ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA CHIMBOTE

PROGRAMA DE ESTUDIOS DE EDUCACIÓN PRIMARIA

Programa de marionetas para desarrollar la creatividad en Arte y cultura en estudiantes del primer grado de primaria, Chimbote, 2023

TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADAS EN EDUCACIÓN PRIMARIA

AUTORAS:

Gonzales Villanueva, Erika Cynthia (Orcid: 0009-0008-1209-8988)

Sifuentes Curinuqui, Cecilia Mireya (Orcid: 0009-0007-8172-1772)

ASESOR:

Mg. Miranda Blas, Teófilo Lorenzo (Orcid: 0009-0001-7448-6838)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Teoría y métodos educativos

SUBLÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Creatividad e innovación

Nuevo Chimbote - Perú

2026

METADATOS COMPLEMENTARIOS

DATOS DE LOS AUTORES	
Datos de la Autora 1	
Apellidos y nombres	Gonzales Villanueva Erika Cynthia
Tipo de documento de identidad	DNI
Número de documento de identidad	42133671
URL de ORCID	0009-0008-1209-8988
Datos de la Autora 2	
Apellidos y nombres	Sifuentes Curinuqui Cecilia Mireya
Tipo de documento de identidad	DNI
Número de documento de identidad	61352132
URL de ORCID	0009-0007-8172-1772
DATOS DEL ASESOR	
Apellidos y nombres	Miranda Blas Teófilo Lorenzo
Tipo de documento de identidad	DNI
Número de documento de identidad	32770036
URL de ORCID	0009-0001-7448-6838
Grado académico	Magister en educación
DATOS DEL JURADO	
Presidente	
Apellidos y nombres	Arteaga Granados Miriam Zenaida
Tipo de documento de identidad	DNI
Número de documento de identidad	33264296
URL de ORCID	0000-0002-3854-4092
Grado académico	Doctora en educación
Secretario	
Apellidos y nombres	Valera Rodríguez Santos Valentín
Tipo de documento de identidad	DNI
Número de documento de identidad	32772225
URL de ORCID	0000-0001-8525-1447
Grado académico	Magister en educación
Vocal	
Apellidos y nombres	Espinoza Quiñones Hermenegildo
Tipo de documento de identidad	DNI
Número de documento de identidad	32981194
URL de ORCID	0000-0002-8107-3513
Grado académico	Magister en educación

DATOS DE LA INVESTIGACIÓN	
Campo de la investigación y el desarrollo OCDE Consultar el listado en el enlace:	Educación general https://purl.org/pe.repo/ocde/ford·5.03.01
Idioma (Normal ISO 639-3)	SPA – español
Tipo de trabajo de investigación	Informe de tesis
País de publicación	PE – Perú
Grado académico o título profesional	Título Profesional
Nombre del grado o título profesional	Licenciado en Educación Primaria
Ubicación geográfica de la investigación	País: Perú Departamento: Ancash Provincia: Santa Distrito: Chimbote Lugar: Pueblo Joven Miraflores Alto Jirón Amazonas Mz. C
Nombre del programa de estudios	Educación Primaria
Código del programa Consultar el listado en el enlace	11200001
Año o rango de años en que se realizó la investigación	Agosto 2023 – Julio 2024

ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA CHIMBOTE
Cultivando excelencia, transformamos el futuro

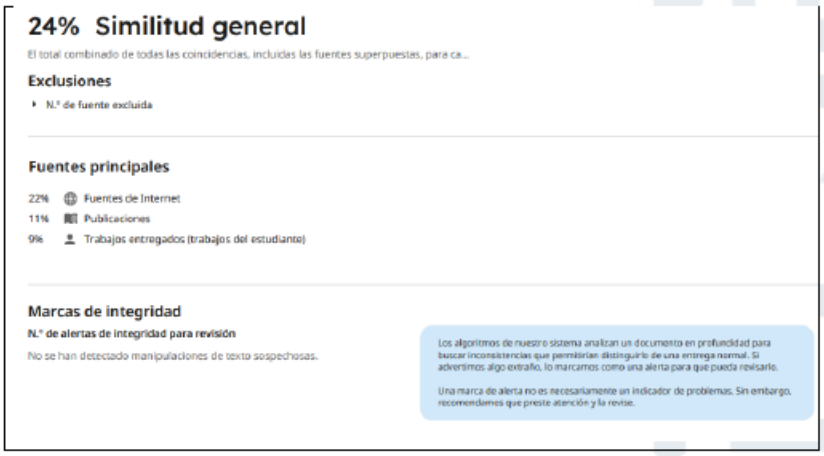
UNIDAD DE INVESTIGACIÓN

"Año de la Esperanza y el Fortalecimiento de la Democracia"

CERTIFICADO DE SIMILITUD

EL JEFE DE LA UNIDAD DE INVESTIGACIÓN DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA CHIMBOTE, EXTIENDE EL CERTIFICADO DE SIMILITUD SEGÚN LAS CARACTERÍSTICAS QUE SE DESCRIBEN EN EL SIGUIENTE CUADRO:

Denominación de la Tesis	Programa de marionetas para desarrollar la creatividad en Arte y cultura en estudiantes del primer grado de primaria, Chimbote, 2023
Autores	Gonzales Villanueva, Erika Cynthia (Orcid: 0009-0008-1209-8988) Sifuentes Curinuqui, Cecilia Mireya (Orcid: 0009-0007-8172-1772)
% similitud del Turnitin	24 %
Asesor	Mg. Miranda Blas, Teófilo Lorenzo (Orcid: 0009-0001-7448-6838)
Línea de investigación	Teoría y métodos educativos
Grado	
Título	Licenciado en Educación Primaria



24% Similitud general

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para ca...

Exclusiones

N.º de fuente excluida

Fuentes principales

22% Fuentes de Internet
11% Publicaciones
9% Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Marcas de integridad

N.º de alertas de integridad para revisión

No se han detectado manipulaciones de texto sospechosas.

Los algoritmos de nuestro sistema analizan un documento en profundidad para buscar inconsistencias que permitirían distinguirlo de una entrega normal. Si advertimos algo extraño, lo marcamos como una alerta para que pueda revisarlo.

Una marca de alerta no es necesariamente un indicador de problemas. Sin embargo, recomendamos que preste atención y la revise.

Se emite el presente certificado de similitud en cumplimiento de lo establecido en las normas vigentes, como uno de los requisitos para la obtención del título correspondiente.

Nuevo Chimbote, 23 de junio de 2026

Mg. Socias Valentín Valera Rodríguez
JEFE DE UNIDAD DE INVESTIGACIÓN
EESPP CHIMBOTE

(043)-314528
Zona de equipamiento Metropolitano MC LI-1 Nuevo Chimbote
pedagogicochimbote@hotmail.com
www.pedagogicochimbote.edu.pe

.

DECLARACIÓN JURADA DE AUTENTICIDAD

Nosotras Gonzales Villanueva Erika Cynthia y Sifuentes Curinuqui Cecilia Mireya, del Programa de Estudios de Educación Primaria de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública Chimbote, presentamos el informe de tesis titulado: “Programa de marionetas para desarrollar la creatividad en Arte y cultura en estudiantes de primaria, Chimbote, 2023”; para obtener el Título Profesional de Licenciadas en Educación, del programa de estudios de Educación Primaria.

Por tanto, declaramos su autenticidad bajo juramento, lo siguiente:

- Que, la investigación desarrollada es de nuestra autoría.
- Hemos mencionado todas las fuentes empleadas en la investigación, identificando todacita textual o de parafraseo provenientes de otras fuentes, de acuerdo con los establecido por las normas de elaboración de trabajos académicos.
- La investigación no ha sido previamente presentada, completa ni parcialmente para la obtención de otro grado académico o título profesional.

De encontrar uso de material intelectual ajeno sin el debido reconocimiento de su fuente o autor, nos sometemos a las sanciones que determinen el procedimiento disciplinario de la EESPP Chimbote.

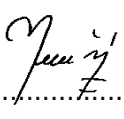
Nuevo Chimbote, 18 de noviembre de 2024

Las autoras



.....

Gonzales Villanueva Erika Cynthia
DNI: 42133671



.....

Sifuentes Curinuqui Cecilia Mireya
DNI:61352132

DEDICATORIA

A Dios, ya que gracias a él hemos logrado concluir nuestra carrera con éxito.

A nuestras familias, que fueron la base impulsora para seguir luchando por la educación.

En especial a nuestros padres por su apoyo, consejos y creer en nuestros sueños.

Las autoras

AGRADECIMIENTO

De forma muy especial, a nuestro padre todo poderoso quien nos ha dado vida, valentía y sobre todo salud para enfrentar las diferentes dificultades.

A nuestras familias, por apoyarnos y ser el soporte para poder concluir en nuestro proyecto profesional.

Finalmente, a nuestro asesor de tesis, el magister Teófilo Lorenzo Miranda Blas por sus orientaciones y apoyo constantes, a nuestro profesor de investigación el magister Hermenegildo Espinoza Quiñones, por sus correcciones y consejos en la presente investigación.

Las autoras

ÍNDICE

Carátula.....i

Metadatos complementarios.....ii

Certificado de similitud iv

Declaración jurada de autenticidad. v

Dedicatoria vi

Agradecimiento… vii

Índice temático viii

Índice de tablas y figuras.....x

Resumen.....xi

Abstract.....xii

1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA 14

1.1. Descripción y formulación del problema.....14

1.2. Objetivos de la investigación 17

1.3. Justificación del estudio 17

2. MARCO TEORICO 19

2.1. Marco referencial 19

2.2. Bases teóricas científicas 23

2.3. Marco conceptual 32

3. METODOLOGÍA 34

3.1. Tipo de investigación..... 34

3.2. Diseño de la investigación 34

3.3. Hipótesis 35

3.4. Variables de estudio 36

3.5. Población, muestra y muestreo 37

3.5.1. Población 37

3.5.2. Muestra 37

3.5.3. Muestreo 37

3.6. Técnicas e instrumentos de recolección de datos 38

3.7. Procedimientos para la validación y confiabilidad de instrumentos 38

3.8. Técnicas estadísticas para el procesamiento de datos y prueba de hipótesis 38

3.9. Aspectos éticos 39

4. RESULTADOS OBTENIDOS 40

4.1. Presentación de resultados 40

4.2. Comprobación de hipótesis 52

4.3. Prueba de hipótesis 53

5. DISCUSIÓN DE RESULTADOS 57

6. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES 62

6.1. Conclusiones 62

6.2. Recomendaciones 62

REFERENCIAS

ANEXOS

Anexo N° 01: Matriz de consistencia

Anexo N° 02: Matriz del instrumento (s)

Anexo N° 03: Instrumentos de recolección de datos

Anexo N° 04: Ficha técnica del instrumento

Anexo N° 05: Constancia de validación de los expertos

Anexo N° 06: Resultados de confiabilidad (Prueba piloto)

Anexo N° 07: Base de datos

Anexo N° 08: Evidencias de gestión para aplicación de los instrumentos

Anexo N° 09: Programa de marionetas

Anexo N° 10: Actividades de aprendizaje

Anexo N° 11: Evidencias fotográficas

Anexo N° 12: Resultado del Turnitin

ÍNDICE DE TABLAS Y FIGURAS

Tabla 1. Niveles de la dimensión Motivación en estudiantes de primer grado del grupo experimental……40

Tabla 2. Niveles de la dimensión Motivación en estudiantes de primer grado del grupo control ……...41

Tabla 3. Niveles de la dimensión Motivación en estudiantes de primer grado del grupo experimental y grupo control. 42

Tabla 4. Niveles de la dimensión Flexibilidad en estudiantes de primer grado del grupo experimental. 43

Tabla 5. Niveles de la dimensión Flexibilidad en estudiantes de primer grado del grupo control……44

Tabla 6. Niveles de la dimensión Flexibilidad en estudiantes de primer grado del grupo experimental y grupo control. 45

Tabla 7. Niveles de la dimensión Originalidad en estudiantes de primer grado del grupo experimental. 46

Tabla 8. Niveles de la dimensión Originalidad en estudiantes de primer grado del grupo control……..... 47

Tabla 9. Niveles de la dimensión Originalidad en estudiantes de primer grado del grupo experimental y grupo control…..... 48

Tabla 10. Niveles de la variable Creatividad en Arte y cultura con estudiantes de primer grado grupo experimental. 49

Tabla 11. Niveles de la variable Creatividad en Arte y cultura con estudiantes de primer grado grupo control. 50

Tabla 12. Niveles de la variable Creatividad en Arte y cultura en estudiantes de primer grado del grupo experimental y grupo control..... 51

Tabla 13. Prueba de normalidad en la variable Creatividad en Arte y cultura 52

Tabla 14. Prueba de hipótesis para la dimensión Motivación 53

Tabla 15. Prueba de hipótesis de la dimensión Flexibilidad 54

Tabla 16. Prueba de hipótesis de la dimensión Originalidad 55

Tabla 17. Hipótesis General de la variable independiente Creatividad en Arte y cultura.55

Figura 1. Niveles de la dimensión Motivación en estudiantes de primer grado del grupo experimental……..40

Figura 2. Niveles de la dimensión Motivación en estudiantes de primer grado del grupo control ……...41

Figura 3. Niveles de la dimensión Motivación en estudiantes de primer grado del grupo experimental y grupo control. 42

Figura 4. Niveles de la dimensión Flexibilidad en estudiantes de primer grado del grupo experimental. 43

Figura 5. Niveles de la dimensión Flexibilidad en estudiantes de primer grado del grupo control……44

Figua 6. Niveles de la dimensión Flexibilidad en estudiantes de primer grado del grupo experimental y grupo control. 45

Figura 7. Niveles de la dimensión Originalidad en estudiantes de primer grado del grupo experimental. 46

Figura 8. Niveles de la dimensión Originalidad en estudiantes de primer grado del grupo control……..... 47

Figura 9. Niveles de la dimensión Originalidad en estudiantes de primer grado del grupo experimental y grupo control…..... 48

Figura 10. Niveles de la variable Creatividad en Arte y cultura con estudiantes de primer grado grupo experimental. 49

Figura 11. Niveles de la variable Creatividad en Arte y cultura con estudiantes de primer grado del grupo control. 50

Figura 12. Niveles de la variable Creatividad en Arte y cultura en estudiantes de primer grado del grupo experimental y grupo control..... 51

RESUMEN

La presente investigación, ha tenido por objetivo determinar cómo el programa de marionetas desarrolla la creatividad en Arte y cultura en los estudiantes del primer grado de primaria, Chimbote, 2023. El tipo de investigación que asumió fue la metodología experimental aplicada, cuyo diseño fue el cuasi experimental con pre y post test con dos grupos. Se trabajó con una población de 97 estudiantes y con una muestra de 82, seleccionados mediante muestreo no probabilístico o por conveniencia; se recogió información con la técnica de la observación, con su instrumento ficha de la observación, la misma fue validado mediante la consulta a expertos, siendo su valor de confiabilidad de 0.68 a través del estadístico Alfa de Cronbach, los resultados indican que la creatividad en Arte y cultura después de la experimentación, se obtuvo en el nivel bueno 48.44%, el nivel regular 37.21%; con lo cual se concluye que el programa de marionetas aplicado a los niños del primer grado favorece el desarrollo de la creatividad en Arte y cultura, beneficiando el proceso de aprendizaje, motivándolos a la creación de manera flexible donde podrán plasmar su arte de manera libre y original favoreciendo el desarrollo de sus competencias artísticas.

Palabras claves: Programa de marionetas, creatividad, arte y cultura.

ABSTRACT

The objective of this research was to determine how the puppet program develops creativity in art and culture in first grade elementary school students, Chimbote, 2023. The type of research assumed was the applied experimental methodology, whose design was quasi-experimental with pre- and post-test with two groups. We worked with a population of 97 students and with a sample of 82, selected by non-probabilistic sampling or by convenience; information was collected with the observation technique, with its instrument observation card, the same was validated by consulting experts, being its reliability value of 0.68 through Cronbach's Alpha statistic, the results indicate that creativity in Art and culture after the experimentation, was obtained in the good level 48.44%, the regular level 37.21%; with which it is concluded that the puppet program applied to first grade children favors the development of creativity in Art and culture, benefiting the learning process, motivating them to create in a flexible way where they can express their art in a free and original way favoring the development of their artistic competences.

Key words: Puppet program, creativity, art and culture.

1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. Descripción y formulación del problema

En el sistema educativo peruano la educación se encuentra en una situación crítica, donde los estudiantes están privados o lejos de poder expresar sus emociones a través del arte. La niñez es una etapa determinante en el desarrollo del ser humano, por la progresiva adquisición de competencias que sucede durante este periodo, lo cual facilita el proceso de adaptación a lo largo del ciclo vital (Ardoin y Bowers, 2020). En esta perspectiva, la creatividad es un rasgo de importante impacto, debido que estimula el pensamiento crítico, impulsa la imaginación y favorece la autoexpresión, fortaleciendo así el desarrollo emocional (Dere, 2019). Además, promueve la resiliencia al enfrentar desafíos de manera creativa y mejora las habilidades sociales al fomentar la colaboración y la empatía. A nivel cognitivo, promueve un aprendizaje más significativo al establecer conexiones entre conceptos, que finalmente perdura en la vida adulta, enriqueciendo el desarrollo personal y profesional (Marsh et al., 2019).

A pesar de ello, en niños de 6 a 7 años, la creatividad enfrenta diversas problemáticas en su desarrollo. Dentro de las causas, se tiene la reducción del tiempo dedicado a actividades creativas, las exigencias académicas y la priorización de resultados estandarizados puede limitar las oportunidades para que los niños exploren su creatividad (Shavkatovna, 2021). Además, la falta de formación de docentes en el fomento de la creatividad, la escasez de recursos y materiales adecuados, la presión académica y comparaciones entre pares pueden desalentar la expresión creativa de los niños, (Behnamnia et al., 2020). Asimismo, la falta de apoyo y reconocimiento por parte de padres y entorno familiar puede limitar la motivación para desarrollar la creatividad fuera del aula (Arán y Krumm, 2020).

En la realidad internacional, Wulandari et al. (2021), presentaron el estudio en un grupo de 20 niños en edades de 6 años de Indonesia en el distrito de Purwakarta Jatiluhu. Se evidenció que en promedio más del 50% muestra un nivel bajo de creatividad referida a la cultura. En otra muestra de niños provenientes de los Estados Unidos, Elgarf et al. (2021) con el estudio, Érase una vez: ¿Puede un robot narrador creativo estimular la creatividad en los niños? estimó que más del 80% tenía un nivel por debajo del promedio para el atributo de creación creativa.

De igual manera, con una muestra de niños de 5 a 7 años de Palestina, se concluyó que el 100% presenta dificultades notorias en la conducta creativa dentro del ámbito educativo y la vida cotidiana (Brand et al., 2022). Similar problemática se encontró en el medio latinoamericano, ya que el 64% de los niños de 6 años de la ciudad de Loja presentan un nivel deficitario de creatividad (Carrión y Armijos, 2020).

Estos hallazgos concuerdan con la realidad nacional, en el estudio realizado por Linares (2022) en su investigación, lo cual realizó con un grupo de niños de primaria de Bagua Grande en Amazonas, concluye que predomina el nivel bajo dentro del 80% de los participantes, lo cual dificulta la capacidad de desempeño escolar y adaptación al ambiente. De igual manera, en el contexto de Arequipa se encontró que más del 50% del grupo de niños con una edad promedio de 6 años, presenta un nivel en proceso en el desarrollo del perfil creativo (Hurtado et al., 2022). Además, en otra realidad proveniente de Lima en la investigación, realizada a dos instituciones se halló que el 100% de los niños con una media de 6 años requieren de actividades motivadoras para generar el desarrollo de la creatividad durante el proceso de aprendizaje (Castillo y Sandoval, 2022).

Asimismo, en el entorno local, se tiene a Maguiña (2020) en su estudio aplicado a estudiantes del sexto grado de primaria en la ciudad de Chimbote, se pudo evidenciar que el 64% de los estudiantes presentan escazas habilidades creativas, por lo cual es necesario promover el desarrollo de dichas habilidades, así como también se evidencia la falta de seguridad en el desenvolvimiento escénico artístico. Por otro lado, se cuenta con el estudio de Diaz (2021) aplicado también en la ciudad de Chimbote en donde se observó que la mayoría de estudiantes presentan nulas habilidades creativas, ya que el 80% de los niños de dicha casa de estudios presentan deficiencia en su fluidez de expresión. Como consecuencias del bajo nivel de creatividad, predomina una carente habilidad para resolver situaciones cotidianas de forma innovadora y original, afectando así su capacidad para afrontar desafíos de manera efectiva (Espinosa y Angarita, 2020).

Además de una baja autoestima, lo que impacta negativamente en su confianza en sí mismos y en su motivación para aprender. Esto puede afectar su capacidad para autorregularse, por ende, una carencia en el control del comportamiento, en consecuencia, la ausencia de creatividad puede dificultar su adaptabilidad a situaciones cambiantes, haciendo que sean menos abiertos a nuevas experiencias y menos flexibles en su pensamiento (Krumm et al., 2020). Por último, la falta de creatividad puede limitar la capacidad de los niños para innovar y proponer ideas nuevas en el futuro. La creatividad es esencial para la generación de ideas revolucionarias en diversas áreas, y la ausencia de esta habilidad puede hacer que los niños no reconozcan su propio potencial (Ricci, 2020).

Ante esta problemática, se considera las actividades lúdicas de suma importancia para el desarrollo de la creatividad, debido a las implicancias en los procesos cognitivos de creación e imaginación, al estimular el pensamiento imaginario y enfocar la atención en la creación de nuevos escenarios (Mármol, 2019), por tanto, el generar escenarios donde el niño pueda crear contextualizaciones de manera didáctica, además de dinámica y lúdica, genera el desarrollo favorable de la capacidad creadora, como eje principal de la creatividad (Montero et al., 2022).

De acuerdo a los antecedentes mencionados esta problemática se pudo evidenciar en las diferentes Instituciones Educativas donde realizamos nuestras prácticas pre profesionales, la IE N° 88014 “José Olaya”, ubicada en el Jirón Amazonas Mz C, en la ciudad de Chimbote no es ajena, se ha observado los siguientes problemas: insuficientes estrategias innovadoras en el aula, lo cual genera que los estudiantes llegan a frustrarse, una clase monótona y por último, la falta de motivación a los estudiantes todo ello conlleva a un bajo rendimiento escolar. Ante la situación se aplicó el pre test a los estudiantes, dicha institución tiene una población de 97 estudiantes y la muestra para realizar la investigación se contó con 82 estudiantes entre niños y niñas a quienes se aplicó los instrumentos de medición, luego realizó el vaciado de información, construcción de las tablas y de los gráficos, como resultado del grupo experimental se obtuvo un 13.3 % de estudiantes están ubicados en el nivel siempre en la dimensión Creatividad.

Los problemas mencionados sirvieron de base para la realización del trabajo de investigación, titulado “Programa de marionetas para desarrollar la creatividad en Arte y cultura en estudiantes del primer grado de primaria, Chimbote, 2023”, debido a que la realización de marionetas puede ayudar a los estudiantes a desarrollar su imaginación, fomentando la creatividad y talento además aumenta su concentración mediante acciones concretas, impulsa valores ambientales mejorando su consciencia y responsabilidad contribuyendo así su desarrollo físico, afectivo social e intelectual. Por lo expuesto, se formuló como pregunta de investigación ¿Cómo el programa de marionetas desarrolla la creatividad en Arte y cultura en estudiantes del primer grado de primaria, Chimbote, 2023?

1.2. Objetivos de la investigación

General

Determinar cómo el programa de marionetas desarrolla la creatividad en Arte y cultura en los estudiantes del primer grado de primaria, Chimbote, 2023.

Específicos

Identificar cómo el programa de marionetas desarrolla la motivación de los estudiantes del primer grado de primaria de la IE 88014, Chimbote, 2023.

Identificar cómo el programa de marionetas desarrolla la flexibilidad de los estudiantes del primer grado de primaria de la IE 88014, Chimbote, 2023.

Identificar cómo el programa de marionetas desarrolla la originalidad de los estudiantes del primer grado de primaria de la IE 88014, Chimbote, 2023.

1.3. Justificación del estudio

El presente estudio se justificó acorde a las implicancias que suscita, en los siguientes niveles: El estudio tiene una justificación teórica, respecto a las marionetas podemos contextualizarla desde el punto de vista dinámico. Las marionetas son muñecos que no pasan de moda, utilizando de generación en generación, en nuestra investigación utilizamos las marionetas elaboradas con material reciclable fomentando la imaginación y la creatividad, específicamente en el área de Arte y Cultura en la competencia Crea productos desde los lenguajes artísticos, permitiendo el desarrollo creativo de los estudiantes, lo cual suscita un proceso de contribución importante al campo de la teoría dentro de la formación y actualización de tipo profesional.

En la situación metodológica, el programa de marionetas es un recurso esencial en el ámbito de la educación que permitió incrementar su capacidad de concentración, involucrando valores al tener que desenvolverse con otros niños para elaborar marionetas, así como también aplicando la motricidad fina en su desarrollo. Además, se utilizó una ficha de observación para evaluar la creatividad de los estudiantes, para contribuir con la especificación procedimientos estadísticos que pueden ser posteriormente replicados dentro de estudios cuasiexperimentales, que generan interés al campo de la investigación en educación.

La justificación práctica de la presente investigación se sustenta en la necesidad en las aulas de educación primaria de contar con material concreto creativo. Los estudiantes pueden mostrar mayor interés si elaboran marionetas con su poder de abstracción, dado que están en una etapa de aprendizaje a través de materiales tangibles. La elaboración de marionetas aporta a una praxis profesional efectiva, al generar un recurso importante en el desarrollo de la creatividad en arte y cultura de los niños, ello en consecuencia a la ejecución del programa, y además al demostrar su efectividad, lo cual permite la replicabilidad del mismo, como aspecto de aporte a la continuidad de la práctica de los profesionales de la educación en niños.

Desde una perspectiva social la importancia de esta investigación radica, que el programa de marionetas propicia un beneficio al desarrollo de la creatividad en arte y cultura de la población de niños de 6 a 7 años, en consecuencia, aporta al desarrollo de este grupo social, además, al comprobar la efectividad del programa se suscita la generalización de beneficios para otras poblaciones de niños de similares características donde se ejecute el programa de marionetas, por lo cual tiene implicancias sociales tanto a corto, como a largo plazo.

Asimismo, el presente trabajo de investigación se respaldó en la filosofía de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública Chimbote, la cual tiene como objetivo “Forjar hombres comprometidos en la tarea de transformación histórica de la sociedad”, haciéndola más justa y solidaria”, ser docentes capaces de trabajar por el cambio que tanto anhela la sociedad brindando experiencias significativas, esta a su vez se inspira en tres claves: Educación tarea de humanización, a partir del cual, se propuso realizar el programa de marionetas para desarrollar la creatividad en Arte y cultura teniendo en cuenta los intereses y necesidades de los estudiantes del primer grado de primaria, desde la clave Educación, vocación de servicio y solidaridad, se utilizó diversos materiales didácticos como las marionetas recurso para brindar una enseñanza de calidad y creatividad; también la Educación, proceso en continuo cambio, la clave motivándoles a expresar sus emociones, fomentar el lado artístico, desarrollar sus habilidades y aprendizajes que este acorde a los avances de la ciencia y el conocimiento.

2. MARCO TEÓRICO

2.1. Marco referencial

A continuación, se presentan los antecedentes encontrados que tienen concordancia con las variables de la investigación:

En el ámbito internacional se tiene el estudio de Malagola et al. (2023), en la tesis, implementación del modelo de aprendizaje títeres Wayang, esta investigación se realizó para evidenciar la significancia de un programa de marionetas en propiciar la creatividad cognitiva y de tipo conductual en niños, con el objetivo de mejorar la profundidad de pensamiento de los estudiantes, desarrollar la creatividad y las habilidades visoespaciales que necesitan los estudiantes en la metodología ejercida en este estudio fue cuasi experimental donde se recolectó la información a través de la ficha de observación como instrumento para su aplicación se utilizó como muestra a 20 niños para el grupo experimental, y 20 para el grupo denominado como control, con una edad de 7 años en promedio, en SD Muhammadiyah Suronatan, de Indonesia. El programa se desarrolló a través de 24 sesiones, durante un periodo trimestral, utilizando como instrumento el cuestionario basado en varios indicadores de las habilidades de pensamiento creativo de los estudiantes en el aprendizaje wayang. Los resultados dentro del grupo experimental demuestran un incremento del nivel alto de creatividad del 50% en el pre test, al 85% al post test, obteniéndose en lo inferencial cambios estadísticos ($p<.05$), en las puntuaciones, con una notable diferencia ($p<.05$) en el desarrollo creativo entre ambos grupos. Se concluyó que el insertar la creatividad motiva en la expresión artística y cultural de los niños.

Por otro lado, Loy (2022), en el estudio, aprendizaje basado en títeres y desarrollo holístico infantil su propósito fue brindar conocimientos, habilidades, transmitir el mensaje y facilitar las experiencias de juego y aprendizaje de los niños esta investigación se realizó para determinar el efecto del uso de marionetas en el desarrollo creativo en la niñez para ello se utilizó la metodología cuasi experimental, donde se aplicó un instrumento de elaboración ajustada a la investigación. La muestra fue conformada por 62 niños pertenecientes al grupo control, y 38 al grupo experimental, con edades de 6 años en el centro privado de la primera infancia de Kuala Lumpur de Malasia. El programa se desarrolló con una extensión de 20 sesiones, los datos de la investigación se obtuvieron a través de un cuestionario y encuesta lo cual se procesaron mediante la prueba t de muestras independientes y ANOVA de una vía. Los resultados registrados refieren que los niños participes del programa demuestran diferencias en las puntuaciones ($p < 05$), con una medida que se incrementa en el post test, en contra parte, el grupo de control refiere ausencia de cambios ($p> .05$), por lo consiguiente los valores de la media se mantienen, en tanto la comparación de puntuaciones al concluir el programa entre ambos grupos arrojó

diferencias (p <.05) con una media que prevalece más alta en los niños intervenidos este proyecto concluyó que el uso de los títeres conforma una metodología dentro del apartado educativo que propicia el desarrollo de la flexibilidad creativa de los niños en la niñez intermedia.

De este modo, Sánchez (2022), desarrolló su tesis, programa basado en el juego dramático de títeres para impulsar la creatividad durante el periodo de la niñez, con el objetivo de establecer la incidencia del juego dramático en el desarrollo de la creatividad de los estudiantes, empleando la metodología cuasi experimental donde se aplicó la ficha de observación del desarrollo didáctico creativo, la muestra estuvo conformada por 7 niños de grupo experimental, y 7 para el control, con una media de 5 años, en la escuela Manuel Serrano Renda en Ecuador. Con una planificación de 12 sesiones de trabajo, de manera semanal. Los resultados encontrados demuestran que el 50% de los niños se posiciona en un nivel en proceso antes del programa, y después un nivel de logro en más del 50%, lo cual infiere diferencias (p.05), mientras que el grupo control no suscita cambios que sean significativos (p>.05) dentro de las puntuaciones, por ende, entre ambos grupos se destaca diferencias (p <0.5). Concluyendo que el juego dramático motiva la creatividad en los niños al generar procesos de elaboración de escenarios.

Se tiene el estudio de Moedt y Holmes (2020), en su tesis, programa didáctico de cuentos con marionetas en el desarrollo creativo durante el estadio de la niñez. Cuyo propósito es explorar los efectos que se presenta mediante un juego intencional después de la lectura y la metodología se caracterizó en un proceso cuasi experimental, donde se aplicó una escala de valoración del avance progresivo. Se consideró como muestra a 42 niños con una edad promedio de 7 años, provenientes de un jardín de los Estados Unidos. El programa se conformó por una extensión de 24 sesiones, administradas quincenalmente con actividades complementarias para casa. Se halló como resultado que no se demuestra cambios significativos (p>.05) en el grupo abordado, de igual manera en el grupo control, manifestando puntuaciones similares (p>.05), por ende, entre ambos grupos las puntuaciones son similares sin diferencias (p>.05). Llegando a la conclusión que el uso del juego intencional aporto al desarrollo de la comprensión lectora,aunque la creatividad no tuvo un impacto significativo en el desarrollo, el juego fue pieza principal en los niños pertenecientes a la investigación.

En el ámbito nacional Carbajal y Miranda (2022), ejecutaron la investigación, el cuento motor como recurso didáctico para desarrollar la creatividad con el propósito de evidenciar la significancia de un programa motor que utiliza como recursos las marionetas para desarrollar la creatividad en niños la metodología utilizada fue cuasi experimental donde se recolecto la información a través de la ficha de observación para manifestar la

creatividad, en donde la muestra estuvo conformada por 21 niños con una edad promedio de 4 años en una escuela ubicada en la ciudad de Trujillo. El programa estuvo constituido por 12 sesiones, las cuales se aplicaron una vez por semana en donde los resultados en el pre test revelaron que dentro del grupo experimental el 81% se encuentra en inicio, y durante el post test el 81% se ubicó en un nivel de logro alcanzado, obteniéndose en lo inferencial cambios estadísticos (p.05), mientras que los niños del grupo de control mantienen el nivel de creatividad sin reportar significancia (p>.05) en las puntuaciones, con una notable diferencia (p<.05) en el desarrollo creativo entre ambos grupos. Por ello se concluyó que el insertar el cuento como recurso didáctico mediante actividades motoras generó un desarrollo de la creatividad en la expresión artística de los niños.

Para Vásquez (2022), denominado juego de títeres para el desarrollo creativo en la niñez se realizó con el objetivo de determinar la influencia de los títeres en el progreso de la creatividad para lo cual empleó como metodología el procedimiento cuasi experimental y utilizó como técnica e instrumento la observación para ello se agencio de un test de creatividad, para la muestra se consideró a 66 niños, con una edad promedio de 4 años, el estudio se aplicó en la IEP “Juan XXIII” de Satipo, para ello se programaron 15 sesiones, las cuales se aplicaron una por semana. La investigación registran que el 60%, de los niños iniciaron en el pre test con un nivel bajo de creatividad y en el post test se incrementó el nivel a 69%,alto de creatividad lo cual lo demuestran las diferencias en las puntuaciones (p<.05) incrementando la media en el post test, por otra parte, el grupo de control refiere ausencia de cambios (p>.05), por lo consiguiente los valores de la media se mantienen, en tanto la comparación de puntuaciones al concluir el programa entre ambos grupos arrojo diferencias (p<.05) con una media que prevalece más alta en los niños intervenidos. Concluyendo que el uso de los títeres a través del juego propicia el desarrollo creativo y original en la educación.

Por otra parte, Chero y Guerrero (2020), en su tesis, el teatro de títeres como estrategia creativa artística para mejorar la expresión oral en los estudiantes de Lambayeque, dieron a conocer la influencia y el impacto del teatro de títeres en el desarrollo creativo durante el estadio de la niñez, cuyo propósito es crear un ambiente escolar agradable en la cual se desarrolla las clases a través del recurso didáctico de los títeres de guante que permitiría motivar y potenciar el aprendizaje significativo en las aulas, la metodología para esta investigación se caracterizó en un proceso cuasi experimental, para ello se aplicó una guía de observación teniendo como muestra a 17 niños con una edad promedio de 10 años.

El programa se desarrolló con la aplicación de 15 sesiones, administradas semanalmente y como resultado de dicha investigación el desarrollo de la creatividad fue en aumento después del programa, lo cual demuestra cambios significativos ($p<.05$) en el grupo donde se aplicó la estrategia, mientras que en el grupo control se mantienen puntuaciones similares ($p>.05$), por ende, entre ambos grupos las puntuaciones son diferentes ($p>.05$). La investigación concluye que el uso de los títeres de guante resulta relevante para el desarrollo de la creatividad, lo cual permite la adaptación y motivación al entorno social por parte del niño.

En el ámbito regional se tiene el estudio de Leonardo (2022), en la investigación, el teatro infantil como estrategia para mejorar las habilidades sociales en los niños de cinco años se desarrolló un programa basado en el teatro mediante el uso de títeres para impulsar y motivar a la creatividad durante el periodo de la niñez, en relación a la metodología fue pre experimental, se aplicó la observación y la lista de cotejo, con una población de 39 estudiantes y se contó con la participación de 15 niños como muestra, con una media de 5años, en Chimbote. Con una planificación de 10 sesiones de trabajo, de manera semanal,los resultados encontrados demuestran diferencias en el desarrollo de la niñez entre el antes y después del programa ($p<.05$), mientras que el grupo infantil no abordado no suscita cambios que sean significativos ($p>.05$) dentro de las puntuaciones, por ende, entre grupo se destaca diferencias ($p<.05$), en cifras podemos señalar que esta investigación el post test tuvo un nivel de logro de 87% a diferencia del pre test que dio respuesta un 87%de inicio, la investigación se concluyó que el programa de teatro que utiliza los títeres permite el desarrollo favorable del grupo infantil.

Del mismo modo, Capristan y Espinoza (2022), en su tesis, la creatividad en tiempos de pandemia en niños de Chimbote. Tuvo como objetivo dar conocer el nivel de creatividad que poseen los niños de 5 años de la institución, la investigación contó con una población de 55 estudiantes y en la muestra participaron 27 niños, se empleó una metodología descriptiva con el propósito de describir, registrar y analizar todos los datos que plasmaron mediante los dibujos en intervenciones de los infantes. A través de la observación con el test de Torrance, los resultados arrojados en los niños de 5 años tienen un 57% de nivel de flexibilidad alto por lo concluye que la unidad educativa debe fortalecer la creatividad en estudiantes a través de diversas actividades y estrategias académicas motivadoras e innovadoras.

2.2. Bases teóricas científicas

La Creatividad en Arte y cultura, se manifiesta como la capacidad humana para generar ideas de diversas maneras brindando soluciones originales e innovadoras mediante la combinación de conocimientos previos, experiencias y habilidades artísticas, implica pensar de manera única y diferente, rompiendo esquemas establecidos y explorando nuevas formas de abordar problemas o expresar ideas de acuerdo a las circunstancias del medio que le rodea (Carvalho et al., 2021).

De esta manera, la creatividad se refiere al proceso mental mediante el cual se producen nuevas ideas y valiosas. Es la habilidad de encontrar conexiones inesperadas entre conceptos, reorganizar la información existente y dar lugar a nuevos enfoques que enriquezcan diversos ámbitos, como el arte, la ciencia, la tecnología y la resolución de problemas (Vásquez, 2021).

En lo que respecta a la creatividad en niños, se enfoca en acercarse a diversos lenguajes artísticos para poder expresar de forma original las ideas, imaginando y explorando a través de actividades y juegos, al ser una etapa crucial en el desarrollo. La curiosidad y la mente abierta permiten crear soluciones, historias y obras de arte que reflejan su comprensión del mundo, de esta manera, los niños muestran una gran imaginación al jugar, inventar, dibujar y construir, nutriéndose de experiencias pasadas y nuevos conocimientos (Gómez – León, 2020). Por ello, fomentar la creatividad implica proporcionar un ambiente seguro y alentador para la libre expresión, ofrecer estímulos variados y promover la interacción que contribuya al desarrollo creativo (Mejía y Massani, 2019).

Por otro lado, también se puede delimitar la teoría de la Creatividad Basada en la Estructura Cognitiva, se enfoca en el papel de los procesos mentales en la generación de ideas creativas, en este sentido, la creatividad se origina a partir de la reorganización y combinación de elementos cognitivos previamente adquiridos, permitiendo a las personas generar soluciones originales e innovadoras. (Rhodes, 1961). Esta teoría resalta la importancia de la capacidad de la mente para acceder a información almacenada y transformarla en nuevas formas, lo que contribuye a la creatividad en diversos campos, como el arte, la ciencia y la resolución de problemas. Así, la teoría de la estructura cognitiva ofrece una perspectiva valiosa sobre cómo los procesos mentales subyacentes influyen en el proceso creativo y en la generación de ideas originales.

Se debe considerar los modelos teóricos que permiten explicar los programas con marionetas. Desde la perspectiva psicopedagógica, se toma en consideración la teoría del aprendizaje social, pautado Vygotsky (1934), quien enfatizó la importancia del juego en la

infancia como un medio para el aprendizaje y el desarrollo cognitivo y social. Sostuvo que el juego de roles y la representación a través de juguetes, como las marionetas, permiten a los niños desarrollar su imaginación y creatividad.

Aunque la teoría del aprendizaje social no menciona específicamente los programas con marionetas, sus teorías y conceptos son aplicables para explicar cómo las marionetas pueden ser beneficiosas en el desarrollo de los niños. La Zona de Desarrollo Próximo (ZDP), representa la brecha entre lo que un niño puede hacer de forma independiente y lo que puede lograr con la ayuda de un adulto o un compañero más competente. Al usar marionetas en programas educativos, los niños pueden interactuar con ellas de manera más accesible, lo que les permite abordar temas y habilidades que podrían estar más allá de su capacidad individual. La guía de adultos o niños más experimentados al interactuar con las marionetas puede facilitar el aprendizaje y el desarrollo de habilidades más avanzadas (Vygotsky, 1934).

El área de Arte y Cultura, según el Ministerio de Educación (2016), se encarga de orientar, promover y facilitar el desarrollo e interacción del proceso de aprendizaje y enseñanza, posee y reconoce las características sociales y culturales de la producción artística, esta área desarrolla las siguientes competencias, “Aprecia de manera critica manifestaciones artístico culturales” y “Crea proyectos desde los lenguajes artísticos”.

Ahora bien, el área arte y la cultura son conceptos interconectados que engloban una variedad de expresiones creativas que reflejan la identidad, valores, creencias y tradiciones de una sociedad o grupo de individuos, por un lado, el arte abarca diversas disciplinas artísticas, como pintura, música, danza, literatura y teatro, buscando evocar emociones y comunicar ideas mediante formas visuales, auditivas o táctiles, por otro lado,la cultura comprende el conjunto de costumbres, conocimientos, prácticas sociales y elementos característicos de una comunidad, incluyendo aspectos como el idioma, la religión, la gastronomía y las formas de vida (Montes et al., 2019).

En lo especifico, la creatividad en arte y cultura en niños se refiere a la capacidad para expresarse y explorar el mundo a través de diversas manifestaciones artísticas y culturales, por ende, es un proceso donde se logra imaginar, crear y comunicar ideas, junto a emociones de manera original y única, utilizando diferentes medios como pintura, música, danza, teatro, marionetas, escritura, entre otros (Barba et al., 2019). Debido que la creatividad en este contexto implica fomentar la imaginación, curiosidad y libertad de expresión, permitiendo que descubran y desarrollen sus talentos artísticos y culturales de forma lúdica y enriquecedora. Es fundamental enriquecer su experiencia cultural, exponiéndolos a diversas formas de arte y tradiciones culturales.

Asimismo, el juego de roles con marionetas, otra aplicación de la teoría de Vygotsky, es una actividad esencial en el desarrollo infantil. Permite a los niños experimentar y representar diferentes roles y situaciones, fomentando así su imaginación y creatividad través del juego con marionetas, los niños pueden construir narrativas y resolver problemas de manera lúdica, lo que contribuye a su desarrollo cognitivo y social (Vygotsky, 1934). Por tanto, utilizar marionetas en programas educativos brinda a los niños una oportunidad lúdica para interactuar entre ellos y con adultos, fomentando la comunicación, colaboración y empatía, habilidades esenciales para su desarrollo social y emocional.

Una segunda teoría relevante corresponde al desarrollo cognitivo planteado por Piaget (1952), a pesar de no plantear directamente un enfoque en el uso de marionetas, sin embargo, su planteamiento se puede ajustar, tal es el caso de la etapa preoperacional, los niños comienzan a desarrollar habilidades de simbolización y juego de roles. Los programas con marionetas pueden brindarles un espacio propicio para ejercitar su capacidad de representación simbólica, permitiéndoles dar vida a las marionetas mediante la creación de diálogos, historias y escenarios imaginarios, estas actividades estimulan su creatividad y desarrollo lingüístico, además, los programas con marionetas pueden diseñarse para fomentar la interacción social y la cooperación entre los niños. Las actividades en grupo, donde trabajan juntos para crear y representar historias con las marionetas, promueven la comunicación, la escucha activa y la colaboración, habilidades cruciales para su desarrollo social y emocional.

Otro de los principios de esta teoría es el aprendizaje a través del juego, Piaget (1952) consideraba el juego como una actividad esencial para el desarrollo cognitivo de los niños, los programas con marionetas ofrecen un ambiente de juego que permite a los niños explorar, experimentar y aprender de manera divertida y significativa, a través del juego con marionetas, los niños pueden desarrollar su imaginación, resolver problemas y mejorar sus habilidades sociales al interactuar con otros participantes en el programa.

Por último, la construcción del conocimiento, según Piaget (1952) los niños construyen activamente su conocimiento a través de la interacción con su entorno. Los programas con marionetas pueden brindar oportunidades para que los niños exploren conceptos y temas diversos a través de la representación de escenas y situaciones. Al interactuar con las marionetas y sus compañeros, los niños pueden construir su comprensión del mundo.

Competencia de Arte y cultura, en la competencia Crea proyectos desde los lenguajes artísticos comprende el espacio donde el estudiante podrá desenvolverse y descubrir su lado artístico, estará en constante diálogo con la expresión cultural local y ancestral. Las artes son importantes, integrarlas a cada una de las áreas curriculares

porque despertará el talento y curiosidad de los estudiantes y esa carga emocional facilitará el aprendizaje (Paja, 2020).

En la competencia crea proyectos desde los lenguajes artísticos el infante será capaz de expresar sus ideas, sentimientos a través del arte y desarrollar su talento, explorando e imaginar diversas formas de dar a conocer su lado artístico.

Dimensiones de la Creatividad, de acuerdo a Santaella (2006) la creatividad se puede evaluar a través de las siguientes dimensiones: motivación, flexibilidad y originalidad.

Se tiene a la motivación, definida en niños como la capacidad para desarrollar y expresar la creatividad a través de deseos internos, y de estimulación también externa, en este sentido, es un proceso donde los niños se sienten inspirados y entusiasmados por explorar ideas y soluciones originales, donde pueden o no existir recompensas externas (Askarov, 2022). En la dimensión motivación encontramos los indicadores:

Responsabilidad en relación a los materiales: es la cualidad que brinda el cuidado de manejar, mantener los recursos y objetos que se han confiado y que se utilizarán en su día a día con amplia la libertad. Enseñarles a los estudiantes a tener actitudes que beneficiarán su crecimiento y futuro, cuando se le encomienda una tarea hay que enseñarle a seguir los pasos hasta el final y cumpla bien su labor (Amei – Waece, 2016).

En esta perspectiva, la responsabilidad en relación a los materiales, juega un papel fundamental en este aspecto, ya que impulsa a los niños a participar en actividades creativas de manera ordenada por el simple placer de hacerlo, sintiendo satisfacción personal en el proceso de creación, cuando los niños están motivados, tienen la libertad de experimentar, cometer errores y aprender de ellos, lo que estimula al estudiante a participar responsablemente permitiendo desarrollar su potencial artístico y cognitivo de manera autónoma y significativa (Conradty et al., 2020).

La participación en las actividades de elaboración: es un proceso colaborativo, voluntario, racional y pertinente en los procesos de la toma de decisiones, que fomenta la creatividad mediante el cual las personas manifiestan su sociabilidad de cara al logro de los objetivos, que lleva a compartir ideas propias y opiniones de la entidad social contribuyendo al logro esencialmente humano, generalmente a la mayoría de los estudiantes les cuesta participar, lo que cumple a un conjunto de factores un esfuerzo mental y un riesgo, muchas veces evitable no penalizado (García, 2005)

La participación es un acto humano esencial y nutre el crecimiento individual y colectivo, al involucrarse activamente en sociedad y actividades, vinculado con los valores,

actitudes y los comportamientos, estas actitudes en el proceso educativo, desarrolla en el estudiante comportamientos inherentes al acto participativo.

En segundo lugar, se tiene la dimensión flexibilidad, de la creatividad, en niños hace referencia a la capacidad de los más pequeños para adaptar y ajustar sus ideas y enfoques creativos según las diferentes situaciones y contextos. Es un aspecto esencial en el desarrollo de su creatividad, permitiéndoles ser versátiles y receptivos a diversas perspectivas, lo que a su vez les facilita generar soluciones, expresiones artísticas y conceptos innovadores de manera más amplia y adaptable (Preiss, 2022). En la dimensión Flexibilidad encontramos los indicadores:

Modificación de material: son creaciones realizadas por el ser humano, que permite expresar su arte ya sea real o fantasioso, mediante diferentes recursos, ya sea plástico, etc. Los materiales son herramientas con las que podemos dibujar, pintar o moldear, es una técnica que permite realizar procedimientos que contribuyan a la obra (Ministerio de Educación de Chile, 2016).

Una marioneta de tipo muñeco corpóreo se puede hacer también dibujando y recortando la silueta, desde una perspectiva totalmente nueva, se consigue mejorar la cooperación entre los niños, desarrollando y favoreciendo la psicomotricidad fina y la capacidad de observación al realizar siluetas del cuerpo, se aprenden a ser flexibles adquiriendo diferentes habilidades.

Adaptación personal en la elaboración: la imaginación de los estudiantes no tiene límites ni fronteras, en este sentido, un niño con alta flexibilidad de creatividad mostrará disposición para explorar múltiples opciones y perspectivas al abordar problema o expresar una idea, demostrando su capacidad para expresar y elaborar su arte. Asimismo, estará dispuesto a combinar y modificar diferentes elementos creativos para obtener resultados variados, por otro lado, un niño con baja flexibilidad de creatividad tenderá a aferrarse a soluciones y expresiones creativas preestablecidas o patrones establecidos, lo que podría limitar su potencial para explorar nuevas vías y enriquecer su creatividad (Tocci et al., 2022).

Para cultivar la flexibilidad de la creatividad en los niños, es importante proporcionar un entorno que fomente la experimentación y el juego creativo, incentivando la libertad de expresión y valorando la diversidad de ideas. Además, estimular la imaginación y la curiosidad, así como exponerlos a diversas formas de arte y expresiones culturales, contribuirá a expandir su repertorio creativo y a desarrollar su habilidad para adaptarse en el proceso creativo (Hooijdonk et al., 2022).

En la tercera dimensión, se tiene a la originalidad en la creatividad, en la población de niños se refiere a la capacidad de los más pequeños para generar ideas, expresiones artísticas o soluciones que son novedosas, únicas y distintivas, de esta manera, implica la creación de contenido o manifestaciones que no se basan en copiar o imitar lo que ya existe, sino que emergen de su propia imaginación y percepción del mundo, por tanto, la originalidad se manifiesta cuando los niños son capaces de dar forma a sus propias interpretaciones creativas, mostrando una perspectiva única y personal en sus obras, ya sean dibujos, escritos, juegos o proyectos artísticos (Acar et al., 2023). En la dimensión Originalidad encontramos los indicadores:

Novedad en materiales: La novedad y originalidad en los niños fomenta su individualidad y les empodera para expresarse libremente utilizando diversos materiales para la realización de su obra de arte, lo que no sólo enriquece su creatividad, sino que también contribuye a su desarrollo cognitivo y emocional (Hoffmann et al., 2021).

Novedades de materiales con una marioneta aportan una motivación excelente y un enriquecimiento de su potencial emocional y social, porque exige que los estudiantes se amolden a la situación. La experiencia demuestra que las marionetas también se prestan bien a alumnos con problemas de adaptación, de exclusión social.

Imaginación en la representación: Los niños saben perfectamente bien si una situación es real o de ficción. En nuestra vida cotidiana, todos y cada uno de los objetos que vemos en la naturaleza podrían tomar vida y tendrían un nuevo significado de tipo simbólico (Servat, 2005).

Si los niños tienen ocasión de que estos objetos reales (piedras, frutas, etc.) cobren vida y actúen en escenas relacionadas con el tema que se esté estudiando, también estarán estudiando esa área desde otro punto de vista diferente. Por medio de este trabajo creativo, los niños aprenden a distinguir entre alegoría y realidad.

Programa de marionetas se define como una intervención que tiene el propósito de promover el bienestar emocional, así como el crecimiento, por tanto, se enfocan en brindar herramientas y habilidades prácticas para afrontar desafíos emocionales, mejorar la autoconciencia, la autogestión, a fin de lograr cambios positivos en el comportamiento y el pensamiento. Su objetivo principal es capacitar a las personas para que adquieran un entendimiento profundo de sí mismas y de sus circunstancias, permitiéndoles enfrentar de manera efectiva situaciones estresantes o problemáticas, y mejorar así su calidad de vida (Díaz-Cabriales et al., 2019).

Por tanto, un programa de abordaje en una serie de intervenciones que buscan

proporcionar información, conocimientos y estrategias psicológicas a individuos o grupos, mediante sesiones educativas y actividades prácticas, los participantes desarrollan una mayor comprensión de sus emociones y comportamientos, aprenden técnicas para enfrentar situaciones difíciles y adquieren el poder de tomar decisiones saludables y positivas (Merillas y Ceballos, 2019).

De manera específica, los programas de marionetas dirigidos a niños consisten en intervenciones educativas y terapéuticas en las que se emplean títeres o marionetas como herramientas para fomentar el aprendizaje, el desarrollo emocional y la comunicación en los más pequeños, estas intervenciones son comúnmente utilizadas por educadores, psicólogos y terapeutas con el propósito de mejorar las habilidades sociales, estimular la expresión de emociones, abordar problemas de conducta y facilitar la comprensión de conceptos complejos mediante representaciones lúdicas y creativas (Cattanach, 2002).

Los programas de marionetas para niños son intervenciones tanto educativas como terapéuticas que se valen de títeres o marionetas como herramientas para fomentar la creatividad, la imaginación y la expresión emocional en los más jóvenes, estos programas tienen como objetivo crear un ambiente seguro y lúdico que permita a los niños interactuar con los títeres, ya sea como espectadores o como actores activos en las representaciones teatrales. A través de las marionetas, los niños pueden comunicar sus emociones, enfrentar sus miedos y compartir su felicidad de forma simbólica, lo que facilita la comunicación y el procesamiento de experiencias difíciles (Lillard, 2022).

A posterior es importante considerar las estrategias utilizadas en los programas con marionetas, basándose en Packer y Moreno-Dulcey (2022) y Råde (2021): Los títeres utilizan diálogos y narrativas estructuradas para involucrar a los niños en una historia o situación específica con el fin de transmitir mensajes educativos o fomentar habilidad sociales y emocionales en los niños. La música y las canciones son recursos efectivos para mantener el interés y la atención de los niños, refuerzan conceptos aprendidos y mejoran la retención del contenido. Los títeres se utilizan para enseñar habilidades prácticas, como la higiene personal, el reciclaje, el cuidado de los animales, entre otros. En ciertos programas educativos con marionetas, se incorporan proyecciones de multimedia, como imágenes o videos, para enriquecer la experiencia y proporcionar información adicional o visualmente atractiva. Los programas fomentan la participación activa de los niños, invitándolos a responder preguntas, ayudar a los títeres a resolver problemas o participar en actividades relacionadas con la historia. Después de las presentaciones, se llevan a cabo actividades de reflexión y discusión con los niños para profundizar en los temas abordados y estimular su comprensión y pensamiento crítico.

Tipos de marionetas, se elaboran con materiales de su entorno representando a un personaje ficticio, una marioneta de hilo es un objeto inanimado, comúnmente una figura representativa de un ser humano o animal, que es animada o manipulada por un titiritero mediante hilos. Estos hilos están conectados a diferentes partes del cuerpo de la marioneta, permitiendo que el titiritero controle sus movimientos, simule acciones y emociones a través de habilidades meticulosas de manejo (Díaz, 2021).

La importancia de las marionetas de hilo en la creatividad de los niños es notable, ya que estas herramientas pueden ser vehículos poderosos para el desarrollo imaginativo y creativo. Al manipular marionetas de hilo, los niños tienen la libertad de inventar personajes, diálogos y tramas, lo que estimula su pensamiento creativo y capacidad para la narración. Además, la naturaleza táctil y tridimensional de las marionetas brinda una oportunidad para el juego sensorial, lo que fomenta una mayor exploración y experimentación. La creación de historias y el juego simbólico con marionetas de hilo también ayudan en la comprensión de diferentes perspectivas y emociones, promoviendo la empatía y las habilidades sociales. En general, las marionetas de hilo sirven como una herramienta versátil que inspira la creatividad, fomenta la expresión artística y contribuye a un aprendizaje integral y enriquecedor en los niños (Kröger y Nupponen, 2019).

Marioneta de guante, un tipo de títere que se opera metiendo la mano dentro deella como si fuera un guante, permite al titiritero controlar sus movimientos y expresiones. Con una estructura que puede variar desde blanda y flexible hasta más rígida, estas marionetas son comunes en muchas culturas y tienen una larga historia en el teatro de títeres. Utilizadas tanto en el entretenimiento infantil como en actuaciones teatrales, las marionetas de guante son herramientas versátiles que pueden fomentar la creatividad, mejorar la comunicación y ofrecer una forma de aprendizaje interactivo y enriquecedor (Chou et al., 2022).

La marioneta de guante es una herramienta esencial en el fomento del desarrollo creativo en los niños, ya que promueve la imaginación y la expresión artística. A través de la manipulación de estos títeres, los niños pueden experimentar con diferentes roles y escenarios, lo que estimula su creatividad y comprensión emocional. Además, la marioneta de guante facilita el desarrollo de habilidades de comunicación y trabajo en equipo, convirtiéndose en un recurso valioso que no solo enriquece el proceso de aprendizaje, sino que también impulsa el crecimiento emocional y creativo del niño (Lai et al., 2022).

Marioneta plana, es un títere bidimensional, usualmente creado con materiales como papel, cartón o tela, y puede ser controlada mediante varillas, hilos directamente con la mano. A pesar de su simplicidad en comparación con marionetas tridimensionales, las marionetas planas son versátiles y accesibles, siendo comunes en teatros de sombras y en contextos educativos y de entretenimiento. Su diseño plano y fácil manipulación hacen que sean especialmente atractivas para la participación de los niños, permitiendo una forma efectiva de narración de cuentos y estimulación de la creatividad y habilidades motoras finas (Jarrett, 2021).

La marioneta plana, con su diseño sencillo y versátil, es una herramienta vital en el ámbito educativo y creativo. Su estructura permite la personalización y fomenta la creatividad, al tiempo que ayuda a desarrollar habilidades motoras finas en los niños. Sirven como medios dinámicos para narrar historias y transmitir conceptos, potenciando al mismo tiempo las habilidades de comunicación y comprensión emocional de los más jóvenes. Además, su naturaleza económica y adaptabilidad las hace particularmente accesibles y aptas para reflejar una variedad de culturas y tradiciones, promoviendo así la diversidad e inclusión en la enseñanza (Barker, 2019).

Dimensiones del programa marionetas implica el desarrollo de habilidades prácticas, los títeres se utilizan para enseñar habilidades como la higiene personal, el reciclaje, el cuidado de los animales, entre otros. Los niños pueden observar cómo los títeres llevan a cabo estas acciones y aprender a través del modelado y la imitación. (Packer y Moreno, 2022) y (Råde,2021).

En esta dimensión encontramos los siguientes indicadores: expresión oral, es el proceso mediante el cual los niños comunican pensamientos, sentimientose ideas a través del lenguaje hablado. Desde las primeras palabras y frases hasta conversaciones más complejas, esta habilidad se desarrolla progresivamente a medida que el niño interactúa con su entorno y adquiere vocabulario y estructuras gramaticales. La expresión oral no solo facilita la comunicación, sino que también refleja la comprensióndel niño sobre el mundo que lo rodea. En esta etapa, es vital ofrecer oportunidades y estímulos para que el niño hable, cuente historias y pregunte, fortaleciendo así su confianza,fluidez y capacidad comunicativa en diversos contextos (Romero et al., 2021).

Motricidad fina, se refiere al desarrollo y perfeccionamiento de habilidades que implican la coordinación de pequeños músculos, especialmente en manos y dedos, con la vista. Estashabilidades son esenciales para llevar a cabo acciones precisas y detalladas como agarrarun lápiz, abrochar un botón o manipular pequeños objetos. A medida que los niños crecen,la motricidad fina se va refinando, permitiéndoles realizar tareas con mayor destreza y precisión. Esta evolución es crucial para actividades académicas como escribir y

dibujar, asícomo para muchas tareas cotidianas. Por ello, en la etapa temprana de la educación se ponen en práctica actividades que promueven y fortalecen estas habilidades motrices en los pequeños (Cabrera y Dupeyrón, 2019).

Interacción con los niños: Durante los programas con marionetas, los títeres tienen un contacto directo con los niños, ya sea en un escenario teatral o en un contexto educativo, lo que permite una comunicación bidireccional. Los niños tienen la oportunidad de hacer preguntas a los títeres, responder a sus cuestionamientos o participar en actividades planificadas durante la presentación (Packer y Moreno-Dulcey 2022) y (Råde, 2021).

En la interacción con los niños está el indicador en pares, que alude a las relaciones y comunicaciones que los niños establecen con otros de similar edad o etapa de desarrollo. Estas interacciones son cruciales para su crecimiento en áreas socioemocionales, cognitivas y lingüísticas. Al relacionarse con sus coetáneos, los niños adquieren competencias clave como la cooperación, la resolución de desacuerdos, y la empatía. Además, estas interacciones les ayudan a formar una percepción de sí mismos en un contexto social, aprendiendo sobre roles y normas grupales. En este marco,los compañeros actúan como referentes, propiciando un entorno de aprendizaje recíproco y enriquecimiento compartido (Unuzungo et al., 2022).

En grupo es el conjunto de relaciones y comunicaciones que el niño establece con diversos colectivos y comunidades a lo largo de su desarrollo. Estos grupos pueden incluir la familia,compañeros de escuela, equipos deportivos, grupos culturales, entre otros. A través de estas interacciones, el niño no solo aprende habilidades sociales como la comunicación, cooperación y empatía, sino también normas, valores y roles específicos de cada grupo al que pertenece o con el que interactúa. Estas experiencias le permiten comprender y adaptarse a diferentes contextos sociales, formando una identidad multifacética y enriqueciendo su percepción del mundo. La interacción con diversos grupos sociales también juega un papel crucial en la construcción de la autoestima del niño, su sentido depertenencia y su capacidad para enfrentar y adaptarse a diferentes situaciones y desafíos sociales (Loor et al., 2022).

2.3. Marco conceptual

Creatividad en arte y cultura: se refiere a la capacidad para expresarse y explorar el mundo a través de diversas manifestaciones artísticas y culturales, por ende, es un proceso donde se logra imaginar, crear y comunicar ideas, junto a emociones de manera original y única, utilizando diferentes medios como pintura, música, danza, teatro, marionetas, escritura, entre otros (Barba et al., 2019).

Motivación: es la capacidad para desarrollar y expresar la creatividad a través de deseos internos, y de estimulación también externa, en este sentido, es un proceso donde los niños se sienten inspirados y entusiasmados por explorar ideas y soluciones originales, donde pueden o no existir recompensas externas (Askarov, 2022).

Flexibilidad: hace referencia a la capacidad de los más pequeños para adaptar y ajustar sus ideas y enfoques creativos según las diferentes situaciones y contextos. Es un aspecto esencial en el desarrollo de su creatividad, permitiéndoles ser versátiles y receptivos a diversas perspectivas, lo que a su vez les facilita generar soluciones, expresiones artísticas y conceptos innovadores de manera más amplia y adaptable (Preiss, 2022).

Originalidad: capacidad de los más pequeños para generar ideas, expresiones artísticas o soluciones que son novedosas, únicas y distintivas, de esta manera, implica la creación de contenido o manifestaciones que no se basan en copiar o imitarlo que ya existe, sino que emergen de su propia imaginación y percepción del mundo (Acar et al., 2023).

Programa de marionetas: consiste en intervenciones educativas y terapéuticas en las que se emplean títeres o marionetas como herramientas para fomentar el aprendizaje, el desarrollo emocional y la comunicación en los más pequeños, estas intervenciones son comúnmente utilizadas por educadores, psicólogos y terapeutas con el propósito de mejorar las habilidades sociales, estimular la expresión de emociones, abordar problemas de conducta y facilitar la comprensión de conceptos complejos mediante representaciones lúdicas y creativas (Cattanach, 2002).

Enseñanza de habilidades prácticas: los títeres se utilizan para enseñar habilidades como la higiene personal, el reciclaje, el cuidado de los animales, entre otros. Los niños pueden observar cómo los títeres llevan a cabo estas acciones y aprender a través del modelado y la imitación. (Packer y Moreno, 2022) y (Råde,2021).

En la interacción con los niños está el indicador en pares. La interacción entre pares en la niñez alude a las relaciones y comunicaciones que los niños establecen con otros de similar edad o etapa de desarrollo. Además, estas interacciones les ayudan a formar una percepción de sí mismos en un contexto social, aprendiendo sobre roles y normas grupales. (Unuzungo et al., 2022).

3. METODOLOGÍA

3.1. Tipo de investigación

Conforme a las características de la investigación, el tipo de metodología fue aplicada de tal manera que se enfocó en la resolución de problemas prácticos y la aplicación directa de conocimientos para abordar situaciones reales, soluciones concretas y tangibles ante una problemática, para Álvarez (2020) se basa en el conocimiento previo, con una evaluación continua y que la retroalimentación asegura la mejora constante de las soluciones implementadas, en esencia, la investigación aplicada busca la utilidad y el impacto práctico.

3.2. Diseño de investigación

El diseño fue cuasi-experimental, de tal manera que se ejerció actos de control y manipulación dentro de un determinado entorno, en consecuencia, fue ejecutado dentro de un determinado plazo de tiempo, con una medición antes y después, que permitió determinar cambios dentro de un fenómeno de estudio debido a que establece dos grupos de estudio, el primero se denomina grupo de control donde no se interviene, más si se recopila datos en un antes y después, en tanto el segundo grupo experimental si porque además de recoger información se ejecuta la intervención, para suscitar la evaluación del impacto del abordaje y comparar resultados con el grupo no intervenido, con el fin de comprobar la significancia de la práctica de abordaje (Hernández-Sampieri y Mendoza, 2018).

GE	O_1	X	O_2
GC	O_3		O_4

Leyenda:

GE= Grupo experimental: 1° A y 1° B de la Institución Educativa N° 88014.

GC = Grupo control: 1° A y 1° C de la Institución Educativa N° 88013.

O_1 y O_3 = Pre test (Ficha de observación)

O_2 y O_4= Post test (Ficha de observación)

X: Intervención (Sesiones de marionetas)

– – – – – – – – = Grupos intactos

3.3. Hipótesis

General

Hi: El uso del programa de marionetas desarrolla significativamente la creatividad en Arte y cultura en los estudiantes del primer grado de primaria de la Institución Educativa 88014, Chimbote, 2023.

Ho: El uso del programa de marionetas no desarrolla la creatividad en los estudiantes del primer grado de primaria de la Institución Educativa 88014, Chimbote, 2023.

Específicas

Hi1: El uso del programa de marionetas desarrolla significativamente la motivación de los estudiantes del primer grado de primaria de la Institución Educativa 88014, Chimbote, 2023.

Ho1: El uso del programa marionetas no desarrolla la motivación de los estudiantes del primer grado de primaria de la Institución Educativa 88014, Chimbote, 2023.

Hi2: El uso del programa de marionetas desarrolla significativamente la flexibilidad de los estudiantes del primer grado de primaria de la Institución Educativa 88014, Chimbote, 2023.

Ho2: El uso del programa de marionetas no desarrolla la flexibilidad de los estudiantes del primer grado de primaria de la Institución Educativa 88014, Chimbote, 2023.

Hi3: El uso del programa de marionetas desarrolla significativamente la originalidad de los estudiantes del primer grado de primaria de la Institución Educativa 88014, Chimbote, 2023.

Ho3: El uso del programa de marionetas no desarrolla la originalidad de los estudiantes del primer grado de primaria de la Institución Educativa 88014, Chimbote, 2023.

3.4. Variables de estudio

Variable independiente:

Programa de marionetas, son intervenciones educativas y terapéuticas en las que se emplean marionetas como herramientas para fomentar el aprendizaje, el desarrollo emocional y la comunicación en los más pequeños, con el propósito de mejorar las habilidades sociales, abordar problemas de conducta y facilitar la comprensión de conceptos complejos mediante representaciones lúdicas y creativas.

Variable dependiente:

Creatividad en Arte y cultura, es el proceso mental mediante el cual se producen ideas novedosas y valiosas, los niños tienen la capacidad para expresarse y explorar el mundo a través de diversas manifestaciones artísticas y culturales, logrando imaginar, crear y comunicar ideas, junto a sus emociones de manera original y única, utilizando diferentes medios como pintura, música, danza, teatro, marionetas, escritura, entre otros.

Operacionalización de la variable dependiente: Creatividad en arte y cultura

DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ESCALA DE MEDICIONES
La creatividad en Arte y cultura fue medido a través de la observación y como instrumento se aplica la ficha de observación que consta de 12 ítem referentes a las dimensiones motivación, flexibilidad y originalidad.	Motivación	Responsabilidad en relación a los materiales	Escala de medición Ordinal Bueno (16 - 24) Regular (8 - 15) Deficiente (0 - 7)
		Participación en las actividades de elaboración	
	Flexibilidad	Modificación de material	
		Adaptación personal en la elaboración	
	Originalidad	Novedad en materiales	
		Imaginación en la presentación	

3.5. Población, muestra y muestreo

3.5.1. Población

Para la investigación se trabaja una población conformada por 97 estudiantes, donde 43 pertenecen a la IE N° 88014 “José Olaya”, y 54 a la IE N° 88013 “Eleazar Guzmán Barrón”, ambas instituciones ubicadas en la ciudad de Chimbote, con edades de 6 a 7 años, los cuales cursan el primer grado de primaria.

Distribución poblacional

Institución Educativa	Lugar	Grado/ Sección		Sub Total
N° 88014 “José Olaya”	P.J. Miraflores Alto	1°	A	20
			B	23
N° 88013 “Eleazar Guzmán Barrón”	A.H. La Victoria	1°	A	20
			B	15
			C	19
		Total		97

Fuente: Base de datos de los estudiantes matriculados en el año 2023.

3.5.2. Muestra

La muestra estuvo conformada por 82 participantes, con edades de 6 a 7 años, distribuidos en 39 para el grupo control y 43 para el grupo experimental, de ambas instituciones mencionadas a continuación:

Grupo	Institución Educativa	Lugar	Grado/ Sección		Sub Total
Experimental	N° 88014 “José Olaya”	P.J. Miraflores Alto	1°	A	20
				B	23
Control	N° 88013 “Eleazar Guzmán Barrón”	A.H. La Victoria	1°	A	20
				C	19
			Total		82

Fuente: Base de datos de los estudiantes del primer grado grupo experimental A y B, grupo control A y C de ambas instituciones mencionadas en el cuadro anterior.

3.5.3. Muestreo

En lo que respecta al muestreo fue no probabilístico intencional, por consiguiente, se selecciona al grupo muestral a través de una elección basada en la intención del investigador y fines de la investigación, en este sentido, se inicia con la identificación del objetivo de la investigación, posteriormente se establece criterios de selección, a continuación de selecciona los elementos que cumplan con esos criterios, para luego, determinar el tamaño de la muestra, seguido con el acto de recopilar y analizar los datos obtenidos (Otzen y Manterola, 2017).

3.6. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Se utilizó como técnica de recolección de datos la observación, que conforma un procedimiento sistematizado ejecutado por un evaluador competente, el cual utiliza una ficha de registro, la misma que contiene una serie de ítems que permiten un registro oportuno de la información que se pretende recopilar acorde a los interés que desarrolla la investigación, en este sentido, el observador debe mantener un estado de atención, capacidad de memoria, análisis y síntesis de la información de manera eficaz, para conllevar un registro efectivo de datos, a posterior analizar (Piza et al., 2019).

Se aplicó la ficha de observación, con una muestra de niños de 6 a 7 años en Chimbote, tiene como objetivo medir el nivel de creatividad, la estructura está conformada por 12 ítems, distribuidos en tres dimensiones denominadas, Motivación, Flexibilidad y Originalidad, con una escala de tipo likert, caracterizada por cuatro opciones de respuesta (Siempre, a veces y nunca), asimismo, tieneuna administración que se ajusta a la modalidad individual o también la forma colectiva, conun tiempo de 20 minutos para el proceso de respuesta, y como materiales requiere del protocolo, lápiz, y borrador.

3.7. Procedimientos para la validación y confiabilidad de instrumentos.

La validación de la ficha de observación se sustenta en la fuente de contenido, la cual se obtuvo a través de la revisión criterio de 3 jueces, los cuales revisaran la claridad, pertinencia y relevancia de cada ítem, para valorar la adecuación del reactivo a la dimensión, y por ende a la variable Creatividad en Arte y Cultura, por tanto, se analizó las puntuaciones de los expertos en una plantilla del programa Microsoft Excel 2019.

La confiabilidad se obtuvo por el método de consistencia interna, por lo cual se aplicó el instrumento a una muestra piloto de 20 niños, para proseguir con el análisis estadístico se utilizó la prueba de alfa de Cronbach, y el resultado fue favorable lo cual se obtuvo una confiablidad de 0.68 indicando un nivel muy alto durante la prueba piloto.

3.8. Técnicas estadísticas para el procesamiento de datos y prueba de hipótesis

En este estudio se utilizaron en el programa Microsoft office Excel, donde se utilizará el procedimiento de reporte de frecuencias y porcentajes, en función a los niveles alto, medio y bajo, según la variable y las dimensiones.

La segunda técnica es la inferencial, se inicia con el reporte de la prueba Kolmogorov Smirnov, determinante en el uso de las pruebas de contrastación de hipótesis, al obtenerse una distribución normal ($p>.05$) se usará la prueba t de Student, o ante una distribución no normal ($p<.05$) la prueba de Wilcoxon en muestras relacionadas, en comparación del grupo control y grupo experimental en el pre test, así como en el post test,

se utilizará ante una distribución normal (p>.05) la prueba t de Student, o en una distribución no normal (p<.05) la prueba U de Mann Whitney (Hernández-Sampieri y Mendoza, 2018). Finalmente, el análisis de datos se presentará en tablas según el formato APA.

3.9. Aspectos éticos

El presente trabajo de investigación gira en torno a los principios pedagógicos aplicados en la EESPP Chimbote, se actuó de forma ética e innovadora aplicando:

Honestidad: se garantiza la fidelidad de la información y de los datos generados como producto de la investigación, se deberá respetar la autoría y la propiedad intelectual de los investigadores.

Protección de la persona: la identidad, la confidencialidad y la privacidad de las personas involucradas en el proceso de la investigación.

Consentimiento informado y expreso: se consiente el uso de la información para los fines especificos establecidos en el proyecto de investigación.

Beneficencia y no maleficencia: debe asegurar el bienestar e integridad de las personas que participan en las investigaciones y maximizar los beneficios.

4. RESULTADOS OBTENIDOS

Base de datos de la variable Creatividad en Arte y cultura en estudiantes del primer grado de primaria de la Institución Educativa N° 88013 “Eleazar Guzmán Barrón” y N° 88014 “José Olaya”, Chimbote.

4.1. Presentación de los resultados

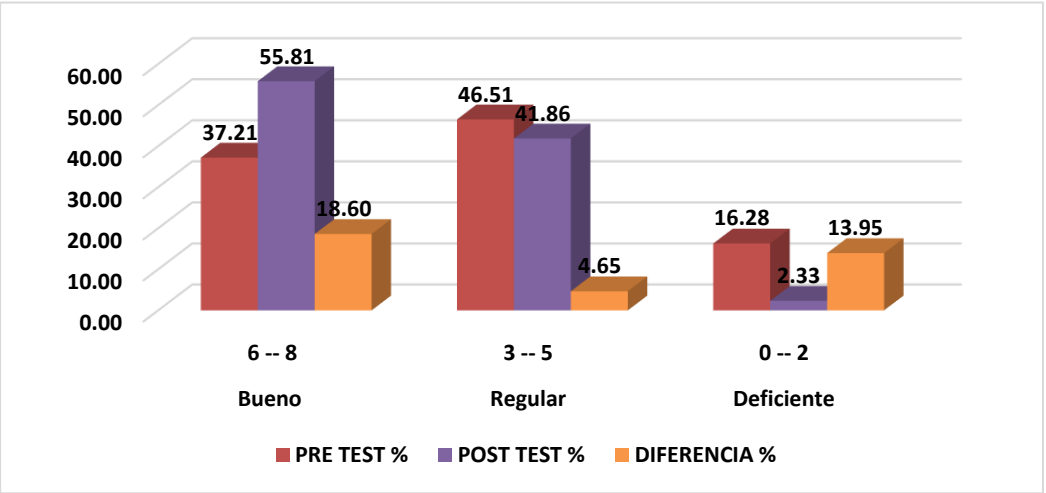
Resultado en el objetivo específico 1: Identificar el nivel de la dimensión Motivación, al grupo experimental y grupo control estudiantes del primer grado de primaria de la Institución Educativa 88014 y 88013.

Tabla 1. Niveles de la dimensión Motivación en estudiantes de primer grado del grupo experimental.

NIVEL		PRE TEST		POST TEST		DIFERENCIA	
		fi	%	fi	%	fi	%
Bueno	6 -- 8	16	37.21	24	55.81	8	18.60
Regular	3 -- 5	20	46.51	18	41.86	2	4.65
Deficiente	0 -- 2	7	16.28	1	2.33	6	13.95
TOTAL		43	100.00	43	100.00		

Fuente: *Base de datos de la ficha de observación post test del primer grado “A” y “B” del grupo experimental.*

Figura 1: *Niveles de la dimensión Motivación en estudiantes de primer grado del grupo experimental.*



Fuente: Tabla 1

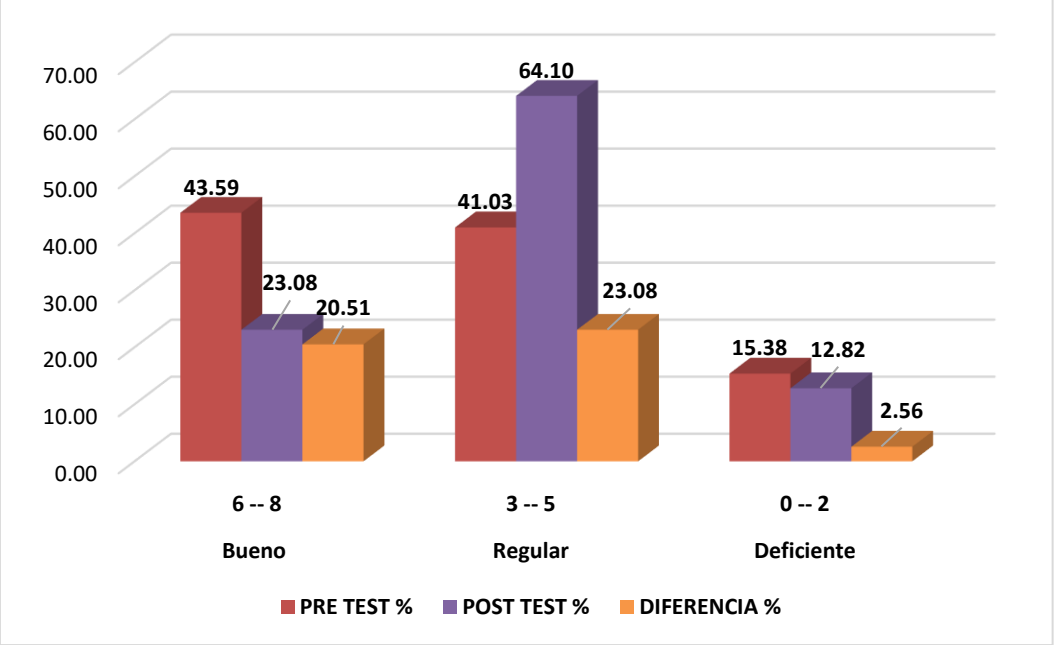
Se puede observar en la tabla y figura 1, los resultados en la dimensión motivación del grupo experimental, obtuvieron en el nivel bueno un 37.21% en el pre test a comparación del post tes los resultados es favorable con un aumento de 55.81% habiendo una diferencia de 18.60%, el nivel regular el porcentaje es 46.51% en el pre test, mejorando su porcentaje en el post tes con una reducción de 41.86%, por último tenemos el resultado del nivel deficiente con una cantidad de 2.33% con una diferencia de 13.95%, por lo que se asume, que la aplicación de la variable independiente favoreció a los estudiantes del grupo experimental.

Tabla 2. Niveles de la dimensión Motivación en estudiantes de primer grado del grupo control.

NIVEL		PRE TEST		POST TEST		DIFERENCIA	
		fi	%	fi	%	fi	%
Bueno	6 -- 8	17	43.59	9	23.08	8	20.51
Regular	3 -- 5	16	41.03	25	64.10	9	23.08
Deficiente	0 -- 2	6	15.38	5	12.82	1	2.56
TOTAL		39	100.00	39	100.00		

Fuente: *Base de datos de la ficha de observación post test del primer grado "A" y "C" del grupo control.*

Figura 2: *Niveles de la dimensión Motivación en estudiantes de primer grado del grupo control.*



Fuente: Tabla 2

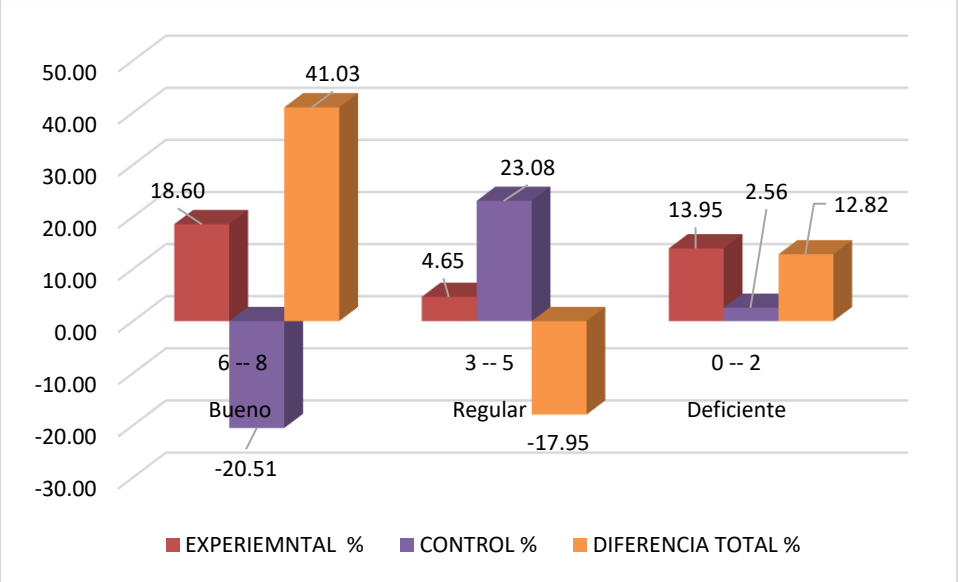
Se puede observar en la tabla y figura 2, los resultados en la dimensión motivación del grupo control del primer grado “A” y “C” el obtuvieron el nivel bueno en el pre test 43.59% y en el post tes se produjo una reducción de 23.08 con una diferencia del 20.51%, el nivel regular el porcentaje es 41.03% en el pre test, aumentando en el post tes con una cantidad del 64.10% su diferencia es de 23.08% por último tenemos el resultado del nivel deficiente con una cantidad de 15.38% en el pre test y el post test una cantidad de 12.82 favoreciendo al programa de marionetas con una diferencia de 2.56%, con lo cual se asume, que el grupo obtuvo diferencias a pesar de no haber recibido estímulos de la variable independiente.

Tabla 3. Niveles de la dimensión Motivación en estudiantes de primer grado del grupo experimental y grupo control.

NIVEL		DIFERENCIA EXPERIMENTAL		DIFERENCIA CONTROL		DIFERENCIA	
		fi	%	fi	%	fi	%
Bueno	16-- 24	8	18.60	- 8	- 20.51	16	41.03
Regular	8 -- 15	2	4.65	9	23.08	- 7	- 17. 95
Deficiente	0 -- 7	6	13.95	1	2.56	5	12.82
TOTAL		43	100.00	39	100.00		

Fuente: *Base de datos de la ficha de observación post test del grupo Experimental y Control.*

Figura 3: *Niveles de la dimensión Motivación en estudiantes de primer grado del grupo experimental y grupo control.*



Fuente: Tabla 3

Se puede observar en la tabla y figura 3, los resultados en la dimensión motivación al grupo experimental, en el nivel bueno su diferencia es de 18.60% en comparación del grupo control que tiene una cantidad de -20.51% habiendo una diferencia favorable de 41.03%, el nivel regular el porcentaje del grupo experimental es 4.65%, y el grupo control su porcentaje 23.08% y una diferencia de -17.95%, por último tenemos el resultado del nivel deficiente en el grupo experimental con una cantidad de 13.95% y el grupo control con un porcentaje de 2.56% favoreciendo al programa de marionetas con una diferencia de 12.82%.

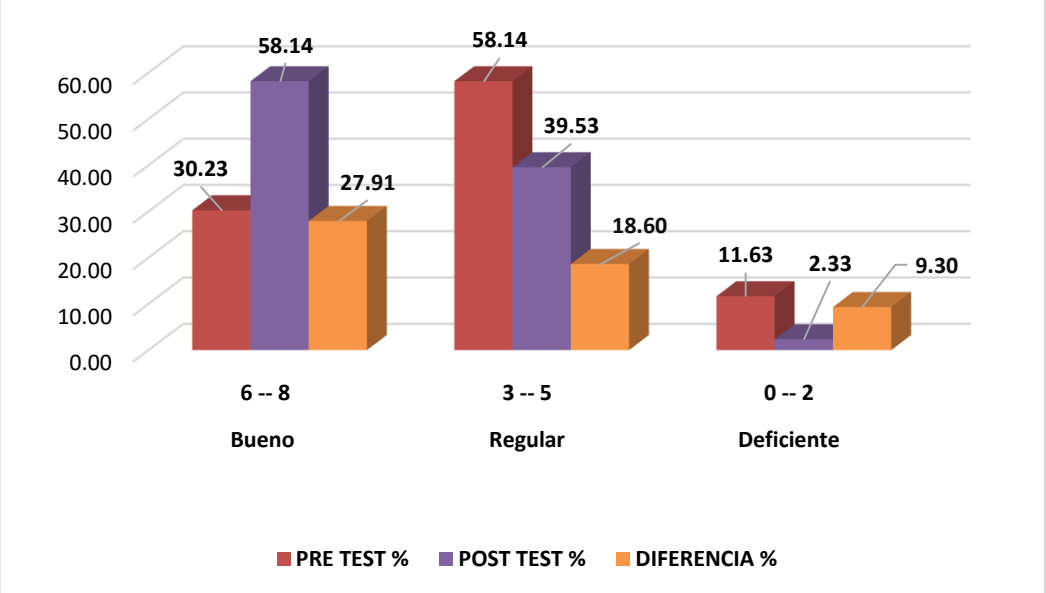
Resultado en el objetivo específico 2: Identificar el nivel de la dimensión Flexibilidad, al grupo experimental y grupo control estudiantes del primer grado de primaria de la Institución Educativa 88014 y 88013.

Tabla 4. Niveles de la dimensión Flexibilidad en estudiantes de primer grado del grupo experimental.

NIVEL		PRE TEST		POST TEST		DIFERENCIA	
		fi	%	fi	%	fi	%
Bueno	6 -- 8	13	30.23	25	58.14	12	27.91
Regular	3 -- 5	25	58.14	17	39.53	8	18.60
Deficiente	0 -- 2	5	11.63	1	2.33	4	9.30
TOTAL		43	100.00	43	100.00		

Fuente: *Base de datos de la ficha de observación post test del primer grado A y B del grupo Experimental.*

Figura 4: *Niveles de la dimensión Flexibilidad en estudiantes de primer grado del grupo experimental.*



Fuente: Tabla 4

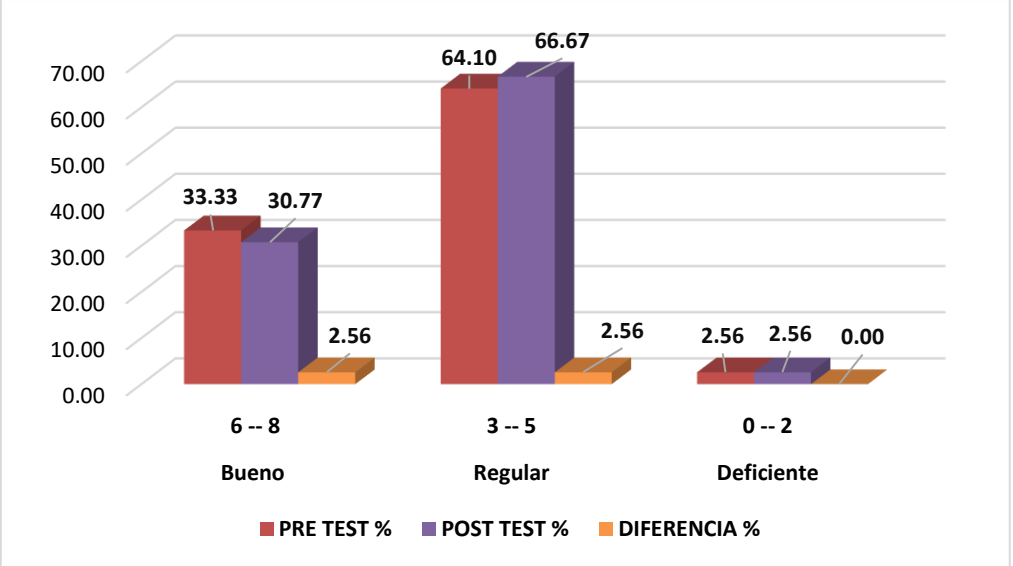
Se puede observar en la tabla y figura 4, los resultados en la dimensión flexibilidad del grupo experimental, en el nivel bueno los resultados es 30.23% en el pre test a comparación del post tes los resultados aumentó al 58.14% habiendo una diferencia favorable de 27.91%, el nivel regular el porcentaje es 58.14% en el pre test, reduciendo su porcentaje en el post test con una cantidad de 39.53%, por último tenemos el resultado del nivel deficiente con una cantidad de 11.63% en el pre test y el post test 2.33% con una diferencia de 9.30%. Por lo cual se asume que la aplicación de la variable independiente favoreció a los estudiantes del grupo experimental.

Tabla 5. Niveles de la dimensión Flexibilidad en estudiantes de primer grado del grupo control.

NIVEL		PRE TEST		POST TEST		DIFERENCIA	
		fi	%	fi	%	fi	%
Bueno	6 -- 8	13	33.33	12	30.77	1	2.56
Regular	3 -- 5	25	64.10	26	66.67	1	2.56
Deficiente	0 -- 2	1	2.56	1	2.56	0	0.00
TOTAL		39	100.00	39	100.00		

Fuente: *Base de datos de la ficha de observación post test del primer grado "A" y "C" del grupo control.*

Figura 5: *Niveles de la dimensión Flexibilidad en estudiantes de primer grado del grupo control.*



Fuente: Tabla 5

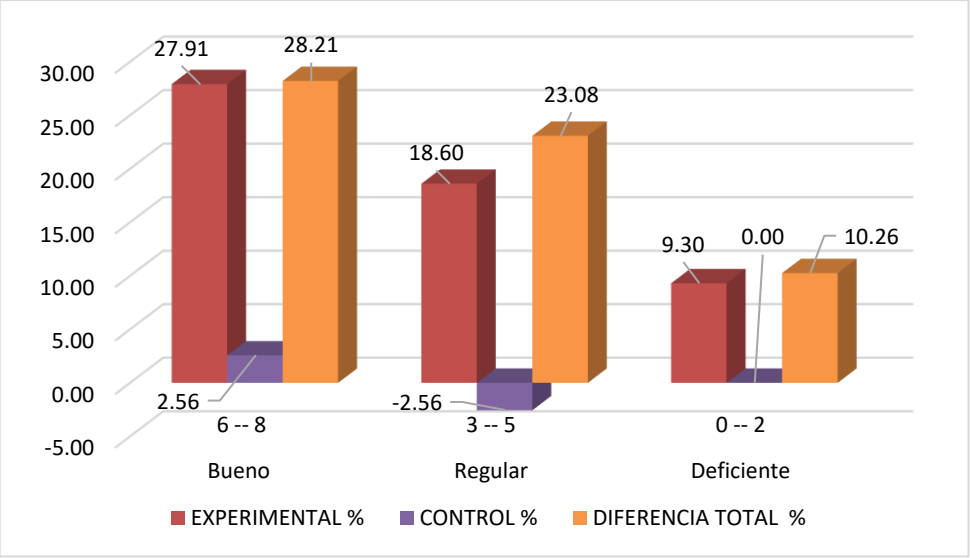
Se puede observar en la tabla y figura 5, los resultados en la dimensión flexibilidad del grupo experimental, en el nivel bueno los resultados es 33.33% en el pre test a comparación del post tes los resultados es de 30.77% habiendo una diferencia de 2.56%, el nivel regular el porcentaje es 64.10% en el pre test, reduciendo su porcentaje en el post tes con una cantidad de 66.67% con una diferencia de 2,56%, por último tenemos el resultado del nivel deficiente con una cantidad de 2.56% en el pre test y el post test 2.56%, por lo cual se puede afirmar que el grupo control obtuvo diferencias a pesar de no haber recibido estímulos de la variable independiente.

Tabla 6. Niveles de la dimensión Flexibilidad en estudiantes de primer grado del grupo experimental y control.

NIVEL		DIFERENCIA EXPERIMENTAL		DIFERENCIA CONTROL		DIFERENCIA	
		fi	%	fi	%	fi	%
Bueno	16 -- 24	12	27.91	1	2.56	11	28.21
Regular	8 -- 15	8	18.60	- 1	- 2.56	9	23.08
Deficiente	0 -- 7	4	9.30	0	0.00	0	0.00
TOTAL		43	100.00	39	100.00		

Fuente: *Base de datos de la ficha de observación post test del grupo Experimental y Control.*

Figura 6: *Niveles de la dimensión Flexibilidad en estudiantes de primer grado del grupo experimental y control.*



Fuente: Tabla 6

Se puede observar en la tabla y figura 6, los resultados en la dimensión flexibilidad del grupo experimental, en el nivel bueno se obtuvo un 27.91% a comparación del grupo control los resultados es 2.56% habiendo una diferencia de 28.21%, el nivel regular el porcentaje del grupo experimental es 18.60%, y el grupo control su porcentaje -2.56% y una diferencia de 23.08%, por último tenemos el resultado del nivel deficiente en el grupo experimental con una cantidad de 9.30% y el grupo control con un porcentaje de 0% favoreciendo al programa de marionetas.

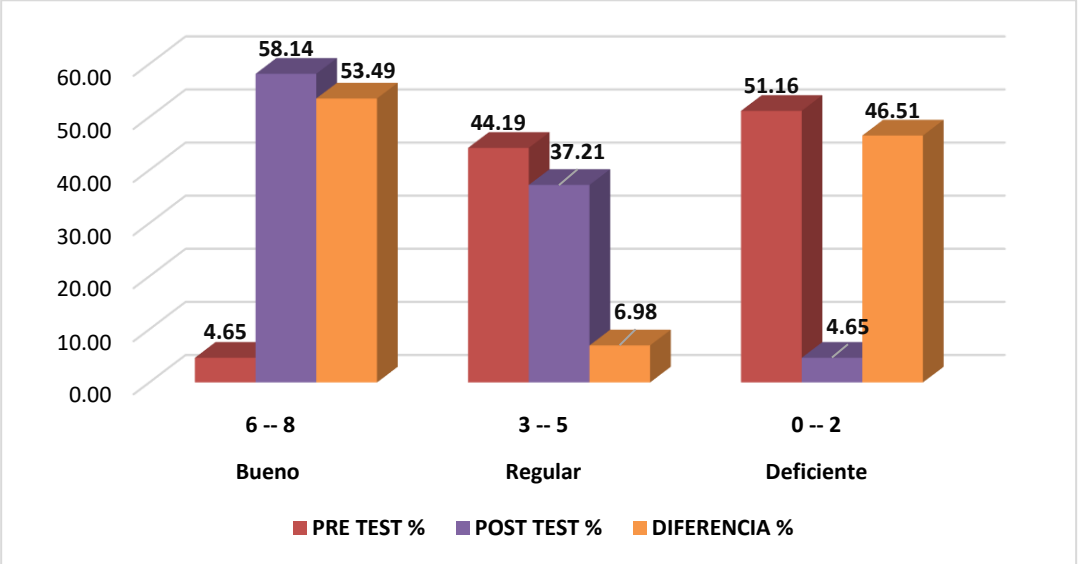
Resultado en el objetivo específico 3: Identificar el nivel de la dimensión Originalidad, al grupo experimental y grupo control estudiantes del primer grado de primaria de la Institución Educativa 88014 y 88013.

Tabla 7. Niveles de la dimensión Originalidad en estudiantes de primer grado del grupo experimental.

NIVEL		PRE TEST		POST TEST		DIFERENCIA	
		fi	%	fi	%	fi	%
Bueno	6 -- 8	2	4.65	25	58.14	23	53.49
Regular	3 -- 5	19	44.19	16	37.21	3	6.98
Deficiente	0 -- 2	22	51.16	2	4.65	20	46.51
TOTAL		43	100.00	43	100.00		

Fuente: *Base de datos de la ficha de observación post test del primer grado A y B del grupo Experimental.*

Figura 7: *Niveles de la dimensión Originalidad en estudiantes de primer grado del grupo experimental.*



Fuente: Tabla 7

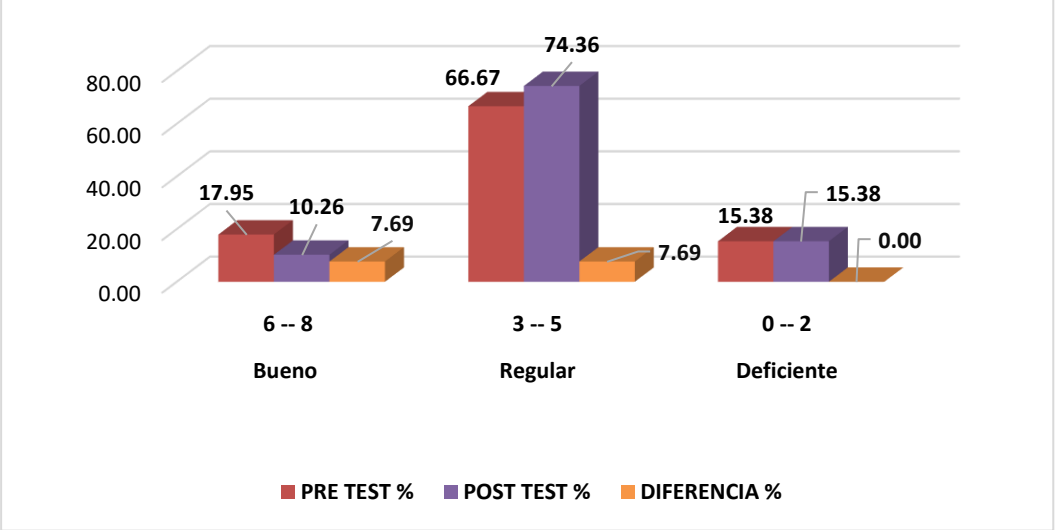
Se puede observar en la tabla y figura 7, los resultados en la dimensión originalidad del grupo experimental, en el nivel bueno los resultados es 4.65% en el pre test a comparación del post tes los resultados es favorable con un aumento de 58.14% habiendo una diferencia de 53.49%, el nivel regular el porcentaje es 44.19% en el pre test, en el post tes con una reducción de 37.21% y una diferencia de 6.98%, por último tenemos el resultado del nivel deficiente con una cantidad de 51.16% en el pre test y el post tes un 4.65% con una diferencia de 46.51% beneficiando al programa de marionetas en el desarrollo de la creatividad, en conclusión se asume que la aplicación de la variable independiente favoreció a los estudiantes del grupo experimental.

Tabla 8. Niveles de la dimensión Originalidad en estudiantes de primer grado del grupo control.

NIVEL		PRE TEST		POST TEST		DIFERENCIA	
		fi	%	fi	%	fi	%
Bueno	6 -- 8	7	17.95	4	10.26	3	7.69
Regular	3 -- 5	26	66.67	29	74.36	3	7.69
Deficientes	0 -- 2	6	15.38	6	15.38	0	0.00
TOTAL		39	100.00	39	100.00		

Fuente: *Base de datos de la ficha de observación post test primer grado "A" y "C" del grupo control.*

Figura 8: *Niveles de la dimensión Originalidad en estudiantes de primer grado del grupo control.*



Fuente: Tabla 8

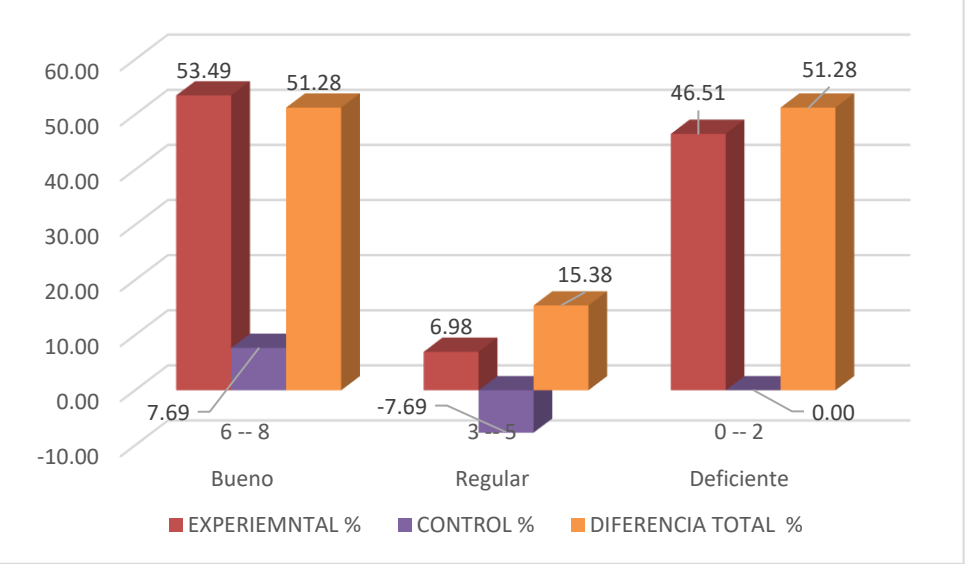
Se puede observar en la tabla y figura 8, los resultados en la dimensión originalidad del grupo control del primer grado obtuvieron el nivel bueno en el pre test 17.95% y en el post tes se produjo una reducción de 10.26% con una diferencia del 7.69%, el nivel regular el porcentaje es 66.67% en el pre test, aumentando en el post tes con una cantidad del 74.36% su diferencia es de 7.69% por último tenemos el resultado del nivel deficiente con una cantidad de 15.38% en el pre test y el post test una cantidad de 15.38%, por lo cual se presume que el grupo control obtuvo diferencias a pesar de no haber recibido estímulos de la variable independiente.

Tabla 9. Niveles de la dimensión Originalidad en estudiantes de primer grado del grupo experimental y grupo control.

NIVEL		DIFERENCIA EXPERIMENTAL		DIFERENCIA CONTROL		DIFERENCIA	
		fi	%	fi	%	fi	%
Bueno	16 -- 24	23	53.49	3	7.69	20	51.28
Regular	8 -- 15	3	6.98	- 3	-7.69	6	15.38
Deficiente	0 -- 7	20	46.51	0	0.00	20	51.28
TOTAL		43	100.00	39	100.00		

Fuente: *Base de datos de la ficha de observación post test del grupo Experimental y Control.*

Figura 9: *Niveles de la dimensión Originalidad en estudiantes de primer grado del grupo experimental y grupo control.*



Fuente: Tabla 9

Se puede observar en la tabla y figura 9, los resultados en la dimensión originalidad al grupo experimental, en el nivel bueno los resultados es 53.49% a comparación del grupo control tiene una cantidad de 7.69% habiendo una diferencia de 51.28%, el nivel regular el porcentaje del grupo experimental es 6.98%, y el grupo control su porcentaje -7.69%, con una diferencia de 15.38%, por último tenemos el resultado del nivel deficiente en el grupo experimental con una cantidad de 46.51% y el grupo control con un porcentaje de 0% con una diferencia de 51.28%, por lo cual se asume que la aplicación de la variable independiente favoreció a los estudiantes del grupo experimental.

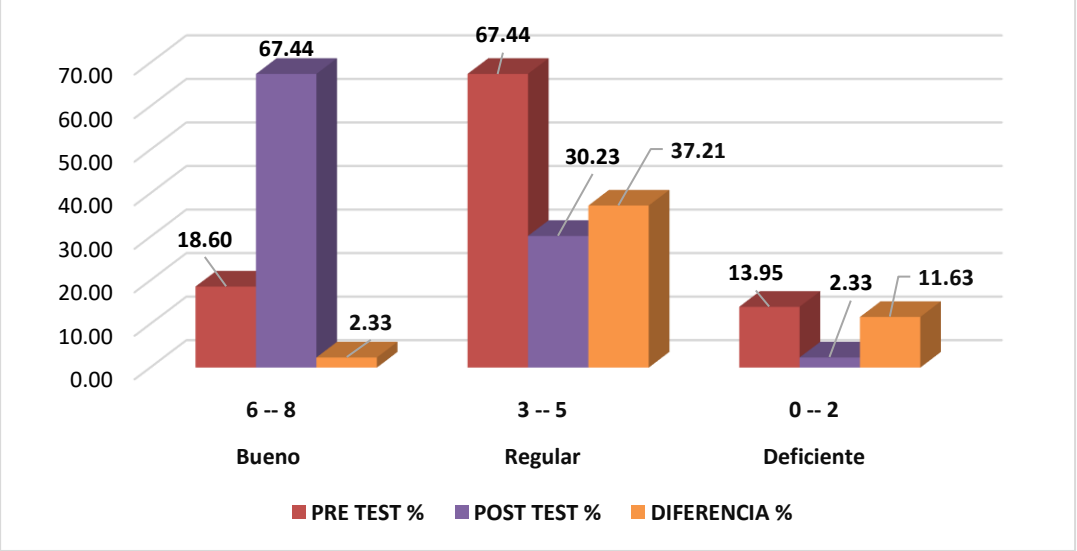
Resultado en el objetivo específico 4: Identificar la variable Creatividad en Arte y cultura, al grupo experimental y grupo control estudiantes del primer grado de primaria de la Institución Educativa 88014 y 88013.

Tabla 10. Niveles de la variable Creatividad en arte y cultura con estudiantes de primer grado grupo experimental.

NIVEL		PRE TEST		POST TEST		DIFERENCIA	
		fi	%	fi	%	fi	%
Bueno	6 -- 8	8	18.60	29	67.44	1	2.33
Regular	3 -- 5	29	67.44	13	30.23	16	37.21
Deficiente	0 -- 2	6	13.95	1	2.33	5	11.63
TOTAL		43	100.00	43	100.00		

Fuente: *Base de datos de la ficha de observación post test primer grado A y B de la variable Creatividad en arte y cultura.*

Figura 10: Niveles de la variable Creatividad en arte y cultura con estudiantes de primer grado del grupo experimental.



Fuente: Tabla 10

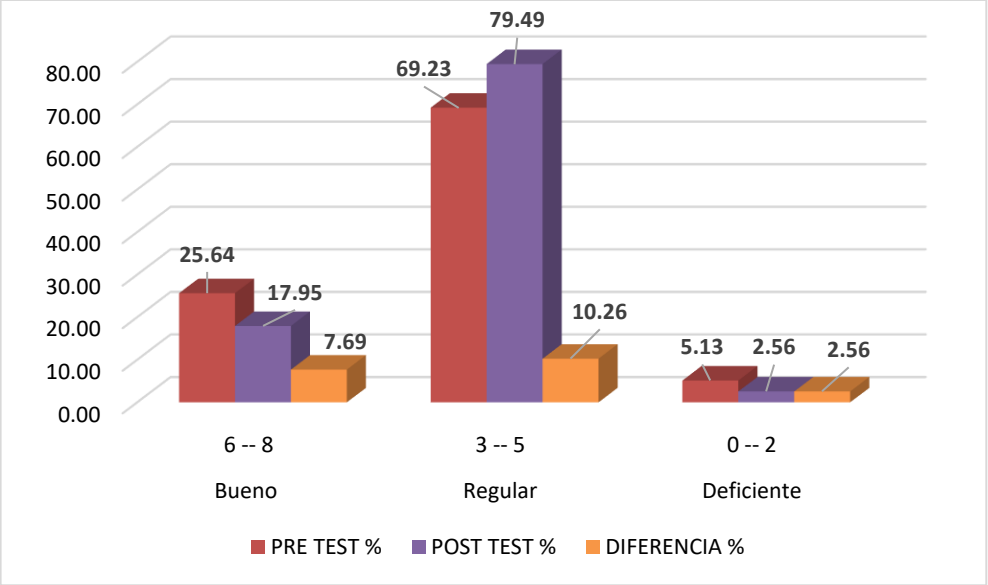
Se puede observar en la tabla y figura 10, los resultados de la variable creatividad en Arte y cultura el grupo experimental, obtuvo en el nivel bueno un porcentaje de 18.60% en el pre test a comparación del post tes los resultados aumentó a 67.44% habiendo una diferencia de 2.33%, el nivel regular el porcentaje es 67.44% en el pre test, reduciendo en el post test a de 30.23% con una diferencia de 37.21%, por último tenemos el resultado del nivel deficiente con una cantidad de 13.95% en el pre test y el pos test un 2.33% con una diferencia de 11.63% beneficiando de este modo al programa de marionetas, por lo cual se asume que la aplicación de la variable independiente favoreció a los estudiantes del grupo experimental.

Tabla 11. Niveles de la variable Creatividad en arte y cultura con estudiantes de primer grado del grupo control.

NIVEL		PRE TEST		POST TEST		DIFERENCIA	
		fi	%	fi	%	fi	%
Bueno	6 -- 8	10	25.64	7	17.95	3	7.69
Regular	3 -- 5	27	69.23	31	79.49	4	10.26
Deficiente	0 -- 2	2	5.13	1	2.56	1	2.56
TOTAL		43	100.00	43	100.00		

Fuente: *Base de datos de la ficha de observación post test del primer grado A y C de la variable Creatividad en arte y cultura.*

Figura 11: *Niveles de la variable Creatividad en arte y cultura con estudiantes de primer grado del grupo control.*



Fuente: Tabla 11

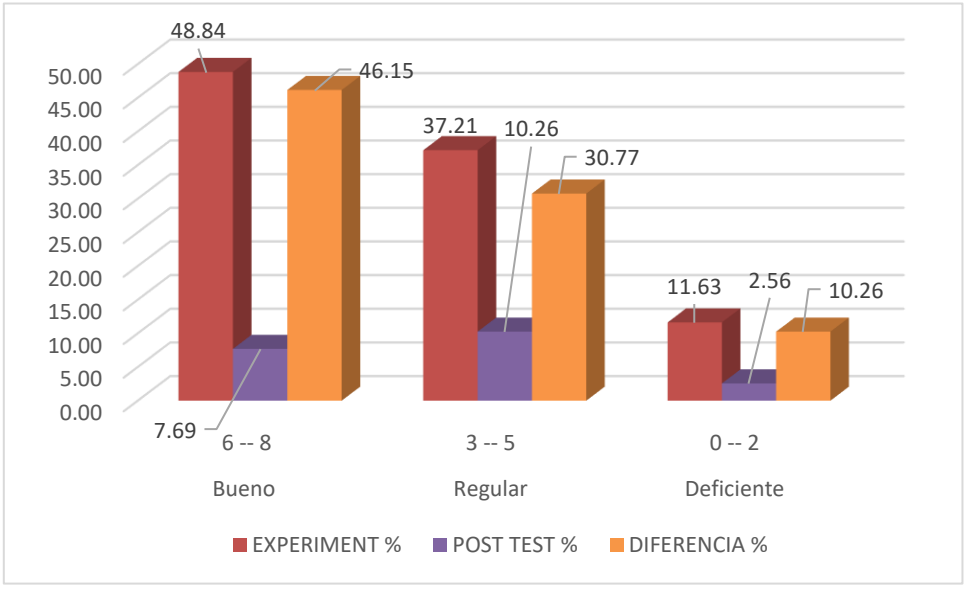
Se puede observar en la tabla y figura 11, los resultados en la variable Creatividad en arte y cultura en el grupo control arrojó un 25.64% el nivel bueno en el pre test y en el pos tes disminuyó a 17.95% haciendo la diferencia del 7.69%, el nivel regular el porcentaje es 69.23% en el pre test, aumentando en el post tes con una cantidad del 79.49% con una diferencia de 10.26% por último tenemos el resultado del nivel deficiente con una cantidad de 5.13% en el pre test y el post test una cantidad de 2.56%, por tal motivo se asume, que el grupo control obtuvo diferencias a pesar de no haber recibido estímulos de la variable independiente.

Tabla 12. Niveles de la variable Creatividad en arte y cultura en estudiantes de primer grado del grupo experimental y grupo control.

NIVEL		DIFERENCIA EXPERIMENTAL		DIFERENCIA CONTROL		DIFERENCIA	
		fi	%	fi	%	fi	%
Bueno	16 -- 24	21	48.84	3	7.69	18	46.15
Regular	8 -- 15	16	37.21	4	10.26	12	30.77
Deficiente	0 -- 7	5	11.63	1	2.56	4	10.26
TOTAL		43	100.00	39	100.00		

Fuente: *Base de datos de la ficha de observación post test del grupo Experimental y Control.*

Figura 12: *Niveles de la variable Creatividad en arte y cultura en estudiantes de primer grado del grupo experimental y grupo control.*



Fuente: Tabla 12

Se puede observar en la tabla y figura 12, los resultados en la variable Creatividad en Arte y cultura al grupo experimental, en el nivel bueno los resultados es 48.84% en el post test a comparación del grupo control los resultados 7.69% habiendo una diferencia de 46.15%, el nivel regular el porcentaje del grupo experimental es 37.21% en el post test, y el grupo control su porcentaje 10.26% con una diferencia de 30.77%, por último tenemos el resultado del nivel deficiente en el grupo experimental con una cantidad de 11.63% y el grupo control con un porcentaje de 2.56% favoreciendo al programa de marionetas, por lo tanto se asume que la aplicación de la variable independiente favoreció a los estudiantes del primer grado del grupo experimental.

4.2. Comprobación de hipótesis

Tabla 13. Prueba de normalidad en la variable Creatividad en Arte y cultura.

	Kolmogorov-Smirnov[a]		
	Estadístico	gl	Sig.
Motivación Pre Test	,144	82	,000
Flexibilidad Pre Test Experimental	,147	82	,000
Originalidad Pre Test Experimental	,187	82	,000
Creatividad en Arte y cultura Pre Test Experimental	,106	82	,025
Motivación Post Test Experimental	,122	82	,004
Flexibilidad Post Test Experimental	,142	82	,000
Originalidad Post Test Experimental	,145	82	,000
Creatividad en Arte y cultura Post Test Experimental	,080	82	,200*

Nota: Esto es un límite inferior de la significación verdadera/ Corrección de significación de Lilliefors.

Tras realizar la prueba de normalidad de Kolmogorov-Smirnov, se analizaron los datos cuantitativos del pre test y pos test para los grupos experimental y control. Los resultados obtenidos fueron los siguientes: Grupo Experimental: El pretest obtuvo un valor de p = 0,00 y el pos test un valor de p = 0,04. Grupo Control: El pretest obtuvo un valor de p = 0,00 y el pos test un valor de p = 0,025. Dado que en todos los casos el valor de significancia es menor a 0,05 ($p < 0,05$), se rechaza el supuesto de normalidad para las distribuciones. Por lo tanto, se concluye que los datos no siguen una distribución normal y se recomienda el uso de pruebas no paramétricas, específicamente la prueba U de Mann-Whitney para el análisis comparativo.

4.3. Prueba de hipótesis

Teniendo las hipótesis que seguidamente se mencionan:

Hipótesis de investigación H_i: El uso del programa de marionetas desarrolla significativamente la creatividad en Arte y cultura en los estudiantes del primer grado de primaria de la Institución Educativa 88014, Chimbote, 2023.

Hipótesis nula H_0: El uso del programa de marionetas no desarrolla la creatividad en los estudiantes del primer grado de primaria de la Institución Educativa 88014, Chimbote, 2023.

Método: U de Mann – Whitney.

Significancia: 0,05

Se tiene: Nivel de significancia en la prueba de hipótesis 0.05 (5% de probabilidad)

Tabla 14. Prueba de hipótesis para la dimensión motivación.

	MOTIVACION PRE TEST	MOTIVACION POST TEST
U de Mann-Whitney	833,500	480,500
W de Wilcoxon	1779,500	1260,500
Z	-,047	-3,372
Sig. Asintótica (bilateral)	0,962	,001

De los resultados presentados en la tabla 14, se distingue los rangos promedio de los dos grupos relacionados al uso del programa de marionetas antes y después del experimento; en la cual los resultados del pre test indican que antes del uso del programa se tiene que no existe una diferencia significativa entre las puntuaciones de ambos grupos al presentar un valor p=0,962 superior al valor de la probabilidad establecido en 0,05 que a diferencia del resultado del post test donde si presenta diferencia significativa entre las puntaciones del grupo experimental y de control después del uso del programa de marionetas, siendo el valor de significancia p=0,001 inferior al valor de la probabilidad establecido de 0,05 por lo cual se deduce que el uso del programa de marionetas desarrollo significativamente la motivación de los estudiantes, por ello se asume como decisión el rechazo de la hipótesis nula.

Hipótesis específicas:

H_{i1}: El uso del programa de marionetas desarrolla significativamente la motivación de los estudiantes del primer grado de primaria de la Institución Educativa 88014, Chimbote, 2023.

H_{01}: El uso del programa marionetas no desarrolla la motivación de los estudiantes del primer grado de primaria de la Institución Educativa 88014, Chimbote, 2023.

Tabla 15. Prueba de Hipótesis de la dimensión Flexibilidad.

	FLEXIBILIDAD PRE TEST	FLEXIBILIDAD POST TEST
U de Mann-Whitney	754,500	544,000
W de Wilcoxon	1700,500	1324,000
Z	-,794	-2,795
Sig. Asintótica (bilateral)	0,427	0,005

De los resultados presentados en la tabla 15, se distinguen los rangos promedio de los dos grupos relacionados al uso del programa de marionetas antes y después del experimento; en la cual los resultados del pre test indican que antes del uso del programa se tiene que no existe una diferencia significativa entre las puntuaciones de ambos grupos al presentar un valor p=0,427 superior al valor de la probabilidad establecido en 0,05 al igual que el resultado del post test donde tampoco presenta una diferencia significativa entre las puntaciones del grupo experimental y de control después del uso del programa de marionetas, siendo el valor de significancia p=0,005 inferior al valor de la probabilidad establecido de 0,05 por lo cual se deduce que el uso del programa de marionetas desarrollo la flexibilidad de los estudiantes, por ello se asume como decisión el rechazo de la hipótesis nula.

Hi2: El uso del programa de marionetas desarrolla significativamente la flexibilidad de los estudiantes del primer grado de primaria de la Institución Educativa 88014, Chimbote, 2023.

Ho2: El uso del programa de marionetas no desarrolla la flexibilidad de los estudiantes del primer grado de primaria de la Institución Educativa 88014, Chimbote, 2023.

Tabla 16. Prueba de Hipótesis de la dimensión Originalidad.

	ORIGINALIDAD PRE TEST	ORIGINALIDAD POST TEST
U de Mann-Whitney	554,000	347,500
W de Wilcoxon	1500,000	1127,500
Z	-2,713	-4,629
Sig. asintótica(bilateral)	0,007	0,000

De los resultados presentados en la tabla 16, se observan los rangos promedio de los dos grupos relacionados al uso de las marionetas antes y después de la experimentación; en la cual los resultados obtenidos del pre test indican que antes del uso del programa de títeres se tiene que no existe una diferencia significativa entre las puntuaciones de ambos grupos al presentar un valor p=0,007 superior al valor de la probabilidad establecido en 0,05 que a diferencia del resultado del post test donde si presenta diferencia significativa entre las puntaciones del grupo experimental y de control después del uso del programa de marionetas siendo el valor de significancia p=0,000 inferior al valor de la probabilidad establecido de 0,05 por lo cual se deduce que la estrategia desarrollo significativamente la originalidad de los estudiantes, asumiéndose como decisión el rechazo de la hipótesis nula.

Hi3: El uso del programa de marionetas desarrolla significativamente la originalidad de los estudiantes del primer grado de primaria de la Institución Educativa 88014, Chimbote, 2023.

H03: El uso del programa de marionetas no desarrolla la originalidad de los estudiantes del primer grado de primaria de la Institución Educativa 88014, Chimbote, 2023.

Tabla 17. Hipótesis General de la variable independiente Creatividad en Arte y cultura

	CREATIVIDAD EN ARTE Y CULTURA PRE TEST	CREATIVIDAD EN ARTE Y CULTURA POST TEST
U de Mann-Whitney	667,000	315,500
W de Wilcoxon	1613,000	1095,500
Z	-1,600	-4,873
Sig. Asintótica (bilateral)	0,110	0,000

De los resultados presentados en la tabla 17, se aprecia los rangos promedio de los dos grupos relacionadas al uso del programa antes y después del experimento; en la cual los resultados del pre test indican que antes de aplicar la estrategia se tiene que no existe una diferencia significativa entre las puntuaciones de ambos grupos al presentar un valor p=0,110 superior al valor de la probabilidad establecido en 0,05 que a diferencia del resultado del post test donde si presenta diferencia significativa entre las puntaciones del grupo experimental y de control después de usar el programa de marionetas se desarrolló significativamente la creatividad en arte y cultura , siendo el valor de significancia p=0,000 inferior al valor de la probabilidad establecido de 0,05 por lo cual se deduce.

5. DISCUSIÓN DE RESULTADOS

La creatividad es una capacidad que el niño va desarrollando en la etapa de la infancia, en el ámbito escolar es necesario trabajar el pensamiento y las habilidades creativas para despertar en el infante el deseo de imaginar y crear utilizando diversos materiales; es aquí donde las marionetas son recursos indispensables para fomentar la motivación, la flexibilidad e introducir en el pensamiento de la originalidad el crear y manipular el material didáctico, es donde, esta investigación buscó demostrar cómo el programa de marionetas desarrolla la creatividad en arte y cultura en los estudiantes del primer grado de primaria, para ello se aplicó como instrumento la ficha de observación en las aulas del primer grado de las Institución Educativa 88014 y 88013 de la ciudad de Chimbote, la data copiada fue procesada a través del Excel y el programa SPSS.26.0, tras la aplicación del instrumento y habiendo obtenido información relevante para poder dar a conocer los resultados, que se discuten por cada uno de los objetivos en los siguientes párrafos.

Con respecto al objetivo específico 1, que se estableció para identificar el nivel de la dimensión motivación, el grupo experimental de estudiantes del primer grado de primaria de la Institución Educativa 88014 “José Olaya”, siendo sus resultados en la aplicación del pre test que el 46.51% de estudiantes se encuentran en el nivel regular, también se puede observar el resultado del post test aplicado un cambio positivo para la investigación arrojando lo siguiente el 55.81%, más de la mitad de estudiantes, se encuentran en un nivel bueno. En común con lo indicado, desde nuestra apreciación, producto de nuestra experiencia en las prácticas preprofesionales, para un niño es importante confiar en sus ideas y ponerlas en práctica por ello motivarlos a expresar su creatividad a través del arte ayudara a generar nuevos pensamientos y desenvolvimiento personal. Como lo señala el docente de la universidad de Fergana en el marco teórico, es un proceso donde los niños se sienten inspirados y entusiasmados por explorar ideas y soluciones originales, donde pueden o no existir recompensas externas (Askarov, 2022), asimismo, hay que indicar que motivación es una fuerza interna o externa que impulsa a los estudiantes a participar activamente en el proceso de aprendizaje; por tanto se debe considerar lo manifestado en la investigación presentada por Malagola (2023) quien en su conclusión menciona que al insertar la creatividad motiva la expresión artística y cultural mejorando el pensamiento crítico y las habilidades que necesitan los niños en el siglo XXI.

También, cabe destacar con respecto al objetivo 1, que los estudiantes del grupo control de la Institución Educativa 88013 “Eleazar Guzmán Barrón”, siendo el resultado que un 43.59% de los niños del primer grado se encuentran en el nivel bueno durante la aplicación del pre test, y al comparar con la post test se obtuvo que el mayor porcentaje se

encontró en el nivel regular con 64.10% de los estudiantes, de igual manera, se puede el resultado final de diferencia de ambos grupos de la investigación es 18.60% de los estudiantes del grupo experimental se encuentran en el nivel bueno a comparación del grupo control que se encuentra en un -20.51% en el nivel regular que nos quiere decir que la gran mayoria de estudiantes no se encuentran motivados, dentro de este marco informativo podemos señalar la motivación es parte del desarrollo educativo del estudiante si no se estimula puede perderse el interés los cuales se han mostrado durante la investigación aplicada, por ello implica fomentar ideas en la mente de los niños para que desarrollen su creatividad y expresan sus propias ideas. Como se menciona en el marco teórico, la motivación permite estimular al estudiante a participar responsablemente permitiendo desarrollar su potencial artístico y cognitivo de manera autónoma y significativa (Conradty et al., 2020). Por otro lado, se debe considerar lo presentado en el estudio por Sánchez (2022), para quien el juego dramático motiva la creatividad en los niños al generar procesos de elaboración de escenarios, con el objetivo de establecer la incidencia del juego dramático en el desarrollo de la creatividad de los estudiantes.

En cuanto al objetivo específico 2, que se desarrolló para identificar el nivel de la dimensión flexibilidad, el grupo experimental de los estudiantes del primer grado de primaria de la Institución Educativa 88014 “José Olaya”, presentan como resultados en la aplicación del pre test que el 58.14% de los estudiantes estuvieron en el nivel regular y también se puede observar que en el pos test se obtuvo un resultado positivo más de la mitad exactamente el 58.14% se ubicó en el nivel bueno beneficiando a la investigación realizado, en cuanto a nuestra vivencia escolar se puede expresar que la flexibilidad se caracteriza por la capacidad de transformar o alcanzar una solución de manera creativa, como se indica en el marco teórico, que refiere que la flexibilidad es primordial para los niños en el desarrollo de su creatividad, permitiéndoles ser versátiles y receptivos a diversas perspectivas, generando soluciones, expresiones artísticas y conceptos innovadores de manera más amplia y adaptable (Preiss, 2022). En esta parte se debe valorar lo presentado en la investigación por Loy (2022), quien señala que el uso de los títeres dentro del apartado educativo favorece el desarrollo de flexibilidad creativa en la niñez intermedia aumentando su concentración, comunicación y autoestima.

Además de lo mencionado, en el objetivo 2 se observa, el resultado del pre test del grupo control de los estudiantes del primer grado de primaria de la Institución Educativa 88013, siendo los resultados 64.10% de los niños se encuentran en el nivel regular en cuanto a la dimensión flexibilidad, y al contractar con el resultado del post test se obtuvo un aumento de 66.67% en el mismo nivel, además se puede observar el resultado de la diferencia entre ambos grupos de la investigación, donde el grupo experimental obtuvo un 27.91% en el nivel bueno, y el grupo control -2.56% en el nivel regular un claro resultado

de la mejora de los estudiantes de la IE. 88014, en relación a lo indicado se puede señalar que la flexibilidad significa que tenemos que permitir las habilidades cognitivas de cada niño logren desarrollar por sí mismos sin límites de esta forma le permitirá explorar y crecer de forma segura y autónoma. Como lo señala en el marco teórico, exponer a los niños a diversas formas de arte y expresiones culturales, contribuirá a expandir su repertorio creativo y a desarrollar su habilidad para adaptarse en el proceso creativo (Hooijdonk et al., 2022).

Con relación al resultado del objetivo específico 3, que se estableció para identificar el nivel de la dimensión originalidad, el grupo experimental estudiantes del primer grado de primaria de la Institución Educativa 88014, siendo los resultados de la aplicación del pre test que el 51.16% de los niños se encuentran en el nivel deficiente una cifras preocupante en cuanto a la originalidad de los productos presentados, de igual modo al aplicar el pos test el resultado fue favorable con un 58.14% de los niños se encuentran en el nivel bueno girando prácticamente la cifra antes mencionada generando satisfacción al proyecto realizado, en cuanto a la experiencia en las prácticas preprofesionales podemos mencionar que la originalidad consiste que el niño explore su propia imaginación donde demostrará su arte en sus trabajos permitiendo demostrar sus sentimientos de una manera que va más allá de las palabras, como se indica en el marco teórico, la originalidad es aportar singularidad y estilo personal ya sea en dibujos, escritos, juegos o proyectos artísticos los niños deben ser capaces de dar forma a sus propias interpretaciones, (Acar et al., 2023). Esta actitud promueve y estimula la imaginación y la inspiración. Por otra parte, se debe considerar lo presentado en el estudio por Vásquez (2022), que en su conclusión destaca el uso de los títeres a través del juego educativo propicia el desarrollo creativo y original influenciando la imaginación y emociones.

Del mismo modo en relación al objetivo 3 se puede observar resultados del pre test del grupo control de los estudiantes del primer grado primaria de la Institución Educativa 88013 “Eleazar Guzmán Barrón” siendo los resultados en el pre test un 66.67% de los niños se encuentran en el nivel regular en cuanto a la dimensión originalidad y al aplicar el post test se obtuvo un 74.36% en el mismo nivel dicho resultado nos muestra que los niños de este grupo no obtuvieron un buen resultado. Así mismo, se puede observar el resultado del de la diferencia de ambos grupos aplicado en la investigación, el resultado del grupo experimental es de 53.49% en el nivel bueno y el grupo control obtuvo un -7.69% en el nivel regular esto nos muestra que nuestro grupo ha obtenido resultados favorables beneficiando al programa de marionetas aplicada a los estudiantes de la Institución Educativa 88014. Como profesionales de la educación podemos mencionar que poner en práctica el arte y generar la originalidad en él va a permitir que los estudiantes puedan expresar de manera autentica y divertida sus emociones. Como sé mencionó en el marco

teórico, la novedad y originalidad en los niños fomenta su individualidad y les empodera para expresarse libremente contribuyendo a su desarrollo cognitivo y emocional. Esta actividad le permitirá ver el mundo desde diversas perspectivas y encontrar soluciones creativas a los desafíos. En esta misma línea se debe tener en cuenta la investigación realizada por Capristan y Espinoza (2022), donde llega a la conclusión que la unidad educativa debe fortalecer la creatividad en estudiantes a través de diversas actividades utilizando estrategias académicas innovadoras generando inspiración y evolución en los más pequeños.

Con referencia al objetivo específico 4, se acordó que para identificar la variable de Arte y cultura el grupo experimental de estudiantes del primer grado de primaria de la Institución Educativa 88014, presenta como los resultados en la aplicación del pre tes 67.44% de los niños se encuentran en el nivel regular, también se puede apreciar el resultado de post test con un 67.44% en el nivel bueno generando satisfacción con el logro obtenido. En consideración al tema se puede mencionar para desarrollar el arte en los estudiantes es necesario fomentar el interés, el reto personal, aplicando el aprendizaje significado permitiendo sentir y percibir la vida de forma más profunda ayudando a libertad y curiosidad creativa en los niños del III ciclo que en esta etapa tienden a ser curiosos y aprender por experiencia. Como se mencionó en el marco teórico, la curiosidad y la mente abierta permiten crear soluciones obras de arte que reflejan su comprensión del mundo, de esta forma los niños demostraran una gran imaginación nutriéndose de experiencias pasadas y nuevos conocimientos (Gómez - León, 2020). Debemos implantar en los niños el arte de crear e imaginar, del mismo modo se debe estimar lo publicado por Chero y Guerrero (2020), su investigación concluye que el uso de los títeres de guante resulta relevante para el desarrollo del raso creativo permitiendo la adaptación y motivación al entorno social por parte del niño creando un ambiente escolar agradable través del recurso didáctico los títeres de guante permitirá potenciar el aprendizaje significativo en las aulas aportando una buena calidad del sistema educativo.

Así mismo en el objetivo 4 se puede observar, los resultados del pre test del grupo control de los estudiantes del primer grado de primaria de la Institución Educativa 88013, siendo los resultados que el 69.23% de los estudiantes se encuentran en el nivel regular en cuanto a la variable Creatividad en Arte y Cultura, paralelamente se observa el post test aplicado con un 79.49% de los niños se encuentran en el nivel regular; también se puede apreciar los resultados de la confrontación de la diferencia de ambos grupos dando como cifras lo siguiente con un 48.84% de los estudiantes de la Institución Educativa 88014 se encuentran en el nivel bueno y los estudiantes de la Institución Educativa 88013 que son del grupo control obtuvieron un 10.26% en el nivel regular dando así por terminado y mostrando que el programa de marionetas aplicado al grupo experimental fue favorable

para la investigación aplicada. Como futuras docentes y en cuanto a la práctica con niños se puede resaltar que la creatividad es una capacidad significativa que posee los niños que le ayudará a comprender por sí mismos diversas situaciones y a buscar a resolver problemas permitiendo a los niños expresar sus emociones. Como se indica en el marco teórico, la creatividad implica proporcionar un ambiente seguro y alentador para la libre expresión promoviendo la interacción que contribuya al desarrollo creativo (Mejía y Massani, 2019); también hay que indicar que, en la edad escolar es fundamental para el desarrollo del niño en las áreas intelectual y afectivo motivacional; lo cual genera una gran importancia en etapas posteriores de la vida del ser humano. Asimismo, se debe complementar afirmando en lo que se menciona en la investigación realizada por Moedt y Holmes (2020), quien en su conclusión señala que el uso del juego intencional aporto al desarrollo de la comprensión lectora, el juego es un recurso clave para fomentar la creatividad propiciando la curiosidad en los niños.

6. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

6.1. Conclusiones

General

El programa de marionetas desarrolla la creatividad en Arte y cultura en estudiantes del primer grado de primaria, afirmación asumida de la diferencia obtenida en el nivel bueno es 48.84%; asimismo, la prueba de U de Mann-Whitney presenta un valor de significancia de p=0,0001 con lo cual se comprobó la hipótesis de investigación; a partir de lo cual se afirma que el programa de marionetas aplicado a los niños favorece el proceso de aprendizaje.

Especificas

El programa de marionetas desarrolla la motivación en estudiantes del primer grado de primaria, afirmación que se asume de las diferencias adquiridas en el nivel bueno con 18.60% y en el nivel regular 4.65%; asimismo la prueba de U de Mann-Whitney alcanza un valor de significancia de p=0,0001 con lo cual se comprobó la hipótesis de investigación; a partir de lo indicado se afirma que el programa de marionetas aporta en el desarrollo de habilidades de los niños y niñas.

El programa de marionetas desarrolla la flexibilidad en estudiantes del primer grado de primaria, afirmación que se asume de las diferencias adquiridas en el nivel bueno con 27.91%, en el nivel regular 18.60%. Asimismo, la prueba de U de Mann-Whitney alcanza un valor de significancia de p=0,0001 con lo cual se comprobó la hipótesis de investigación; a partir de lo mostrado se sostiene que el programa de marionetas, favorece el logro de aprendizaje en los niños.

El programa de marionetas desarrolla la originalidad en estudiantes del primer grado de primaria, afirmación que se asume de las diferencias adquiridas en el nivel bueno con 53.49%, en el nivel regular 6.98%. Asimismo, la prueba de U de Mann-Whitney alcanza un valor de significancia de p=0,0001 con lo cual se comprobó la hipótesis de investigación; a partir de lo manifestado se afirma que el programa de marionetas favorece al desarrollo de sus competencias.

6.2. Recomendaciones

A los directivos de la Institución Educativa 88014 José Olaya, se les recomienda gestionar capacitaciones permanentes a los docentes en el nivel primario, sobre la estrategia de la elaboración de marionetas como recurso educativo e influenciar el desarrollo de la creatividad a los estudiantes con el fin de asegurar sus aprendizajes.

De igual manera a los directivos de la Institución Educativa 88014 José Olaya, incluir en su Plan de Trabajo Anual, talleres de elaboración de marionetas, dirigido a los docentes para fomentar la creatividad favoreciendo las habilidades del estudiante.

A los docentes de la Institución Educativa 88014 José Olaya, emplear frecuentemente las marionetas como parte de las sesiones para promover la creatividad ya que es un recurso didáctico que ayuda al motivar las actividades en las aulas.

A los docentes de la Institución Educativa 88014 José Olaya, deben adoptar una actitud más comprometida sobre el desempeño educativo de los estudiantes durante el proceso de aprendizaje motivándolos a la creación de manera flexible donde podrán plasmar su arte de manera libre.

A los padres de familia, planificar un horario que incluya tiempos que les motive realizar actividades de creatividad a sus hijos los cuales permitirá no solo compartir tiempo de calidad sino también a descubrir cuales son los intereses, opiniones, permitiéndoles explorar y tomar decisiones.

A los padres de familia, crear un ambiente de confianza y respeto, actuando de manera creativa, flexible y original de esta forma los niños observarán esta cualidad y desarrollaran su lado artístico manipulando las marionetas que permitirá fluir sus capacidades de imaginación.

A los futuros estudiantes de la carrera de educación, es primordial potenciar la curiosidad a los estudiantes desde temprana edad acercándoles a la música, el arte, la aventura, etc. esto será la clave de su crecimiento personal, en la toma de decisiones en su vida futura, personal y social.

A los estudiantes, en formación docente en educación primaria, dejar que los niños se expresen libremente para que puedan sentirse seguros, aprender a equivocarse, darle confianza de ser ellos mismos y que sus ideas sean valoradas.

A los investigadores, considerar que el uso adecuado del programa de marionetas beneficiará el desarrollo de la creatividad en diversas áreas por esta razón es necesario conocer los pasos para la elaboración de dicho material, por lo tanto, apoyar y guiar al estudiante en su creación es importante.

A los investigadores, se recomienda reutilizar materiales para la elaboración de marionetas, es necesario tomar en cuenta las ideas de los niños, para que ellos se puedan sentirse valorados durante el proceso de elaboración.

REFERENCIAS

Acar, S., Berthiaume, K., Grajzel, K., Dumas, D., Flemister, C. T., & Organisciak, P. (2023). *Applying automated originality scoring to the verbal form of Torrance tests of creative thinking. Gifted Child Quarterly, 67*(1), 3-17. https://journals.sagepub.com/doi/abs/10.1177/00169862211061874

Álvarez-Risco, A. (2020). Clasificación de las investigaciones. *Nota académica, 1*(1), 1-5. https://acortar.link/vB0vfN

Amei-Waece. (2016). *Responsabilidad.* https://www.waece.org/items/actividades_valores/nueva/34_responsabilidad/

Arán, V., & Krumm, G. (2020). A hierarchical model of cognitive flexibility in children: Extending the relationship between flexibility, creativity and academic achievement. Child Neuropsychology, 26(6), 770-800. https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/09297049.2019.1711034

Ardoin, N. & Bowers, A. (2020). Early childhood environmental education: A systematic review of the research literature. *Educational Research Review*, 31(1), 1-10. https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S1747938X19305561

Askarov, A. (2022). Creative thinking in preschool social psychological aspects of development. Science andinnovation, 1(B8), 87-91. https://cyberleninka.ru/article/n/creative-thinking-in-preschool-social psychological-aspects-of-development/viewer

Barba, J., Guzmán, C. & Aroca, A. (2019). *La creatividad en la edad infantil,perspectivas de desarrollo desde las artes plásticas. Conrado*, *15*(69), 334- 340. http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S1990864420190004003 34&script=sci_arttext

Barker, M. (2019). *Dancing Dolls: Animating Childhood in a ContemporaryKazakhstani Institution. Anthropological Quarterly*, 311-343. https://www.jstor.org/stable/45173573

Behnamnia, N., Kamsin, A., Ismail, M. & Hayati, A. (2020). *The effectivecomponents of creativity in digital game-based learning among youngchildren*: A case study. *Children and Youth Services Review*, *116*(1), 1-10. https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S0190740920303716

Brand, V., Perdomo, A. & Vásquez, B. (2022). *El desarrollo del pensamiento creativo en niños de 5 a 7 años con síndrome de Down en la vereda de Emaús* (Palestina-Huila). *RETOS, 6* (1), 1-10. https://revistaseug.ugr.es/index.php/RETOSXXI/article/view/24275

Cabrera, B. & Dupeyrón, M. (2019). *El desarrollo de la motricidad fina en los niños y niñas del grado preescolar. Mendive. Revista de educación*, *17*(2), 222-239. http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_abstract&pid=S1815769620190002022 2

Capristan, T. & Espinoza, Y. (2022). *La creatividad en tiempos de pandemia en los niños de 5 años de la I.E. N°323 Caritas Felices, Chimbote – 2021.* [Tesis de pre grado, Universidad Nacional del Santa]. Repositorio de la Universidad Nacional del Santa.https://repositorio.uns.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14278/3897/52411.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Carbajal, C. & Miranda, C. (2022). *El cuento motor como recurso didáctico para desarrollar la creatividad en niños de la institución educativa Innova Schools, Trujillo, 2022*. [Tesis de pre grado, Universidad Privada Antenor Orrego]. Repositorio de la Universidad Privada Antenor Orrego. https://acortar.link/DU0OvA

Carrión, A. & Armijos, Z. (2020). *Incidencia de las técnicas grafo plásticas en el desarrollo de la creatividad en niños de inicial II. Ecuadorian sciencejournal*, *4* (1), 45-49. https://journals.gdeon.org/index.php/esj/article/view/60/46

Carvalho, T., Souza, D. & Silva, L. (2021). *Desarrollo del pensamiento creativo en* el ámbito *educativo. Latinoamericana de Estudios Educativos*, *17*(1),164-187. https://revistasojs.ucaldas.edu.co/index.php/latinoamericana/article/view/4272

Castillo, I. & Sandoval, C. (2022). *Influencia de la pandemia en la interacción y juego de los niños de educación inicial. Revista Andina de Educación*, *5*(2), 1-10. http://scielo.senescyt.gob.ec/scielo.php?pid=S2631281620220002000002&script=sci_arttext

Cattanach, A. (2002). *Using puppets to enhance communication with children. Child Care in Practice, 8* (2), 87-98. doi:10.1080/13575270220147082

Conradty, C., Sotiriou, S. & Bogner, F. X. (2020). *How creativity in STEAM modules intervenes with self-efficacy and motivation. Education Sciences*, *10*(3), 70- 80. https://www.mdpi.com/2227-7102/10/3/70

Chero, O. & Guerrero, D. (2020). *El teatro de títeres como estrategia creativa artística para mejorar la expresión oral en los estudiantes del sexto grado año de educación básica del colegio 10111 Nuestra Señora de la Asunción de la provincia de Lambayeque.* [Tesis de pre grado, Universidad Nacional Pedro Ruíz Gallo]. Repositorio Universidad Nacional Pedro Ruíz Gallo. file:///C:/Users/USER/Downloads/Che%20ro_Chapo%C3%B1an_Andr%C3%A9s_Omar_y_Guerrero_Villalobos_Deni%20s%20(1).pdf

Chou, W., Chen, Y., Ohsuga, M., & Inoue, T. (2022). *Empirical study of virtual reality to promote intergenerational communication: Taiwan traditional glove puppetry as example. Sustainability*, *14*(6), 1-10. https://www.mdpi.com/2071-1050/14/6/3213

Dere, Z. (2019). *Investigating the Creativity of Children in Early Childhood Education Institutions. Universal Journal of Educational Research*, *7*(3), 652-658. https://eric.ed.gov/?id=EJ1207637

Díaz-Cabriales, A., Corral, D., Martínez, S. & Carrillo, E. (2019). Estrategias de intervención psicoeducativa; neurociencia y zona de desarrollo próximo. *Conisen,1*(1), 1-10. https://n9.cl/58kt4

Diaz, D. (2021). "*Desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años del pueblo joven 2 de junio en el distrito de Chimbote del año 2020".* [Tesis de licenciada de educación, Universidad Católica los Ángeles de chimbote]. Repositorio institucional de la Universidad Católica los Ángeles de chimbote. https://n9.cl/76ece

Elgarf, M., Skantze, G., & Peters, C. (2021). *Once upon a story: ¿Can a creative storyteller robot stimulate creativity in children? Intelligent Virtual Agents, 1*(1), 60-67. https://dl.acm.org/doi/abs/10.1145/3472306.3478359

Espinosa, C. & Angarita, J. (2020). *Desarrollo de habilidades creativas de los estudiantes como consecuencia del uso de herramientas TIC. Informador técnico*, *84* (2), 133- 154. https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7590767

García, I. (2005). Algunas consideraciones sobre los métodos que propician la participación productiva de los alumnos en la clase de iniciación deportiva. https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2007-78902021000800034#B7

Gómez - León, M. (2020). *Bases psicobiológicas de la creatividad en los niños con altas capacidades*. *Psiquiatría biológica*, *27*(1), 28-33. https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S1134593420300063

Gonzáles, K., Arias, C. & López, V. (2019). Una revisión teórica de la creatividad en función de la edad. *Papeles del Psicólogo*, *40*(2), 125- 132. https://www.redalyc.org/journal/778/77864948005/77864948005.pdf

Hernández-Sampieri, R. & Mendoza, C. (2018). *Metodología de la investigación*. Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta. Mc Graw Hill Educatión. https://n9.cl/br1sy

Hoffmann, J., Ivcevic, Z., & Maliakkal, N. (2021). *Emotions, creativity, and the arts: Evaluating a course for children. Empirical Studies of the Arts*, *39*(2), 123- 148. https://journals.sagepub.com/doi/abs/10.1177/0276237420907864

Hooijdonk, M., Ritter, S. M., Linka, M., & Kroesbergen, E. (2022). *Creativity and change ofcontext: The influence of object-context (in) congruency on cognitive flexibility. Thinking Skills and Creativity, 45* (1), 1-10. https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S1871187122000475

Hurtado, A., Afata, K., Ancasi, G. & Núñez, R. (2022). *El Digital Storytelling como herramienta educativa de desarrollo de la creatividad: un estudio de caso en una cuna jardín peruana*. *EDUTEC: revista electrónica de tecnología educativa, 1*(1), 1-10. https://redined.educacion.gob.es/xmlui/bitstream/handle/11162/244948/di%20gital_storytelling.pdf?sequence=3&isAllowed=y

Jarrett, O. (2021). Puppets and puppetry. The Handbookof Developmentally Appropriate. Toys. https://n9.cl/pgy19

Kröger, T., & Nupponen, A. (2019). *Puppet as a pedagogical tool: A literature review. International Electronic Journal of Elementary Education*, *11*(4), 393-401. https://www.iejee.com/index.php/IEJEE/article/view/688

Krumm, G., Arán, V., & Kimel, E. (2020). Funciones ejecutivas en niños escolarizados con alta y baja creatividad. *Psicogente*, *23* (44), 54-72. http://www.scielo.org.co/scielo.php?pid=S012401372020000200054&script=sci_arttext

Lai, C., Hsieh, H., Chen, H., & Lin, C. (2022). The Application Of Remodeled Glove Puppetry For Children With Developmental Disabilities. Research Article, 1(1), 1-10. https://www.researchsquare.com/article/rs-1355269/v1

Leonardo, D. (2022). *El teatro infantil como estrategia para mejorar las habilidades sociales en los niños de cinco años de la institución educativa particular Sagrado Corazón de Jesús, Pichanaki –2021.* [Tesis de pre grado, Universidad Católica los Ángeles de Chimbote]. Repositorio de la Universidad Católica los Ángeles de Chimbote. https://n9.cl/2bi6q

Lillard, A. (2022). Pretending at hand: How children perceive and process puppets. *Cognitive Development*, *63* (1), 1-10. https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S0885201422000508

Linares, W. (2022). *Estrategias lúdicas para el pensamiento crítico-creativo en niños de cinco años.* Revista Innova Educación, 4 (3),168-184. https://revistainnovaeducacion.com/index.php/rie/article/view/566

Loor, A., Quinatoa, Á., Cedeño, E. & Velásquez, P. (2022). *Interacción social y estabilidad familiar en estudiantes de educación básica. Ciencias Sociales y Económicas, 6*(1), 11-20. https://revistas.uteq.edu.ec/index.php/csye/article/view/537

Loy, C. (2022). Puppetry Based Learning and Children's Holistic Development. *Jurnal Pendidikan Bitara UPSI*, *15*(1), 1-7. https://ojs.upsi.edu.my/index.php/JPB/article/view/7101/3653

Maguiña, L. (2020). *Taller D´cantada para elevar el nivel de creatividad artística en los estudiantes del sexto grado de educación primaria en la I.E.P. "San Luis Rey", Chimbote – 2019.* [Tesis de licenciada de educación, Universidad Nacional del Santa] Repositorio institucional de la Universidad Nacional del Santa https://hdl.handle.net/20.500.14278/3764

Malagola, Y., Hasanah, E. & Nurjannah, S. (2023). *Implementation of Science, Technology, Engineering, Art, and Mathematics (STEAM) Learning Model on Wayang Puppet Materials to Improve Student Creativity in the 21st Century. In International Conference on Elementary Education, 5* (1), 744- 755. http://proceedings2.upi.edu/index.php/icee/article/view/3159/2868

Mármol, R. (2019). Teatro de títeres como estrategia para potenciar la atención de niños de 5 años de la Escuela de Educación Básica Isabel Herrera de Velázquez. *Conrado*, *15* (70), 370-375. http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S1990-86442019000500370&script=sci_arttext&tlng=pt

Marsh, J., Wood, E., Chesworth, L., Nisha, B., Nutbrown, B., & Olney, B. (2019). Makerspaces in early childhood education: Principles of pedagogy and practice. *Mind, Culture, and Activity*, *26* (3), 221-233. https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/10749039.2019.1655651

Mejía, M. & Massani, J. (2019). *El desarrollo de la creatividad en niños de la educación básica primaria. Un desafío para la educación en Colombia. Conrado*, *15*(68), http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1990-86442019000300069

Merillas, O. & Ceballos, S. (2019). Evaluación de programas de Educación Patrimonial: estándares de calidad. *Ensayos: Revista de la Facultad de Educación de Albacete*, *34*(1), 1-15. https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7412321

Ministerio de Educación (2016). *Currículo Nacional de Educación Básica.* http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/curriculo-nacional-2016-2.pdf

Ministerio de educación de Chile. (2016). *Técnicas Artísticas.* https://artistica.mineduc.cl/wp-content/uploads/sites/58/2016/04/TECNICAS-ARTISTICAS.pdf

Montes, V., Solórzano, U. & Arrieta, J. (2019). Arte, creatividad y cultura en infantes. *Ciencia y Educación*, *3*(2), 37-46. https://revistas.intec.edu.do/index.php/ciened/article/view/1495

Moedt, K. y Holmes, R. (2020). *Los efectos del juego con propósito después de lecturas compartidas de libros de cuentos en la comprensión lectora, la creatividad y las habilidades y destrezas lingüísticas de los niños de jardín de infantes. Desarrollo y cuidado de la primera infancia*, *190* (6), 839-854. https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/03004430.2018.1496914

Montero, M., Mayo, C., Abós, Á., García-González, L., & García-Cazorla, J. (2022). *Implementación de una propuesta didáctica basada en la danza creación para impulsar la educación emocional en educación infantil. Zaguan,* 1(1), 1-10. https://zaguan.unizar.es/record/110670

Otzen, T. & Manterola, C. (2017). *Técnicas de muestreo sobre una población a estudio. International Journal of Morphology, 35* (1), 227- 232. https://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0717-95022017000100037

Packer, M. & Moreno-Dulcey, F. (2022). Theory of puppets?: A critique of the useof puppets as stimulus materials in psychological research with young children. *Cognitive Development*, *61*, 101146. https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S0885201421001416

Paja, M. (2020). *El área de Arte y cultura en educación primaria*. (Monografía de pregrado). [Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle, Lima] http://repositorio.une.edu.pe/handle/20.500.14039/5554

Piaget, J. (1952). *The Origins of Intelligence in Children.* International Universities Press.

Piza, N., Amaiquema, F. & Beltrán, G. (2019). *Métodos y técnicas en la investigación cualitativa. Algunas precisiones necesarias. Conrado*, *15*(70),455-459. http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S1990864420190005004 55&script=sci_arttext&tlng=pt

Preiss, D. (2022). Metacognition, mind wandering, and cognitive flexibility: Understanding creativity. *Journal of Intelligence*, *10* (3), 69-79. https://www.mdpi.com/2079-3200/10/3/69

Råde, A. (2021). The use of puppets as a pedagogical tool for young children: Aliteratura review. *International Research in Early Childhood Education*,*11*(3), 22-39. https://n9.cl/r5c41

Romero, M. Naranjo, M. & Saavedra, M. (2021). Actividades para desarrollar la expresión oral en los niños de la primera infancia. *Revista Científica Hallazgos21*, *6*(1), 55-65. https://revistas.pucese.edu.ec/hallazgos21/article/view/507

Rhodes, M. (1961). An Analysis of Creativity. *Phi Delta Kappan, 42*(7), 305-310. https://www.jstor.org/stable/20342603

Ricci, P. (2020). Una revisión general sobre la creatividad. *Revista Científica Arbitrada de la Fundación Mente Clara*, *5*(1), 1-10. https://fundacionmenteclara.org.ar/revista/index.php/RCA/article/view/201

Sánchez, N. (2022). El juego dramático para desarrollar la creatividad en los niños de 4 a 5 años de la escuela de Educación Básica General Manuel Serrano Renda, del Cantón el Guabo. [Tesis de post grado, Universidad Técnica de Machala]. Repositorio de la Universidad Técnica de Machala. https://repositorio.utmachala.edu.ec/bitstream/48000/21441/1/TRABAJO%20SANCHEZ%20MIRANDA%20NANCY.pdf

Santaella. M. (2006). La evaluación de la creatividad. *Revista universitaria de investigación.* 7 (2), 89 -106. https://www.redalyc.org/pdf/410/41070207.pdf

Shavkatovna, S. (2021). Methodical Support of Development Of Creative Activity OfPrimary School Students. *Conferencea, 1*(1), 74-76. https://www.conferencea.org/index.php/conferences/article/view/47

Servat, B. (2005). Participación, Comunicacion, y Motivación del Profesorado. https://www.scielo.org.mx/pdf/dilemas/v9nspe1/2007-7890-dilemas-9-spe1-00034.pdf

Tocci, N., Scibinetti, P., Mazzoli, E., Mavilidi, M. F., Masci, I., Schmidt, M., & Pesce, C.(2022). Giving ideas some legs or legs some ideas? Children's motor creativity is enhanced by physical activity enrichment: Direct and mediated paths. *Frontiers in psychology*, *13*(1), 1-10. https://www.frontiersin.org/journals/psychology/articles/10.3389/fpsyg.2022.806065/full

Unuzungo, M., Balladares, C., Bravo, B., Torres, C., Quito, L. & Fernandez, G. (2022). *Habilidades sociales: desarrollo desde lo lúdico, en niños de etapa pre escolar*. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, *6*(1), 544- 557. https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/1517

Vásquez, A. (2022). *Juegos de títeres para desarrollar la creatividad enestudiantes de nivel inicial de la Institución Educativa Privada "Juan XXIII"distrito de La Merced–provincia de Chanchamayo Junín, 2020*. [Tesis de pre grado, Universidad Privada los Ángeles de Chimbote]. Repositorio de la Universidad Privada los Ángeles de Chimbote. https://n9.cl/9g5us

Vásquez, S. (2021). *Estrategias del pensamiento creativo: una mirada desde la educación básica. Revista Innova Educación*, *3*(4), 110-122. https://revistainnovaeducacion.com/index.php/rie/article/view/385

Vygotsky, L. (1934). *Thought and Language.* The MIT Press.

Wulandari, H., Muqodas, I., Nikawanti, G., & Ardiyanti, D. (2021). *Multiple Intelligence of Early Children in Creative Dance. In International Conference on Elementary Education, 3*(1), 570-577. http://proceedings.upi.edu/index.php/icee/article/view/156

ANEXOS

Anexo N° 1:

MATRIZ DE CONSISTENCIA

TÍTULO: Programa de marionetas para desarrollar la Creatividad en Arte y cultura en estudiantes del primer grado de primaria, Chimbote, 2023

FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES	METODOLOGÍA
¿Cómo el programa de marionetas desarrolla la creatividad en Arte y cultura en estudiantes del primer grado de primaria, Chimbote, 2023?	General Determinar cómo el programa de marionetas desarrolla la creatividad en Arte y cultura en los estudiantes del primer grado de primaria, Chimbote, 2023. Específicas Identificar cómo el programa de marionetas desarrolla la motivación en los estudiantes del primer grado de primaria de la IE 88014, Chimbote, 2023. Identificar cómo el programa de marioneta desarrolla la flexibilidad en los estudiantes del primer grado de primaria de la IE 88014, Chimbote, 2023. Identificar cómo el programa de marionetas desarrolla la originalidad en los estudiantes del primer grado de primaria de la IE 88014, Chimbote, 2023.	Hi: El uso del programa de marionetas desarrolla significativamente la creatividad de los estudiantes del primer grado de primaria de la Institución Educativa 88014, Chimbote, 2023. Ho: El uso del programa de marionetas no desarrolla la creatividad en los estudiantes del primer grado de primaria de la Institución Educativa 88014, Chimbote, 2023. Hi1: El uso del programa de marionetas desarrolla significativamente la motivación de los estudiantes del primer grado de primaria de la Institución Educativa 88014, Chimbote, 2023. Ho1: El uso del programa de marionetas no desarrolla la motivación de los estudiantes del primer grado de primaria de la Institución Educativa 88014, Chimbote, 2023. Hi2: El uso del programa de marionetas desarrolla significativamente la flexibilidad de los estudiantes del primer grado de primaria de la Institución Educativa 88014, Chimbote, 2023. Ho2: El uso de las marionetas no desarrolla la flexibilidad de los estudiantes del primer grado de primaria de la Institución Educativa 88014, Chimbote, 2023. Hi3: El uso de las marionetas desarrolla significativamente la originalidad de los estudiantes del primer grado de primaria de la Institución Educativa 88014, Chimbote, 2023. Ho3: El uso marionetas no desarrolla la originalidad de los estudiantes del primer grado de primaria de la Institución Educativa 88014, Chimbote,2023.	Programa de marionetas	Habilidades prácticas	Expresión oral Motricidad fina	**Tipo de investigación:** Metodología aplicada **Diseño de Investigación:** Cuasi experimental con pre y post test, para los 2 grupos experimental y de control. GE 0_1 x 0_2 GC 0_3 x 0_4 **Población:** Conformada por 97 estudiantes donde 43 pertenecen a la IE N° 88014 “José Olaya” y 54 a la IE N° 88013 “Eleazar Guzmán Barrón” ambas instituciones ubicadas en la ciudad de Chimbote. **Muestra:** 82 estudiantes que cursan el primer gradode primaria. **Tipo de muestreo:** No probabilístico por conveniencia. **Técnicas:** Observación **Instrumentos:** Ficha de observación
				Interacción con los niños	En pares En grupo	
			Creatividad en Arte y cultura	Motivación	Responsabilidad en relación a los materiales	
					Participación en las actividades de elaboración	
				Flexibilidad	Modificación de material	
					Adaptación personal en la elaboración	
				Originalidad	Novedad en materiales	
					Imaginación en la representación	

Anexo N° 2:

MATRIZ DEL INSTRUMENTO

VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMS	OPCIONES DE RESPUESTA/ VALORACIÓN
Creatividad en Artey cultura	Motivación	Responsabilidad en relación a los materiales	1. Utiliza los materiales de manera responsable.	a) Siempre b) A veces c) Nunca
			2. Cuida los materiales durante la elaboración de la marioneta.	a) Siempre b) A veces c) Nunca
		Participación en las actividades de elaboración	3. Muestra habilidad al manipular los materiales con destreza.	a) Siempre b) A veces c) Nunca
			4. Manipula la marioneta de manera autónoma.	a) Siempre b) A veces c) Nunca
	Flexibilidad	Modificación de material	5. Culmina la marioneta en el plazo establecido.	a) Siempre b) A veces c) Nunca
			6. Muestra interés al elaborar las marionetas.	a) Siempre b) A veces c) Nunca
		Adaptación personal en la elaboración	7. Selecciona el color de la marioneta de acuerdo al personaje.	a) Siempre b) A veces c) Nunca
			8. Diseña la marioneta considerando diferentes personajes fantasiosos.	a) Siempre b) A veces c) Nunca
	Originalidad	Novedad en materiales	9. Crea la marioneta con diferentes materiales.	a) Siempre b) A veces c) Nunca
			10. La presentación de la marioneta no se asemeja a otro.	a) Siempre b) A veces c) Nunca
		Imaginación en la representación	11. Utiliza los materiales en un nuevo contexto.	a) Siempre b) A veces c) Nunca
			12. La elaboración de la marioneta llama la atención de los demás.	a) Siempre b) A veces c) Nunca

Anexo N° 3: Instrumentos de recolección de datos

FICHA DE OBSERVACIÓN PARA EVALUAR LA CREATIVIDAD

I.E.:_____ Investigadora:_____Grado/ Sección:_____Fecha: _____

Finalidad: La presente ficha de observación para evaluar la creatividad de los estudiantes del primer grado de primaria.

N°	DATOS	MOTIVACION												FLEXIBILIDAD												ORIGINALIDAD												PUNTAJE
		1. Utiliza los materiales de manera responsable .			2. Cuida los materiales durante la elaboración de la marioneta.			3. Muestra habilidad al manipular los materiales con destreza.			4. Manipula la marioneta demanera autónoma.			5. Culmina la marioneta en el plazo establecido.			6.Muestra interés al elaborar las marionetas.			7. Selecciona el color de la marioneta de acuerdo al personaje.			8. Diseña la marioneta considerando diferentes personajes fantasiosos.			9. Crea la marioneta con diferentes materiales.			10. La presentación de la marioneta no se asemeja a otro.			11. Utiliza los materiales en un nuevo contexto.			12. La elaboración de la marioneta llama la atención de los demás.			
		S	**A**	**N**	**S**	**A**	**N**	**S**	**A**	**N**	**S**	**A**	**N**	**S**	**A**	**N**	**S**	**A**	**N**	**S**	**A**	**N**	**S**	**A**	**N**	**S**	**A**	**N**	**S**	**A**	**N**	**S**	**A**	**N**	**S**	**A**	**N**	
1																																						
2																																						
3																																						
4																																						
5																																						
6																																						
7																																						
8																																						
9																																						
10																																						
11																																						
12																																						
13																																						
14																																						
15																																						

Anexo N° 4:

FICHA TÉCNICA DEL INSTRUMENTO

1. NOMBRE DEL INSTRUMENTO: Ficha de observación

2. AUTOR(ES) : Gonzales Villanueva Erika, Sifuentes Curinuqui Cecilia

3. AÑO : 2023

4. ADMINISTRACIÓN : grupal

5. DURACIÓN : 30 minutos

6. RANGO DE EDAD : 6 a 7 años

7. FINALIDAD : El instrumento permitirá medir el nivel de creatividad en los estudiantes de 6 a 7 años.

8. MUESTRA : 82 estudiantes

9. DESCRIPCIÓN DEL INSTRUMENTO:

El instrumento es un Ficha de observación que consta de 12 ítems alineados a 3 dimensiones preestablecidas, como son motivación (ítems del 1 al 4), flexibilidad (ítemsde 5 al 8), originalidad (ítems del 9 al 12), ítems que serán evaluados por los propios investigadores mediante la observación de los estudiantes considerando como escala de valoración: Bueno (2), Regular (1), Deficiente (0)

10. BAREMO:

Para su procesamiento los puntajes obtenidos a nivel de dimensiones y variable setomarán en cuenta el siguiente baremo.

NIVEL	Motivación 4 ítems	Flexibilidad 4 ítems	Originalidad 4 ítems	Variable Creatividad en arte y cultura 12 ítems
BUENO	6 – 8	6 - 8	6 – 8	16 – 24
REGULAR	3 – 5	3 – 5	3 – 5	8 – 15
DEFICIENTE	0 – 2	0 – 2	0 – 2	0 – 7

Anexo N° 05:

CONSTANCIA DE VALIDACIÓN DE LOS EXPERTOS

CONSTANCIA DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

Título de la investigación : Programa de marionetas para desarrollar la creatividad en Arte y cultura en estudiantes del tercer ciclo de primaria, Chimbote, 2023.

Investigadores : Gonzales Villanueva Erika, Sifuentes Curinuqui Cecilia

Nombre del Instrumento : Ficha de observación

SE OTORGA LA PRESENTE CONSTANCIA AL INTERESADO, POR HABER CUMPLIDO CON LOS CRITERIOS DE EVALUACIÓN DEL INSTRUMENTO

Nombre del experto evaluador : Luis Enrique Ticerán Fuentes Rivera

Especializado en : Educación Física

Titulado en : Educación Física

Grados de estudio del experto : Licenciado en Educación

Tipo y tiempo de experiencia : 35 años

Cargo actual : Prof. x horas IE N° 8821

Fecha : 03 de Setiembre 2023

Nombre: Luis Enrique Ticerán Fuentes Rivera

DNI: 32765O

Firma y pos firma del experto

CONSTANCIA DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

Titulo de la investigación	: Programa de marionetas para desarrollar la creatividad en Arte y cultura en estudiantes del tercer ciclo de primaria, Chimbote, 2023.
Investigadores	: Gonzales Villanueva Erika, Sifuentes Curinuqui Cecilia
Nombre del Instrumento	: Ficha de observación

SE OTORGA LA PRESENTE CONSTANCIA AL INTERESADO, POR HABER CUMPLIDO CON LOS CRITERIOS DE EVALUACIÓN DEL INSTRUMENTO

Nombre del experto evaluador	: SANTOS VALERA RODRIGUEZ
Especializado en	: INVESTIGACIÓN EDUCATIVA
Titulado en	: EDUCACIÓN PRIMARIA
Grados de estudio del experto	: MAGISTER EN EDUCACIÓN
Tipo y tiempo de experiencia	: 39 AÑOS EN EDUCACIÓN
Cargo actual	: JEFE UNIDAD DE INVESTIGACIÓN – EESPPCh.
Fecha	: 25 DE SETIEMBRE DE 2023

Nombre: SANTOS VALERA RODRIGUEZ
DNI: 32778225
Firma y pos firma del experto

CONSTANCIA DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

Título de la investigación	: Programa de marionetas para desarrollar la creatividad en Arte y cultura en estudiantes en primer grado de primaria, Chimbote, 2023.
Investigadores	: Gonzales Villanueva Erika, Sifuentes Cunnuqui Cecilia
Nombre del Instrumento	: Ficha de observación

SE OTORGA LA PRESENTE CONSTANCIA AL INTERESADO, POR HABER CUMPLIDO CON LOS CRITERIOS DE EVALUACIÓN DEL INSTRUMENTO

Nombre del experto evaluador	: JORGE MARTÍN LU SAAVEDRA.
Especializado en	: EDUCACIÓN FÍSICA.
Titulado en	: EDUCACIÓN FÍSICA.
Grados de estudio del experto	: DOCTOR EN EDUCACIÓN.
Tipo y tiempo de experiencia	: 30 AÑOS
Cargo actual	: COORDINADOR DE P.P.P
Fecha	: 25 DE SETIEMBRE

Nombre: JORGE LU SAAVEDRA
DNI: 32911897
Firma y pos firma del experto

Anexo N° 06:

RESULTADOS DE CONFIABILIDAD (PRUEBA PILOTO)

CALCULO DE LA CONFIABILIDAD MEDIANTE EL MÉTODO DE ALFA DE CRONBACH

SUJETOS	PREGUNTAS												SUMATORIA
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	
E1	1	2	2	2	2	2	1	1	2	1	2	2	20
E2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	22
E3	2	1	1	2	1	1	1	1	2	2	2	2	18
E4	2	1	2	2	1	2	1	1	2	2	0	1	17
E5	2	1	1	1	1	1	1	1	2	2	1	2	16
E6	2	1	2	1	1	1	1	1	2	1	1	1	15
E7	1	1	1	1	2	1	1	1	1	0	2	1	13
E8	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	13
E9	1	2	1	1	2	2	0	0	1	2	1	1	14
E10	1	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	14
VARIANZA	0.3	0.2	0.2	0.3	0.3	0.2	0.2	0.2	0.2	0.4	0.4	0.2	8.36
TOTAL	3.1												

$$\alpha = \frac{K}{K-1}\left(1 - \frac{\sum S^2 Items}{\sum S^2 T}\right)$$

α	Coeficiente de confiabilidad	**0.68**
K	Número de ítems del instrumento	**12**
$\sum s_f^2$	Sumatoria de las varianzas de los ítems	**3.1**
s_t^2	Varianza total del instrumento	**8.36**

α = 0.68	El resultado se ubicó en el nivel alto indicando que el instrumento es confiable.

Anexo N° 07: BASE DE DATOS

BASE DE DATOS PRE TEST - INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 88014 "JOSÉ OLAYA" SEGÚN BAREMOS DEL GRUPO EXPERIMENTAL

ESTUDIANTES	MOTIVACIÓN				ST	FLEXIBILIDAD				ST	ORIGINALIDAD				ST	SUMATORIA DE LA VARIABLE
	1	2	3	4		5	6	7	8		9	10	11	12		
1	1	1	2	2	6	0	1	1	0	2	0	0	1	1	2	10
2	2	2	2	2	8	0	1	1	2	4	1	0	1	0	2	14
3	2	2	2	2	8	0	1	2	1	4	0	0	1	1	2	14
4	1	1	1	2	5	2	1	1	1	5	1	1	1	2	5	15
5	2	0	1	1	4	1	1	0	2	4	2	1	0	1	4	12
6	1	2	1	1	5	1	1	0	1	3	2	1	0	1	4	12
7	1	2	1	1	5	1	2	1	1	5	0	1	0	1	2	12
8	1	2	0	1	4	1	2	1	1	5	2	1	0	1	4	13
9	1	2	0	1	4	2	2	1	2	7	1	1	0	0	2	13
10	1	2	0	0	3	2	2	1	1	6	1	1	1	0	3	12
11	1	1	1	2	5	1	2	2	0	5	1	0	1	0	2	12
12	1	1	0	0	2	2	1	1	0	4	1	0	1	0	2	8
13	0	1	0	0	1	1	1	1	0	3	1	0	1	0	2	6
14	2	1	1	0	4	1	2	2	0	5	1	0	1	0	2	11
15	2	1	1	0	4	1	2	2	1	6	1	0	1	0	2	12
16	1	1	0	0	2	2	0	2	1	5	0	1	0	0	1	8
17	2	2	2	2	8	2	2	2	2	8	1	1	1	2	5	21
18	2	0	1	1	4	2	1	1	1	5	0	1	1	2	4	13
19	1	0	1	0	2	1	0	0	1	2	2	1	0	1	4	8
20	2	2	2	2	8	2	2	2	1	7	1	1	1	1	4	19
21	2	1	1	2	6	2	2	1	1	6	0	0	1	1	2	14
22	2	1	1	2	6	1	1	1	1	4	1	1	1	1	4	14
23	1	1	2	1	5	1	1	1	0	3	0	1	0	1	2	10
24	1	1	2	1	5	1	1	1	2	5	1	1	0	1	3	13
25	1	1	0	1	3	0	1	2	1	4	1	0	1	0	2	9
26	1	1	2	1	5	1	1	2	0	4	1	1	1	1	4	13
27	2	0	2	2	6	2	2	2	2	8	1	1	0	0	2	16
28	2	0	2	2	6	2	2	1	0	5	1	0	2	1	4	15
29	1	0	1	0	2	1	0	1	1	3	0	1	0	1	2	7
30	2	1	2	2	7	2	2	2	1	7	0	1	0	1	2	16
31	2	1	1	1	5	1	0	2	0	3	1	1	2	1	5	13
32	1	0	1	1	3	1	0	1	0	2	1	1	0	0	2	7
33	2	2	2	2	8	2	2	1	1	6	1	0	2	2	5	19
34	0	1	1	1	3	0	1	0	1	2	0	1	1	0	2	7
35	2	2	1	1	6	2	2	2	1	7	2	2	2	1	7	20
36	1	1	0	2	4	2	2	2	2	8	0	2	1	2	5	17
37	1	0	0	1	2	0	1	0	1	2	1	1	0	0	2	6
38	1	2	1	0	4	2	2	2	1	7	0	1	1	0	2	13
39	2	2	1	1	6	1	1	1	1	4	0	0	0	1	1	11
40	2	2	1	1	6	2	0	2	0	4	0	1	1	1	3	13
41	0	1	1	0	2	0	1	2	0	3	0	0	0	0	0	5
42	2	2	2	1	7	1	2	2	1	6	1	2	1	1	5	18
43	1	2	2	1	6	1	1	2	1	5	1	1	1	1	4	15

BASE DE DATOS DEL PRE TEST – INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 88013 “ELEAZAR GUZMÁN BARRÓN” SEGÚN BAREMOS GRUPO CONTROL

ESTUDIANTES	MOTIVACIÓN				ST	FLEXIBILIDAD				ST	ORIGINALIDAD				ST	SUMATORIA DE VARIABLE
	1	2	3	4		5	6	7	8		9	10	11	12		
1	1	1	2	2	6	0	1	1	0	2	0	0	1	1	2	10
2	2	1	1	0	4	0	1	2	2	5	1	0	0	1	2	11
3	2	2	2	2	8	0	1	2	1	4	2	2	2	1	7	19
4	2	0	1	2	5	2	1	2	2	7	1	1	1	2	5	17
5	2	0	1	1	4	1	1	0	2	4	2	1	0	1	4	12
6	1	2	1	1	5	1	1	1	1	4	2	1	0	1	4	13
7	1	0	1	0	2	1	0	1	1	3	0	1	1	1	3	8
8	1	1	0	1	3	1	2	1	1	5	2	1	0	1	4	12
9	1	1	0	0	2	1	0	1	2	4	1	1	2	2	6	12
10	1	2	0	0	3	2	2	1	1	6	1	1	1	0	3	12
11	1	1	0	0	2	1	2	2	0	5	1	0	1	1	3	10
12	1	1	0	0	2	0	1	2	2	5	1	2	1	2	6	13
13	0	1	0	0	1	1	1	1	0	3	1	1	1	0	3	7
14	2	1	1	0	4	1	2	1	0	4	1	0	1	1	3	11
15	2	1	1	0	4	1	2	2	1	6	1	0	1	2	4	14
16	2	2	2	2	8	2	2	2	2	8	0	1	0	0	1	17
17	1	2	1	2	6	1	0	2	2	5	1	1	1	2	5	16
18	2	0	1	1	4	2	1	1	1	5	1	1	2	2	6	15
19	2	0	1	0	3	1	1	2	2	6	2	1	0	1	4	13
20	2	2	2	2	8	2	2	2	1	7	1	1	1	1	4	19
21	2	1	1	2	6	2	2	1	1	6	0	0	1	1	2	14
22	2	2	1	2	7	1	1	1	1	4	1	1	1	1	4	15
23	1	2	2	1	6	1	2	1	0	4	0	1	0	1	2	12
24	1	2	2	1	6	1	2	1	2	6	1	1	0	1	3	15
25	1	2	2	2	7	2	2	2	1	7	1	0	1	0	2	16
26	1	2	2	1	6	1	2	0	2	5	1	1	1	1	4	15
27	1	2	1	2	6	2	2	2	1	7	1	2	1	1	5	18
28	1	1	2	0	4	1	1	2	2	6	1	1	2	1	5	15
29	1	1	2	2	6	2	2	2	1	7	2	1	2	2	7	20
30	0	1	1	2	4	1	1	2	1	5	2	1	1	1	5	14
31	2	1	1	1	5	1	1	1	1	4	2	1	1	1	5	14
32	0	1	1	1	3	1	1	1	0	3	1	1	1	1	4	10
33	1	0	0	2	3	1	1	0	1	3	1	0	1	1	3	9
34	1	0	0	0	1	1	1	1	0	3	1	0	1	1	3	7
35	2	2	1	1	6	1	1	1	1	4	1	1	1	1	4	14
36	2	2	2	1	7	0	2	2	1	5	1	0	1	1	3	15
37	2	2	1	2	7	2	2	2	2	8	1	1	2	2	6	21
38	1	2	2	1	6	1	1	1	2	5	1	1	2	2	6	17
39	2	2	1	0	5	1	1	2	1	5	1	1	1	1	4	14

BASE DE DATOS DE COMPARACIÓN PRE TEST SEGÚN BAREMO DEL GRUPO EXPERIMENTAL Y CONTROL

ESTUDIANTES	DIMENSIONES						VARIABLE			
	MOTIVACIÓN		FLEXIBILIDAD		ORIGINALIDAD		CREATIVIDAD EN ARTE Y CULTURA			
	SUB TOTAL						TOTAL		TOTAL	
	GE	GC	GE	GC	GE	GC	GE	NIVEL	GC	NIVEL
1	6	6	2	2	2	2	10	a veces	10	aveces
2	8	4	4	5	2	2	14	a veces	11	aveces
3	8	8	4	4	2	7	14	a veces	19	siempre
4	5	5	5	7	5	5	15	a veces	17	siempre
5	4	4	4	4	4	4	12	a veces	12	a veces
6	5	5	3	4	4	4	12	a veces	13	aveces
7	5	2	5	3	2	3	12	a veces	8	a veces
8	4	3	5	5	4	4	13	a veces	12	a veces
9	4	2	7	4	2	6	13	a veces	12	a veces
10	3	3	6	6	3	3	12	a veces	12	a veces
11	5	2	5	5	2	3	12	a veces	10	a veces
12	2	2	4	5	2	6	8	a veces	13	a veces
13	1	1	3	3	2	3	6	nunca	7	nunca
14	4	4	5	4	2	3	11	a veces	11	a veces
15	4	4	6	6	2	4	12	a veces	14	a veces
16	2	8	5	8	1	1	8	a veces	17	siempre
17	8	6	8	5	5	5	21	siempre	16	siempre
18	4	4	5	5	4	6	13	a veces	15	a veces
19	2	3	2	6	4	4	8	a veces	13	a veces
20	8	8	7	7	4	4	19	siempre	19	siempre
21	6	6	6	6	2	2	14	a veces	14	a veces
22	6	7	4	4	4	4	14	a veces	15	a veces
23	5	6	3	4	2	2	10	a veces	12	a veces
24	5	6	5	6	3	3	13	a veces	15	a veces
25	3	7	4	7	2	2	9	a veces	16	siempre
26	5	6	4	5	4	4	13	a veces	15	a veces
27	6	6	8	7	2	5	16	siempre	18	siempre
28	6	4	5	6	4	5	15	a veces	15	a veces
29	2	6	3	7	2	7	7	nunca	20	siempre
30	7	4	7	5	2	5	16	siempre	14	a veces
31	5	5	3	4	5	5	13	a veces	14	a veces
32	3	3	2	3	2	4	7	nunca	10	a veces
33	8	3	6	3	5	3	19	siempre	9	a veces
34	3	1	2	3	2	3	7	nunca	7	nunca
35	6	6	7	4	7	4	20	siempre	14	a veces
36	4	7	8	5	5	3	17	siempre	15	a veces
37	2	7	2	8	2	6	6	nunca	21	siempre
38	4	6	7	5	2	6	13	a veces	17	siempre
39	6	5	4	5	1	4	11	a veces	14	a veces
40	6		4		3		13	a veces		
41	2		3		6		5	nunca		
42	7		6		5		18	siempre		
43	6		5		4		15	a veces		

BASE DE DATOS POST TEST - INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 88014 “JOSÉ OLAYA” SEGÚN BAREMOS DEL GRUPO EXPERIMENTAL

ESTUDIANTES	MOTIVACIÓN				ST	FLEXIBILIDAD				ST	ORIGINALIDAD				ST	SUMATORIA DE VARIABLE
	1	2	3	4		5	6	7	8		9	10	11	12		
1	1	1	2	2	6	2	1	1	2	6	0	2	2	1	5	17
2	2	2	2	2	8	2	1	1	2	6	1	2	2	2	7	21
3	2	2	2	2	8	2	1	2	2	7	0	2	1	1	4	19
4	1	1	1	2	5	2	1	1	1	5	1	2	1	2	6	16
5	2	2	1	2	7	1	1	2	2	6	2	2	1	1	6	19
6	1	2	1	1	5	1	1	1	1	4	2	2	1	1	6	15
7	1	1	1	0	3	1	1	1	1	4	0	1	0	1	2	9
8	1	2	2	2	7	1	2	2	1	6	2	1	0	0	3	16
9	1	2	2	1	6	2	2	2	2	8	1	1	2	2	6	20
10	1	2	1	0	4	2	2	1	1	6	1	1	1	2	5	15
11	1	1	0	1	3	1	0	2	0	3	1	0	1	1	3	9
12	1	1	0	0	2	1	1	1	0	3	0	1	1	0	2	7
13	0	1	2	1	4	1	1	1	2	5	1	2	1	0	4	13
14	2	1	1	1	5	1	2	2	0	5	0	2	1	0	3	13
15	2	1	2	1	6	1	2	2	1	6	2	1	2	2	7	19
16	1	1	2	1	5	2	0	2	1	5	1	1	2	2	6	16
17	2	2	2	2	8	2	2	2	2	8	2	2	2	2	8	24
18	2	1	2	1	6	2	1	1	2	6	2	1	1	2	6	18
19	1	1	1	0	3	1	0	0	2	3	2	1	2	1	6	12
20	1	1	1	1	4	1	0	2	2	5	1	2	2	2	7	16
21	2	2	2	2	8	2	2	2	2	8	0	2	1	1	4	20
22	2	2	1	0	5	1	1	2	2	6	2	2	1	1	6	17
23	1	2	2	0	5	1	1	1	2	5	2	2	0	1	5	15
24	1	2	2	1	6	1	1	2	2	6	2	2	2	1	7	19
25	2	2	1	2	7	2	1	2	1	6	1	0	2	0	3	16
26	2	2	2	1	7	1	0	2	2	5	1	2	2	1	6	18
27	1	1	1	1	4	0	1	2	2	5	1	2	2	0	5	14
28	2	0	2	2	6	2	2	2	2	8	1	2	2	1	6	20
29	1	2	1	0	4	2	0	2	1	5	2	2	0	1	5	14
30	2	2	2	2	8	2	2	2	1	7	2	2	2	1	7	22
31	2	2	1	1	6	2	0	2	2	6	0	2	2	1	5	17
32	2	2	1	1	6	1	0	2	2	5	1	2	2	0	5	16
33	2	2	2	2	8	2	2	2	1	7	1	2	2	2	7	22
34	0	1	1	1	3	2	1	2	1	6	2	2	2	0	6	15
35	2	2	1	1	6	2	2	2	2	8	2	2	2	1	7	21
36	1	1	2	2	6	2	2	2	2	8	2	2	2	2	8	22
37	1	0	2	2	5	2	1	2	2	7	1	2	2	0	5	17
38	1	1	1	1	4	1	2	2	2	7	0	2	2	0	4	15
39	2	2	2	2	8	1	1	1	1	4	2	2	2	1	7	19
40	2	2	1	1	6	0	0	1	0	1	2	2	2	1	7	14
41	0	1	2	2	5	2	1	2	0	5	2	2	2	0	6	16
42	2	2	2	2	8	2	2	2	1	7	1	2	2	1	6	21
43	1	2	2	2	7	2	1	2	1	6	1	2	2	1	6	19

BASE DE DATOS DEL POST TEST – INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 88013 “ELEAZAR GUZMÁN BARRÓN” SEGÚN BAREMOS GRUPO CONTROL

ESTUDIANTES	MOTIVACIÓN				ST	FLEXIBILIDAD				ST	ORIGINALIDAD				ST	SUMATORIA DE VARIABLE
	1	2	3	4		5	6	7	8		9	10	11	12		
1	1	1	2	2	6	0	1	1	0	2	0	0	1	1	2	10
2	2	1	1	1	5	1	1	2	1	5	1	0	1	1	3	13
3	2	2	2	2	8	1	1	2	1	5	2	2	2	1	7	20
4	2	0	1	2	5	2	1	2	2	7	1	1	1	2	5	17
5	2	0	1	1	4	1	1	1	2	5	2	1	0	1	4	13
6	1	2	1	1	5	1	1	1	1	4	2	1	0	1	4	13
7	1	0	1	0	2	1	0	1	1	3	0	1	1	1	3	8
8	1	1	0	1	3	1	2	1	1	5	2	1	0	1	4	12
9	1	1	1	1	4	1	0	1	2	4	1	1	2	2	6	14
10	1	2	1	0	4	2	2	1	1	6	1	1	1	0	3	13
11	1	1	0	0	2	1	2	2	1	6	1	0	1	1	3	11
12	1	1	1	0	3	0	1	2	2	5	1	2	1	2	6	14
13	0	1	0	0	1	1	1	1	0	3	1	1	1	0	3	7
14	1	1	1	0	3	1	1	1	1	4	1	1	1	1	4	11
15	2	1	1	0	4	1	2	2	1	6	1	1	1	2	5	15
16	2	2	2	2	8	2	2	2	2	8	0	1	0	1	2	18
17	1	2	1	2	6	1	0	2	1	4	1	1	1	2	5	15
18	2	2	1	1	6	2	1	1	0	4	1	1	2	2	6	16
19	2	0	1	0	3	1	1	2	2	6	2	1	0	1	4	13
20	2	2	2	1	7	2	2	2	1	7	1	1	1	1	4	18
21	2	1	1	1	5	2	2	1	1	6	0	0	1	1	2	13
22	1	1	1	0	3	1	1	1	1	4	1	1	1	1	4	11
23	1	2	2	1	6	1	2	1	0	4	0	1	0	1	2	12
24	1	1	2	1	5	0	2	1	2	5	0	1	0	1	2	12
25	1	1	1	1	4	0	2	2	1	5	1	0	1	0	2	11
26	1	2	1	1	5	0	2	0	2	4	0	1	1	1	3	12
27	1	1	1	1	4	1	2	2	1	6	1	0	1	1	3	13
28	1	1	2	2	6	1	1	2	2	6	1	1	2	1	5	17
29	1	1	0	0	2	1	1	2	1	5	1	2	1	1	5	12
30	0	1	1	2	4	1	1	2	2	6	2	1	0	1	4	14
31	2	1	1	1	5	1	1	1	1	4	2	1	0	1	4	13
32	0	1	1	1	3	1	1	1	2	5	0	1	1	1	3	11
33	1	0	1	2	4	1	1	0	1	3	1	0	1	1	3	10
34	1	0	1	0	2	1	1	1	0	3	1	0	1	1	3	8
35	1	1	1	1	4	1	1	1	1	4	1	1	1	1	4	12
36	1	1	0	1	3	0	2	2	1	5	1	0	1	1	3	11
37	1	1	1	1	4	1	2	2	2	7	1	1	1	2	5	16
38	1	2	2	1	6	1	1	1	0	3	1	1	1	2	5	14
39	2	2	1	0	5	1	1	2	1	5	1	1	1	1	4	14

BASE DE DATOS DE COMPARACIÓN PRE TEST SEGÚN BAREMO DEL GRUPO EXPERIMENTAL Y CONTROL

ESTUDIANTES	DIMENSIONES						VARIABLE			
	MOTIVACIÓN		FLEXIBILIDAD		ORIGINALIDAD		CREATIVIDAD EN ARTE Y CULTURA			
	SUB TOTAL						TOTAL		TOTAL	
	GE	GC	GE	GC	GE	GC	GE	NIVEL	GC	NIVEL
1	6	6	6	2	5	2	17	siempre	10	a veces
2	8	5	6	5	7	3	21	siempre	13	a veces
3	8	8	7	5	4	7	19	siempre	20	siempre
4	5	5	5	7	6	5	16	siempre	17	siempre
5	7	4	6	5	6	4	19	siempre	13	a veces
6	5	5	4	4	6	4	15	a veces	13	a veces
7	3	2	4	3	2	3	9	a veces	8	a veces
8	7	3	6	5	3	4	16	siempre	12	a veces
9	6	4	8	4	6	6	20	siempre	14	a veces
10	4	4	6	6	5	3	15	a veces	13	a veces
11	3	2	3	6	3	3	9	a veces	11	a veces
12	2	3	3	5	2	6	7	niunca	14	a veces
13	4	1	5	3	4	3	13	a veces	7	nunca
14	5	3	5	4	3	4	13	a veces	11	a veces
15	6	4	6	6	7	5	19	siempre	15	a veces
16	5	8	5	8	6	2	16	siempre	18	siempre
17	8	6	8	4	8	5	24	siempre	15	a veces
18	6	6	6	4	6	6	18	siempre	16	siempre
19	3	3	3	6	6	4	12	a veces	13	a veces
20	4	7	5	7	7	4	16	siempre	18	siempre
21	8	5	8	6	4	2	20	siempre	13	a veces
22	5	3	6	4	6	4	17	siempre	11	a veces
23	5	6	5	4	5	2	15	a veces	12	a veces
24	6	5	6	5	7	2	19	siempre	12	a veces
25	7	4	6	5	3	2	16	siempre	11	a veces
26	7	5	5	4	6	3	18	siempre	12	a veces
27	4	4	5	6	5	3	14	a veces	13	a veces
28	6	6	8	6	6	5	20	siempre	17	siempre
29	4	2	5	5	5	5	14	a veces	12	a veces
30	8	4	7	6	7	4	22	siempre	14	a veces
31	6	5	6	4	5	4	17	siempre	13	a veces
32	6	3	5	5	5	3	16	siempre	11	a veces
33	8	4	7	3	7	3	22	siempre	10	a veces
34	3	2	6	3	6	3	15	a veces	8	a veces
35	6	4	8	4	7	4	21	siempre	12	a veces
36	6	3	8	5	8	3	22	siempre	11	a veces
37	5	4	7	7	5	5	17	siempre	16	siempre
38	4	6	7	3	4	5	15	a veces	14	a veces
39	8	5	4	5	7	4	19	siempre	14	a veces
40	6		1		7		14	a veces		
41	5		5		6		16	siempre		
42	8		7		6		21	siempre		
43	7		6		6		19	siempre		

Anexo N° 08:

Evidencias de gestión para aplicación de los instrumentos (solicitudes, oficios para validación, pre test, post test, diagnóstico)

CARGO

ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PUBLICA CHIMBOTE
Cultivando excelencia transformamos el futuro

"Año De La Unidad, La Paz Y El Desarrollo"

Nuevo Chimbote 27 de setiembre del 2023

OFICIO MÙLTIPLE Nº 056-2023-MINEDU/DREA/EESPPCH/DG-UI

Sr. : YENNY IVANA LÓPEZ LOYOLA
DIRECTOR DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 88019 SAN MARTÍN DE PORRES

ASUNTO : **SOLICITO AUTORIZACIÓN PARA QUE NUESTRAS ESTUDIANTES APLIQUEN FICHA DE OBSERVACIÓN**

Es grato dirigirme a usted, para saludarle cordialmente a nombre de la comunidad educativa de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública Chimbote, a la vez **solicitarle autorización** para que nuestras estudiantes del programa de estudios de Educación Primaria X ciclo, **apliquen ficha de observación** a una muestra representativa de estudiantes del primer grado A de Educación Primaria, de su representada, durante el tiempo que sea necesario.

Por lo cual hemos considerado valioso su apoyo para las siguientes estudiantes:

- Cecilia Sifuentes Curinuqui
- Erika Gonzales Villanueva

Es propicia la ocasión para expresarle las muestras de mi especial consideración y agradecerle por su apoyo en el desarrollo profesional de nuestros estudiantes y la educación.

Atentamente

Guadalupe del Carmen Balta Seviliano
DIRECTORA GENERAL
E E S P PUBLICA CHIMBOTE
C M 1032796130

Yenny Ivana Lopez Loyola
DIRECTORA

29/09/23

(043)-314528
Zona de equipamiento Metropolitano M-C (1-1 Nuevo Chimbote
pedagogicachimbote@hotmail.com

CARGO

ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓCICA PUBLICA CHIMBOTE
Cultivando excelencia transformamos el futuro

"Año De La Unidad, La Paz Y El Desarrollo"

Nuevo Chimbote 27 de setiembre del 2023

OFICIO MÙLTIPLE Nº 056-2023-MINEDU/DREA/EESPPCH/DG-UI

Sr. : Karina Justiniani Sucno
DIRECTORA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 88013 ELEAZAR GUZMAN BARRON

ASUNTO : **SOLICITO AUTORIZACIÓN PARA QUE NUESTRAS ESTUDIANTES APLIQUEN FICHA DE OBSERVACIÓN**

Es grato dirigirme a usted, para saludarle cordialmente a nombre de la comunidad educativa de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública Chimbote, a la vez **solicitarle autorización** para que nuestras estudiantes del programa de estudios de Educación Primana X ciclo, **apliquen ficha de observación** "Programa de marionetas para desarrollar la creatividad en Arte y cultura en estudiantes de primer grado de primaria, Chimbote, 2023", de su representada, durante el tiempo que sea necesario.

Por lo cual hemos considerado valioso su apoyo para las siguientes estudiantes:

- Gonzales Villanueva Érika
- Sifuentes Curinuqui Cecil

Es propicia la ocasión para expresarle las muestras de mi especial consideración y agradecerle por su apoyo en el desarrollo profesional de nuestros estudiantes y la educación.

Atentamente

Guadalupe del Carmen Bata Sevillano
DIRECTORA GENERAL
E E S P PUBLICA CHIMBOTE
C M 1032796130

Karina Justiniani Sucno

Ch. 02-10-22.

(043) 314528
Zona de equipamiento Metropolitano M-C Lt 1 Nuevo Chimbote
pedagogicachimbote@hotmail.com

ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR
PEDAGÓGICA PUBLICA CHIMBOTE
Cultivando excelencia transformamos el futuro

CARGO

"Año De La Unidad, La Paz Y El Desarrollo"

Nuevo Chimbote 01 de diciembre del 2023

OFICIO Nº 478-2023-MINEDU/DREA/EESPPCH/DG-UI

Sr. (a) : Karina Justiniani Sucno
DIRECTORA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA Nº 88013 ELEAZAR GUZMAN BARRON

ASUNTO : **SOLICITO AUTORIZACIÓN PARA QUE NUESTRAS ESTUDIANTES PUEDAN REALIZAR SU APLICACIÓN DEL POST TEST**

Es grato dirigirme a usted, para saludarle cordialmente a nombre de la comunidad educativa de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública Chimbote, a la vez **solicitarle autorización** para que nuestras estudiantes del programa de estudios de Educación Inicial X ciclo, **pueda realizar su aplicación del post test** a una muestra representativa de estudiantes, de su representada, durante el tiempo que sea necesario.

Por lo cual hemos considerado valioso su apoyo para las siguientes estudiantes:

- Gonzales Villanueva Érika
- Sifuentes Curinuqui Cecilia

Es propicia la ocasión para expresarle las muestras de mi especial consideración y agradecerle por su apoyo en el desarrollo profesional de nuestros estudiantes y la educación.

Atentamente

Guadalupe del Carmen Balta Sevilla
DIRECTORA GENERAL
EESP PUBLICA CHIMBOTE
C.M. 1032796130

(043)-314528
Zona de equipamiento Metropolitano M.C Lt 1 Nuevo Chimbote
pedagogicachimbote@hotmail.com

ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR
PEDAGÓGICA PUBLICA CHIMBOTE
Cultivando excelencia, transformamos el futuro

RESOLUCIÓN DIRECTORAL
Nº 304-2023-EESPPCH-DG

Nuevo Chimbote, noviembre 20 de 2023

Visto el expediente N° 2005 del 14 de agosto del 2023, quien solicita revisión y aprobación con Resolución Directoral del Proyecto de investigación, de Programa de Estudios de Educación Primaria

CONSIDERANDO:

Que, con R D 160-2022, Reglamento Institucional, establece disposiciones específicas para el proceso de desarrollo del Proyecto de investigación, y

Que, con expediente 2005 del 14 de agosto del 2023, solicita revisión y aprobación con Resolución Directoral del Proyecto de investigación, titulado **PROGRAMA DE MARIONETAS PARA DESARROLLAR LA CREATIVIDAD EN ARTE Y CULTURA EN ESTUDIANTES DEL 1° GRADO DE PRIMARIA, CHIMBOTE, 2023**

Del programa de estudios de Educación Primaria, asesorada por el formador: Huamancóndor Bautista Williams

Que al darse la opinión favorable en la revisión y evaluación del proyecto de investigación y vistos los proveídos de procedencia emitidos por los profesores

VALERA RODRÍGUEZ SANTOS VALENTÍN
LU SAAVEDRA JORGE MARTIN
TICERAN FUENTES RIVERA LUIS ENRIQUE

Queda expedito el proyecto de investigación para su ejecución en todas sus partes, por considerar el tema de estudios importante para el desarrollo de la educación, la comunidad y la efectivización del pensamiento filosófico institucional

SE RESUELVE:

Aprobar, el proyecto de investigación
PROGRAMA DE MARIONETAS PARA DESARROLLAR LA CREATIVIDAD EN ARTE Y CULTURA EN ESTUDIANTES DEL 1° GRADO DE PRIMARIA, CHIMBOTE, 2023

Del Programa de Estudios de Educación Primaria

Integrado por:

- **GONZALES VILLANUEVA ERIKA CYNTHIA**
- **SIFUENTES CURINUQUI CECILIA MIREYA**

Regístrese, comuníquese y publíquese.

Vigencia:
Desde el 20 de noviembre del 2023
Hasta el 20 de noviembre del 2024

Guadalupe del Carmen Batta Serrano
DIRECTORA GENERAL
E E S P PUBLICA CHIMBOTE
C M 1032796130

(043) 314528
Zona de equipamiento Metropolitano M-C L1-1
Nuevo Chimbote
pedagogicachimbote@hotmail.com
www.pedagogico

ANEXO N° 09: PROGRAMA DE MARIONETAS

9.1 ELABORACIÓN DE MARIONETAS:

- Es un formato donde los estudiantes del primer grado de primaria experimentan emociones, retos e interactúan en la elaboración de marionetas con materiales reciclables, en la cual hay un inicio, desarrollo y presentación final del material creado.

9.2 OBJETIVO:

- Desarrollar la creatividad en los estudiantes, enseñar valores motivándolos a demostrar su talento desenvolviéndose en el aula.

9.3 CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES:

N°	**ACTIVIDAD**	**FECHA – 2023**											
		Octubre			Noviembre								Dic.
		24	27	31	7	10	14	17	21	22	24	28	1
01	Elaboramos marionetas utilizando vasos de plástico.	X											
02	Marionetas de animales de la granja utilizando conos de cartón.		X										
03	Marionetas de papel.			X									
04	Marionetas de cartón.				X								
05	Marioneta de sombra.					X							
06	Marioneta de mariposa utilizando sorbete.						X						
07	Marioneta de mesa.							X					
08	Marioneta con palito de chupete.								X				
09	Marioneta con material reciclable.									X			
10	Marionetas utilizando telas de colores.										X		
11	Marionetas de calcetín.											X	
12	Marioneta plana navideña.												X

ANEXO N° 10: ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 1

ELABORAMOS MARIONETAS UTILIZANDO VASOS DE PLÁSTICO

- **DATOS INFORMATIVOS:**

INSTITUCIÓN EDUCATIVA:	N° 88014 “José Olaya”		
DOCENTE:	Rebeca Castillo Príncipe		
PRACTICANTE:	Cecilia Sifuentes Curinuqui		
ÁREA:	Arte y Cultura		
GRADO Y SECCIÓN:	1° “A”	FECHA:	24 – 10 – 2023

- **PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE**

Área, competencia y capacidades	Desempeños	Criterios de evaluación	Instrumento de evaluación
ARTE Y CULTURA Crea proyectos desdelos lenguajes artísticos. • Explora y experimenta los lenguajes del arte. • Aplica procesos creativos. • Evalúa y socializa sus procesos y proyectos.	Experimenta con los medios, materiales y técnicas artísticas para crear efectos visuales, sonoros o vocales en respuesta a estímulos del profesor o en base a sus propias exploraciones. Explora ideas libremente a partir de suimaginación, sus experiencias u observaciones yexperimenta o memoriza maneras en que loselementos del arte (movimientos, acciones, formas, colores o sonidos) pueden usarse o ser repetidos para comunicar una idea. Presenta sus trabajos y creaciones y responde a preguntas sencillas sobre ellos, describiendo las características de sus propios trabajos y el trabajo de sus compañeros.	Elabora la marioneta haciendo uso de su creatividad. Selecciona los materiales reciclados para la elaboración de su marioneta. Sigue instrucciones en la elaboración de la marioneta.	Ficha de observación.
Propósito	Hoy aprenderemos a elaborar las marionetas con vaso de plástico.		
Evidencia	Presentar una marioneta de león.		

- **ENFOQUES/ ACTITUDES**

Enfoque transversal	Actitudes o acciones observables
Enfoque de derechos	Los estudiantes difunden los derechos y deberes de los niños y niñas. Los estudiantes ejercen su derecho a expresarse y respetan también el derecho de los demás.

- **PREPARACIÓN DE LA SESIÓN**

¿Qué se debe hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales utilizarán en la sesión?
Elaborar la sesión Imprimir imágenes y moldes de marionetas.	Imágenes, papel de color amarillo, vaso de plástico, colores, plumones, goma, hilo de lana, plumones y papelote.

SECUENCIA DIDÁCTICA

<table>
<tr><th>MOMENTOS DE LA SESIÓN</th><th>EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE</th><th>RECURSOS</th><th>TIEMPO</th></tr>
<tr><td>Inicio</td><td>Motivación:
Se inicia la sesión presentando modelos de marionetas. Anexo1
Saberes previos:
- ¿Qué personaje les gusto más?
- ¿Qué materiales se utilizará?
- ¿Alguna vez as elaborado algo parecido?
Conflicto cognitivo: ¿Podemos realizar marionetas con material reciclable?
Propósito de la sesión a trabajar: Hoy aprenderemos a elaborar las marionetas con vaso de plástico.
- Se propone los acuerdos de convivencia como:
- Participamos activamente.
- Levantar la mano para participar.</td><td>Imágenes</td><td>10 Minutos</td></tr>
<tr><td>Desarrollo</td><td>Imaginar y generar ideas para su propia creación:
- Se les menciona a los estudiantes que se le entregara información sobre la elaboración de la marioneta.

Planificación:
- Vamos a planificar la ruta de trabajo.
- Se motiva a los estudiantes a completar el cuadro planificador para tener claro cómo se realizará la actividad.

<table><tr><th>¿Qué vamos hacer?</th><th>¿Cómo lo vamos a hacer?</th><th>¿Qué necesitamos?</th><th>¿Qué debo tener en cuenta en mi trabajo?</th></tr><tr><td>Elaborar una marioneta utilizando vaso de plástico.</td><td>Con entusiasmo ylos materiales quecada uno traerá.</td><td>Vaso de plástico, papel de color, hilode lana, plumón, goma, tijera y palito de chupete.</td><td>Trabajar con orden, limpieza y creatividad</td></tr></table></td><td>Papelote y plumones</td><td>75 Minutos</td></tr>
</table>

	Explorar y experimentar con los materiales. - Solicitamos sacar sus materiales de trabajo - Se presenta en la pizarra la imagen de la marioneta de león que se elabora en clases. - Se preparan espacios formando grupos. - Se orienta a los estudiantes en la elaboración de su marioneta de león. **Instrucciones:** **Paso 1**: Cortar el papel de color amarillo con una medida de 10 cm. de largo y 20 cm. de ancho ypégalo en el vaso de plástico de plástico. **Paso 2:** Cortar en pequeñas tiras la lana de color anaranjado y pegarlo alrededor del vaso comose puede apreciar en la imagen. **Paso 3:** Para colocar los ojos se utiliza 2 tabletas basias de pastillas se introduce un papel decolor negro para simular el iris del ojo para pegarlo en la marioneta. **Paso 4:** Luego realizamos las orejas con el molde y lo pegamos detrás de la melena del león. **Paso 5:** Los brazos y piernas lo realizamos con moldes y la parte de su cuerpo será un vaso deplástico lo cual será forrado con papel de color amarillo. **Paso 6:** Para darle movilidad se utilizará 4 hilos de lana de color blanco cada uno 35 a 40 cm. yestas serán sujetadas o pegadas a una cruceta de palo de chupete. **Revisar y analizar los detalles de mi trabajo** - Se realiza la orientación y supervisión correspondiente de manera grupal e individual. - Una vez terminado de elaborar su marioneta utilizando vaso de plástico unirán con la cruceta de palito de chupete para manipular marioneta. **Presentar y compartir** - Se muestra los trabajos realizados y se les coloca en su sector correspondiente. - Dan opiniones respecto a la técnica aprendida.	Vaso de plástico, papel de color, hilo de lana, plumón, goma, tijera y palito de chupete.	75 Minutos
Cierre	**Para finalizar la docente realiza las siguientes preguntas:** - ¿Que hemos aprendido el día de hoy? - ¿Qué pasos hemos dado para elaborar una marioneta? - ¿Cuáles son los materiales que utilizados?	Papelote	5 minutos

LISTA DE COTEJO

DOCENTE PRACTICANTE	Rebeca Castillo Príncipe Cecilia Sifuentes C.	FECHA	24/ 10 2023	GRADO Y SECCIÓN	1	"B"

TEMA: ELABORAMOS MARIONETA UTILIZANDO VASO DE PLÁSTICO

COMPETENCIA: Crea proyectos desde los lenguajes artísticos.

PROPÓSITO: Hoy aprenderemos a elaborar las marionetas con vaso de plástico.

ESTUDIANTES	CRITERIO					
	Explora con sus materiales diversas formas de representar sus actividades.		. Presenta su creación conorden y limpieza.		Sigue instrucciones en la elaboración de las marionetas.	
	Si	No	Si	No	Si	No
1. ARRAEZ LENS, Jeensel Anaya	X		X		X	
2. ARTEAGA CALERO, Valery Abigail	X		X		X	
3. BOCANEGRA ORO, Jahaziel Enrique	X		X		X	
4. CHAVEZ VALERA, Albert William	X		X		X	
5. CORDOVA PALOMINO Jasiel	X		X		X	
6. COTRINA GANOZA, Aisha Rubí	X		X		X	
7. DE LA CRUZ DE LA CRUZ, Rosa	X		X		X	
8. FALCON CASTILLO, Mathias Junie	X		X		X	
9. GARCIA CASTILLO, Joseph Estefano	X		X		X	
10. GONZALES ESPINOZA, Ángel		X		X		X
11. JARA GUZMAN, Rafael Loan	X		X		X	
12. MATOS ARRIECHE, Kristian Ali	X		X		X	
13. POLO ECHEVARRIA, Rashel	X		X		X	
14. POLO SOLORZANO, Briana	X		X		X	
15. QUISPE ENCINA, Ania Criste		X		X		X
16. ROBEINSON UCEDA, Liam Daniel	X		X		X	
17. ROBLES AZAÑA, Génesis Madai	X		X		X	
18. RODRIGUEZ CHAVEZ, Kenan Matheus	X		X		X	
19. ROJAS ARIAS, Darshela Nadiesda	X		X		X	
20. RONDAN ORO, Joseth Johann	X		X		X	
21. ROQUE CCASA, Luz Clara	X		X		X	
22. RUIZ MELENDEZ, Valentina Abigail	X		X		X	
23. SANDOVAL SALAZAR, Briana Belén	X		X		X	

ÁREA: ARTE Y CULTURA

MARIONETAS CON VASO DE PLÁSTICO

NOMBRE: _____



Hoy realizaremos marionetas de un león con material reciclable:

MATERIALES:



- (03) Vaso de plástico
- (01) Hoja de colores (amarillo)
- Una tableta de pastillas para realizar los 02 ojos ejemplo:
- (01) Lana de color anaranjado y blanco.
- (01) Plumón delgado de color negro o marrón.
- Tijera, goma o silicona liquida.
- (04) palitos de chupete.

PROCEDIMIENTOS

- **Paso 1:** Cortar el papel de color amarillo con una medida de 10 cm. de largo y 20 cm. de ancho y pégalo en el vaso de plástico de plástico.
- **Paso 2:** Cortar en pequeñas tiras la lana de color anaranjado y pegarlo alrededordel vaso como se puede apreciar en la imagen.
- **Paso 3:** Para colocar los ojos se utiliza 2 tabletas basias de pastillas se introduce un papel de color negro para simular el iris del ojo para pegarlo en la marioneta.
- **Paso 4:** Luego realizamos las orejas con el molde y lo pegamos detrás de la melena del león.
- **Paso 5:** Los brazos y piernas lo realizamos con moldes y la parte de su cuerpo seráun vaso de plástico lo cual será forrado con papel de color amarillo.
- **Paso 6:** Para darle movilidad se utilizará 4 hilos de lana de color blanco cada uno 35 a 40 cm. y estas serán sujetadas o pegadas a una cruceta de palo de chupete.

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 2

MARIONETAS DE ANIMALES DE LA GRANJA UTILIZANDO CONOS DE CARTON

- **DATOS INFORMATIVOS:**

INSTITUCIÓN EDUCATIVA:	N° 88014 “José Olaya”		
DOCENTE:	Rebeca Castillo Príncipe		
PRACTICANTE:	Cecilia Mireya Sifuentes Curinuqui		
ÁREA:	Arte y Cultura		
GRADO Y SECCIÓN:	1° “B”	FECHA:	27 – 10 – 2023

- **PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE**

Área, competencia y capacidades	Desempeños	Criterios de evaluación	Instrumento de evaluación
ARTE Y CULTURA Crea proyectos desdelos lenguajes artísticos. • Explora y experimenta loslenguajes del arte. • Aplica procesos creativos. • Evalúa y socializasus procesos y proyectos.	Experimenta con los medios, materiales y técnicas artísticas para crear efectos visuales,sonoros o vocales en respuesta a estímulos del profesor o en base asus propias exploraciones. Explora ideas libremente a partir de su imaginación, sus experiencias u observaciones yexperimenta o memoriza maneras en que los elementos del arte (movimientos, acciones, formas, colores o sonidos) pueden usarse o ser repetidos para comunicar una idea. Presenta sus trabajos y creaciones y responde a preguntas sencillas sobre ellos, describiendo las características de sus propios trabajos y el trabajo de sus compañeros.	Explora con sus materiales diversasformas de representar sus actividades. Sigue instrucciones en la elaboración de los animales. Presenta su creacióncon orden y limpieza.	Ficha de observación .
Propósito	Hoy elaboraremos animales de la granja utilizando conos de cartón.		
Evidencia	Diseñar marionetas de animales de la granja con conos de cartón.		

- **ENFOQUES/ ACTITUDES**

Enfoque transversal	Actitudes o acciones observables
Enfoque del bien común	Los estudiantes demuestran tolerancia, apertura y respeto a cada uno de sus compañeros evitando cualquier forma agresión escolar.

- **PREPARACIÓN DE LA SESIÓN**

¿Qué se debe hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales utilizarán en la sesión?
Elaborar la sesión Imprimir imágenes y moldes de diferentes animales.	Imágenes, papelote, papel de color amarillo, conos de cartón, colores, plumones, goma, hilo de lana.

SECUENCIA DIDÁCTICA

<table>
<tr><th>MOMENTOS DE LA SESIÓN</th><th>EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE</th><th>RECURSOS</th><th>TIEMPO</th></tr>
<tr><td>Inicio</td><td>Motivación:
Se inicia la sesión presentando modelos de animales. Anexo 1
Saberes previos:
- ¿Qué personaje les gusto más?
- ¿Qué materiales se utilizará?
- ¿Alguna vez as elaborado algo parecido?
Conflicto cognitivo: ¿Podemos realizar animales con conos de papel?
Propósito de la sesión a trabajar: Hoy elaboraremos animales de la granja utilizando conos de cartón.

Se propone los acuerdos de convivencia como:
- Participamos activamente.
- Levantar la mano para participar.</td><td>Imágenes de animales</td><td>10 minutos</td></tr>
<tr><td>Desarrollo</td><td>Imaginar y generar ideas para su propia creación:
- Se les menciona a los estudiantes que se le entregara información sobre la elaboración dela marioneta.
- Se presenta en la pizarra la imagen modelos de animales que se elabora en clases.
Planificación:
- Vamos a planificar la ruta de trabajo.
- Se motiva a los estudiantes a completar el cuadro planificador:
<table><tr><th>¿Qué vamos hacer?</th><th>¿Cómo lo vamos a hacer?</th><th>¿Qué necesitamos?</th><th>¿Qué debo tener en cuenta en mi trabajo?</th></tr><tr><td>Elaborar una marioneta deanimales.</td><td>Con entusiasmo y los materiales que cada uno traerá.</td><td>Conos de cartón, papel de colores,lápiz, borrador, tijera, palito de chupete, lana y plumón delgado de color negro.</td><td>Trabajar con orden, limpieza y creatividad.</td></tr></table>Explorar y experimentar con los materiales.
- Solicitamos sacar sus materiales de trabajo y que exploren los modelos presentados para facilitar los moldes y a la vez puedan elegir los colores para la elaboración de los animales de la granja.
- Se preparan espacios formando grupos.
- Se orienta a los estudiantes en la elaboración de su marioneta de animales.</td><td>Papelote</td><td>75 minutos</td></tr>
</table>

	Instrucciones: **Ejemplo: Marioneta de abeja** Paso 1: Forrar el cono de cartón de color amarillo, luego colocar franjas con el papel de color negro. Paso 2: Dibujar las alas, cortar y pegar en la parte posterior de la abeja. Paso 3: (Tabletas de pastillas) utilizar 2 de ellas para armar los ojos de la abeja en casocontrario dibujarlo con un plumón de color negro. Paso 4: Utilizar 02 palitos de chupete para realizar las antenas de la abeja. **Revisar y analizar los detalles de mi trabajo** - Se solicita revisar de su marioneta siguiendo los criterios de evaluación. - Se realiza la orientación y supervisión correspondiente de manera grupal e individual. - Los estudiantes van mostrando su avance y poco a poco van terminando de manera satisfactoria. **Presentar y compartir** - Se muestra los trabajos realizados y se les coloca en su sector correspondiente. - Felicitamos a todos por el trabajo realizado. - Dan opiniones respecto al trabajo realizado en clases.	Cono de cartón, papel de colores, lápiz, borrados, tijera y goma.	75 minutos
Cierre	**Para finalizar la docente realiza las siguientes preguntas:** - ¿Que hemos aprendido el día de hoy? - ¿Qué pasos hemos dado para elaborar los animales? - ¿Cuáles son los materiales que utilizados? - ¿Qué dificultad han tenido para realizar la actividad?	Papelote	10 Minutos

LISTA DE COTEJO

DOCENTE PRACTICANTE	Rebeca Castillo Príncipe Cecilia Sifuentes Curinuqui	FECHA	27/ 10 2023	GRADO Y SECCIÓN	1°	B

TEMA: MARIONETAS DE ANIMALES DE LA GRANJA UTILIZANDO CONOS DE CARTON

COMPETENCIA: Crea proyectos desde los lenguajes artísticos.

PROPÓSITO: Hoy elaboraremos animales de la granja utilizando conos de papel.

ESTUDIANTES	CRITERIO					
	Explora con sus materiales diversas formas de representar sus actividades.		Sigue instruccionesen la elaboración delos animales.		Presenta su creación con orden y limpieza.	
	Si	No	Si	No	Si	No
1. ARRAEZ LENS, Jeensel Anaya	X		X		X	
2. ARTEAGA CALERO, Valery Abigail	X		X		X	
3. BOCANEGRA ORO, Jahaziel	X		X		X	
4. CHAVEZ VALERA, Albert William	X		X		X	
5. CORDOVA PALOMINO Jasiel	X		X		X	
6. COTRINA GANOZA, Aisha Rubí	X		X		X	
7. DE LA CRUZ DE LA CRUZ, Rosa		X		X		X
8. FALCON CASTILLO, Mathias Junie	X		X		X	
9. GARCIA CASTILLO, Joseph	X		X		X	
10. GONZALES ESPINOZA, Ángel	X		X		X	
11. JARA GUZMAN, Rafael Loan	X		X		X	
12. MATOS ARRIECHE, Kristian Ali	X		X		X	
13. POLO ECHEVARRIA, Rashel	X		X		X	
14. POLO SOLORZANO, Briana	X		X		X	
15. QUISPE ENCINA, Ania Criste	X		X		X	
16. ROBEINSON UCEDA, Liam Daniel	X		X		X	
17. ROBLES AZAÑA, Génesis Madai	X		X		X	
18. RODRIGUEZ CHAVEZ, Kenan		X		X		X
19. ROJAS ARIAS, Darshela Nadiesda	X		X		X	
20. RONDAN ORO, Joseth Johann	X		X		X	
21. ROQUE CCASA, Luz Clara	X		X		X	
22. RUIZ MELENDEZ, Valentina Abigail	X		X		X	
23. SANDOVAL SALAZAR, Briana Belén	X		X		X	

ÁREA: ARTE Y CULTURA

MARIONETA DE ANIMALES DE LA GRANJA UTILIZANDO CONOS DE CARTÓN

NOMBRE: _____



Hoy realizaremos diferentes animales con conos de papel higiénico.

MATERIALES:

- (02) Conos de cartón.
- (02) palitos de chupete
- (04) Hoja de colores (amarillo, negro, rojo, verde)
- Una tableta de pastillas para realizar los 02 ojos ejemplo:
- Pulmones o colores.
- Tijera y goma

PROCEDIMIENTOS

EJEMPLO: MARIONETA DE ABEJA

- **Paso 1:** Forrar el cono de cartón utilizando el papel de color amarillo, luego colocarfranjas de color negro.
- **Paso 2:** Dibujar las alas utilizando moldes, cortar y pegar en la parte posterior dela abeja.
- **Paso 3:** (Tabletas de pastillas) utilizar 2 de ellas para armar los ojos de la abeja en caso contrario dibujarlo con un plumón de color negro.
- **Paso 4:** Utilizar 02 palitos de chupete para realizar las antenas de la abeja.

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 3

MARIONETA DE PAPEL

- **DATOS INFORMATIVOS:**

INSTITUCIÓN EDUCATIVA	N° 88014 “José Olaya”		
DOCENTE:	Rebeca Príncipe Castillo		
PRACTICANTE:	Cecilia Sifuentes Curinuqui		
ÁREA:	Arte y Cultura		
GRADO Y SECCIÓN:	1° “B”	FECHA:	31 – 10 – 2023

- **PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE**

Área, competencias y capacidades	Desempeños	Criterios de evaluación	Instrumento de evaluación
ARTE Y CULTURA Crea proyectos desde los lenguajes artísticos. • Explora y experimenta los lenguajes del arte. • Aplica procesos creativos. • Evalúa y socializa sus procesos y proyectos.	Experimenta con los medios, materiales y técnicas artísticas para crear efectos visuales, sonoros o vocales en respuesta a estímulos del profesor o en base a sus propias exploraciones. Explora ideas libremente a partir de su imaginación, sus experiencias u observaciones y experimenta o memoriza maneras en que loselementos del arte (movimientos, acciones, formas, colores o sonidos) pueden usarse o ser repetidos para comunicar una idea. Presenta sus trabajos y creaciones y responde a preguntas sencillas sobre ellos, describiendo las características de sus propios trabajos y el trabajo de sus compañeros.	Explora con sus materiales diversas formas de representar sus actividades. Sigue instrucciones en la elaboración de la marioneta. Presenta su creación con orden y limpieza.	Ficha de observación .
Propósito	Hoy elaboraremos marionetas utilizando papel de colores.		
Evidencia	Exposición de la marioneta de papel.		

- **ENFOQUES/ ACTITUDES**

Enfoque transversal	Actitudes o acciones observables
Enfoque de orientación al bien común	Docentes y estudiantes se solidarizan con las necesidades de los miembros del aula cuando comparten espacios educativos.

- **PREPARACIÓN DE LA SESIÓN**

¿Qué se debe hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales utilizarán en la sesión?
Elaborar la sesión Imprimir imágenes y ficha de evaluación.	Imágenes, papel de colores, lápiz, borrador, plumón de color negro o marrón, palito de chupete, lana o hilo de coser, tijera y goma.

SECUENCIA DIDÁCTICA

<table>
<tr><th>MOMENTOS DE LA SESIÓN</th><th>EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE</th><th>RECURSOS</th><th>TIEMPO</th></tr>
<tr><td>Inicio</td><td>Motivación:
Se inicia la sesión presentando una marioneta contando una historia infantil. Anexo 1
Saberes previos:
- ¿Qué observaron? ¿De qué trató la historia? ¿Qué materiales se utilizará?
- ¿Qué personaje les gustaría realizar? ¿Alguna vez as elaborado algo parecido?
- Registramos sus respuestas en la pizarra.
Conflicto cognitivo: ¿Será fácil elaborar marionetas de con papel?
Propósito de la sesión a trabajar: Hoy elaboraremos marionetas utilizando papel de colores.
Se propone los acuerdos de convivencia como:
- Participamos activamente.
- Levantar la mano para participar.</td><td>Marioneta sde papel</td><td>10 minutos</td></tr>
<tr><td>Desarrollo</td><td>Procesamiento de la información:
- Hay una previa conversación con los estudiantes, brindando indicaciones antes de comenzar atrabajar.
- Se brinda una ficha informativa de como elabora marionetas de papel. Anexo 2
Planificar su trabajo:
Luego planificamos la ruta de trabajo para la creación de la marioneta.<table><tr><th>¿Qué vamos hacer?</th><th>¿Cómo lo vamos a hacer?</th><th>¿Qué necesitamos?</th><th>¿Qué debo tener en cuenta en mi trabajo?</th></tr><tr><td>Elaborar una marioneta de papel</td><td>Dibujando y cortando papelde colores.</td><td>Papel de colores, lápiz, borrador, tijera, palito de chupete, lana o hilo de coser y plumón negro.</td><td>Trabajar con limpieza.</td></tr></table>Explorar y experimentar con los materiales
- Se preparan espacios formando grupos.
- Se solicita sacar los materiales de trabajo.
- Para orientar a los estudiantes en la producción del proyecto se debe tener en cuenta las siguientesinstrucciones:</td><td>Papelote y plumones</td><td></td></tr>
</table>

	Instrucciones: Marioneta de papel **Paso 1:** Con un papel de color rojo o de tu preferencia se realizará el vestido aplicando la técnicadel plegado en acordeón, doblaremos el papel en forma de abanico. **Paso 2:** Diseñar la cabeza de la marioneta, cortaremos un círculo luego dibujaremos los ojos, narizy boca. **Paso 3:** Elegimos de que color será el pelo, dibujamos y cortamos para pegar en la cabeza de nuestra marioneta. **Paso 4:** Elaboración de las piernas y los brazos, utilizaremos papel de color naranja doblaremos elpapel en pliegue, acto siguiente dibujar los zapatos y pegarlos. **Paso 5:** Pegar la lana hacia la cruceta realizada con palito de chupete, finalmente los hilos sepegarán en los pies y mano de la marioneta. **Revisar y afinar los detalles de mi trabajo** - Proceden a trabajar siguiendo indicaciones de manera creativa. - Se realiza la orientación y supervisión correspondiente de manera grupal e individual. - Los estudiantes van mostrando su avance y poco a poco van terminando de manera satisfactoria. **Presentar y compartir** - Se muestra los trabajos realizados y se les coloca en su sector correspondiente. - Felicitamos a todos por el trabajo realizado. - Dan opiniones respecto a la marioneta de papel aprendida.	Papel, papel de colores, lápiz, borrador, tijera, goma y palito de chupete.	75 minutos
Cierre	**Para finalizar la docente realiza las siguientes preguntas:** - ¿Que hemos aprendido el día de hoy? - ¿Qué pasos hemos dado para elaborar marioneta de papel? - ¿Cuáles son los materiales que utilizados? - ¿Qué dificultad han tenido para realizar la actividad?	Papelote	10 minutos

LISTA DE COTEJO

DOCENTE PRACTICANTE	Rebeca Príncipe Castillo Cecilia Sifuentes C.	FECHA	31/ 10 2023	GRADO Y SECCIÓN	1°	“B”

TEMA: MARIONETA DE PAPEL

COMPETENCIA: Crea proyectos desde los lenguajes artísticos.

PROPÓSITO: Hoy elaboraremos marionetas utilizando papel de colores.

ESTUDIANTES	**CRITERIO**					
	Explora con sus materiales diversasformas de representar sus actividades.		Sigue instrucciones en la elaboración de la marioneta.		Presenta su Creación con orden y limpieza.	
	Si	No	Si	No	Si	No
1. ARRAEZ LENS, Jeensel Anaya	X		X		X	
2. ARTEAGA CALERO, Valery	X		X		X	
3. BOCANEGRA ORO, Jahaziel	X		X		X	
4. CHAVEZ VALERA, Albert William	X		X		X	
5. CORDOVA PALOMINO Jasiel	X		X		X	
6. COTRINA GANOZA, Aisha Rubí	X		X		X	
7. DE LA CRUZ DE LA CRUZ, Rosa	X		X		X	
8. FALCON CASTILLO, Mathias	X		X		X	
9. GARCIA CASTILLO, Joseph	X		X		X	
10. GONZALES ESPINOZA, Ángel	X		X		X	
11. JARA GUZMAN, Rafael Loan	X		X		X	
12. MATOS ARRIECHE, Kristian Ali	X		X		X	
13. POLO ECHEVARRIA, Rashel	X		X		X	
14. POLO SOLORZANO, Briana	X		X		X	
15. QUISPE ENCINA, Ania Criste	X		X		X	
16. ROBEINSON UCEDA, Liam		X		X		X
17. ROBLES AZAÑA, Génesis Madai	X		X		X	
18. RODRIGUEZ CHAVEZ, Kenan	X		X		X	
19. ROJAS ARIAS, Darshela	X		X		X	
20. RONDAN ORO, Joseth Johann	X		X		X	
21. ROQUE CCASA, Luz Clara	X		X		X	
22. RUIZ MELENDEZ, Valentina	X		X		X	
23. SANDOVAL SALAZAR, Briana	X		X		X	

ÁREA: ARTE Y CULTURA

MARIONETA DE PAPEL

NOMBRE: _____



Hoy realizaremos marionetas con papel de colores.

MATERIALES:

- (04) Hoja de colores (amarillo, anaranjado, rojo y rosado)
- (02) palitos de chupete.
- Lápiz, borrador y colores.
- Plumón negro o marrón para realizar los ojos.
- Tijera y goma.
- Lana o hilo de coser. (color blanco)

PROCEDIMIENTOS

- **Paso 1:** Con un papel de color rojo o de tu preferencia se realizará el vestido aplicando la técnica del plegado en acordeón, doblaremos el papel en forma de abanico.
- **Paso 2:** Diseñar la cabeza de la marioneta, cortaremos un círculo luego dibujaremos los ojos, nariz y boca.
- **Paso 3:** Elegimos de qué color será el pelo, dibujamos y cortamos para pegaren la cabeza de nuestra marioneta.
- **Paso 4:** Elaboración de las piernas y los brazos, utilizaremos papel de color naranja doblaremos el papel en pliegue, acto siguiente dibujar los zapatos y pegarlos.
- **Paso 5:** Pegar la lana hacia la cruceta realizada con palito de chupete, finalmente los hilos se pegarán en los pies y mano de la marioneta.

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 4

MARIONETA DE CARTÓN

- **DATOS INFORMATIVOS:**

INSTITUCIÓN EDUCATIVA	N° 88014 “José Olaya”		
DOCENTE:	Rebeca Príncipe Castillo		
PRACTICANTE:	Cecilia Sifuentes Curinuqui		
ÁREA:	Arte y Cultura		
GRADO Y SECCIÓN:	1° “B”	FECHA:	7 – 11 – 2023

- **PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE**

Área competencias y capacidades	Desempeños	Criterios de evaluación	Instrumento de evaluación
ARTE Y CULTURA Crea proyectos desde los lenguajesartísticos. • Explora y experimenta los lenguajes del arte. • Aplica procesos creativos. • Evalúa y socializa sus procesos y proyectos.	Experimenta con los medios, materiales y técnicas artísticas para crear efectos visuales, sonoros o vocales en respuesta a estímulos del profesor o en base a suspropias exploraciones. Explora ideas libremente a partir de su imaginación, sus experiencias u observaciones y experimenta o memoriza maneras en que los elementos del arte (movimientos, acciones, formas, colores o sonidos) pueden usarse o ser repetidos para comunicar una idea. Presenta sus trabajos y creaciones y responde a preguntas sencillas sobre ellos, describiendo las características de sus propios trabajos y el trabajo de sus compañeros.	Usa su creatividad en la elaboración deltrabajo. La marioneta cumple con las características indicadas. Entrega el trabajo en el plazo establecido.	Ficha de observación .
Propósito	Hoy elaboraremos marionetas con material reciclable del hogar.		
Evidencia	Actuación de la marioneta de cartón.		

- **ENFOQUES/ ACTITUDES**

Enfoque transversal	Actitudes o acciones observables
Enfoque de orientación al bien común	Docentes y estudiantes se solidarizan con las necesidades de los miembros del aula cuando comparten espacios educativos.

- **PREPARACIÓN DE LA SESIÓN**

¿Qué se debe hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales utilizarán en la sesión?
Elaborar la sesión Imprimir imágenes y ficha de instrucciones. Elaborar la marioneta de cartón.	Marioneta, papel de colores, lápiz, borrador, plumón de color negro,palito de chupete, lana, tijera, goma y cartón. Ficha de instrucciones

SECUENCIA DIDÁCTICA

<table>
<tr><th>MOMENTOS DE LA SESIÓN</th><th>EXPE RIENCIA DE APRENDIZAJE</th><th>RECURSOS</th><th>TIEMPO</th></tr>
<tr><td>Inicio</td><td>Motivación:
Se inicia la sesión presentando una escenificación utilizando marionetas sobre un niño enfermo debido a la contaminación ambiental.
Saberes previos:
- ¿Qué observaron?, ¿De qué trató la escenificación?, ¿Quiénes son los personajes?, ¿Qué paso con el personaje principal?, ¿Qué materiales se utilizó para la escenificación?
- Registramos sus respuestas en la pizarra.
Conflicto cognitivo: ¿Qué importancia tiene el teatro con marionetas?
Propósito de la sesión a trabajar: Hoy elaboraremos marionetas con material reciclable del hogar.
Se propone los acuerdos de convivencia como:
Participamos activamente.
Levantar la mano para participar.</td><td>Marionetas de papel</td><td>10 minutos</td></tr>
<tr><td>Desarrollo</td><td>Procesamiento de la información:
- Se brinda a los estudiantes la ficha informativa sobre la elaboración de marionetas de cartón. Anexo 1
- Hay una previa conversación con los estudiantes, brindando indicaciones antes de comenzar a trabajar.
Planificar su trabajo:
Luego planificamos la ruta de trabajo para la creación de la marioneta.
<table><tr><th>¿Qué vamos a hacer?</th><th>¿Cómo lo vamos a hacer?</th><th>¿Qué necesitamos?</th><th>¿Qué debo tener en cuenta en mi trabajo?</th></tr><tr><td>Elaborar una marioneta decartón</td><td>Dibujando y cortando cartóncon plantillas.</td><td>Papel de colores, lápiz, borrador, plumón de color negro, palito de chupete, lana, tijera, goma y cartón.</td><td>Trabajar con limpieza y creatividad.</td></tr></table>Explorar y experimentar con los materiales
Dimensión motivación
- Solicitamos sacar sus materiales de trabajo y que exploren los modelos presentados en el teatro presentado para elaborar la marioneta.
- Se preparan espacios formando grupos.</td><td>Ficha informativa

Papelote y plumones</td><td></td></tr>
</table>

	- Para orientar a los estudiantes en la producción del proyecto se debe tener en cuenta las siguientes instrucciones: **Instrucciones: Marioneta de cartón** **Paso 1:** Dibujamos la cabeza en una hoja bond, se pinta, recorta y pega, en un palito el cual le permitirá sostener al cuerpo**.** **Paso 2:** Utilizar el molde y trazar en nuestro cartón las partes del cuerpo de nuestra marioneta. **Paso 3:** Con hilo de lana uniremos los brazos y piernas de nuestra marioneta para que las articulaciones de la marioneta se puedan mover. **Paso 4:** Dar color y vida a la marioneta agregando hojas de colores en las distintas partes del cuerpo (tronco,brazos y piernas) **Paso 5:** Pegar la lana hacia el chupete, finalmente los hilos se pegarán en los pies y mano de la marioneta. **Revisar y afinar los detalles de mi trabajo** **Dimensión flexibilidad** - Proceden a trabajar siguiendo indicaciones de manera creativa, utilizando la originalidad en las marionetas. - Se realiza la orientación y supervisión correspondiente de manera individual. - Los estudiantes van mostrando su avance y mejorando en cada momento su marioneta. **Presentar y compartir** **Dimensión originalidad** - Se muestra las marionetas y expone el trabajo realizado para finalmente colocarlo en su sectorcorrespondiente. - Felicitamos a todos los estudiantes por el trabajo realizado. - Dan opiniones respecto a la marioneta realizada.	Papel de colores, lápiz, borrador, plumón de color negro, palito de chupete, lana, tijera, goma y cartón.	75 minutos
Cierre	**Para finalizar la docente realiza las siguientes preguntas:** - ¿Qué hemos aprendido el día de hoy? - ¿Qué pasos hemos dado para elaborar marioneta de cartón? - ¿Cuáles son los materiales que utilizados? - ¿Qué dificultad han tenido para realizar la actividad?	papelote	10 minutos

LISTA DE COTEJO

DOCENTE PRACTICANTE	Rebeca Castillo Príncipe Cecilia Sifuentes Curinuqui	FECHA	07/ 11 2023	GRADO Y SECCIÓN	1	B

TEMA: MARIONETA DE CARTÓN						
COMPETENCIA: Crea proyectos desde los lenguajes artísticos. PROPÓSITO: Hoy elaboraremos marionetas con material reciclable del hogar.						
ESTUDIANTES	**CRITERIO**					
	Usa su creatividad en laelaboración del trabajo.		La marioneta cumple con las características indicadas.		Entrega el trabajo en el plazo establecido.	
	Si	No	Si	No	Si	No
1. ARRAEZ LENS, Jeensel Anaya	X		X		X	
2. ARTEAGA CALERO, Valery	X		X		X	
3. BOCANEGRA ORO, Jahaziel	X		X		X	
4. CHAVEZ VALERA, Albert William	X		X		X	
5. CORDOVA PALOMINO Jasiel	X		X		X	
6. COTRINA GANOZA, Aisha Rubí	X		X		X	
7. DE LA CRUZ DE LA CRUZ, Rosa	X		X		X	
8. FALCON CASTILLO, Mathias Junie	X		X		X	
9. GARCIA CASTILLO, Joseph	X		X		X	
10. GONZALES ESPINOZA, Ángel	X		X		X	
11. JARA GUZMAN, Rafael Loan	X		X		X	
12. MATOS ARRIECHE, Kristian Ali		X		X		X
13. POLO ECHEVARRIA, Rashel	X		X		X	
14. POLO SOLORZANO, Briana	X		X		X	
15. QUISPE ENCINA, Ania Criste	X		X		X	
16. ROBEINSON UCEDA, Liam Daniel	X		X		X	
17. ROBLES AZAÑA, Génesis Madai	X		X		X	
18. RODRIGUEZ CHAVEZ, Kenan	X		X		X	
19. ROJAS ARIAS, Darshela Nadiesda	X		X		X	
20. RONDAN ORO, Joseth Johann	X		X		X	
21. ROQUE CCASA, Luz Clara	X		X		X	
22. RUIZ MELENDEZ, Valentina	X		X		X	
23. SANDOVAL SALAZAR, Briana	X		X		X	

ÁREA: ARTE Y CULTURA

MARIONETA DE CARTÓN

NOMBRE: _____



Hoy realizaremos marionetas de cartón.

MATERIALES:



- (03) Hoja de colores (rojo, azul, blanco)
- Lápiz, borrador y colores.
- Plumón negro o marrón para realizar los ojos.
- Tijera y goma.
- Lana (color de su preferencia)
- (03) palitos de chupete.
- Cartón tamaño de 30 cm de ancho y 30 de largo

PROCEDIMIENTOS

- **Paso 1:** Dibujamos la cabeza en una hoja bond, se pinta, recorta y pega, en un palito el cualle permitirá sostener al cuerpo.
- **Paso 2:** Utilizar el molde y trazar en nuestro cartón las partes del cuerpo de nuestra marioneta.
- **Paso 3:** Con hilo de lana uniremos los brazos y piernas de nuestra marioneta para que las articulaciones de la marioneta se puedan mover.
- **Paso 4:** daremos color y vida a la marioneta agregando hojas de colores en las distintas partes del cuerpo (tronco,brazos y piernas)
- **Paso 5:** Pegar la lana hacia el chupete, finalmente los hilosse pegarán en los pies y mano de la marioneta.

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 5

MARIONETA DE SOMBRA

- **DATOS INFORMATIVOS:**

INSTITUCIÓN EDUCATIVA	N° 88014 “José Olaya”		
DOCENTE:	Rebeca Príncipe Castillo		
PRACTICANTE:	Cecilia Sifuentes Curinuqui		
ÁREA:	Arte y Cultura		
GRADO Y SECCIÓN:	1° “B”	FECHA:	10 – 11 – 2023

- **PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE**

Área competencias y capacidades	Desempeños	Criterios de evaluación	Instrumento de evaluación
ARTE Y CULTURA Crea proyectos desde los lenguajes artísticos. • Explora y experimenta los lenguajes del arte. • Aplica procesos creativos. • Evalúa y socializa sus procesos y proyectos.	Experimenta con los medios, materiales y técnicasartísticas para crear efectos visuales, sonoros o vocales en respuesta a estímulos del profesor o en base a suspropias exploraciones. Explora ideas libremente a partir de suimaginación, sus experiencias u observaciones y experimenta o memoriza maneras en que los elementos del arte (movimientos, acciones, formas, colores o sonidos) pueden usarse o ser repetidos para comunicar una idea. Presenta sus trabajos y creaciones y responde a preguntas sencillas sobre ellos, describiendo las características de sus propios trabajos y el trabajo de sus compañeros.	Usa su creatividad en la elaboración deltrabajo. La marioneta cumple con las características indicadas. Entrega el trabajo en el plazo establecido.	Ficha de observación.
Propósito	Hoy elaboraremos marionetas de sombra con cartulina y varillas		
Evidencia	Exposición de la marioneta de sombra a través de un teatrín.		

- **ENFOQUES/ ACTITUDES**

Enfoque transversal	Actitudes o acciones observables
Enfoque de orientación al bien común	Docentes y estudiantes se solidarizan con las necesidades de los miembros del aula cuando comparten espacios educativos.

- **PREPARACIÓN DE LA SESIÓN**

¿Qué se debe hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales utilizarán en la sesión?
Elaborar la sesión Imprimir imágenes y ficha de instrucciones. Elaborar la marioneta de sombra con cartulina.	Marioneta de sombra, cartulina, lápiz, borrador, color blanco,varilla, tijera, goma. Ficha de instrucciones

SECUENCIA DIDÁCTICA

<table>
<tr><th>MOMENTOS DE LA SESIÓN</th><th>EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE</th><th>RECURSOS</th><th>TIEMPO</th></tr>
<tr><td>Inicio</td><td>Motivación:
Se inicia la sesión presentando marionetas de sombra.
Saberes previos:
- ¿Qué observaron?, ¿Qué personajes reconocieron?, ¿Qué personaje podrías crear?
- Registramos sus respuestas en la pizarra.
Conflicto cognitivo: ¿Qué importancia tiene para las personas el teatro con marionetas?
Propósito de la sesión a trabajar: Hoy elaboraremos marionetas de sombra con varilla.
- Se propone los acuerdos de convivencia como:
- Participamos activamente.
- Levantar la mano para participar.</td><td>Marionetas de sombra</td><td>10 Minutos</td></tr>
<tr><td>Desarrollo</td><td>Procesamiento de la información:
- Se brinda a los estudiantes la ficha informativa sobre la elaboración de marionetas de sombra. Anexo 1
- Hay una previa conversación con los estudiantes, se lee la información en cadena con la participación de los estudiantes, para brindar indicaciones antes de comenzar a trabajar.
Planificar su trabajo:
Luego planificamos la ruta de trabajo para la creación de la marioneta.
<table><tr><th>¿Qué vamos hacer?</th><th>Cómo lo vamos a hacer?</th><th>¿Qué necesitamos?</th><th>¿Qué debo tener en cuen en mi trabajo</th></tr><tr><td>Elaborar una marioneta desombra</td><td>Dibujando y cortando cartulina</td><td>Cartulina, lápiz, borrador, color blanco, varilla, tijera, goma.</td><td>Trabajar cor orden, limpiez y creatividad</td></tr></table>Explorar y experimentar con los materiales
Dimensión motivación
- Solicitamos sacar sus materiales de trabajo y que exploren los modelos presentados en el teatro presentado para elaborar la marioneta.
- Se preparan espacios formando grupos.
- Para orientar a los estudiantes en la producción del proyecto se debe tener en cuenta las siguientes instrucciones:</td><td>Ficha informativa

Papelote y plumones</td><td></td></tr>
</table>

	Instrucciones: Marioneta de sombra (tortuga) **Paso 1:** Utilizamos una imagen de tortuga y trazamos con un lápiz en una cartulina y luego se marca bien con un color blanco. **Paso 2:** Recortar la silueta del personaje elegido utilizando una tijera. **Paso 3:** Dibujar en la parte interna del personaje los ojos, nariz y otros detalles para reflejar mejor la imagen de la marioneta. **Paso 4:** Cortar por las líneas trazadas para que al momento de mostrar la marioneta se pueda visualizar la silueta del animal. **Paso 5:** Pegar en la silueta una varilla de madera el cual le permitirá movilizar la marioneta de sombra. **Paso 6:** Mostrar la marioneta apagando la luz y acercando la marioneta a una linterna para observar la presentación de la marioneta a través de la sombra de su silueta. **Revisar y afinar los detalles de mi trabajo** **Dimensión flexibilidad** - Proceden a trabajar siguiendo indicaciones de manera creativa, utilizando cuidadosamente la tijera para no malograr la imagen y pueda observarse a través de la luz sin dificultad. - Se realiza la orientación y supervisión correspondiente de manera individual. - Los estudiantes van mostrando su avance y mejorando en cada momento su marioneta. **Presentar y compartir** **Dimensión originalidad** - Se muestra las marionetas de sombra a sus compañeros y exponen el trabajo para colocarlo en su sector correspondiente. - Dan su apreciación del trabajo de su trabajo y el de sus compañeros. - Felicitamos a todos los estudiantes por el trabajo realizado.	Cartulina, lápiz, color blanco, borrador, varilla, tijera, goma.	75 Minutos
Cierre	**Para finalizar la docente realiza las siguientes preguntas:** - ¿Qué hemos aprendido el día de hoy? - ¿Qué pasos hemos dado para elaborar marioneta de sombra? - ¿Cuálesson los materiales que utilizados? - ¿Qué dificultad han tenido para realizar la actividad?	Papelote	10 Minutos

LISTA DE COTEJO

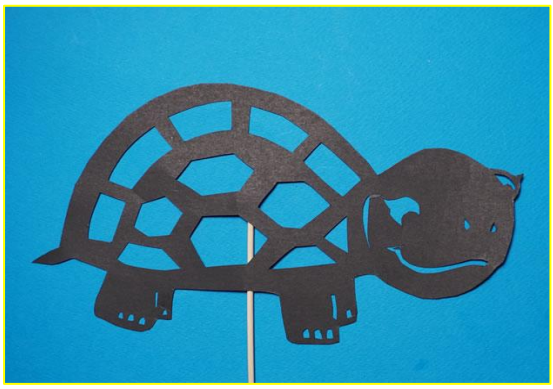
DOCENTE PRACTICANTE	Rebeca Castillo Príncipe Cecilia Sifuentes Curinuqui	FECHA	10/ 11 2023	GRADO Y SECCIÓN	1°	“B”

TEMA: MARIONETA DE SOMBRA						
COMPETENCIA: Crea proyectos desde los lenguajes artísticos. PROPÓSITO: Hoy elaboraremos marionetas de sombra con cartulina y varillas.						
ESTUDIANTES	**CRITERIO**					
	Usa su creatividad en laelaboración del trabajo.		La marioneta cumple con las características indicadas.		Entrega el trabajo en el plazo establecido.	
	Si	No	Si	No	Si	No
1. ARRAEZ LENS, Jeensel Anaya	X		X		X	
2. ARTEAGA CALERO, Valery Abigail	X		X		X	
3. BOCANEGRA ORO, Jahaziel	X		X		X	
4. CHAVEZ VALERA, Albert William	X		X		X	
5. CORDOVA PALOMINO Jasiel	X		X		X	
6. COTRINA GANOZA, Aisha Rubí	X		X		X	
7. DE LA CRUZ DE LA CRUZ, Rosa	X		X		X	
8. FALCON CASTILLO, Mathias Junie	X		X		X	
9. GARCIA CASTILLO, Joseph	X		X		X	
10. GONZALES ESPINOZA, Ángel	X		X		X	
11. JARA GUZMAN, Rafael Loan	X		X		X	
12. MATOS ARRIECHE, Kristian Ali	X		X		X	
13. POLO ECHEVARRIA, Rashel	X		X		X	
14. POLO SOLORZANO, Briana	X		X		X	
15. QUISPE ENCINA, Ania Criste	X		X		X	
16. ROBEINSON UCEDA, Liam Daniel	X		X		X	
17. ROBLES AZAÑA, Génesis Madai	X		X		X	
18. RODRIGUEZ CHAVEZ, Kenan	X		X		X	
19. ROJAS ARIAS, Darshela Nadiesda	X		X		X	
20. RONDAN ORO, Joseth Johann	X		X		X	
21. ROQUE CCASA, Luz Clara	X		X		X	
22. RUIZ MELENDEZ, Valentina Abigail	X		X		X	
23. SANDOVAL SALAZAR, Briana	X		X		X	

ÁREA: ARTE Y CULTURA

MARIONETAS DE SOMBRA

NOMBRE:_____



Hoy realizaremos marionetas de sombra “Tortuga”

MATERIALES:

- (01) Cartulina de color negro
- (01) Color de color blanco
- (02) varillas de madera
- (01) Lápiz
- (01) Borrador
- Tijera y goma

PROCEDIMIENTOS

- **Paso 1:** Utilizamos una imagen de tortuga y trazamos con un lápiz en una cartulina y luego se marca bien con un color blanco.
- **Paso 2:** Recortar la silueta del personaje elegido utilizando una tijera.
- **Paso 3:** Dibujar en la parte interna del personaje los ojos, nariz y otros detalles para reflejar mejor la imagen de la marioneta.
- **Paso 4:** Cortar por las líneas trazadas para que al momento de mostrar la marioneta se pueda visualizar la silueta del animal.
- **Paso 5:** Pegar en la silueta una varilla de madera el cual le permitirá movilizar la marioneta de sombra.
- **Paso 6:** Mostrar la marioneta apagando la luz y acercando la marioneta a una linterna para observar la presentación de la marioneta a través de la sombra de su silueta**.**

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 6

MARIONETA DE MARIPOSA UTILIZANDO SORBETE

- **DATOS INFORMATIVOS:**

INSTITUCIÓN EDUCATIVA:	N° 88014 “José Olaya”		
DOCENTE:	Shirley Jauregui Cotrina		
PRACTICANTE:	Erika Gonzales Villanueva		
ÁREA:	Arte y Cultura		
GRADO Y SECCIÓN:	1° “A”	FECHA:	14 – 11 - 2023

- **PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE**

Área, competencia y capacidades	Desempeños	Criterios de evaluación	Instrumento de evaluación
ARTE Y CULTURA Crea proyectos desde los lenguajesartísticos. • Explora y experimenta loslenguajes del arte. • Aplica procesos creativos. • Evalúa y socializasus procesos y proyectos.	Experimenta con los medios, materiales y técnicas artísticas para crear efectos visuales, sonoros o vocales en respuesta a estímulos del profesor o en base a sus propias exploraciones. Explora ideas libremente e a partir de suimaginación, sus experiencias u observaciones y experimenta o memoriza maneras en que los elementos del arte (movimientos, acciones, formas, colores o sonidos) pueden usarse o ser repetidos para comunicar una idea. Presenta sus trabajos y creaciones y responde a preguntas sencillas sobre ellos, describiendo las características de sus propios trabajos y el trabajo de sus compañeros.	Explora con sus materiales diversas formas de presentar sus actividades. Sigue instrucciones en la elaboración dela marioneta. Presenta su creación con orden y limpieza.	Lista de cotejo.
Propósito	Hoy elaboraremos marionetas de mariposa con sorbete.		
Evidencia	Exposición de la marioneta de mariposa.		

- **ENFOQUES/ ACTITUDES**

Enfoque transversal	Actitudes o acciones observables
Enfoque de orientación al bien común	Docentes y estudiantes se solidarizan con las necesidades de los miembros del aula cuando comparten espacios educativos.

- **PREPARACIÓN DE LA SESIÓN**

¿Qué se debe hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales utilizarán en la sesión?
Elaborar la sesión Imprimir imágenes y ficha de evaluación.	Imágenes, papel de colores, lápiz, borrador, plumón de color negro o marrón, sorbete, tijera y goma.

SECUENCIA DIDÁCTICA

<table>
<tr><th>MOMENTOS DE LA SESIÓN</th><th>EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE</th><th>RECURSOS</th><th>TIEMPO</th></tr>
<tr><td>Inicio</td><td>Motivación:
Se inicia la sesión presentando un video de marioneta elaborado con sorbete. Anexo 1
Saberes previos:
- ¿Qué observaron? ¿Qué materiales se utilizará?
- ¿Qué colores les gustaría utilizar? ¿Alguna vez as elaborado algo parecido?
- Registramos sus respuestas en la pizarra.
Conflicto cognitivo: ¿Será fácil elaborar marionetas con sorbete?
Propósito de la sesión a trabajar: Hoy elaboraremos marionetas de mariposa utilizando sorbete.Se propone los acuerdos de convivencia como:
- Participamos activamente.
- Ser ordenados y limpios durante la actividad.</td><td>Marionetas de mariposa</td><td>10 Minutos</td></tr>
<tr><td>Desarrollo</td><td>Procesamiento de la información:
- Hay una previa conversación con los estudiantes, brindando indicaciones antes de comenzar a trabajar.
- Se brinda una ficha informativa de como elabora marionetas de mariposa con sorbete. Anexo 2
Planificar su trabajo:
Luego planificamos la ruta de trabajo para la creación de la marioneta.
<table><tr><th>¿Qué vamos hacer?</th><th>¿Cómo lo vamos a hacer?</th><th>¿Qué necesitamos?</th><th>¿Qué debo tener en cuenta en mi trabajo?</th></tr><tr><td>Elaborar una marionetade mariposa con sorbete.</td><td>Dibujando y pintando.</td><td>Papel bond y de colores, lápiz,borrador, tijera, sorbete y plumón negro.</td><td>Trabajar con orden ylimpieza.</td></tr></table>Explorar y experimentar con los materiales
Dimensión motivación
- Solicitamos sacar sus materiales de trabajo y que exploren el video presentado, facilitar los moldes para la elaboración de la marioneta de mariposa.
- Se preparan espacios formando grupos.</td><td>Ficha informativa

Papelote</td><td></td></tr>
</table>

	- Para orientar a los estudiantes en la producción del proyecto se debe tener en cuenta las siguientes instrucciones: **Instrucciones: Marioneta de mariposa** ▪ **Paso 1:** Utilizar el molde de mariposa y trazar en la hoja bond para formar nuestra marioneta. ▪ **Paso 2:** Daremos color y vida a la marioneta utilizando colores y /o plumones para decorar a de maneracreativa y original. ▪ **Paso 3:** Con el plumón negro realizaremos los ojos. ▪ **Paso 4:** Colocaremos las antenas utilizando sorbete. ▪ **Paso 5:** Con hilo de lana uniremos el sorbete y las alas de nuestra marioneta para que se pueda mover lamarioneta. **Revisar y afinar los detalles de mi trabajo** **Dimensión flexibilidad** - Proceden a trabajar siguiendo indicaciones de manera creativa. - Se realiza la orientación y supervisión correspondiente de manera grupal e individual. - Los estudiantes van mostrando su avance y poco a poco van terminando. **Presentar y compartir** **Dimensión originalidad** - Se muestra los trabajos realizados de manera novedosa, curiosa y se les coloca en su sector correspondiente. - Felicitamos a todos los estudiantes por el trabajo realizado. - Dan opiniones respecto a la marioneta de papel aprendida.	Hoja bon, papel de colores, lápiz, borrador, tijera, goma y sorbete.	75 Minutos
Cierre	**Para finalizar la docente realiza las siguientes preguntas:** - ¿Que hemos aprendido el día de hoy? - ¿Qué pasos hemos dado para elaborar marioneta de mariposa? - ¿Cuálesson los materiales que utilizados? - ¿Qué dificultad han tenido para realizar la actividad y como lo superaron?	Papelote	10 Minutos

LISTA DE COTEJO

DOCENTE PRACTICANTE	Shirley Jauregui Cotrina Erika Gonzales Villanueva	FECHA	14/ 11 /2023	GRADO Y SECCIÓN	1	"A"

TEMA: MARIONETA DE MARIPOSA CON SORBETE

COMPETENCIA: Crea proyectos desde los lenguajes artísticos.

PROPÓSITO: Hoy elaboraremos marionetas de mariposa con sorbete.

ESTUDIANTES	CRITERIO					
	Explora con sus materiales diversas formas de representar sus actividades.		Sigue instrucciones en la elaboración de la marioneta.		Presenta su Creación con orden y limpieza.	
	Si	No	Si	No	Si	No
1. ABURTO HARO Brunela Daylin.	X		X		X	
2. AGLÓN FLORES David Samuel	X		X		X	
3. BARROSO BALTA Genesis	X		X		X	
4. BASÁN CASSANA Jetzel Said		X		X		X
5. BOCANEGRA SANCHEZ Jazmín	X		X		X	
6. CABALLERO REYES Teresa	X		X		X	
7. CASTILLO CRUZ Susan Madisón	X		X		X	
8. CATALINO DOMÍNGUEZ Briana	X		X		X	
9. GARCÍA CUISANO Adreina	X		X		X	
10. GIRÓN ABANTO Joe Fabian	X		X		X	
11. GONZALES ROCA Adel Zoe.		X		X		X
12. LLOTÓP TORRES Ana Celeste	X		X		X	
13. MALDONADO DE LA CRUZ	X		X		X	
14. MARTINES AMOROTO Liam	X		X		X	
15. MENDOZA DE LA CRUZ Adriano	X		X		X	
16. MELGAREJO CALDERÓN Melody	X		X		X	
17. MELGAREJO CAMPOS Antonela	X		X		X	
18. POLO JAUREGUÍ Ángel Alejandro	X		X		X	
19. QUITO BARBARÁN Flabia	X		X		X	
20. RAMIREZ CALDERÓN Luis						

ÁREA: ARTE Y CULTURA

MARIONETA DE MARIPOSA CON SORBETES

NOMBRE: _____



Hoy realizaremos marionetas de mariposa.

MATERIALES:

- Hoja bond
- Molde (mariposa)
- Lápiz, borrador y colores.
- Plumón negro o marrón para realizar los ojos.
- Tijera y goma.
- Lana (color de su preferencia)
- (01) sorbete

PROCEDIMIENTOS

- **Paso 1:** Utilizar el molde de mariposa y trazar en la hoja bond para formar nuestra marioneta.
- **Paso 2:** Daremos color y vida a la marioneta utilizando colores y /o plumones paradecorar a de manera creativa y original.
- **Paso 3:** Con el plumón negro realizaremos los ojos y pintaremos las antenas.
- **Paso 4:** Con hilo de lana uniremos el sorbete y las alas de nuestra marioneta para quese pueda mover la marioneta.

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 7

MARIONETA DE MESA

- **DATOS INFORMATIVOS:**

INSTITUCIÓN EDUCATIVA:	N° 88014 “José Olaya”		
DOCENTE:	Shirley Jauregui Cotrina		
PRACTICANTE:	Erika Gonzales Villanueva		
ÁREA:	Arte y Cultura		
GRADO Y SECCIÓN:	1° “A”	FECHA:	17 – 11 – 2023

- **PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE**

Área, competencia y capacidades	Desempeños	Criterios de evaluación	Instrumentode evaluación
ARTE Y CULTURA Crea proyectos desde los lenguajes artísticos. • Explora y experimenta los lenguajes del arte. • Aplica procesos creativos. • Evalúa y socializasus procesos y proyectos.	Experimenta con los medios, materiales y técnicas artísticas para crear efectos visuales, sonoros o vocales en respuesta a estímulos del profesor o en base a sus propias exploraciones. Explora ideas libremente e a partir de su imaginación, sus experiencias u observaciones yexperimenta o memoriza maneras en que loselementos del arte (movimientos, acciones, formas, colores o sonidos) pueden usarse o ser repetidos para comunicar una idea. Presenta sus trabajos y creaciones y responde a preguntas sencillas sobre ellos, describiendo las características de sus propios trabajos y el trabajo de sus compañeros.	Participa de maneraactiva en la creación de la marioneta. Adapta los materiales a sus necesidades. Usa la creatividad en la elaboración de la marioneta.	Lista de cotejo.
Propósito	Hoy elaboraremos marionetas de mesa con material reciclable.		
Evidencia	Presentación de marionetas mostrando su creatividad través de un collage.		

- **ENFOQUES/ ACTITUDES**

Enfoque transversal	Actitudes o acciones observables
Enfoque de orientación al bien común	Docentes y estudiantes se solidarizan con las necesidades de los miembros del aula cuando comparten espacios educativos.

- **PREPARACIÓN DE LA SESIÓN**

¿Qué se debe hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales utilizarán en la sesión?
Elaborar la sesión Imprimir imágenes y ficha de evaluación.	Imágenes, botella de plástico, chapas de plástico, lápiz, borrador, plumón de color negro, temperas, lana, palito de chupete, ojos movibles, tijera y goma.

SECUENCIA DIDÁCTICA

<table>
<tr><th>MOMENTOS DE LA SESIÓN</th><th>EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE</th><th>RECURSOS</th><th>TIEMPO</th></tr>
<tr><td>Inicio</td><td>Motivación:
Se inicia la sesión presentando unas imágenes de diferentes marionetas elaboradas con material reciclable.
Saberes previos:
- ¿Qué observaron? ¿Qué materiales se utilizará?
- ¿Qué clase de títeres te gustaría elaborar?
- Registramos sus respuestas en la pizarra.
Conflicto cognitivo: ¿Crees que elaborar marionetas te permitirá expresar tus emociones?
Propósito de la sesión a trabajar: Hoy elaboraremos marionetas de mesa con material reciclable.
Se propone los acuerdos de convivencia como:
- Participamos activamente.
- Ser ordenados y limpios durante la actividad.</td><td>Marionetas de mariposa</td><td>10 Minutos</td></tr>
<tr><td>Desarrollo</td><td>Procesamiento de la información:
- Se brinda una ficha informativa de como elabora marionetas de mesa con diferentes materiales reciclables, hay una previa conversación para trabajar de manera ordenada. Anexo 1
<table><tr><th>¿Qué vamos hacer?</th><th>¿Cómo lo vamos a hacer?</th><th>¿Qué necesitamos?</th><th>¿Qué debo tener en cuenta en mi trabajo?</th></tr><tr><td>Elaborar una marionetade mesa.</td><td>Reutilizando materiales que encontremos en casa para diseñar la marioneta.</td><td>otella de plástico, chapas e plástico, lápiz, borrador, plumón de color negro, emperas, lana, palito de chupete, ojos movibles, tijera y goma.</td><td>Trabajar con orden y limpieza .</td></tr></table>Planificar su trabajo:
- Luego planificamos la ruta de trabajo para la creación de la marioneta.
Explorar y experimentar con los materiales
Dimensión motivación
- Solicitamos sacar sus materiales de trabajo y que exploren los modelos de marionetas para la elaboración de la marioneta de mesa.
- Se preparan espacios formando grupos.
- Para orientar a los estudiantes en la producción del proyecto se debe tener en cuenta las siguientes instrucciones:</td><td>Ficha informativa

Papelote</td><td></td></tr>
</table>

	Instrucciones: Marioneta de mesa (niña) **Paso 1:** Emplearemos una botella de plástico y cortamos por la mitad para dar forma al cuerpo de la marioneta. **Paso 2:** Realizar la cabeza de la marioneta utilizando un bolo de corcho, el cual se pintará con tempera de color naranja y dejar secar durante 5 a 10 minutos. **Paso 3:** Para el cabello de la marioneta de mesa, se pegará hilo de lana en el bolo de corcho, el color es opcional. **Paso 3:** Pegaremos los ojos movibles y dibujaremos la nariz y boca de la marioneta con plumón delgado de color negro. **Paso 4:** Los brazos y piernas serán elaboradas con tapas de botella las cuales será unidas por hilo de lana para que puedan moverse con facilidad. **Paso 5:** Una vez elaborado todas las partes de la marioneta se une utilizando silicona. **Paso 6:** Con los palos de chupete se elaborará la cruceta que permitirá movilizar a la marioneta las cuales estarás sujetas con hilo de lana y esta a su vez se manejará desde la parte superior. **Revisar y afinar los detalles de mi trabajo** **Dimensión flexibilidad** - Proceden a trabajar siguiendo indicaciones de manera creativa. - Se realiza la orientación y supervisión correspondiente de manera grupal e individual. - Los estudiantes van mostrando su avance y poco a poco van terminando. **Presentar y compartir** **Dimensión originalidad** - Se muestra los trabajos realizados de manera novedosa, curiosa y se les coloca en su sector correspondiente. - Felicitamos a todos los estudiantes por el trabajo realizado. - Dan opiniones respecto a la marioneta de papel aprendida.	Botella de plástico, chapas de plástico, lápiz, borrador, plumón de color negro, temperas, lana, palito de chupete, ojos movibles, tijera y goma.	75 Minutos
Cierre	**Para finalizar la docente realiza las siguientes preguntas:** - ¿Que hemos aprendido el día de hoy? - ¿Qué pasos hemos dado para elaborar marioneta de mesa? - ¿Cuáles son los materiales que utilizados? - ¿Qué dificultad han tenido para realizar la actividad y como lo superaron?	Papelote	10 Minutos

LISTA DE COTEJO

DOCENTE PRACTICANTE	Shirley Jauregui Cotrina Erika Gonzales Villanueva	FECHA	17/ 11 /2023	GRADO Y SECCIÓN	1°	"A"

TEMA: MARIONETA DE MESA						
COMPETENCIA: Crea proyectos desde los lenguajes artísticos. PROPÓSITO: Hoy elaboraremos marionetas de mesa con material reciclable.						
ESTUDIANTES	CRITERIO					
	Participa de manera activa en la creación de la marioneta.		Adapta los materiales a sus necesidades.		Usa la creatividad en la elaboración de la marioneta.	
	Si	No	Si	No	Si	No
1. ABURTO HARO Brunela Daylin.	X		X		X	
2. AGLÓN FLORES David Samuel	X		X		X	
3. BARROSO BALTA Genesis Oriana	X		X		X	
4. BASÁN CASSANA Jetzel Said	X		X		X	
5. BOCANEGRA SANCHEZ Jazmín	X		X		X	
6. CABALLERO REYES Teresa	X		X		X	
7. CASTILLO CRUZ Susan Madisón	X		X		X	
8. CATALINO DOMÍNGUEZ Briana	X		X		X	
9. GARCÍA CUISANO Adreina Michelle	X		X		X	
10. GIRÓN ABANTO Joe Fabian	X		X		X	
11. GONZALES ROCA Adel Zoe.		X		X		X
12. LLOTÓP TORRES Ana Celeste	X		X		X	
13. MALDONADO DE LA CRUZ Adriano	X		X		X	
14. MARTINES AMOROTO Liam Jesús	X		X		X	
15. MENDOZA DE LA CRUZ Adriano	X		X		X	
16. MELGAREJO CALDERÓN Melody	X		X		X	
17. MELGAREJO CAMPOS Antonela	X		X		X	
18. POLO JAUREGUÍ Ángel Alejandro	X		X		X	
19. QUITO BARBARÁN Flabia Chelsea	X		X		X	
20. RAMIREZ CALDERÓN Luis						

ÁREA: ARTE Y CULTURA

MARIONETAS DE MESA

NOMBRE: _____



Hoy realizaremos marionetas con material reciclable.

MATERIALES:

- (01) Botella de plástico
- (01) Bolo de corcho
- (40) Chapas de botellas de plástico.
- (01 caja) De temperas
- (02) Palo de chupete
- (02) Ojos movibles.
- Lana (color de su preferencia)
- Plumón negro.
- Tijera y silicona.

PROCEDIMIENTOS

- **Paso 1:** Emplearemos una botella de plástico y cortamos por la mitad para dar forma al cuerpo de la marioneta.
- **Paso 2:** Realizar la cabeza de la marioneta utilizando un bolo de corcho, el cual se pintará con tempera de color naranja y dejar secar durante 5 a 10 minutos.
- **Paso 3:** Para el cabello de la marioneta de mesa, se pegará hilo de lana en el bolo de corcho, el color es opcional.
- **Paso 3:** Pegaremos los ojos movibles y dibujaremos la nariz y boca de la marioneta con plumón delgado de color negro.
- **Paso 4:** Los brazos y piernas serán elaboradas con tapas de botella las cuales será unidas por hilo de lana para que puedan moverse con facilidad.
- **Paso 5:** Una vez elaborado todas las partes de la marioneta se une utilizando silicona.
- **Paso 6:** Con los palos de chupete se elaborará la cruceta que permitirá movilizar a la marioneta las cuales estarás sujetas con hilo de lana y esta a su vez se manejará desde la parte superior.

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 8

MARIONETA CON PALITO DE CHUPETE

- **DATOS INFORMATIVOS:**

INSTITUCIÓN EDUCATIVA:	N° 88014 “José Olaya”		
DOCENTE:	Shirley Jauregui Cotrina		
PRACTICANTE:	Erika Gonzales Villanueva		
ÁREA:	Arte y Cultura		
GRADO Y SECCIÓN:	1° “A”	FECHA:	21 – 11 - 2023

- **PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE**

Área, competencia y capacidades	Desempeños	Criterios de evaluación	Instrumento de evaluación
ARTE Y CULTURA Crea proyectos desde los lenguajes artísticos. • Explora y experimenta los lenguajes del arte. • Aplica procesos creativos. • Evalúa y socializa sus procesos y proyectos.	Experimenta con los medios, materiales y técnicasartísticas para crear efectos visuales, sonoros o vocales en respuesta a estímulos del profesor o en base a suspropias exploraciones. Exploraideas libremente a partir de su imaginación, sus experiencias u observaciones y experimenta o memoriza maneras en que los elementos del arte (movimientos, acciones, formas, colores o sonidos) pueden usarse o ser repetidos para comunicar una idea. Presenta sus trabajos y creaciones y responde a preguntas sencillas sobre ellos, describiendo las características de sus propios trabajos y el trabajo de sus compañeros.	Explora con sus materiales diversas formas de representar sus actividades. Sigue instrucciones en la elaboración dela marioneta. Presenta su creación con orden ylimpieza.	Lista de cotejo.
Propósito	Hoy elaboraremos marionetas de animales utilizando palito de chupete.		
Evidencia	Presentación de la marioneta de palito de chupete a través de fotos.		

- **ENFOQUES/ ACTITUDES**

Enfoque transversal	Actitudes o acciones observables
Enfoque de orientación al bien común	Docentes y estudiantes se solidarizan con las necesidades de los miembros del aula cuando comparten espacios educativos.

- **PREPARACIÓN DE LA SESIÓN**

¿Qué se debe hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales utilizarán en la sesión?
Elaborar la sesión Imprimir imágenes y ficha de evaluación.	Imágenes Papel de colores. lápiz, borrador, plumón de color negro o marrón, palito de chupete, tijera y goma.

SECUENCIA DIDÁCTICA

<table>
<tr><th>MOMENTOS DE LA SESIÓN</th><th>EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE</th><th>RECURSOS</th><th>TIEMPO</th></tr>
<tr><td>Inicio</td><td>Motivación:
Se inicia la sesión presentando una marioneta de palito de chupetes. Anexo 1
Saberes previos:
- ¿Qué observaron? ¿Qué animales les llamó más la atención? ¿Qué materiales se utilizará?
- ¿Qué animales les gustaría realizar? ¿Alguna vez as elaborado algo parecido?
- Registramos sus respuestas en la pizarra.
Conflicto cognitivo: ¿Será fácil elaborar marionetas de tamaños pequeños?
Propósito de la sesión a trabajar: Hoy elaboraremos marionetas de animales utilizando palito de chupete.
- Se propone los acuerdos de convivencia como:
- Participamos activamente.
- Ser ordenados y limpios durante la actividad.</td><td>Marionetas de palito de chupetes</td><td>10 Minutos</td></tr>
<tr><td>Desarrollo</td><td>Procesamiento de la información:
- Hay una previa conversación con los estudiantes, brindando indicaciones antes de comenzar a trabajar.
- Se brinda una ficha informativa de como elabora marionetas de palito de chupete. Anexo 2
Planificar su trabajo:
Luego planificamos la ruta de trabajo para la creación de la marioneta.
<table><tr><th>¿Qué vamos hacer?</th><th>¿Cómo lo amos a hacer?</th><th>¿Qué necesitamos?</th><th>¿Qué d tener en cuenta e mi trabaj</th></tr><tr><td>Elaborar una marioneta de palito de chupete.</td><td>Dibujando y cortando papelde colores.</td><td>Papel bond y de colores, lápiz,borrador, tijera, palito de chupete, y plumón negro.</td><td>Trabajar con orden ylimpieza.</td></tr></table>Explorar y experimentar con los materiales
Dimensión motivación
- Solicitamos sacar sus materiales de trabajo y que exploren los modelos presentados en la pizarra y facilitarlos moldes para que puedan elegir los colores para la elaboración de la marioneta con la carita de animales.
- Se preparan espacios formando grupos.</td><td>Ficha informativa

Papelote y plumones</td><td></td></tr>
</table>

	- Para orientar a los estudiantes en la producción del proyecto se debe tener en cuenta las siguientesinstrucciones: **Instrucciones: Marioneta de papel** **Paso 1:** Dibujamos la cabeza en una hoja bond. **Paso 2:** Se pinta y recorta la cabeza. **Paso 3:** Caso contrario utilizar el molde y cortamos papel de colores para formar la cabeza del animal denuestra preferencia como se observa en imagen. **Paso 4:** Realizaremos los ojos de la marioneta con plumón negro. **Paso 5:** Finalmente pegar la cabeza de nuestra marioneta en el palito de chupete. **Revisar y afinar los detalles de mi trabajo** **Dimensión flexibilidad** - Proceden a trabajar siguiendo indicaciones de manera creativa. - Se realiza la orientación y supervisión correspondiente de manera grupal e individual. - Los estudiantes van mostrando su avance y poco a poco van terminando. **Presentar y compartir** **Dimensión originalidad** - Se muestra los trabajos realizados de manera original y se les coloca en su sector correspondiente. - Felicitamos a todos por el trabajo realizado. - Dan opiniones respecto a la marioneta de papel aprendida.	Hoja bond, papel de colores, lápiz, borrador, tijera, goma y palito de chupete.	75 minutos
Cierre	**Para finalizar la docente realiza las siguientes preguntas:** - ¿Que hemos aprendido el día de hoy? - ¿Qué pasos hemos dado para elaborar marioneta de palito de chupetes? - ¿Cuáles son los materiales que utilizados? - ¿Qué dificultad han tenido para realizar la actividad?	Papelote	10 minutos

LISTA DE COTEJO

DOCENTE PRACTICANTE	Shirley Jauregui Cotrina Erika Gonzales Villanueva	FECHA	23/ 11 /2023	GRADO Y SECCIÓN	1°	"A"

TEMA: MARIONETA CON PALITO DE CHUPETE

COMPETENCIA: Crea proyectos desde los lenguajes artísticos.

PROPÓSITO: Hoy elaboraremos marionetas de animales utilizando palito de chupete.

ESTUDIANTES	CRITERIO					
	Explora con sus materiales diversas formas de representar sus actividades.		Sigue instrucciones en la elaboración de la marioneta.		Presenta su creación conorden y limpieza.	
	Si	No	Si	No	Si	No
1. ABURTO HARO Brunela Daylin.	X		X		X	
2. AGLÓN FLORES David Samuel	X		X		X	
3. BARROSO BALTA Genesis	X		X		X	
4. BASÁN CASSANA Jetzel Said		X		X		X
5. BOCANEGRA SANCHEZ J.	X		X		X	
6. CABALLERO REYES Teresa	X		X		X	
7. CASTILLO CRUZ Susan	X		X		X	
8. CATALINO DOMÍNGUEZ Briana	X		X		X	
9. GARCÍA CUISANO Ariana	X		X		X	
10. GIRÓN ABANTO Joe Fabian	X		X		X	
11. GONZALES ROCA Adel Zoe.	X		X		X	
12. LLOTÓP TORRES Ana Celeste	X		X		X	
13.MALDONADO DE LA CRUZ Adriano	X		X		X	
14.MARTINES AMOROTO Liam	X		X		X	
15.MENDOZA DE LA CRUZ Adriano	X		X		X	
16.MELGAREJO CALDERÓN Melody	X		X		X	
17.MELGAREJO CAMPOS Antonela	X		X		X	
18.POLO JAUREGUÍ Ángel Alejandro	X		X		X	
19.QUITO BARBARÁN Flabia	X		X		X	
20.RAMIREZ CALDERÓN Luis	X		X		X	

ÁREA: ARTE Y CULTURA

MARIONETA CON PALITO DE CHUPETE

NOMBRE: _____



Hoy realizaremos marionetas de animales con palito de chupete.

MATERIALES:

- Hoja de colores (color de su preferencia)
- (01) hoja bond
- Lápiz, borrador y colores.
- Plumón negro o marrón para realizar los ojos.
- Tijera y goma.
- (01) Palitos de chupete.



PROCEDIMIENTOS

- **Paso 1:** Dibujamos la cabeza en una hoja bond.
- **Paso 2:** Se pinta y recorta la cabeza.
- **Paso 3:** Caso contrario utilizar el molde y cortamos papel de colores para formar lacabeza del animal de nuestra preferencia como se observa en imagen.
- **Paso 4:** Realizaremos los ojos de la marioneta con plumón negro.
- **Paso 5:** Finalmente pegar la cabeza de nuestra marioneta en el palito de chupete.

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 9

MARIONETA UTILIZANDO MATERIAL RECICLABLE

- **DATOS INFORMATIVOS:**

INSTITUCIÓN EDUCATIVA:	N° 88014 “José Olaya”		
DOCENTE:	Shirley Jauregui Cotrina		
PRACTICANTE:	Erika Gonzales Villanueva		
ÁREA:	Arte y Cultura		
GRADO Y SECCIÓN:	1° “A”	FECHA:	22/ 11/ 2023

- **PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE**

Área, competencia y capacidades	Desempeños	Criterios de evaluación	Instrumento de evaluación
ARTE Y CULTURA Crea proyectos desdelos lenguajes artísticos. • Explora y experimenta loslenguajes del arte. • Aplica procesos creativos. • Evalúa y socializasus procesos y proyectos.	Experimenta con los medios, materiales y técnicas artísticas para crear efectos visuales, sonoros o vocales en respuesta a estímulos del profesor o en base a sus propias exploraciones. Explora ideas libremente a partir de suimaginación, sus experiencias u observaciones y experimenta o memoriza maneras en que los elementos del arte (movimientos, acciones,formas, colores o sonidos) pueden usarse o ser repetidos para comunicar una idea. Presenta sus trabajos y creaciones y responde a preguntas sencillas sobre ellos, describiendo las características de sus propios trabajos y el trabajo de sus compañeros.	Elabora la marioneta haciendo uso de su creatividad. Capacidad paraseguir instrucciones en la elaboración de la marioneta. Presenta su creación con orden y limpieza.	Lista de cotejo.
Propósito	Hoy aprenderemos a elaborar las marionetas con materiales reciclables.		
Evidencia	Exposición de la elaboración de la marioneta.		

- **ENFOQUES/ ACTITUDES**

Enfoque transversal	Actitudes o acciones observables
Enfoque de derechos	Los estudiantes difunden los derechos y deberes de los niños y niñas. Los estudiantes ejercen su derecho a expresarse y respetan también el derecho de losdemás.

- **PREPARACIÓN DE LA SESIÓN**

¿Qué se debe hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales utilizarán en la sesión?
Elaborar la sesión Imprimir imágenes y moldes de marionetas.	Imágenes, papelote, papel de colores, vaso, chapas, cartón, tela, colores, plumones, hilode lana, goma y tijera.

SECUENCIA DIDÁCTICA

<table>
<tr><th>MOMENTOS DE LA SESIÓN</th><th>EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE</th><th>RECURSOS</th><th>TIEMPO</th></tr>
<tr><td>Inicio</td><td>Motivación:
Se inicia la sesión presentando modelos de marionetas. Anexo 1
Saberes previos:
- ¿Qué personaje les gusto más?
- ¿Qué materiales se utilizará?
- ¿Alguna vez as elaborado algo parecido?
Conflicto cognitivo: ¿Podemos realizar marionetas con material reciclable?
Propósito de la sesión a trabajar: Hoy aprenderemos a elaborar las marionetas con material reciclable.
- Se propone los acuerdos de convivencia como:
- Participamos activamente.
- Levantar la mano para participar.</td><td>Imágenes</td><td>10 Minutos</td></tr>
<tr><td>Desarrollo</td><td>Imaginar y generar ideas para su propia creación:
- Se les menciona a los estudiantes que se le entregara información sobre la elaboración de la marioneta.
Planificación:
- Vamos a planificar la ruta de trabajo.
- Se motiva a los estudiantes a completar el cuadro planificador para tener claro
<table><tr><th>¿Qué vamos hacer?</th><th>¿Cómo lo vamos a hacer?</th><th>¿Qué necesitamos?</th><th>¿Qué debo tener en cuenta en mi trabajo?</th></tr><tr><td>Elaborar una marioneta utilizando materiales reciclables.</td><td>Con entusiasmo y los materiales que cada unotraerá.</td><td>Vaso, Chapas, cartón,papel hilo de lana, plumón, goma, tijera y palito de chupete.</td><td>Trabajar con orden, limpieza y creatividad.</td></tr></table>Explorar y experimentar con los materiales.
- Solicitamos sacar sus materiales de trabajo
Dimensión motivación
- Se presenta en la pizarra la imagen de la marioneta de león que se elabora en clases.
- Se preparan espacios formando grupos.
- Se orienta a los estudiantes en la elaboración de su marioneta de conejo.</td><td>Papelote</td><td>75 Minutos</td></tr>
</table>

	Instrucciones: **Paso 1:** Dibujar la cabeza y las patas del conejo en una hoja bond y recortar. **Paso 2:** Rasgar el papel de color en pedazos. **Paso 3:** Pegar alrededor del vaso los pedazos de papel como se puede apreciar en la imagen. **Paso 4:** Dibujar los ojos con el plumón de color negro. **Paso 5:** Para darle movilidad se utilizará el hilo de lana de color blanco y estas estarán sujetadas opegadas a una cruceta de palo de chupete. **Revisar y analizar los detalles de mi trabajo** **Dimensión flexibilidad** - Se realiza la orientación y supervisión correspondiente de manera grupal e individual. - Una vez terminado de elaborar su marioneta utilizando vaso de plástico unirán con la cruceta de palitode chupete para manipular marioneta. **Presentar y compartir** **Dimensión originalidad** - Se muestra los trabajos realizados con entusiasmo y originalidad, mostrando su talento colocando en su sector correspondiente. - Dan opiniones respecto a la marioneta aprendida.	Vaso de plástico, chapas, tela, cartón, papel de color, hilo delana, plumón, goma, tijera y palito de chupete.	
Cierre	**Para finalizar la docente realiza las siguientes preguntas:** - ¿Que hemos aprendido el día de hoy? - ¿Qué pasos hemos dado para elaborar una marioneta? - ¿Cuálesson los materiales que utilizados? - ¿Qué dificultad tuvieron y como lo superaron?	Papelote	5 Minutos

LISTA DE COTEJO

DOCENTE PRACTICANTE	Shirley Jauregui Cotrina Erika Gonzales Villanueva	FECHA	22/ 11 /2023	GRADO Y SECCIÓN	1°	“A”

TEMA: MARIONETA UTILIZANDO MATERIAL RECICLABLE

COMPETENCIA: Crea proyectos desde los lenguajes artísticos.

PROPÓSITO: Hoy aprenderemos a elaborar las marionetas con material reciclable.

ESTUDIANTES	CRITERIO					
	Explora con sus materiales diversasformas de representar sus actividades.		Capacidad para seguir instrucciones en la elaboración de la marioneta.		Presenta su Creación con orden y limpieza.	
	Si	No	Si	No	Si	No
1. ABURTO HARO Brunela Daylin.	X		X		X	
2. AGLÓN FLORES David Samuel	X		X		X	
3. BARROSO BALTA Genesis	X		X		X	
4. BASÁN CASSANA Jetzel Said		X		X		X
5. BOCANEGRA SANCHEZ Jazmín	X		X		X	
6. CABALLERO REYES Teresa	X		X		X	
7. CASTILLO CRUZ Susan	X		X		X	
8. CATALINO DOMÍNGUEZ Briana	X		X		X	
9. GARCÍA CUISANO Adreina	X		X		X	
10. GIRÓN ABANTO Joe Fabian		X		X		X
11. GONZALES ROCA Adel Zoe.	X		X		X	
12. LLOTÓP TORRES Ana Celeste	X		X		X	
13. MALDONADO DE LA CRUZ A.	X		X		X	
14. MARTINES AMOROTO Liam	X		X		X	
15. MENDOZA DE LA CRUZ Adriano	X		X		X	
16. MELGAREJO CALDERÓN Melody	X		X		X	
17. MELGAREJO CAMPOS Antonela	X		X		X	
18. POLO JAUREGUÍ Ángel Alejandro	X		X		X	
19. QUITO BARBARÁN Flabia	X		X		X	
20. RAMIREZ CALDERÓN Luis	X		X		X	

ÁREA: ARTE Y CULTURA

MARIONETAS CON MATERIAL RECICLBLE

NOMBRE: _____



Hoy realizaremos marionetas de un conejo con material reciclable:

MATERIALES:

- (01) Vaso de plástico
- (01) Hoja de colores (rosado o celeste)
- (01) Lana (color blanco)
- (01) Plumón delgado de color negro o marrón para hacer los ojos.
- Tijera, goma.
- (02) Palitos de chupete.

PROCEDIMIENTOS

- **Paso 1:** Dibujar la cabeza y las patas del conejo en una hoja bond y recortar.
- **Paso 2:** Rasgar el papel de color en pedazos.
- **Paso 3:** Pegar alrededor del vaso los pedazos de papel como se puede apreciar enla imagen.
- **Paso 4:** Dibujar los ojos con el plumón de color negro.
- **Paso 5:** Para darle movilidad se utilizará el hilo de lana de color blanco y estasestarán sujetadas o pegadas a una cruceta de palo de chupete.

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 10

MARIONETA UTILIZANDO TELAS DE COLORES

- **DATOS INFORMATIVOS:**

INSTITUCIÓN EDUCATIVA:	N° 88014 “José Olaya”		
DOCENTE:	Rebeca Príncipe castillo		
PRACTICANTE:	Cecilia Mireya Sifuentes Curinuqui		
ÁREA:	Arte y Cultura		
GRADO Y SECCIÓN:	1° “B”	FECHA:	24/ 11/ 2023

- **PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE**

Área, competencia y capacidades	Desempeños	Criterios de evaluación	Instrumento de evaluación
ARTE Y CULTURA Crea proyectos desde los lenguajes artísticos. • Explora y experimenta los lenguajes del arte. • Aplica procesos creativos. • Evalúa y socializa sus procesos y proyectos.	Experimenta con los medios, materiales y técnicas artísticas para crear efectos visuales, sonoros o vocales en respuesta a estímulos del profesor o en base a sus propias exploraciones. Explora ideas libremente a partir de su imaginación, sus experiencias u observaciones y experimenta o memoriza maneras en que los elementos del arte (movimientos, acciones, formas, colores o sonidos) pueden usarse o ser repetidos para comunicar una idea. Presenta sus trabajos y creaciones y responde a preguntas sencillas sobre ellos, describiendo las características de sus propios trabajos y el trabajo de sus compañeros.	Elabora su marioneta utilizando sus habilidades creativas de manera autónoma. Sigue instrucciones en la elaboración de la marioneta. Presenta su creación con orden y limpieza.	Lista de cotejo.
Propósito	Hoy aprenderemos a elaborar las marionetas con telas de colores.		
Evidencia	Exposición de la elaboración de la marioneta de tela.		

- **ENFOQUES/ ACTITUDES**

Enfoque transversal	Actitudes o acciones observables
Enfoque de derechos	Los estudiantes difunden los derechos y deberes de los niños y niñas. Los estudiantes ejercen su derecho a expresarse y respetan también el derecho de losdemás.

- **PREPARACIÓN DE LA SESIÓN**

¿Qué se debe hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales utilizarán en la sesión?
Elaborar la sesión Imprimir imágenes y moldes de marionetas.	Imágenes, papelote, telas de diferente color, ojos móviles, aguja, hilo, lana, algodón, regla, plumones, lápiz, palos de chupete, borrador, goma/ silicona liquida, tempera y tijera.

SECUENCIA DIDÁCTICA

<table>
<tr><th>MOMENTOS DE LA SESIÓN</th><th>EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE</th><th>RECURSOS</th><th>TIEMPO</th></tr>
<tr><td>Inicio</td><td>Motivación:
Se inicia la sesión presentando una actuación de marionetas.
¿Qué personaje les llamó más la atención?
Saberes previos:
- ¿Alguna vez has estado en una función de marionetas?
- ¿Cuándo y cómo fue?
- ¿Alguna vez as elaborado una marioneta de tela?
- Registramos sus respuestas en la pizarra.
Conflicto cognitivo: ¿Qué materiales se podrá utilizar para elaborar una marioneta?
Propósito de la sesión a trabajar: Hoy aprenderemos a elaborar las marionetas con telas de colores.
- Se propone los acuerdos de convivencia como:
- Participamos activamente.
- Ser ordenados y limpios durante la actividad.</td><td>Marionetas de tela</td><td>10 Minutos</td></tr>
<tr><td>Desarrollo</td><td>Procesamiento de la información:
- Se dialoga con los estudiantes, brindando indicaciones antes de comenzar a trabajar.
- Se brinda una ficha informativa de como elaborar marionetas utilizando telas de colores. Anexo 1
- Se menciona los siguiente: las marionetas son figuras y/o muñecos de seres humanos, animales o seres fantasiosos que pueden elaborarse de deferentes materiales y sirven para hacer representaciones teatrales, el movimiento se realiza con la técnica del hilo donde será utilizando crucetas para poder manipularlos.
Planificar su trabajo:
Luego planificamos la ruta de trabajo para la creación de la marioneta.
<table>
<tr><th>¿Qué Vamos hacer?</th><th>¿Cómo lo Vamos a hacer?</th><th>¿Qué necesitamos?</th><th>¿Qué debo tener en cuenta en mi trabajo?</th></tr>
<tr><td>Elaborar una marioneta devarilla</td><td>Dibujando y cortando papelde colores.</td><td>telas, ojos móviles, aguja, hilo, lana, algodón, regla, lápiz, palos de chupete, etc</td><td>Trabajar con orden y limpieza.</td></tr>
</table></td><td>Ficha informativa

Papelote y plumones</td><td></td></tr>
</table>

	Explorar y experimentar con los materiales **Dimensión motivación** - Solicitamos sacar sus materiales de trabajo y que exploren los modelos presentados en la pizarra y facilitarlos moldes para que puedan elegir los colores para la elaboración de su marioneta con personajes fantasiosos. - Se preparan espacios formando grupos y roceden a trabajar. **Instrucciones: Marioneta de tela (pinocho)** **Paso 1:** Realizar la cabeza de la marioneta utilizando un bolo de corcho, el cual se pintará con tempera de color naranja y dejar secar durante 5 a 10 minutos. **Paso 2:** Para la vestimenta se utilizará el molde de la camisa, pantalón, zapatos y gorro de Pinocho cada uno con un color diferente. **Paso 3:** Coserán los bordes de la vestimenta con la ayuda de una aguja e hilo y se rellenara la marioneta con algodón. **Paso 4:** En el bolo de corcho colocaremos el gorro, los ojos móviles, su nariz será realizada de tela y dibujaremos su boca con plumón delgado de color negro. **Paso 5:** Se pega la cabeza junto al cuerpo de la marioneta utilizando silicona. **Paso 6:** Para darle movilidad se cortará 4 hilos de lana de color blanco cada uno 35 a 40 cm. y estas serán sujetadas o pegadas a una cruceta de palo de chupete. **Revisar y afinar los detalles de mi trabajo** **Dimensión flexibilidad** - Se realiza la orientación y supervisión correspondiente de manera grupal e individual, van mostrando su avance y poco a poco van terminando. **Presentar y compartir** **Dimensión originalidad** - Se muestra las marionetas realizadas de manera creativa y se le coloca en su sector correspondiente del aula. - Después de observar los trabajos opinan sobre ello: ¿Cómo puede mejorar su trabajo? ¿Los materiales utilizados fueron apropiados para la elaboración de la marioneta? ¿Cómo te sentiste al elaborar tu trabajo? - Felicitamos a todos los estudiantes por el trabajo realizado. - Dan opiniones respecto a la marioneta aprendida.	Telas de diferente color, ojos movibles, aguja, hilo, lana algodón, regla, plumones, lápiz, palitos de chupete, borrador, goma/ silicona liquida, tempera y tijera	75 Minutos
Cierre	**Para finalizar la docente realiza las siguientes preguntas:** - ¿Que hemos aprendido el día de hoy? - ¿Qué pasos hemos dado para elaborar marioneta con varilla? - ¿Qué dificultad han tenido para realizar la actividad?	Papelote	10 Minutos

LISTA DE COTEJO

DOCENTE PRACTICANTE	Rebeca Castillo Príncipe Cecilia Sifuentes Curinuqui	FECHA	24/ 11 /2023	GRADO Y SECCIÓN	1°	“B”

TEMA: MARIONETA UTILIZANDO TELAS DE COLORES

COMPETENCIA: Crea proyectos desde los lenguajes artísticos.

PROPÓSITO: Hoy aprenderemos a elaborar las marionetas con telas de colores.

ESTUDIANTES	CRITERIO					
	MOTIVACIÓN		FLEXIBILIDAD		ORIGINALIDAD	
	Elabora su marioneta utilizando sus habilidades creativas de manera autónoma		Sigue instrucciones en la elaboración de la marioneta.		Presenta su creación con orden y limpieza.	
	Si	No	Si	No	Si	No
1. ARRAEZ LENS, Jeensel Anaya	X		X		X	
2. ARTEAGA CALERO, Valery Abigail	X		X		X	
3. BOCANEGRA ORO, Jahaziel	X		X		X	
4. CHAVEZ VALERA, Albert William	X		X		X	
5. CORDOVA PALOMINO Jasiel	X		X		X	
6. COTRINA GANOZA, Aisha Rubí	X		X		X	
7. DE LA CRUZ DE LA CRUZ, Rosa	X		X		X	
8. FALCON CASTILLO, Mathias Junie	X		X		X	
9. GARCIA CASTILLO, Joseph	X		X		X	
10. GONZALES ESPINOZA, Ángel	X		X		X	
11. JARA GUZMAN, Rafael Loan	X		X		X	
12. MATOS ARRIECHE, Kristian Ali	X		X		X	
13. POLO ECHEVARRIA, Rashel	X		X		X	
14. POLO SOLORZANO, Briana	X		X		X	
15. QUISPE ENCINA, Ania Criste	X		X		X	
16. ROBEINSON UCEDA, Liam Daniel	X		X		X	
17. ROBLES AZAÑA, Génesis Madai	X		X		X	
18. RODRIGUEZ CHAVEZ, Kenan	X		X		X	
19. ROJAS ARIAS, Darshela Nadiesda	X		X		X	
20. RONDAN ORO, Joseth Johann	X		X		X	
21. ROQUE CCASA, Luz Clara	X		X		X	
22. RUIZ MELENDEZ, Valentina	X		X		X	
23. SANDOVAL SALAZAR, Briana	X		X		X	

ÁREA: ARTE Y CULTURA

MARIONETAS UTILIZANDO TELAS DE COLORES

NOMBRE: _____



Hoy realizaremos marionetas con telas de colores.

MATERIALES:

- (04) Telas de diferente color amarillo, rojo, negro y anaranjado.
- (02) Ojos móviles, aguja, lana e hilo.
- (03) Bolsas de algodón.
- (02) Palos de chupete
- (01) Bolo de corcho.
- (01) Tempera de color naranja.
- (01) Plumón delgado de color negro.
- (01) goma/ silicona liquida
- Lápiz, regla y tijera

PROCEDIMIENTOS

- **Paso 1:** Realizar la cabeza de la marioneta utilizando un bolo de corcho, el cual se pintará con tempera de color naranja y dejar secar durante 5 a 10 minutos.
- **Paso 2:** Para la vestimenta se utilizará el molde de la camisa, pantalón, zapatos y gorro de Pinocho cada uno con un color diferente.
- **Paso 3:** Coserán los bordes de la vestimenta con la ayuda de una aguja e hilo y se rellenara la marioneta con algodón.
- **Paso 4:** En el bolo de corcho colocaremos el gorro, los ojos móviles, su nariz será realizada de tela y dibujaremos su boca con plumón delgado de color negro.
- **Paso 5:** Se pega la cabeza junto al cuerpo de la marioneta utilizando silicona.
- **Paso 6:** Para darle movilidad se cortará 4 hilos de lana de color blanco cada uno 35 a 40 cm. y estas serán sujetadas o pegadas a una cruceta de palo de chupete.

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 11

MARIONETA DE CALCETÍN

- **DATOS INFORMATIVOS:**

INSTITUCIÓN EDUCATIVA:	N° 88014 “José Olaya”		
DOCENTE:	Rebeca Príncipe Castillo		
PRACTICANTES:	Cecilia Sifuentes Curinuqui		
ÁREA:	Arte y Cultura		
GRADO Y SECCIÓN:	1° “B”	FECHA:	28/ 11/ 2023

- **PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE**

Área, competencias y capacidades	Desempeños	Criterios de evaluación	Instrumento de evaluación
ARTE Y CULTURA Crea proyectos desde los lenguajesartísticos. • Explora y experimenta loslenguajes del arte. • Aplica procesos creativos. • Evalúa y socializasus procesos y proyectos.	Experimenta con los medios, materiales y técnicasartísticas para crear efectos visuales, sonoros o vocales en respuesta a estímulos del profesor o en base a suspropias exploraciones. Explora ideas libremente a partir de suimaginación, sus experiencias u observaciones y experimenta o memoriza maneras en que los elementosdel arte (movimientos, acciones, formas, colores o sonidos) pueden usarse o ser repetidos para comunicar una idea. Presenta sus trabajos y creaciones y responde a preguntas sencillas sobre ellos, describiendo las características de sus propios trabajos y el trabajo de sus compañeros.	Participa de manera activa en la creación de su marioneta. Realiza su marioneta teniendo en cuenta la obra a representar. Muestra en su trabajo rasgo de originalidad en el acabado.	Lista de cotejo.
Propósito	Hoy aprenderemos a elaborar marionetas utilizando calcetines.		
Evidencia	Fotos de la elaboración de la marioneta.		

- **ENFOQUES/ ACTITUDES**

Enfoque transversal	Actitudes o acciones observables
Enfoque de orientación al bien común	Docentes y estudiantes se solidarizan con las necesidades de los miembros del aula cuando comparten espacios educativos.

- **PREPARACIÓN DE LA SESIÓN**

¿Qué se debe hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales utilizarán en la sesión?
Elaborar la sesión Imprimir imágenes y ficha de evaluación. Marioneta de calcetín	Imágenes, calcetín, telas, ojos móviles, botones, palo de chupete, lápiz, borrador, plumón de color negro, tijera, silicona, aguja e hilo.

SECUENCIA DIDÁCTICA

<table>
<tr><th>MOMENTOS DE LA SESIÓN</th><th>EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE</th><th>RECURSOS</th><th>TIEMPO</th></tr>
<tr><td>Inicio</td><td>Motivación:
Se inicia la sesión presentando modelos de marionetas.
- ¿Qué marioneta les llamó más la atención?
Saberes previos:
- ¿Qué marioneta les gustaría realizar?
- ¿Alguna vez has utilizado un calcetín para elaborar marionetas?
- Registramos sus respuestas en la pizarra.
Conflicto cognitivo: ¿Las marionetas desarrolla la creatividad en los niños?
Propósito de la sesión a trabajar: Hoy aprenderemos a elaborar marionetas utilizando calcetines.
- Se propone los acuerdos de convivencia como:
- Participamos activamente.
- Ser ordenados y limpios durante la actividad.</td><td>Marionetas de calcetín</td><td>10 Minutos</td></tr>
<tr><td>Desarrollo</td><td>Procesamiento de la información:
- Hay una previa conversación con los estudiantes, brindando indicaciones antes de comenzar a trabajar.
- Se brinda una ficha informativa de como elaborar marionetas utilizando un calcetín representando a un personaje fantasioso. Anexo 1
Planificar su trabajo:
Luego planificamos la ruta de trabajo para la creación de la marioneta.
<table><tr><th>¿Qué vamos hacer?</th><th>¿Cómo lo vamos a hacer?</th><th>¿Qué necesitamos?</th><th>¿Qué debo tener en cuenta en mi trabajo?</th></tr><tr><td>Elaborar una marioneta de calcetín</td><td>Dibujando, cortando y decorando un calcetín.</td><td>Calcetín, telas, ojos móviles, lápiz, borrador, plumón de color negro, lana, tijera, silicona, palo de chupete, aguja e hilo.</td><td>Trabajar con orden y limpieza.</td></tr></table>Explorar y experimentar con los materiales
Dimensión motivación
- Solicitamos sacar sus materiales de trabajo y que exploren los modelos presentados en la pizarra y facilitarlos moldes para que puedan elegir los colores para la elaboración de la marioneta de calcetín.
- Se preparan espacios formando grupos de manera ordenada.</td><td>Ficha informativa

Papelote y plumones</td><td></td></tr>
</table>

	- Proceden a trabajar siguiendo indicaciones de manera creativa. **Instrucciones: Marioneta de calcetín (Princesa)** **Paso 1:** Utilizar un calcetín viejo de color blanco como base para trazar el molde la marioneta de princesa. **Paso 2:** Recortar el calcetín y coser con apoyo de aguja e hilo. **Paso 3:** Para la vestimenta se utilizará el molde del vestido, zapatos y corona de princesa cada uno con un color diferente. **Paso 4:** Emplear lana para colocar el cabello de la princesa el color es opcional. **Paso 5:** Colocar los ojos móviles en el rostro de la princesa, dibujar la nariz y boca con un plumón delgado de color negro. **Paso 6:** Se viste a la marioneta con su vestido, zapato y corona pegando con silicona y se realiza el relleno con algodón la parte inferior el cuerpo para darle forma. **Paso 7:** Para darle movilidad a la marioneta se cortará 4 hilos de lana de color blanco cada uno de 40 cm. y estas serán sujetadas o pegadas a una cruceta de palo de chupete. **Revisar y afinar los detalles de mi trabajo** **Dimensión flexibilidad** - Se realiza la orientación y supervisión correspondiente de manera grupal e individual. - Los estudiantes van mostrando su avance y poco a poco van terminando. **Presentar y compartir** **Dimensión originalidad** - Se muestra los trabajos realizados de manera original y se les coloca en su sector correspondiente. - Felicitamos a todos por el trabajo realizado. - Dan opiniones respecto a la marioneta de papel aprendida.	Calcetín, telas, ojos móviles, lápiz, borrador, plumón de color negro, lana, tijera, silicona, palo de chupete, aguja e hilo.	75 Minutos
Cierre	**Para finalizar la docente realiza las siguientes preguntas:** - ¿Que hemos aprendido el día de hoy? - ¿Qué pasos hemos dado para elaborar marioneta con varilla? - ¿Qué dificultad han tenido para realizar la actividad?	Papelote	10 Minutos

LISTA DE COTEJO

DOCENTE PRACTICANTE	Rebeca Castillo Príncipe Cecilia Sifuentes Curinuqui	FECHA	28/ 11 /2023	GRADO Y SECCIÓN	1	B

TEMA: MARIONETA CON CALCETÍN

COMPETENCIA: Crea proyectos desde los lenguajes artísticos.

PROPÓSITO: Hoy aprenderemos a elaborar marionetas utilizando calcetines.

ESTUDIANTES	CRITERIO					
	MOTIVACIÓN		FLEXIBILIDAD		ORIGINALIDAD	
	Participa de manera activa en la creación de su marioneta.		Realiza su marioneta teniendo en cuenta la obra a representar.		Muestra en su trabajo rasgo de originalidad en el acabado.	
	Si	No	Si	No	Si	No
1. ARRAEZ LENS, Jeensel Anaya	X		X		X	
2. ARTEAGA CALERO, Valery	X		X		X	
3. BOCANEGRA ORO, Jahaziel	X		X		X	
4. CHAVEZ VALERA, Albert William	X		X		X	
5. CORDOVA PALOMINO Jasiel	X		X		X	
6. COTRINA GANOZA, Aisha Rubí	X		X		X	
7. DE LA CRUZ DE LA CRUZ, Rosa	X		X		X	
8. FALCON CASTILLO, Mathias Junie	X		X		X	
9. GARCIA CASTILLO, Joseph	X		X		X	
10. GONZALES ESPINOZA, Ángel	X		X		X	
11. JARA GUZMAN, Rafael Loan	X		X		X	
12. MATOS ARRIECHE, Kristian Ali	X		X		X	
13. POLO ECHEVARRIA, Rashel	X		X		X	
14. POLO SOLORZANO, Briana	X		X		X	
15. QUISPE ENCINA, Ania Criste	X		X		X	
16. ROBEINSON UCEDA, Liam Daniel	X		X		X	
17. ROBLES AZAÑA, Génesis Madai	X		X		X	
18. RODRIGUEZ CHAVEZ, Kenan	X		X		X	
19. ROJAS ARIAS, Darshela Nadiesda	X		X		X	
20. RONDAN ORO, Joseth Johann	X		X		X	
21. ROQUE CCASA, Luz Clara	X		X		X	
22. RUIZ MELENDEZ, Valentina	X		X		X	
23. SANDOVAL SALAZAR, Briana	X		X		X	

ÁREA: ARTE Y CULTURA

MARIONETA CON CALCETIN

NOMBRE: _____



Hoy realizaremos marionetas de calcetín.

MATERIALES:

- (01) Calcetín de color blanco.
- (04) Telas de diferente color rojo, rosado, amarillo y negro.
- (02) Ojos móviles, aguja, lana e hilo.
- (03) Bolsas de algodón.
- (02) Palos de chupete
- (01) Lana de color blanco
- Plumón delgado de color negro.
- goma/ silicona liquida
- Lápiz, regla y tijera

PROCEDIMIENTOS

- **Paso 1:** Utilizar un calcetín para trazar el molde de la marioneta.
- **Paso 2:** Recortar el calcetín y coser con apoyo de aguja e hilo.
- **Paso 3:** Para la vestimenta se utilizará el molde del vestido, zapatos y corona de princesa cada uno con un color diferente.
- **Paso 4:** Emplear lana para colocar el cabello de la princesa el color es opcional.
- **Paso 5:** Colocar los ojos móviles en el rostro de la princesa, dibujar la nariz y boca con un plumón delgado de color negro.
- **Paso 6:** Se viste a la marioneta con su vestido, zapato y corona pegando con silicona y se realiza el relleno con algodón la parte inferior el cuerpo para darle forma.
- **Paso 7:** Para darle movilidad a la marioneta se cortará 4 hilos de lana de color blanco cada uno de 40 cm. y estas serán sujetadas o pegadas a una cruceta de palo de chupete.

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 12

MARIONETA PLANA NAVIDEÑA

- **DATOS INFORMATIVOS:**

INSTITUCIÓN EDUCATIVA:	N° 88014 “José Olaya”		
DOCENTE:	Rebeca Príncipe Castillo		
PRACTICANTES:	Cecilia Sifuentes Curinuqui		
ÁREA:	Arte y Cultura		
GRADO Y SECCIÓN:	1° “B”	FECHA:	1/ 12/ 2023

- **PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE**

Área, competencias y capacidades	Desempeños	Criterios de evaluación	Instrumento de evaluación
ARTE Y CULTURA Crea proyectos desde los lenguajes artísticos. • Explora y experimenta loslenguajes del arte. • Aplica procesos creativos. • Evalúa y socializasus procesos y proyectos.	Experimenta con los medios, materiales y técnicas artísticas para crear efectos visuales, sonoros o vocales en respuesta a estímulos del profesor o en base a sus propias exploraciones. Explora ideas libremente a partir de su imaginación, sus experiencias u observaciones y experimenta o memoriza maneras en que loselementos del arte (movimientos, acciones, formas, colores o sonidos) pueden usarse o ser repetidos para comunicar una idea. Presenta sus trabajos y creaciones y responde a preguntas sencillas sobre ellos, describiendo las características de sus propios trabajos y el trabajo de sus compañeros.	Participa de manera activa en la creación de su marioneta. Adapta los materiales a sus necesidades. Muestra en su trabajo rasgo de originalidad en el acabado.	Lista de cotejo.
Propósito	Hoy aprenderemos a elaborar marionetas plana utilizando recursos caseros.		
Evidencia	Fotos de la elaboración de la marioneta.		

- **ENFOQUES/ ACTITUDES**

Enfoque transversal	Actitudes o acciones observables
Enfoque de orientación al bien común	Docentes y estudiantes se solidarizan con las necesidades de los miembros del aula cuando comparten espacios educativos.

- **PREPARACIÓN DE LA SESIÓN**

¿Qué se debe hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales utilizarán en la sesión?
Elaborar la sesión Imprimir imágenes y ficha de evaluación.	Imágenes, papel de colores, palitos de chupete, lápiz, borrador, plumón de color negro o marrón, tijera y goma.

SECUENCIA DIDÁCTICA

<table>
<tr><th>MOMENTOS DE LA SESIÓN</th><th>EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE</th><th>RECURSOS</th><th>TIEMPO</th></tr>
<tr><td>Inicio</td><td>Motivación:
Se inicia la sesión presentando modelos de marionetas. Anexo 1
¿Qué animales les llamó más la atención?
Saberes previos:
- ¿Qué animales les gustaría realizar?
- ¿Alguna vez as elaborado algo parecido?
- Registramos sus respuestas en la pizarra.
Conflicto cognitivo: ¿Qué materiales se podrá utilizar para elaborar una marioneta?
Propósito de la sesión a trabajar: Hoy aprenderemos a elaborar marioneta plana navideña utilizando recursos caseros.
- Se propone los acuerdos de convivencia como:
- Participamos activamente.
- Ser ordenados y limpios durante la actividad.</td><td>Marionetas planas.</td><td>10 Minutos</td></tr>
<tr><td>Desarrollo</td><td>Procesamiento de la información:
- Hay una previa conversación con los estudiantes, brindando indicaciones antes de comenzar a trabajar.
- Se brinda una ficha informativa de como elaborar marionetas con varilla. Anexo 2
Planificar su trabajo:
Luego planificamos la ruta de trabajo para la creación de la marioneta.
<table><tr><th>¿Qué vamos hacer?</th><th>¿Cómo lo vamos a hacer?</th><th>¿Qué necesitamos?</th><th>¿Qué debo tener encuenta en mi trabajo?</th></tr><tr><td>Elaborar una marioneta plana.</td><td>Dibujando y cortando papel de colores.</td><td>Papel bond y de colores, lápiz, borrador, tijera, palitos de chupete y plumón negro.</td><td>Trabajar con orden y limpieza.</td></tr></table>Explorar y experimentar con los materiales
Dimensión motivación
- Solicitamos sacar sus materiales de trabajo y que exploren los modelos presentados en la pizarra y facilitarlos moldes para que puedan elegir los colores para la elaboración de la marioneta con la carita de animales.
- Se preparan espacios formando grupos.
- Proceden a trabajar siguiendo indicaciones de manera creativa.</td><td>Ficha informativa

Papelote y plumones</td><td></td></tr>
</table>

	Instrucciones: Marioneta plana **Paso 1:** Con un papel de color marrón o de tu preferencia se realizará el cuerpo del animal elegido doblaremosel papel en forma de abanico. **Paso 2:** Se realiza 4 abanicos iguales y se une todo formando 2 círculos. **Paso 3:** Elaborar los ojos cortando el fomi escarchado en forma de círculo de color blanco y negro. **Paso 4:** Utilizar los moldes de las extremidades del animal elegido y se une con el cuerpo. **Paso 5:** Finalmente se coloca los palitos de chupete en forma de cruceta y pegados en los extremos para luego movilizar los brazos de la marioneta plana. **Revisar y afinar los detalles de mi trabajo** **Dimensión flexibilidad** - Se realiza la orientación y supervisión correspondiente de manera grupal e individual. - Los estudiantes van mostrando su avance y poco a poco van terminando. **Presentar y compartir** **Dimensión originalidad** - Se muestra los trabajos realizados de manera original y se les coloca en su sector correspondiente. - Felicitamos a todos por el trabajo realizado. - Dan opiniones respecto a la marioneta de papel aprendida.	Hoja bond, papel de colores, Lápiz, borrador, tijera, goma.	75 Minutos
Cierre	**Para finalizar la docente realiza las siguientes preguntas:** - ¿Que hemos aprendido el día de hoy? - ¿Qué pasos hemos dado para elaborar marioneta con varilla? - ¿Qué dificultad han tenido para realizar la actividad?	Papelote	10 Minutos

LISTA DE COTEJO

DOCENTE PRACTICANTE	Rebeca Castillo Príncipe Cecilia Sifuentes Curinuqui	FECHA	1/ 12 /2023	GRADO Y SECCIÓN	1°	"B"

TEMA: MARIONETA PLANA NAVIDEÑA

COMPETENCIA: Crea proyectos desde los lenguajes artísticos.
PROPÓSITO: Hoy aprenderemos a elaborar marioneta plana utilizando recursos caseros.

ESTUDIANTES	CRITERIO					
	MOTIVACIÓN		FLEXIBILIDAD		ORIGINALIDAD	
	Participa de manera activa en la creación desu marioneta.		Adapta sus materiales a sus necesidades.		Muestra en su trabajo rasgo de originalidad en el acabado.	
	Si	No	Si	No	Si	No
1. ARRAEZ LENS, Jeensel Anaya	X		X		X	
2. ARTEAGA CALERO, Valery	X		X		X	
3. BOCANEGRA ORO, Jahaziel	X		X		X	
4. CHAVEZ VALERA, Albert William	X		X		X	
5. CORDOVA PALOMINO Jasiel	X		X		X	
6. COTRINA GANOZA, Aisha Rubí	X		X		X	
7. DE LA CRUZ DE LA CRUZ, Rosa	X		X		X	
8. FALCON CASTILLO, Mathias	X		X		X	
9. GARCIA CASTILLO, Joseph	X		X		X	
10. GONZALES ESPINOZA, Ángel	X		X		X	
11. JARA GUZMAN, Rafael Loan	X		X		X	
12. MATOS ARRIECHE, Kristian Ali	X		X		X	
13. POLO ECHEVARRIA, Rashel	X		X		X	
14. POLO SOLORZANO, Briana	X		X		X	
15. QUISPE ENCINA, Ania Criste	X		X		X	
16. ROBEINSON UCEDA, Liam	X		X		X	
17. ROBLES AZAÑA, Génesis Madai	X		X		X	
18. RODRIGUEZ CHAVEZ, Kenan	X		X		X	
19. ROJAS ARIAS, Darshela	X		X		X	
20. RONDAN ORO, Joseth Johann	X		X		X	
21. ROQUE CCASA, Luz Clara	X		X		X	
22. RUIZ MELENDEZ, Valentina	X		X		X	
23. SANDOVAL SALAZAR, Briana	X		X		X	

ÁREA: ARTE Y CULTURA

MARIONETA PLANA NAVIDEÑA

NOMBRE: _____



Hoy realizaremos marionetas de animales con varilla.

MATERIALES

- Hoja de colores (negro, naranja y rojo)
- (01) hoja bond
- Lápiz, borrador y colores.
- Plumón negro o marrón para realizar los ojos.
- Tijera y goma.
- (02) varillas de madera.

PROCEDIMIENTOS

- **Paso 1:** Con un papel de color negro se realizará el cuerpo del animal elegidodoblaremos el papel en forma de abanico.
- **Paso 2:** Se realiza 4 abanicos iguales y se une todo formando 2 círculos.
- **Paso 3:** Elaborar los ojos cortando el fomi escarchado en forma de círculo de colorblanco y negro.
- **Paso 4:** Utilizar los moldes de las extremidades del animal elegido y se une con elcuerpo.
- **Paso 5:** Finalmente se la cruceta de palitos de chupete para luego pegarlo con hilos en los brazos de la marioneta para poder movilizarlo.

Anexo N° 11:

EVIDENCIAS FOTOGRÁFICAS



Iniciamos con nuestro proyecto de investigación aplicando la prueba piloto a los estudiantes de la IE. 88019 San Martín de Porras.



Los estudiantes del grupo experimental elaboraron sus marionetas de manera libre y creativa, con materiales accesibles lo cual permitió que todos los involucrados puedan trabajar sin dificultad.



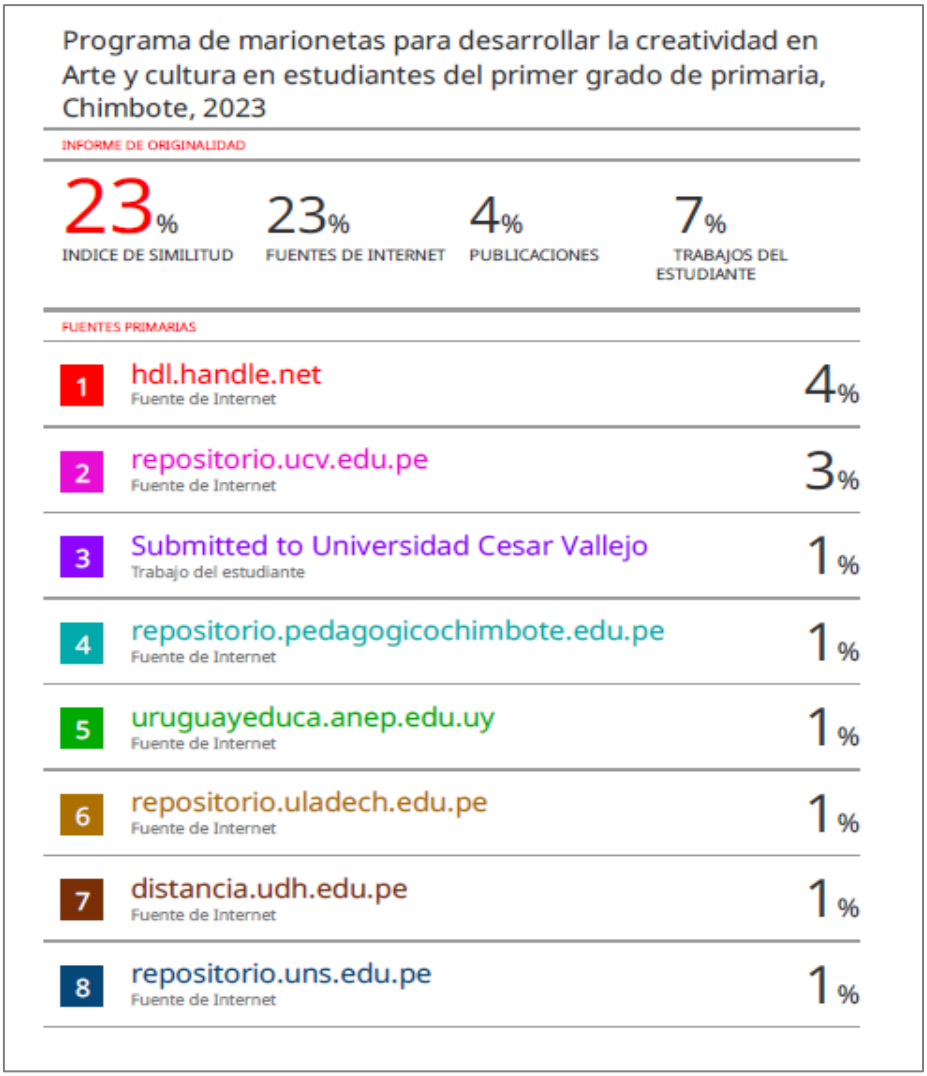

Los estudiantes del grupo control elaboraron sus marionetas con sus respectivos materiales en la cual plasmaron el diseño de su marioneta utilizando crucetas, lana y cono de papel trabajando con mucho entusiasmo.



La prueba de Post Test, realizado por la investigadora Cecilia Sifuentes Curinuqui en las aulas de 1° grado B en la IE N° 88014 José Olaya (grupo experimental) se puede apreciar como los estudiantes lograron realizar sus marionetas de acuerdo a las indicaciones en el tiempo establecido.

Anexo N° 12:

RESULTADO DEL TURNITIN



Programa de marionetas para desarrollar la creatividad en Arte y cultura en estudiantes del primer grado de primaria, Chimbote, 2023

INFORME DE ORIGINALIDAD

23%	23%	4%	7%
INDICE DE SIMILITUD	FUENTES DE INTERNET	PUBLICACIONES	TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	hdl.handle.net Fuente de Internet	4%
2	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet	3%
3	Submitted to Universidad Cesar Vallejo Trabajo del estudiante	1%
4	repositorio.pedagogicochimbote.edu.pe Fuente de Internet	1%
5	uruguayeduca.anep.edu.uy Fuente de Internet	1%
6	repositorio.uladech.edu.pe Fuente de Internet	1%
7	distancia.udh.edu.pe Fuente de Internet	1%
8	repositorio.uns.edu.pe Fuente de Internet	1%