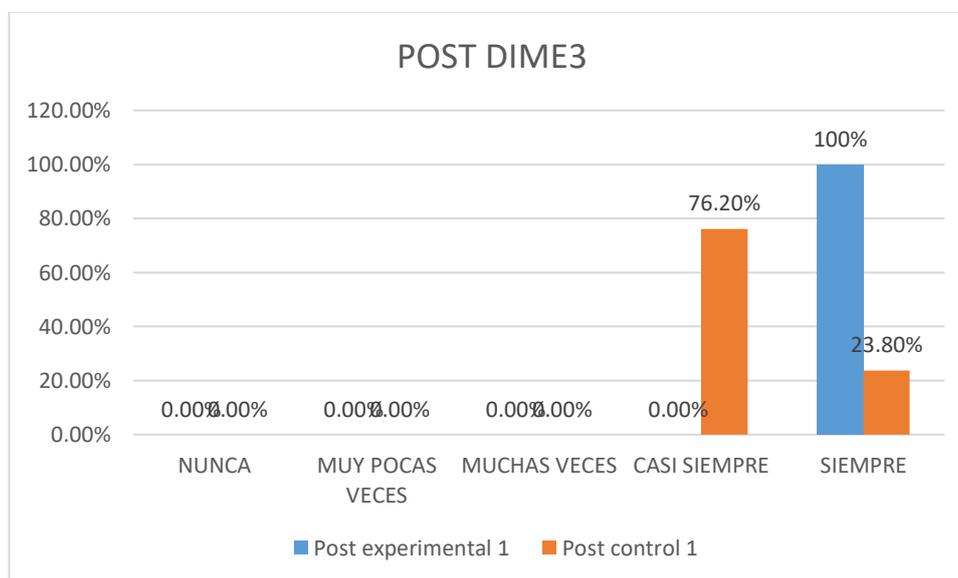
Dimensión Originalidad

CATEGORIAS	Post experimental 3		Post control 3	
	FRECUENCIA	PORCENTAJE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
NUNCA	0	0.0%	0	0.0%
MUY POCAS VECES	0	0.0%	0	0.0%
MUCHAS VECES	0	0.0%	0	0.0%
CASI SIEMPRE	0	0.0%	16	76.2%
SIEMPRE	27	100%	5	23.8%
TOTAL	27	100%	21	100%

Nota. Elaboración propia

Figura 9

Dimensión Originalidad



Los resultados de la dimensión de Originalidad, Tabla 11 y Figura 9, muestran un contraste significativo entre el grupo experimental y el grupo de control. En el grupo experimental post-intervención, el 100% de los estudiantes indicaron utilizar la originalidad "siempre", lo que sugiere que el programa implementado logró promover de manera efectiva esta habilidad creativa en los participantes. Por otro lado, en el grupo de control post-

intervención, aunque la mayoría de los estudiantes (76.2%) mencionaron utilizar la originalidad "casi siempre", solo un pequeño porcentaje (23.8%) reportó utilizarla "siempre". Estos resultados indican que la intervención educativa tuvo un impacto positivo y notable en el desarrollo y la aplicación regular de la originalidad entre los estudiantes del grupo experimental, mientras que el grupo de control mostró una menor frecuencia en la aplicación constante de esta habilidad.

4.1.2.4. Dimensión Evaluación

Tabla 12

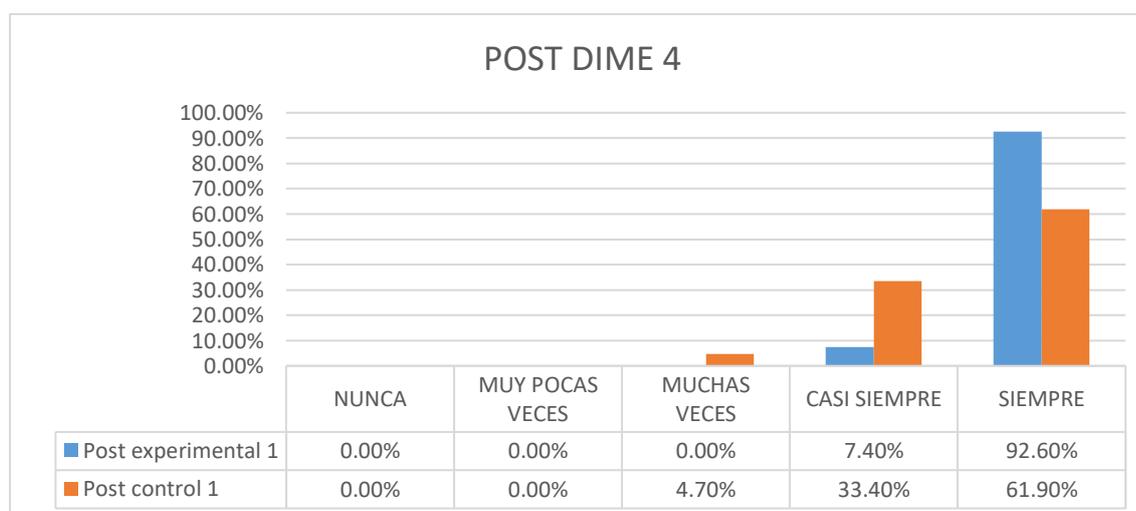
Dimensión Evaluación

CATEGORIAS	Post experimental 4		Post control 4	
	FRECUENCIA	PORCENTAJE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
NUNCA	0	0.0%	0	0.0%
MUY POCAS VECES	0	0.0%	0	0.0%
MUCHAS VECES	0	0.0%	1	4.7%
CASI SIEMPRE	2	7.4%	7	33.4%
SIEMPRE	25	92.6%	13	61.9%
TOTAL	27	100%	21	100%

Nota. Elaboración propia

Figura 10

Dimensión Evaluación



Los resultados de la dimensión Evaluación, Tabla 12 y Figura 10, revelan que la intervención implementada en el grupo experimental ha tenido un efecto notable en el uso de

la evaluación por parte de los estudiantes. En el grupo experimental post-intervención, el 92.6% de los estudiantes indicaron utilizar la evaluación "siempre", lo que muestra un alto nivel de incorporación y aplicación sistemática de esta habilidad. Este resultado sugiere que el programa diseñado para fortalecer la evaluación ha sido efectivo en promover su uso regular entre los estudiantes. Por otro lado, en el grupo de control post-intervención, aunque el 61.9% de los estudiantes también reportaron utilizar la evaluación "siempre", el porcentaje es significativamente menor en comparación con el grupo experimental. Esto podría indicar que, sin la intervención específica diseñada para promover la evaluación, los estudiantes en el grupo de control no han desarrollado esta habilidad de manera tan consistente como sus pares en el grupo experimental.

4.1.2.5. Post general de ambos grupos

Tabla 13

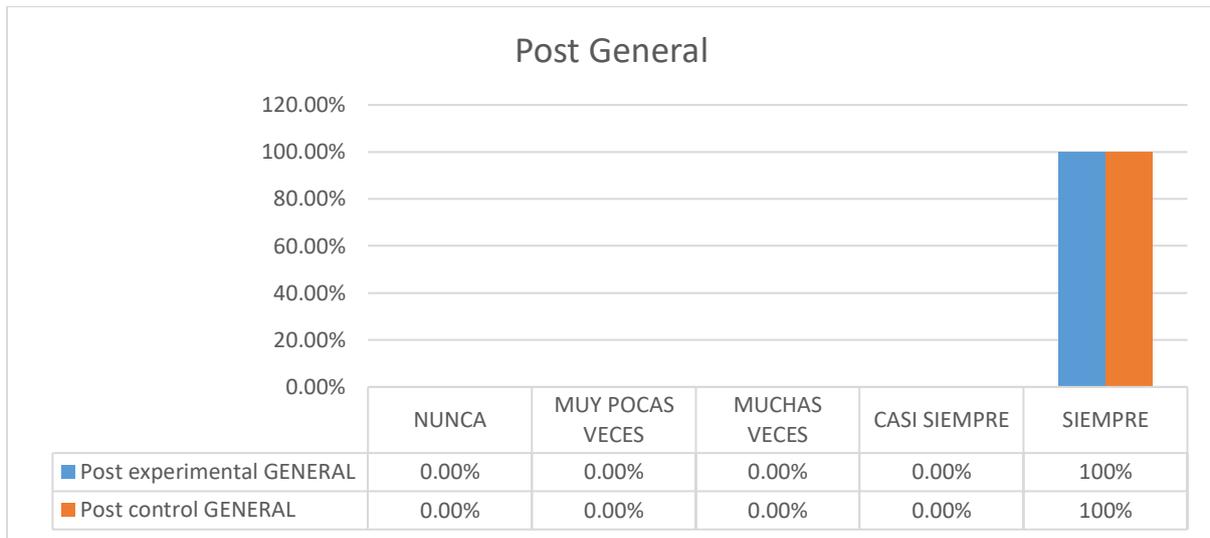
Post General de ambos grupos

CATEGORIAS	Post experimental general		Post control general	
	FRECUENCIA	PORCENTAJE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
NUNCA	0	0.0%	0	0.0%
MUY POCAS VECES	0	0.0%	0	0.0%
MUCHAS VECES	0	0.0%	0	0.0%
CASI SIEMPRE	0	0.0%	0	0.0%
SIEMPRE	27	100%	21	100%
TOTAL	27	100%	21	100%

Nota. Elaboración propia

Figura 11

Post General



Los resultados del post-test general, Tabla 13 y Figura 11, muestran que en ambas condiciones (experimental y control), todos los estudiantes indicaron utilizar la habilidad evaluativa "siempre". Esto sugiere que, después de la intervención y el periodo de seguimiento, todos los participantes en ambos grupos han integrado de manera consistente esta habilidad en sus prácticas educativas. Esta uniformidad en los resultados podría indicar que la intervención tuvo un efecto positivo similar en ambos grupos, promoviendo un alto nivel de adopción de la evaluación como parte integral de sus procesos educativos.

4.2.Discusión

Para cumplir con los objetivos establecidos en esta investigación, se implementó el programa "Pinceladas Musicales" en la I.E. San Luis de la Paz en Nuevo Chimbote. Este programa consistió en 18 sesiones de clases diseñadas para ampliar las habilidades creativas de los estudiantes de segundo grado, utilizando actividades basadas en la actividad libre, la música y el dibujo. Según Mosqueira et al. (2021), cada niño posee capacidades cognitivas únicas, intereses personales y estilos de aprendizaje distintos, por lo que la escuela debe proporcionar un entorno acogedor donde el juego sea una herramienta fundamental para fomentar la creatividad. Este enfoque se alinea con las ideas de Curiel (2020), quien subraya que jugar con los niños no solo enriquece sus vidas, sino también las de los adultos, facilitando una comprensión más profunda del mundo desde la perspectiva de los niños y fortaleciendo la comunicación efectiva entre padres e hijos. El juego permite a los participantes sumergirse en actividades elegidas libremente, experimentando un placer profundo y descubriendo sus

pasiones genuinas, lo cual es crucial para superar adversidades y promover relaciones familiares saludables, basadas en la curiosidad, autorregulación, desarrollo del lenguaje e imaginación.

Imaginación en los estudiantes

Durante las sesiones del programa "Pinceladas Musicales", se promovieron de manera constante actividades destinadas a estimular la imaginación, muchas de las cuales incorporaron música, conocida por sus capacidades para fomentar la creatividad y la sensibilidad artística, como lo destaca Rodríguez (2016) al describir el método Zoltan Kodaly. Este método subraya la importancia de la música en el aprendizaje al despertar la armonía y serenidad en los individuos, especialmente en contextos recreativos o educativos donde se busca estimular la imaginación. De manera similar, el método Orff, como lo menciona Pascual (2016), utiliza la imaginación para interpretar la música a través de la integración de música, lenguaje y movimiento. Estos enfoques fueron aplicados en las sesiones del programa, como en la primera sesión donde los estudiantes imaginaron objetos de colores primarios sugeridos por la docente en una actividad de relajación, y en la sesión 16 donde se utilizó una canción animada sobre el tema de la naturaleza. Según Resendiz (2011), la imaginación es fundamental para la creatividad, ya que permite a los estudiantes visualizar múltiples alternativas para resolver problemas en diversas situaciones educativas y cotidianas.

Innovación en los estudiantes.

En el marco del programa "Pinceladas Musicales" en la I.E. "San Luis de la Paz" en Nuevo Chimbote, se implementaron diversas sesiones enfocadas en fomentar la innovación entre los estudiantes. Según Resendiz (2011), la innovación es esencial para la creatividad, ya que implica la generación de ideas no anticipadas y el desarrollo de nuevas perspectivas sobre aspectos conocidos, partiendo desde iniciativas propias o sugeridas hasta resultados sorprendentes. Durante la sesión 12 del programa, titulada "realizamos objetos creativos", la docente motivó a los estudiantes a crear nuevos objetos utilizando materiales proporcionados, estimulando así el desarrollo de habilidades artísticas y la capacidad de resolver problemas de manera creativa, como señala Vásquez (2011) al describir el proceso creativo. Loayza (2017) subraya que la escuela es un entorno ideal para fomentar la creatividad, destacando la importancia de estrategias pedagógicas que inspiren innovación en el aula, tal como se implementaron en estas sesiones educativas. Además, Cáceres (2015) enfatiza que la educación enfrenta el desafío de promover la capacidad creativa como una

condición esencial para que los individuos reflexionen sobre su conocimiento, actúen de manera responsable y se relacionen con su entorno.

Originalidad en los estudiantes.

Para la dimensión de originalidad dentro del programa "Pinceladas Musicales" en la I.E. "San Luis de la Paz" en Nuevo Chimbote, se desarrollaron actividades específicas que fomentaron la capacidad de los estudiantes para generar ideas nuevas y originales. Según Resendiz (2011), la originalidad implica visualizar procesos de manera diferente y producir resultados novedosos, lo cual fue evidente durante la 4ª sesión donde se aplicó la técnica de puntillismo. Durante esta actividad, los estudiantes utilizaron sus intereses personales y observaciones del entorno natural y social para generar ideas originales, seleccionando y organizando elementos visuales para expresar sus ideas de manera única.

Vásquez (2011) destaca la importancia de reconocer el esfuerzo de los estudiantes en la producción de ideas creativas y originales, subrayando que este proceso no siempre es sencillo y puede requerir tiempo, como también lo menciona Lorenzo (2016). Además, autores como Encabo (2010) enfatizan la construcción del pensamiento crítico y la resolución de problemas como componentes clave para fomentar la originalidad. Pérez y Merino (2012) añaden que la creatividad puede desarrollarse tanto de manera individual como colectiva, siempre y cuando se motive a los estudiantes a generar ideas únicas, opuestas y efectivas.

Elaboración

Para la dimensión de elaboración en el programa "Pinceladas Musicales" de la I.E. "San Luis de la Paz" en Nuevo Chimbote, se enfocó en el proceso creativo donde los estudiantes expandieron y desarrollaron sus ideas de manera individual, enfocándose en la exploración personal y el uso de habilidades artísticas. Según Bermejo et al. (2010), es crucial evaluar y fomentar la creatividad en el aula mediante enfoques metodológicos que integren la creatividad dentro de pedagogías activas de aprendizaje.

Durante la sesión 14, titulada "elaboración de un florero de colores", los estudiantes participaron en la exploración y la improvisación con diversos medios, materiales y técnicas artísticas. Esta actividad les permitió descubrir nuevas formas de expresar ideas y emociones, cumpliendo así con los elementos fundamentales de la creatividad: originalidad, innovación e imaginación. En esta experiencia, los estudiantes utilizaron su imaginación para representar personajes de una leyenda y experimentaron con movimientos corporales y tonos de voz, demostrando una amplia gama de habilidades creativas y expresivas.

V. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

- Para mejorar las habilidades creativas en los estudiantes de la I.E “San Luis de la PAZ “en Nuevo Chimbote, se llevó a cabo un programa educativo denominado “Pinceladas musicales” que permitió incentivar la creatividad y los elementos de la creatividad: imaginación, originalidad, innovación y elaboración.
- La habilidad de imaginación como elemento de la creatividad en los estudiantes del segundo grado antes y después de aplicar el programa de desarrollo “Pinceladas Musicales” de la I.E “San Luis de la PAZ “en Nuevo Chimbote, permitieron comparar que mientras sean proporcionadas estrategias de aprendizaje relacionadas con el juego y la relajación por lo que se motiva a incentivar de manera asertiva para el desarrollo de la imaginación en apoyo a temas musicales que facilitan el proceso de afianzamiento de las habilidades creativas.
 - Desarrollar la habilidad de la originalidad en los estudiantes del segundo grado después de aplicar el programa de desarrollo de desarrollo “Pinceladas Musicales” de la de la I.E “San Luis de la PAZ “en Nuevo Chimbote, permitió al docente ejecutar estrategias didácticas que incentivaban al estudiante la participación de ideas novedosas y únicas que desarrolla habilidades en cuanto a la solución de problemas en los ámbitos pedagógicos y de la vida diaria.
 - Desarrollar la innovación en los estudiantes del segundo grado después de aplicar el programa de desarrollo de desarrollo “Pinceladas Musicales” de la de la I.E“San Luis de la PAZ “en Nuevo Chimbote, significó para la investigación el fortalecimiento de otra habilidad, como es, el ver las cosas de manera diferente y atender las situaciones de acuerdo con las herramientas propuestas, en tanto los estudiantes deben tener alternativas para proponer e innovar en soluciones para la resolución de conflictos en la atención de sus competencias

- En cuanto al desarrollo de la elaboración en los estudiantes del segundo grado después de aplicar el programa de desarrollo “Pinceladas Musicales” de la de la I.E. “San Luis de la PAZ “en Nuevo Chimbote, pues los productos finales que realizan los estudiantes son el resultado del desarrollo de los aspectos necesarios de la creatividad: imaginación, innovación y creatividad, aspectos necesarios para el alcance de las competencias del área. Son entonces los docentes, los responsables de incentivar la creatividad en el aula, con las estrategias y técnicas de aprendizaje que hagan uso de la música como principal inspirador de esas habilidades.

REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

- Aguinda, G., Alvarado, Y., Chumape, F., Shiguango, L. & Shiguango, I. (2023). Innovación Educativa: importancia de las estrategias metodológicas para fortalecer las formas de enseñanza. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(2), 10560-10571. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i2.6140
- Almeida, L., Prieto, L., Ferrando, M., Oliveira, E., & Ferrándiz, C. (2008). *Torrance Test of Creative Thinking: The question of its construct validity. Thinking Skills and Creativity*, 3(1), 53–58. <https://doi.org/10.1016/j.tsc.2008.03.003>
- Alsina, M., & De la Creu, J. (2009). Competencias creativas en el aula de música. *Eufonía*, 45, 98-107. Recuperado de: <https://www.researchgate.net/publication/346625089>
- Amezcuá, M. (2020). La originalidad en los artículos científicos: la honestidad también cuenta. *Paraninfo Digital*, e3624m3-e3624m3. Recuperado de: <https://www.ciberindex.com/index.php/pd/article/view/e3624m3>
- Arzube, M., Flores, L., & León, I. (2018). La importancia de la imaginación como instrumento en el aprendizaje. *Revista Tecnológica Ciencia Y Educación Edwards Deming*, 2(1), 37-53. <https://doi.org/10.37957/ed.v2i1.8>
- Bados, A., & García, E. (2014). Resolución de problemas. Recuperado de: <https://diposit.ub.edu/dspace/handle/2445/54764>
- Bermejo, R., Hernández, D., Ferrando, M., Soto, G., Sainz, M., & Prieto, M. (2010). Creatividad, inteligencia sintética y alta habilidad. *Revista Electrónica Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 13(1), 97-109. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=217014922010>
- Buzan, T. (2016). Mapa mental. Recuperado en: https://cmapspublic.ihmc.us/rid=1N8841163-11GRD37-4DMX/Mapa_mental.pdf
- Cáceres, S. (2015). *Desarrollo de la creatividad en la clase de música y su valoración: dos experiencias educativas de la región metropolitana*. Universidad Academia de Humanismo Cristiano: Chile.

- Caeiro, M. (2020). Describiendo las metodografías: crear, aprender e investigar biográficamente desde la educación artística. Recuperado de: <https://repositori.uji.es/xmlui/handle/10234/193406>
- Carbonell, J. (2013). La aventura de innovar: el cambio en la escuela. Recuperado de: <https://www.torrossa.com/en/resources/an/2648277>
- Carranza, M. (2021). Pensamiento creativo: un estudio holístico en la educación. *Revista Innova Educación*, 3(4), 123-132. <https://doi.org/10.35622/j.rie.2021.04.009>
- Castaño, C. (2024). Mapeando la gestión de la investigación en diseño, artes y arquitectura en Latinoamérica: un concepto en elaboración. *Revista de Investigación, Desarrollo e Innovación*, 14(1), 59-74. Recuperado de: <https://doi.org/10.19053/20278306.v14.n1.2024.17283>
- Castilla, M. (2014). La teoría del desarrollo cognitivo de Piaget aplicada en la clase de primaria. [Trabajo de Fin de Grado]. Universidad de Valladolid. Recuperado de: <https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/5844/TFG-B.531.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Chico, L., & Tarco, V. (2020). *La pintura y su influencia en la expresión de emociones en niños de 3 a 4 años* (Bachelor's thesis, Universidad Técnica de Ambato-Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación-Carrera de Educación Parvularia). Recuperado de: <https://repositorio.uta.edu.ec/handle/123456789/31135>
- Chura, E., Huayanca, P., & Maquera, M. (2019). Bases epistemológicas que sustentan la teoría de las inteligencias múltiples de Howard Gardner en la pedagogía. *Revista Innova Educación*, 1(4), 589-598. Recuperado de: <https://revistainnovaeducacion.com/index.php/rie/article/view/62/115>
- Curiel, L. (2020). Pautas para la interpretación psicológica de los dibujos del niño en la etapa de Educación Primaria. Recuperado de: <https://repositorio.unican.es/xmlui/handle/10902/19755>
- De la Torre, S., & Violant, V. (2001). Estrategias creativas en la enseñanza universitaria. *Creatividad y sociedad*, 3(1), 21-47.

- Del Moral, M., Martínez, L., & Piñeiro, M. (2016). Habilidades sociales y creativas promovidas con el diseño colaborativo de digital storytelling en el aula. *Digital Education Review*, (30), 30-52. Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5772438>
- Dewey, J. (1899). La escuela y el progreso social. Boletín de la Institución Libre de Enseñanza, 662-33.
- Dewey, J., Llavador, J., & Llavador, F. (1997). *Mi credo pedagógico*. León: Universidad de León.
- Echeverría, J. (2017). El arte de innovar: naturalezas, lenguajes, sociedades. El arte de innovar, 1-189. Recuperado de: <https://www.torrossa.com/it/resources/an/4665226>
- Egan, K. (2010). *La imaginación: una olvidada caja de herramientas del aprendizaje*. Recuperado de: <https://repo.unlpam.edu.ar/bitstream/handle/unlpam/3064/n14a02kieran.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Encabo, E. (2010). Creatividad y educación musical. ¿Cuál debe ser la actitud creativa del maestro(a)? *Digitum*, 1-29. Recuperado de: [http://digitum.um.es/jspui/bitstream/10201/17454/1/Creatividad y musica.pdf](http://digitum.um.es/jspui/bitstream/10201/17454/1/Creatividad%20y%20musica.pdf)
- Escalante, D., & Caldera, R. (2008). Literatura para niños: una forma natural de aprender a leer. *Educere*, 12(43), 669-678. Recuperado de: https://ve.scielo.org/scielo.php?pid=S1316-49102008000400002&script=sci_arttext
- Fajardo, G., & H, M. (2015). Innovación. *Revista Médica del Instituto Mexicano del Seguro Social*, 53(5), 532-533. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=457744939001>
- García-Espinosa, C., & Gómez-Angarita, J. (2020). Desarrollo de habilidades creativas de los estudiantes como consecuencia del uso de herramientas TIC. *Informador Técnico*, 84(2). Recuperado de: <https://doi.org/10.23850/22565035.2547>
- García, I. (2013). La creatividad en la educación musical de la primera infancia. *Revista científica metodológica*, 56, pp.35-40. <https://www.redalyc.org/pdf/3606/360633908007.pdf>

- Gardner, H. (2021). *Mentes creativas: Una anatomía de la creatividad*. Recuperado de: <https://biblioteca.inci.gov.co/handle/inci/2025>
- Gardner, H., Kornhaber, M., & Wake, W. (1996). Inteligencia: múltiples perspectivas. *Revista Electrónica de LEEME*, (25), 167-168. Recuperado de: <https://cefd.uv.es/index.php/LEEME/article/view/9806/9233>
- Gardner, H. (2010). *Mentes Creativas: Una anatomía de la creatividad*. Barcelona: Paidós Iberica.
- Gomez, H. (2011). Toma de decisiones. Recuperado de: https://nuestroscursos.net/pluginfile.php/4629/mod_resource/content/1/Competencia_Toma_de_Decisiones.pdf
- González, J. (2001). *John Dewey y la pedagogía progresista*. El legado pedagógico del siglo XX para la escuela del siglo XXI. Recuperado de: <https://idus.us.es/bitstream/handle/11441/70705/0%202001%20ch%20Dewey%20Gra%C3%B2.pdf>
- Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, P. (2014) *Metodología de la Investigación*. México: McGraw Hill.
- Ibáñez, M., Limón, M., & Ruiz, C. (2023). La escuela: lugar de significado y compromiso. Recuperado de: <https://ddfv.ufv.es/rest/api/core/bitstreams/a6a116fb-bdca-4997-8af4-8c27b5dd1373/content>
- Larraz, N., & Allueva, P. (2012). Efectos de un programa para desarrollar las habilidades creativas. *Electronic Journal of Research in Educational Psychology*, 10(3), 1139-1158.
- Loayza, J. (2017). La creatividad en los niños y niñas de 5 años del nivel inicial de la institución educativa Cristo Rey, el Salvador, Puente Piedra, 2015. Obtenido de http://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/UCV/7686/Loayza_SJE.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- López, B. (2004). Arte terapia. Otra forma de curar. *Educación y futuro: revista de investigación aplicada y experiencias educativas*, (10), 101-110.

- Martín, M., & Castro, E. (2014). Educar para innovar, innovar para educar. Recuperado de: <https://digital.csic.es/handle/10261/132487>
- Martínez, J., Sánchez, J., Bechara, A., & Román, F. (2006). Mecanismos cerebrales de la toma de decisiones. *Revista de neurología*, 42(7), 411-418.
- Matozell, P. (2012) Fundamentos de la Psicología. Editorial Centros de Estudios Ramón Areces S.A. Madrid.
- 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://doi.org/10.15366/reice2017.15.2.008>
- Medina, K. (2024). Innovación Pedagógica para Fomentar la Creatividad y el Pensamiento Crítico. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 8(2), 219-231. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i2.10395
- Menchén, F. (2013) Revista Creatividad y Sociedad. La educación alternativa: La escuela galáctica. Madrid, España.
- Ministerio de Educación. (2014). *La hora del juego libre en los sectores: Guía para educadores de servicios educativos de niños y niñas menores de 6 años*. Lima: MINDEU.
- Mosqueira, M., Paz, T., & Beltran, J. (2021). Revisión sistemática acerca del dibujo infantil en la educación. Centro Sur.
- Muñoz, C. (2012). Tres problemas fundamentales en el sistema educativo. Perfiles educativos: UNAM
- Pascual, D (2016). La expresión musical en el desarrollo de la creatividad en los niños y niñas de la institución educativa inicial N° 285 Cariñositos Puno (*Tesis Para Maestría*). Universidad Nacional del Antiplano, Puno.
- Paulus, P., & Kenworthy, J. (2019). Effective brainstorming. *The Oxford handbook of group creativity and innovation*, 287-305.

- Pérez, P. y Merino, M. (2012). Nivel de creatividad de los niños de 5 años de la I.E. inicial N°109 del distrito de Jazan – Bongara – Amazonas”. (*Tesis para Maestría*). Universidad César Vallejo.
- Piaget, J. (2000). La teoría del desarrollo cognitivo de Piaget. *Desarrollo cognitivo infantil: Las lecturas esenciales*, 2 (7), 33-47. Recuperado de: <https://openlab.bmcc.cuny.edu/ece-110-172/wp-content/uploads/sites/2540/2020/05/ReichShapiro-2018-Piaget.pdf>
- Quezada, A. (2008). *Alternativas de evaluación del lenguaje en niños preescolares* (Bachelor's thesis, Univesidad del Azuay).
- Reimann, A. (2018). Teoría del aprendizaje conductista. La enciclopedia TESOL de enseñanza del idioma inglés, 1-6. Recuperado de: <https://doi.org/10.1002/9781118784235.eelt0155>
- Resendiz, E. (30 de setiembre del 2011). *Elementos de la creatividad*. Desarrollo del potencial creativo. Recuperado de: <http://ericcreatividad.blogspot.com/2011/09/elementos-de-la-creatividad.html>
- Richaud, M. (2006). Evaluación del afrontamiento en niños de 8 a 12 años; Sociedad Mexicana de Psicología; *Revista Mexicana de Psicología*; 23; 2; 12-2006; 196-201. Recuperado de: <https://ri.conicet.gov.ar/handle/11336/102464>
- Roche, J. (2020). Las edades de la creatividad. Algunas consideraciones sociológicas sobre la originalidad creativa en la modernidad. *Arbor*, 196(797), a569-a569. <https://doi.org/10.3989/arbor.2020.797n3006>
- Roche, J. (2021). La originalidad de las civilizaciones axiales y el libre juego de la historia. *RES. Revista Española de Sociología*, 30(1), 13.
- Rodríguez, C. (2013). Originalidad en la cultura de la copia: la originalidad en el proceso creativo. *Actas de diseño*, (15). <https://doi.org/10.18682/add.vi15.2564>
- Saldarriaga, P., Bravo, G., & Loor, M. (2016). La teoría constructivista de Jean Piaget y su significación para la pedagogía contemporánea. *Dominio De Las Ciencias*, 2(3 Especial), 127–137. <https://doi.org/10.23857/dc.v2i3 Especial.298>
- Santander, E., & Schreiber, M. (2022). Importancia de la motivación en el proceso de aprendizaje. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 6(5), 4095-4106. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v6i5.3378

- Skinner, B. (1994). Más allá de la libertad y la dignidad. *Analogías del comportamiento*, (1).
- Souza, G. (2020). El concepto de originalidad en el arte y sus determinantes en la experiencia creativa en la contemporaneidad. *HUMAN Review. International Humanities Review/Revista Internacional De Humanidades*, 9(2), 113-125. Recuperado de: <https://www.researchgate.net/publication/365161707>
- Supo, F., Menacho, I., Corpus, N. (2012). Análisis del problema y propuestas de alternativas de la educación peruana (Tesis para doctorado). Universidad César Vallejo: Lima.
- Tarpy, R. (1947). Conductismo. Recuperado de: https://www.pruebaaccesogradossuperior.com/documentos/CATALUNYA/EXAMEN_ES/2014/Cataluna_Acceso_Grado_Superior_Examen_Psicologia_2014.pdf
- Vázquez, J. (2011). La creatividad y la intervención en educación infantil. Web. Recuperado de: <http://www.eduinnova.es/monografias2011/ene2011/creatividad.pdf>
- Velásquez, B., Remolina, N., & Calle, M. (2010). La creatividad como práctica para el desarrollo del cerebro total. *Tabula Rasa*, (13), 321-338. Recuperado de: <http://www.scielo.org.co/pdf/tara/n13/n13a14.pdf>
- Vera, J. (2018). Estrategias para desarrollar la creatividad en los niños de etapa preescolar del Centro de Educación Inicial El Clavelito, año lectivo 2016-2017. [Repositorio institucional, Tesis de grado]. Universidad Politécnica Salesiana. Recuperado de: <http://dspace.ups.edu.ec/handle/123456789/15237>
- Viadel, R. (2003). Didáctica de la educación artística. España: Pearson. Imagen, 4, 2012-2017.
- Vigotsky, L. (1988b). *Interacción entre enseñanza y desarrollo*. Selección de Lecturas de Psicología de las Edades I, 3, 37. Recuperado de: http://uvsfajardo.sld.cu/sites/uvsfajardo.sld.cu/files/material_interaccion_entre_ens-desarrollo_vigotski.pdf
- Vigotsky, L. (2003c). *La imaginación y el arte en la infancia* (Vol. 87). Ediciones Akal.
- Vigotsky, L. (2022). Imaginación y creación en la edad infantil. Editorial pueblo y educación.
- Vygotski, L. (1984a). Aprendizaje y desarrollo intelectual en la edad escolar. *Journal for the Study of Education and Development*, 7(27-28), 105-116. Recuperado de: <https://doi.org/10.1080/02103702.1984.10822045>

ANEXOS

Anexo 1. Instrumento

ESCALA VALORATIVA PARA MEDIR LAS HABILIDADES CREATIVAS

I. DATOS INFORMATIVOS

NOMBRE DE TU I. EFECHA:

II. **PROPÓSITO:** Recoger información sobre el nivel de Habilidades Creativas de los estudiantes del 2° grado 2° A” de Educación Primaria de la I.E “San Luis de la Paz” del distrito de Nuevo Chimbote.

III. **INSTRUCCIONES:** Marca con una X dentro del recuadro, el número correspondiente con la afirmación que describe mejor al estudiante, teniendo en cuenta la equivalencia cualitativa.

EQUIVALENCIA CUALITATIVA				
4=Siempre	3=Casi siempre	2=Muchas veces	1=Muy pocas veces	0=Nunca

DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS					
			0	1	2	3	4
IMAGINACION	Explora ideas libremente a partir de su imaginación, sus experiencias u observaciones.	Usas tu imaginación al realizar alguna actividad					
		Tus ideas muestran relación con lo que realizas					
		En las actividades de tu vida cotidiana haces uso de tu imaginación					
	Usa la imaginación en las actividades que realiza.	Realizas tus trabajos usando tu imaginación					
		Es importante utilizar la imaginación en tus trabajos escolares					
		Cuando tienes problemas lo resuelves usando tu imaginación.					
INNOVACION	Usa sus habilidades para crear o proponer situaciones diferentes.	Demuestras interés por algo novedoso					
		Te gusta crear nuevas cosas					
		En tu aula tomas la iniciativa para tomar alguna decisión					
	Demuestra sus nuevas creaciones artísticas.	Utilizas material reciclable para la creación de nuevas cosas u objetos					
		Muestras interés por crear cosas sorprendentes					
ORIGINALIDAD	Demuestra originalidad.	Cuando realizas alguna actividad son únicas					
		Cuando elaboras algún tipo de trabajo escolar necesitas copiar o imitar lo de tu compañero					
		Cuando realizas algún trabajo, no necesitas mirar otro					
	Presenta originalidad en sus temas de trabajo.	Cuando realizas un trabajo no necesitas mirar de otro					
		Cuando das tu opinión te gusta que sea único					
		Elaboras respuestas únicas a las preguntas que se te formulan dentro del salón de clase sin tomar la de otros compañeros.					
ELABORACION	Elabora actividades artísticas entorno a sus conocimientos.	Utilizas material artístico en tu tiempo libre para dibujar, recortar, pegar, decorar, etc.					
		Creas nuevos dibujos artísticos					
		Elaboras tus trabajos de forma creativa decorativa					
		Te ingenias para elaborar nuevos cuentos o historietas					

Usa sus ideas libremente en la elaboración de las diferentes actividades.	Realizas nuevas ideas para las diferentes actividades					
	Elaboras preguntas diferentes a los de tus compañeros					
TOTAL DE PUNTAJE OBTENIDO						

PUNTAJE	
Excelente	75-96
Bueno	55-74
Regular	35-54
Proceso	15-34
Inicio	00-14

Anexo 2. Alfa de Cronbach y Juicio de expertos

ANÁLISIS DE CONFIABILIDAD DEL INSTRUMENTO PARA MEDIR LA CREATIVIDAD EN LOS NIÑOS

Estadísticos de fiabilidad		
Alfa de Cronbach	Alfa de Cronbach basada en los elementos tipificados	N de elementos
,898	,852	23

Estadísticos total-elemento					
	Media de la escala si se elimina el elemento	Varianza de la escala si se elimina el elemento	Correlación elemento-total corregida	Correlación múltiple al cuadrado	Alfa de Cronbach si se elimina el elemento
I1	55,00	352,667	-,087	.	,902
I2	54,71	340,238	,566	.	,896
I3	55,29	293,238	,999	.	,880
I4	55,71	275,238	,999	.	,876
I5	54,86	311,810	,999	.	,885
I6	55,71	415,238	-,925	.	,931
I7	55,71	275,238	,999	.	,876
I8	55,71	275,238	,999	.	,876
I9	56,00	356,000	-,130	.	,909
I10	54,86	311,810	,999	.	,885
I11	55,71	275,238	,999	.	,876
I12	55,57	301,952	,963	.	,882
Í13	55,29	293,238	,999	.	,880
Í14	57,43	332,952	,471	.	,894
I15	57,43	332,952	,471	.	,894
I16	56,29	292,571	,891	.	,882
I17	54,57	370,286	-,548	.	,910
I18	54,57	370,286	-,548	.	,910
I19	55,57	301,952	,963	.	,882
I20	55,00	350,000	,000	.	,901

I21	54,29	360,238	-,530	.	,904
I22	55,71	275,238	,999	.	,876
I23	55,00	350,000	,000	.	,901

Análisis de la confiabilidad

La fiabilidad del instrumento (Escala valorativa) con que se medirá las habilidades creativas de los estudiantes de educación primaria de San Luis de la paz del distrito de Nuevo Chimbote, que determina la consistencia interna de los ítems formulados para medir dicha variable de interés; es decir, detectar si algún ítem tiene un mayor o menor error de medida, utilizando el método del Alfa de Cronbach y aplicado a una muestra piloto de 10 estudiantes con características similares a la muestra, obtuvo un coeficiente de confiabilidad de $r = 0.898$ y una Correlación de Pearson máxima de aporte de cada ítem con el total de $r = 0.852$, lo que permite inferir que el instrumento a utilizar es SIGNIFICATIVAMENTE CONFIABLE.

MATRIZ DE VALIDACIÓN POR JUICIO DE EXPERTO

TÍTULO DE LA TESIS: Programa “Pinceladas Musicales” para desarrollar las habilidades creativas en los niños del segundo grado de primaria de la Institución Educativa “San Luis de la Paz” Nuevo Chimbote - 2021

NOMBRE DEL INSTRUMENTO: CUESTIONARIO

VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMS	OPCIÓN DE RESPUESTA					CRITERIOS DE EVALUACIÓN								OBSERVACIONES Y/O RECOMENDACIONES
				Muy frecuentemente	Frecuentemente	A Veces	Casi Nunca	Nunca	Relación entre la variable y dimensión		Relación entre la dimensión y el indicador		Relación entre el indicador y los ítems		Relación entre el ítem y la opción de respuesta		
									SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Habilidades creativas	Imaginación	Exploración de nuevas ideas	1. Usas tu imaginación al realizar alguna actividad						X		X		X		X		
			2. Tus ideas muestran relación con lo que realizas						X		X		X		X		
			3. En las actividades de tu vida cotidiana haces uso de tu imaginación						X		X		X		X		

Innovación	Rediseña ideas preestablecidas	4. Realizas tus trabajos usando tu imaginación							X		X		X		X	
		5. Es importante utilizar la imaginación en tus trabajos escolares							X		X		X		X	
		6. Cuando tienes problemas lo resuelves usando tu imaginación.							X		X		X		X	
	Búsqueda de nuevas ideas	7. Demuestras interés por algo novedoso							X		X		X		X	
		8. Te gusta crear nuevas cosas.							X		X		X		X	
		9. En tu aula tomas la iniciativa para tomar alguna decisión.							X		X		X		X	
		10. Te sientes satisfecho cuando realizas un trabajo novedoso.							X		X		X		X	
Soluciona problemas	11. Utilizas material reciclable para							X		X		X		X		

Originalidad		la creación de nuevas cosas u objetos															
		12. Muestras interés por crear cosas sorprendentes						X		X		X		X			
	Crea trabajos propios	13. Cuando realizas alguna actividad son únicas						X		X		X		X			
		14. Cuando elaboras algún tipo de trabajo escolar necesitas copiar o imitar lo de tu compañero						X		X		X		X			
		15. Cuando realizas algún trabajo, no necesitas mirar otro						X		X		X		X			
		16. Cuando realizas un trabajo no necesitas mirar de otro						X		X		X		X			
		17. Cuando das tu opinión te gusta que sea único						X		X		X		X			

			22.Creas nuevos dibujos artísticos						x		x		x		x		
--	--	--	------------------------------------	--	--	--	--	--	---	--	---	--	---	--	---	--	--

RESULTADO DE LA VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

NOMBRE DEL INSTRUMENTO : Cuestionario

OBJETIVO : Demostrar que la aplicación del programa “Pinceladas Musicales” mejorará en las habilidades creativas en los estudiantes de la I.E “San Luis de la Paz” en Nuevo Chimbote 2021.

DIRIGIDO A : Saul Edgar Paredes Gavidia

VALORACIÓN DEL INSTRUMENTO:

Deficiente	Regular	Bueno	Muy bueno	Excelente
		X		

APELLIDOS Y NOMBRES DEL EVALUADOR : Saul Edgar Paredes Gavidia

GRADO ACADÉMICO DEL EVALUADOR : Dr. En Educación



Dr. Saul Edgar Paredes Gavidia

DNI: 32919386

Anexo 3. Desarrollo del programa “Pinceladas Musicales”



Ilustración 1 Desarrollo del programa



Ilustración 2 Desarrollo del programa

Anexo 4. Sesiones programadas

N°	SESIONES	FECHAS
01	“CONOCEMOS LOS COLORES PRIMARIOS”	18-10-2019
02	“JUGAMOS CON LOS COLORES SECUNDARIOS”	21-10-2019
03	“DIBUJAMOS NUESTRA FAMILIA”	23-10-2019
04	“USAMOS LA TECNICA DEL PUNTILLISMO”	25-10-2019
05	“CANTAMOS CANCIONES TRADICIONALES	28-10-2019
06	“REALIZAMOS TRABAJOS CON MATERIAL DE RECICLAJE”	30-10-2019
07	“NOS DIVERTIMOS CON LAS HOJAS DE COLORES”	31-10-2019
08	“ELABORAMOS NUESTRO PORTARRETRATO”	01-11-2019
09	“CREAMOS OBJETOS CON LA NATURALEZA”	04-11-2019
10	“NOS DIVERTIMOS EN EL KARAOKE”	06-11-2019
11	“HACEMOS USO DE FIDEO PARA NUESTROS DIBUJOS”	11-11-2019
12	“DECORAMOS DE FORMA CREATIVA CON CATALAGOS “	13-11-2019
13	“REALIZAMOS OBJETOS CREATIVOS”	14-11-2019
14	“REALIZAMOS NUESTRO FLORERO DE COLORES”	15-11-2019
15	“DECORAMOS CON NUESTRAS FOTOS UN COLLAGE”	25-11-2019
16	“DECORAMOS NUESTRAS HUELLAS, FORMAMOS DIBUJAMOS”	20-11-2019
17	“DECORAMOS NUESTRO PROPIO GLOBO TERRAQUEO”	21-11-2019

18	“USAMOS NUESTRAS MANITOS DECORATIVAS”	25-11-2019
----	---------------------------------------	------------

Anexo 5. Desarrollo de las sesiones de aprendizajes

1° SESION: “CONOCEMOS LOS COLORES PRIMARIOS”				
ÁREA	Competencia	Capacidades	Desempeños	Técnica/Instrumento
Arte y cultura	Aprueba de manera crítica manifestaciones artístico-culturales	<ul style="list-style-type: none"> - Percibe manifestaciones artístico-culturales. - Contextualiza las manifestaciones artístico-culturales. - Reflexiona creativa y críticamente 	<p><u>Observa, escucha, describe y registra los elementos básicos del arte</u> (conocen los colores primarios) que encuentra en su entorno y en manifestaciones artísticas con las que <u>interactúa y los asocia a ideas y sentimientos.</u></p>	<ul style="list-style-type: none"> -Observación -Escala valorativa

DIMENSIONES	SECUENCIA METODOLOGICA	MATERIALES
ACTIVIDADES LIBRES	<ul style="list-style-type: none"> -Saludos permanentes de la docente. -La docente indica a los niños a escuchar la canción “Los colores primarios” y entonarla junto con ella. -Responden a las siguientes preguntas: <ul style="list-style-type: none"> ¿De qué trata la canción? ¿Qué colores menciona la canción? ¿De qué color será el cielo? -La docente invita a los niños a imaginarse que las cosas solo sean con los colores primarios. 	-Parlante

<p>MÚSICA</p>	<p>-La docente nuevamente pone la música mientras ellos van imaginándose las cosas.</p> <p>-Cada estudiante opina al respecto.</p> <p>-La docente les da una práctica donde pintaran solo los colores primarios.</p> <p>-Responden las siguientes interrogantes:</p> <p style="padding-left: 40px;">¿De acuerdo a la música como te gustaría que sea el cielo?</p> <p style="padding-left: 40px;">¿Cómo te imaginaste las personas?</p> <p style="padding-left: 40px;">¿De qué color te imaginaste las frutas?</p>	<p>-Objetos de su naturaleza</p>
<p>DIBUJO</p>	<p>-La docente les una hoja, donde los niños dibujarán y lo pintarán usando los colores primarios.</p> <p>-En grupo se organizan y trabajan en equipo.</p> <p>-Finalmente cada uno pasa a exponer su dibujo.</p> <p>La docente felicita a cada uno por demostrar sus habilidades.</p>	<p>-Hoja boom</p> <p>-Temperas</p>

2° SESION: “JUGAMOS CON LOS COLORES SECUNDARIOS”				
ÁREA	Competencia	Capacidades	Desempeños	Técnica/Instrumento
Arte y cultura	Aprecia de manera crítica manifestaciones artístico-culturales.	<ul style="list-style-type: none"> - Percibe manifestaciones artístico-culturales. - Contextualiza las manifestaciones artístico-culturales. - Reflexiona creativa y críticamente 	<p><u>Observa, escucha, describe y registra los elementos básicos del arte</u> (Jugamos con los colores secundarios) que encuentra en su entorno y en manifestaciones artísticas con las que <u>interactúa y los asocia a ideas y sentimientos.</u></p>	<ul style="list-style-type: none"> -Observación -Escala valorativa

DIMENSIONES	SECUENCIA METODOLOGICA	MATERIALES
ACTIVIDADES LIBRES	<ul style="list-style-type: none"> -Saludos permanentes de la docente. -La docente les da instrucciones a los niños en que consiste la dinámica. -En la mesa la docente pone una caja forrada de diferentes colores en cada grupo (morado, anaranjado, verde, marrón). -La dinámica consiste en que los niños tendrán que poner todos los objetos dentro de su caja del color que les toco, el grupo que obtenga más cosas será el ganador. -Responden a las siguientes preguntas: <ul style="list-style-type: none"> ¿De qué trata la dinámica? ¿Saben cuáles son los colores secundarios? 	<ul style="list-style-type: none"> -Parlante -cajas de colores

<p>MÚSICA</p>	<p>-la docente invita a los niños que tomen una botella con agua y mezclen las témperas para que vean que colores salen.</p> <p>-Cada estudiante opina al respecto.</p> <p>-Responden las siguientes interrogantes:</p> <p style="padding-left: 40px;">¿De acuerdo a lo observado que colores lograron ver?</p> <p style="padding-left: 40px;">¿serán colores primarios?</p>	<p>-Objetos de su naturaleza</p>
<p>DIBUJO</p>	<p>-La docente les da un dibujo, donde los niños pintaran haciendo mezclas.</p> <p>-En grupo se organizan y trabajan en equipo.</p> <p>-Finalmente cada uno pasa a exponer su dibujo.</p> <p>La docente felicita a cada uno por demostrar sus habilidades.</p>	<p>-Hoja boom</p> <p>-Temperas</p>

3° SESION: “DIBUJAMOS NUESTRA FAMILIA”

ÁREA	Competencia	Capacidades	Desempeños	Técnica/Instrumento
Arte y cultura	Crea proyectos desde los lenguajes artísticos	Explora y experimenta los lenguajes del arte - Aplica procesos de creación. - Evalúa y socializa sus procesos y proyectos.	<u>Presenta sus trabajos y creaciones en forma individual y grupal y describe de manera sencilla cómo ha creado y organizado su trabajo.</u>	- Observación -Escala valorativa

DIMENSIONES	SECUENCIA METODOLOGICA	MATERIALES
ACTIVIDADES LIBRES	-Saludos permanentes de la docente. -La docente indica a los niños a escuchar la canción “ Mi familia ” y entonarla junto con los estudiantes. -Responden a las siguientes preguntas: ¿De qué trata la canción? ¿Quiénes son los personajes? ¿De qué hablaremos hoy? -La docente invita a los niños a imaginarse como les gustaría tener una familia.	-Parlante

<p>MÚSICA</p>	<p>-La docente nuevamente repite la música mientras tanto los estudiantes van imaginándose a la familia que les gustaría tener.</p> <p>-La docente les da una hoja.</p> <p>-Responden las siguientes interrogantes:</p> <p style="padding-left: 40px;">¿De acuerdo a la música les gustaría tener una familia así?</p>	<p>-hojas boom</p>
<p>DIBUJO</p>	<p>-La docente les dará una hoja, donde los niños dibujaran a la familia que se imaginaron.</p> <p>-En grupo se organizan y trabajan en equipo.</p> <p>-Finalmente los niños de forma voluntaria muestran sus trabajos.</p>	<p>-Hojas boom</p> <p>- lápiz, borrador y tajador.</p>

4º SESION: “USAMOS LA TECNICA DEL PUNTILLISMO”

ÁREA	Competencia	Capacidades	Desempeños	Técnica/Instrumento
Arte y cultura	Crea proyectos desde los lenguajes artísticos	Explora y experimenta los lenguajes del arte - Aplica procesos de creación. -Evalúa y socializa sus procesos y proyectos.	<u>Genera ideas a partir de intereses, experiencias personales y de la observación de su entorno natural y social.</u> (usamos la técnica del puntillismo) <u>Empieza a seleccionar y organizar elementos (movimientos, acciones o efectos visuales o sonoros) para presentar una idea de una manera en particular.</u>	-Observación -Escala valorativa

DIMENSIONES	SECUENCIA METODOLOGICA	MATERIALES
ACTIVIDADES LIBRES	-Saludos permanentes de la docente. -Los estudiantes observan algunas imágenes que la docente pondrá en la pizarra. -Responden a las siguientes preguntas: ¿Qué observan? ¿Qué técnica será la que observan?	-Parlante

MÚSICA	<p>-La docente, hace que los estudiantes escuchen una canción de fondo para que se relajen.</p> <p>-les hace algunas preguntas.</p> <p>¿A ustedes les gusta escuchar música? ¿Les relaja la música cuando realizan alguna actividad?</p>	-hojas boom
DIBUJO	<p>-La docente les dará una hoja con un dibujo, donde los niños aplicaran la técnica del puntillismo.</p> <p>-De forma grupal aplican con materiales libremente (colores, plumones, temperas).</p> <p>-En grupo se organizan y trabajan en equipo.</p> <p>-Finalmente los niños de forma voluntaria muestran sus trabajos.</p>	<p>- Hojas boom</p> <p>- lápiz, borrador y tajador.</p> <p>- temperas, colores y plumones.</p>

5° SESION: “CANTAMOS CANCIONES TRADICIONALES”

ÁREA	Competencia	Capacidades	Desempeños	Técnica/Instrumento
Arte y cultura	Crea proyectos desde los lenguajes artísticos	Explora y experimenta los lenguajes del arte - Aplica procesos de creación. -Evalúa y socializa sus procesos y proyectos.	<u>Explora e improvisa con maneras de usar los medios y materiales y técnicas artísticas y descubre que pueden ser utilizados para expresar ideas y sentimientos.</u>	-Observación -Escala valorativa

DIMENSIONES	SECUENCIA METODOLOGICA	MATERIALES
ACTIVIDADES LIBRES	<p>-Saludos permanentes de la docente.</p> <p>-La docente les da instrucciones a los niños en que consiste la dinámica “EL BARCO SE HUNDE”</p> <p>-La dinámica consiste en que los niños tendrán que escuchar a lo que dice el capitán por ejemplo: “el barco se hunde de...2” y ellos tendrán que agruparse</p> <p>-el niño que pierda cantara una canción que más le gusta</p> <p>-Responden a las siguientes preguntas:</p> <p align="center">¿De qué trata la dinámica? ¿De qué tratara el tema de hoy?</p>	-Parlante

<p>MÚSICA</p>	<p>-La docente invita a los niños que se agrupen como quedaron finalmente en el juego.</p> <p>-Se realiza un sorteo, los niños tendrán que escoger a su coordinador, el escogerá un papelito y qué tocara la música que representarán por grupos de manera creativa.</p> <p>-Responden las siguientes interrogantes:</p> <p style="text-align: center;">¿Qué tipo de música es que les toco a cada grupo?</p>	<p>-parlante</p>
<p>DIBUJO</p>	<p>-La docente incentiva que los niños muestren sus habilidades, mostrando de manera creativa en cómo pueden representar su canción.</p> <p>-Luego invita a los grupos a representar sus canciones.</p> <p>-finalmente los estudiantes dibujarán lo que realizaron durante el día.</p>	<p>-parlante</p> <p>-hoja boom</p>

6° SESION: “REALIZAMOS TRABAJOS CON MATERIAL DE RECICLAJE”

ÁREA	Competencia	Capacidades	Desempeños	Técnica/Instrumento
Arte y cultura	Crea proyectos desde los lenguajes artísticos	Explora y experimenta los lenguajes del arte -Aplica procesos de creación. - Evalúa y socializa sus procesos y proyectos.	<u>Presenta sus trabajos y creaciones (realizamos trabajos con material de reciclaje)</u> en forma individual y grupal y <u>describe de manera sencilla cómo ha creado y organizado su trabajo.</u>	-Observación -Escala valorativa

DIMENSIONES	SECUENCIA METODOLOGICA	MATERIALES
ACTIVIDADES LIBRES	-Saludos permanentes de la docente. -Observan los estudiantes las imágenes que están en la pizarra. Dialogan -Responden a las siguientes preguntas: ¿Qué observan en la pizarra? ¿Con que materiales están hechos? ¿Ustedes pueden realizar esos trabajos?	-imágenes
MÚSICA	-Los niños tienen dos conos en su carpeta, ellos tienen que usar su imaginación y creatividad, al realizar ellos escogerán que objeto quieren trabajar. -la docente de fondo pone música para que se relajen. Responden a las siguientes interrogantes: ¿Si reusáramos los materiales de reciclaje evitaríamos la contaminación? ¿Qué objetos podemos realizar con materiales de reciclaje? ¿Cómo se sienten al trabajar con música.	-parlante -conos -latas de leche -botellas

DIBUJO	<p>-La docente incentiva que los niños muestren sus habilidades e innoven que objetos podemos realizar con materiales que son restantes.</p> <p>-Finalmente cada alumno de forma voluntaria exponen sus trabajos.</p>	<p>-parlante</p> <p>-hoja boom</p>
---------------	---	------------------------------------

7° SESION: “NOS DIVERTIMOS CON LAS HOJAS DE COLORES”				
ÁREA	Competencia	Capacidades	Desempeños	Técnica/Instrumento
Arte y cultura	Crea proyectos desde los lenguajes artísticos	Explora y experimenta los lenguajes del arte -Aplica procesos de creación. - Evalúa y socializa sus procesos y proyectos.	<u>Presenta sus trabajos y creaciones</u> (Nos divertimos con las hojas de colores) en forma individual y grupal y <u>describe de manera sencilla cómo ha creado y organizado su trabajo.</u>	-Observación -Escala valorativa

DIMENSIONES	SECUENCIA METODOLOGICA	MATERIALES
ACTIVIDADES LIBRES	-Saludos permanentes de la docente. -Observan los estudiantes las imágenes que están en la pizarra. Dialogan -Responden a las siguientes preguntas: ¿Qué observan en la pizarra? ¿Con que materiales están hechos? ¿Ustedes pueden realizar esos trabajos?	-imágenes
MÚSICA	-Los niños tiene hojas de colores, ellos tienen que usar su imaginación y creatividad, al realizar ellos escogerán que dibujo desean trabajar -la docente de fondo pone música para que se relajen. Responden a las siguientes interrogantes: ¿Si usamos la imaginación haremos cosas sorprendentes? ¿Qué podemos realizar con las hojas de colores?	-parlante -conos -latas de leche -botellas

DIBUJO	<p>-La docente incentiva que los niños muestren sus habilidades e innoven que objetos podemos realizar con materiales que son restantes.</p> <p>-Finalmente cada alumno de forma voluntaria exponen sus trabajos.</p>	<p>-parlante</p> <p>-hoja boom</p>
---------------	---	------------------------------------

8° SESION: “ELABORAMOS NUESTRO PORTARRETRATO”

ÁREA	Competencia	Capacidades	Desempeños	Técnica/Instrumento
Arte y cultura	Crea proyectos desde los lenguajes artísticos	Explora y experimenta los lenguajes del arte -Aplica procesos de creación. - Evalúa y socializa sus procesos y proyectos.	<u>Presenta sus trabajos y creaciones (elaboramos nuestro portarretrato) en forma individual y grupal y describe de manera sencilla cómo ha creado y organizado su trabajo.</u>	-Observación -Escala valorativa

DIMENSIONES	SECUENCIA METODOLOGICA	MATERIALES
ACTIVIDADES LIBRES	-Saludos permanentes de la docente. -La docente comienza con una dinámica: -Se forman en parejas y ambos tienen que decirse las características más bonitas de cada uno de ellos. -Al finalizar la docente hace que se vean cada alumno y que vean que tan especiales son cada uno de ellos. -Responden a las siguientes preguntas: ¿De qué trata la dinámica? ¿todos somos hermosos?	-imágenes
MÚSICA	-Los niños individualmente sacan sus respectivos materiales. -mientras van imaginándose y reflexionando como son ellos es decir sus características, la docente les pone unas canciones “Mi autoestima” donde ellos se van inspirando. Responden a las siguientes preguntas: ¿Quién es la persona que aman y que deben cuidar tanto?	-cartón -temperas -pincel -retazos de telas.

DIBUJO	<p>-Después que los niños han imaginado sus características, empiezan a dibujar en el cartón que se les pidió.</p> <p>Poco a poco van descubriendo lo hermosos que son cada uno de ellos.</p> <p>-Finalmente los niños demuestran lo bello y hermosos que son y que quedaron sus portarretratos.</p>	<p>-parlante</p> <p>-hoja boom</p>

9° SESION: CREAMOS UN DISEÑO CON OBJETOS DE LA NATURALEZA				
ÁREA	Competencia	Capacidades	Desempeños	Técnica/Instrumento
Arte y cultura	Crea proyectos desde los lenguajes artísticos	Explora y experimenta los lenguajes del arte - Aplica procesos de creación. - Evalúa y socializa sus procesos y proyectos.	<u>Explora e improvisa maneras de usar los medios, los materiales y las técnicas artísticas</u> (Creamos un diseño con objetos de la naturaleza) y <u>descubre que pueden ser utilizados para expresar ideas y sentimientos</u> . Ejemplo: El estudiante usa su imaginación para representar a los diversos personajes de una leyenda y experimenta con una variedad de movimientos corporales y tonos de voz.	- Observación -Escala valorativa

DIMENSIONES	SECUENCIA METODOLOGICA	MATERIALES
ACTIVIDADES LIBRES	-Saludos permanentes de la docente. La docente entra al aula puesto un vestido de plantas. -Responden a las siguientes interrogantes: ¿Qué es lo que le sorprende de mi traje? ¿Qué cosas más podemos realizar con nuestra naturaleza? Los alumnos piensan que materiales creativos e innovadores podemos crear.	-imágenes

<p>MÚSICA</p>	<p>-Los niños individualmente sacan sus respectivos materiales.</p> <p>-mientras van imaginándose y reflexionando como son ellos es decir sus características, la docente les pone canciones acerca del tema.</p> <p>Responden a las siguientes preguntas:</p> <p>¿Podemos realizar cosas con nuestra naturaleza (plantas, hojas, flores)?</p>	<p>-plantas</p> <p>-flores</p> <p>-rosas</p>
<p>DIBUJO</p>	<p>-Después que los niños han imaginado, empiezan dibujar, es decir plasmarlo en una hoja boom y luego poder trabajarlo.</p> <p>-Finalmente los niños demuestran lo hermoso y bello que les quedo cada material que trabajaron.</p>	<p>-parlante</p> <p>-hoja boom</p>

10° SESION: “NOS DIVERTIMOS EN EL KARAOKE”

ÁREA	Competencia	Capacidades	Desempeños	Técnica/Instrumento
Arte y cultura	APRECIA DE MANERA CRÍTICA MANIFESTACIONES ARTÍSTICO-CULTURALES	<ul style="list-style-type: none"> - Percibe manifestaciones artístico-culturales. - Contextualiza manifestaciones artístico-culturales. - Reflexiona creativa y críticamente sobre manifestaciones artístico-culturales. 	<p><u>Describe o registra líneas, formas, sonidos y movimientos que encuentra en la naturaleza, el entorno y en diversas manifestaciones artísticas</u> (nos divertimos en el karaoke) y los <u>asocia con ideas y sentimientos</u>. Ejemplo: El estudiante describe y compara diversos sonidos que escucha en el entorno (las bocinas de los carros, el silbido de un pájaro, el sonido de las hojas de los árboles) y explica cómo lo hacen sentir.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Observación - Escala valorativa

DIMENSIONES	SECUENCIA METODOLOGICA	MATERIALES
ACTIVIDADES LIBRES	<ul style="list-style-type: none"> - Saludos permanentes de la docente. - La docente realiza una dinámica llamada “EL BARCO SE HUNDE...” - Consiste en que tienen que escuchar las indicaciones de la docente, se mueven al compás de la música y de las instrucciones que la docente dice: (Barco se hunde de 2, de 4, etc.) - Responden a las siguientes interrogantes: <ul style="list-style-type: none"> ¿De qué trata la dinámica? ¿Les gusto unirse con sus compañeros? 	- imágenes

MÚSICA	<p>-La docente pone música al realizar la dinámica que trabajará con los estudiantes.</p> <p>-Ellos escuchan la música solo la pista es decir el ritmo, al momento que ellos conocen la música de inmediatamente abraza a la docente el grupo que se la sabe y la canta.</p> <p>-El grupo que pierda bailara al compás de la música.</p>	<p>-parlante</p> <p>-música</p> <p>-USB</p>
DIBUJO	<p>-Después que los niños han participado, la docente invita a los estudiantes a dibujar todo lo que han realizado durante la clase.</p> <p>-Finalmente los niños demuestran lo hermoso y bello que les quedo.</p>	<p>-parlante</p> <p>-hoja boom</p>

11° SESION: “HACEMOS USO DE FIDEO PARA NUESTROS DIBUJOS”

ÁREA	Competencia	Capacidades	Desempeños	Técnica/Instrumento
Arte y cultura	Crea proyectos desde los lenguajes artísticos	Explora y experimenta los lenguajes del arte - Aplica procesos de creación. - Evalúa y socializa sus procesos y proyectos.	<u>Explora e improvisa maneras de usar los medios, los materiales y las técnicas artísticas</u> (Hacemos uso de fideo para nuestros dibujos) y <u>descubre que pueden ser utilizados para expresar ideas y sentimientos.</u> Ejemplo: El estudiante usa su imaginación para representar a los diversos personajes de una leyenda y experimenta con una variedad de movimientos corporales y tonos de voz.	-Observación -Escala valorativa

DIMENSIONES	SECUENCIA METODOLOGICA	MATERIALES
ACTIVIDADES LIBRES	-Saludos permanentes de la docente. -La docente muestra dibujos con manualidades hechas a fideo para que tengan una idea de lo que realizarán. -Responden a las siguientes interrogantes: ¿Qué observaron en las imágenes que se mostraron? ¿Podemos decorar con fideos? Los alumnos piensan que materiales creativos e innovadores podemos crear.	-imágenes
MÚSICA	-Los niños individualmente sacan sus respectivos materiales. -Escuchan las respectivas indicaciones de los estudiantes. -Trabajan con diferente clase de fideos. - Responden a las siguientes preguntas: ¿Podemos realizar cosas creativas con los fideos?	-parlante -fideos

<p>DIBUJO</p>	<p>-Después los estudiantes empezaran a dibujar lo que más les gusta.</p> <p>-Luego empezaran a decorar con los fideos</p> <p>-luego que han decorado con fideos, empezaran a pintar con sus temperas.</p> <p>-Finalmente los niños demuestran lo hermoso y bello que les quedo cada material que trabajaron.</p>	<p>-parlante</p> <p>-hoja boom</p> <p>-temperas</p>
----------------------	---	---

12° SESION: “DECORAMOS DE FORMA CREATIVA CON CATALOGOS “

ÁREA	Competencia	Capacidades	Desempeños	Técnica/Instrumento
Arte y cultura	Crea proyectos desde los lenguajes artísticos	Explora y experimenta los lenguajes del arte -Aplica procesos de creación. - Evalúa y socializa sus procesos y proyectos.	<u>Explora e improvisa maneras de usar los medios, los materiales y las técnicas artísticas</u> (“decoramos de forma creativa con catálogos) y <u>descubre que pueden ser utilizados para expresar ideas y sentimientos</u> . Ejemplo: El estudiante usa su imaginación para representar a los diversos personajes de una leyenda y experimenta con una variedad de movimientos corporales y tonos de voz.	-Observación -Escala valorativa

DIMENSIONES	SECUENCIA METODOLOGICA	MATERIALES
ACTIVIDADES LIBRES	-Saludos permanentes de la docente. La docente presenta diversas imágenes donde hay decoraciones con catálogos. -Responden a las siguientes interrogantes: ¿Qué observamos en las imágenes? Los alumnos piensan que materiales creativos e innovadores podemos crear.	-imágenes
MÚSICA	-Los niños individualmente tienen sus catálogos. -Mientras van imaginándose que dibujo pueden realizar y quede hermosos su trabajo. Responden a las siguientes preguntas: ¿Se podrá decorar con catálogos? ¿Qué decoraciones podremos hacer?	-parlante -lápiz -catálogos

DIBUJO	<p>-Después que los niños han imaginado, empiezan dibujar, es decir plasmarlo en una hoja boom y luego poder trabajarlo.</p> <p>-Empiezan a decorarlo según su imaginación.</p> <p>-Finalmente los niños demuestran lo hermoso y bello que les quedo cada material que trabajaron.</p>	<p>-parlante</p> <p>-hoja boom</p>
---------------	--	------------------------------------

13° SESION: “REALIZAMOS OBJETOS CREATIVOS”

ÁREA	Competencia	Capacidades	Desempeños	Técnica/Instrumento
Arte y cultura	Crea proyectos desde los lenguajes artísticos	<p>Explora y experimenta los lenguajes del arte</p> <p>- Aplica procesos de creación.</p> <p>-Evalúa y socializa sus procesos y proyectos.</p>	<p><u>Explora e improvisa maneras de usar los medios, los materiales y las técnicas artísticas</u> (Realizamos objetos creativos) y <u>descubre que pueden ser utilizados para expresar ideas y sentimientos.</u> Ejemplo: El estudiante usa su imaginación para representar a los diversos personajes de una leyenda y experimenta con una variedad de movimientos corporales y tonos de voz.</p>	<p>-Observación</p> <p>-Escala valorativa</p>

DIMENSIONES	SECUENCIA METODOLOGICA	MATERIALES
ACTIVIDADES LIBRES	<p>-Saludos permanentes de la docente.</p> <p>-la docente los fuera de la I.E</p> <p>-Los niños irán junto con la docente pidiendo objetos que no les sirva a las personas.</p> <p>-Responden a las siguientes interrogantes:</p> <p style="padding-left: 40px;">¿Qué materiales pudieron recolectar?</p> <p style="padding-left: 40px;">¿Con las cosas que ya están usadas podrán rehusarlo?</p> <p style="padding-left: 40px;">Los alumnos piensan que materiales creativos e innovadores podemos crear.</p>	-imágenes
MÚSICA	<p>-Los niños individualmente sacan sus respectivos materiales.</p> <p>-La docente les pone una canción donde ellos empiezan a trabajar inspirados.</p> <p>-los niños atentamente empiezan a crear sus propios objetos.</p> <p style="padding-left: 40px;">-Después que han realizado su objeto tendrán que exponer su trabajo cuál es su uso.</p>	<p>-parlante</p> <p>-conos</p> <p>-latas de leche</p> <p>-botellas</p>
DIBUJO	<p>-Después que los niños han terminado de hacer sus propios objetos con material reciclado.</p> <p>-Empezaran a exponer cada uno su trabajo.</p> <p>-Finalmente se les felicita por sus esfuerzos que han realizado.</p>	<p>-parlante</p> <p>-hoja boom</p>

14 ° SESION: “REALIZAMOS NUESTRO FLORERO DE COLORES”

ÁREA	Competencia	Capacidades	Desempeños	Técnica/Instrumento
Arte y cultura	Crea proyectos desde los lenguajes artísticos	Explora y experimenta los lenguajes del arte - Aplica procesos de creación. - Evalúa y socializa sus procesos y proyectos.	<u>Explora e improvisa maneras de usar los medios, los materiales y las técnicas artísticas</u> (realizamos nuestro florero de colores) y <u>descubre que pueden ser utilizados para expresar ideas y sentimientos.</u> Ejemplo: El estudiante usa su imaginación para representar a los diversos personajes de una leyenda y experimenta con una variedad de movimientos corporales y tonos de voz.	-Observación -Escala valorativa

DIMENSIONES	SECUENCIA METODOLOGICA	MATERIALES
ACTIVIDADES LIBRES	-Saludos permanentes de la docente. La docente entra al aula con un parlante pequeño puesto una canción movida acerca del medio ambiente. -Responden a las siguientes interrogantes: ¿Qué es lo que te imaginaste cuando entre al aula? ¿Qué será la contaminación?	-imágenes

<p>MÚSICA</p>	<p>-Los niños prestan atención según las indicaciones que les dará la docente.</p> <p>-Empezaran a pintar sus chapitas de diferentes colores.</p> <p>-luego tendrán que pegar la botella en el cartón paja, después dos cañitas.</p> <p>-Al son de la música empezaran a pintar.</p>	<p>-parlante</p> <p>-cartón paja</p> <p>-cañas</p> <p>-chapas</p> <p>-temperas</p>
<p>DIBUJO</p>	<p>-Después que han terminado empezaran a decorar su florero.</p> <p>-Finalmente los niños demuestran lo hermoso y bello que les quedo cada material que trabajaron.</p>	<p>-parlante</p> <p>-hoja boom</p>

15° SESION: “DECORAMOS CON NUESTRAS FOTOS UN COLLAGE”

ÁREA	Competencia	Capacidades	Desempeños	Técnica/Instrumento
Arte y cultura	Aprueba de manera crítica manifestaciones artístico-culturales.	-Percibe manifestaciones artístico-culturales. - Contextualiza las manifestaciones artístico-culturales. -Reflexiona creativa y críticamente	Observa, escucha, describe y registra los elementos básicos del arte (decoramos con nuestras fotos un collage) que encuentra en su entorno y en manifestaciones artísticas con las que interactúa y los asocia a ideas y sentimientos.	-Observación -Escala valorativa

DIMENSIONES	SECUENCIA METODOLOGICA	MATERIALES
ACTIVIDADES LIBRES	-Saludos permanentes de la docente. -La docente les pide las fotos que les pidió. -La docente pregunta a cada niño las siguientes interrogantes: ¿Cuándo naciste? ¿En dónde naciste? ¿Te acuerdas que te regalaron cuando tenías 3 años?	-imágenes
MÚSICA	-la docente les da una pequeña instrucción a los niños, el resto ellos demostraran su creatividad, creatividad y originalidad. -ustedes tendrán que realizar una silueta pero con sus fotos: por ejemplo “formando con sus fotos un corazón” -La docente les pone una canción a pedido de ellos que les traiga recuerdos.	-parlante -fotos -hojas de colores

DIBUJO	<p>-Después que los niños han imaginado, empiezan dibujar, es decir plasmarlo en una hoja boom y luego poder trabajarlo.</p> <p>-Finalmente los niños demuestran lo hermoso y bello que les quedo cada material que trabajaron.</p>	<p>-parlante</p> <p>-hoja boom</p>
---------------	---	------------------------------------

16° SESION: “DECORAMOS NUESTRAS HUELLAS, FORMAMOS DIBUJAMOS”

ÁREA	Competencia	Capacidades	Desempeños	Técnica/Instrumento
Arte y cultura	Crea proyectos desde los lenguajes artísticos	Explora y experimenta los lenguajes del arte -Aplica procesos de creación. -Evalúa y socializa sus procesos y proyectos.	<u>Explora e improvisas maneras de usar los medios, los materiales y las técnicas artísticas</u> (Decoramos nuestras huellas, formamos dibujamos) y <u>descubre que pueden ser utilizados para expresar ideas y sentimientos.</u> Ejemplo: El estudiante usa su imaginación para representar a los diversos personajes de una leyenda y experimenta con una variedad de movimientos corporales y tonos de voz.	-Observación -Escala valorativa

DIMENSIONES	SECUENCIA METODOLOGICA	MATERIALES
ACTIVIDADES LIBRES	-Saludos permanentes de la docente. La docente presenta diversos dibujos con huellas de pies de niños. -Responden a las siguientes interrogantes: ¿Qué es lo que observan? Los alumnos piensan que materiales creativos e innovadores podemos crear.	-imágenes
MÚSICA	-Los niños individualmente sacan sus respectivos materiales. -Mientras van imaginándose y reflexionando como son ellos es decir sus características, la docente les pone canciones acerca del tema. -se pintan su pie de diferentes colores según su creatividad y ponen su huella en una hoja boom. Responden a las siguientes preguntas: ¿Podremos realizar dibujos con sus huellas de sus pies?	-cartón -tempera -pincel -hoja boom.

DIBUJO	<p>-Después los niños que han puesto su huella empiezan a darle forma a su figura y a decorarlo de forma muy creativa.</p> <p>-Finalmente los niños demuestran lo hermoso y bello que les quedo cada material que trabajaron.</p>	<p>-parlante</p> <p>-hoja boom</p>

17° SESION: “DECORAMOS NUESTRO PROPIO GLOBO TERRAQUEO”

ÁREA	Competencia	Capacidades	Desempeños	Técnica/Instrumento
Arte y cultura	Crea proyectos desde los lenguajes artísticos	Explora y experimenta los lenguajes del arte -Aplica procesos de creación. -Evalúa y socializa sus procesos y proyectos.	<u>Explora e improvisas maneras de usar los medios, los materiales y las técnicas artísticas (decoramos nuestro propio globo terráqueo) y descubre que pueden ser utilizados para expresar ideas y sentimientos.</u> Ejemplo: El estudiante usa su imaginación para representar a los diversos personajes de una leyenda y experimenta con una variedad de movimientos corporales y tonos de voz.	-Observación -Escala valorativa

DIMENSIONES	SECUENCIA METODOLOGICA	MATERIALES
ACTIVIDADES LIBRES	-Saludos permanentes de la docente. -La docente realizo un globo terráqueo con recursos reciclados -Responden a las siguientes interrogantes: ¿Qué es lo que observan? Los alumnos piensan que materiales creativos e innovadores podemos crear.	-imágenes
MÚSICA	-Los niños individualmente sacan sus respectivos materiales. -mientras van imaginándose y reflexionando como son ellos es decir sus características, la docente les pone canciones acerca del tema. Responden a las siguientes preguntas: ¿Con que materiales podemos realizar un globo terráqueo?	-parlante -hojas -material reciclado

DIBUJO	<p>-Después que los niños han imaginado, empiezan dibujar, es decir plasmarlo en una hoja boom y luego poder trabajarlo.</p> <p>-Finalmente los niños demuestran lo hermoso y bello que les quedo cada material que trabajaron.</p>	<p>-parlante</p> <p>-hoja boom</p>
---------------	---	------------------------------------

18° SESION: “USAMOS NUESTRAS MANITOS DECORATIVAS”

ÁREA	Competencia	Capacidades	Desempeños	Técnica/Instrumento
Arte y cultura	Crea proyectos desde los lenguajes artísticos	<p>Explora y experimenta los lenguajes del arte</p> <p>-Aplica procesos de creación.</p> <p>- Evalúa y socializa sus procesos y proyectos.</p>	<p><u>Explora e improvisas maneras de usar los medios, los materiales y las técnicas artísticas</u> (usamos nuestras manitos decorativas) y <u>descubre que pueden ser utilizados para expresar ideas y sentimientos.</u></p> <p>Ejemplo: El estudiante usa su imaginación para representar a los diversos personajes de una leyenda y experimenta con una variedad de movimientos corporales y tonos de voz.</p>	<p>-Observación</p> <p>-Escala valorativa</p>

DIMENSIONES	SECUENCIA METODOLOGICA	MATERIALES
ACTIVIDADES LIBRES	<p>-Saludos permanentes de la docente.</p> <p>Les hace recordar la sesión anterior.</p> <p>La docente presenta diversos dibujos con huellas de manitos de niños.</p> <p>-Responden a las siguientes interrogantes:</p> <p style="padding-left: 40px;">¿Qué es lo que observan? Los alumnos piensan que materiales creativos e innovadores podemos crear.</p>	-imágenes
MÚSICA	<p>-Los niños individualmente sacan sus respectivos materiales.</p> <p>-Mientras van imaginándose y reflexionando como son ellos es decir sus características, la docente les pone canciones acerca del tema.</p> <p>-se pintan su pie de diferentes colores según su creatividad y ponen su huella en una hoja boom.</p> <p>Responden a las siguientes preguntas:</p> <p style="padding-left: 40px;">¿Podremos realizar dibujos con sus huellas de sus pies?</p>	<p>-cartón</p> <p>-tempera</p> <p>-pincel</p> <p>-hoja boom.</p>
DIBUJO	<p>-Después los niños que han puesto su huella de su manito empiezan a darle forma a su figura y a decorarlo de forma muy creativa.</p> <p>-Finalmente los niños demuestran lo hermoso y bello que les quedo cada material que trabajaron.</p>	<p>-parlante</p> <p>-hoja boom</p>