

INSTITUTO PEDAGÓGICO NACIONAL MONTEERRICO

PROGRAMA ACADÉMICO DE FORMACIÓN INICIAL DOCENTE



MÓDULO “MENTES CREATIVAS”, BASADO EN LA PROPUESTA METODOLÓGICA PROYECTOS DE APRENDIZAJE - MINEDU, PARA CONTRIBUIR EN LOS COMPONENTES DEL PENSAMIENTO CREATIVO EN LOS ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN INICIAL DE INSTITUCIÓN EDUCATIVA PÚBLICA.

TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADO EN EDUCACIÓN INICIAL

BAUTISTA MERCADO, Mónica Ambar

MOLINA QUISPE, María del Pilar

ROJAS RAMIREZ, Steici Ambrocía

ROSALES TAPIA, Pamela Jazmín

Lima – Perú

2019

Resumen

Los términos creatividad y proyecto de aprendizaje son actualmente palabras muy escuchadas dentro del ámbito educativo. Además, en estos últimos años los docentes vienen siendo capacitados en la metodología proyecto de aprendizaje, para luego desarrollarla durante la jornada pedagógica y con ello que los niños y niñas fortalecer habilidades y capacidades siendo una de ellas, la creatividad.

Por esta razón, este presente trabajo de investigación tiene como objetivo fundamental comprobar si la aplicación del módulo "Mentes Creativas" basado en la propuesta metodológica proyectos de aprendizaje - MINEDU contribuye a fortalecer los componentes del pensamiento creativo de los niños y niñas de 5 años, esta investigación es una propuesta innovadora del grupo investigador cuyos pasos fueron el de aplicar un Pre-test a un grupo de 25 niños y niñas para conocer el nivel del pensamiento creativo en el que se encontraban, posteriormente desarrollar sesiones basadas en proyectos de aprendizaje, esto con el objetivo de fortalecer los componentes del pensamiento creatividad; fluidez, flexibilidad, originalidad y elaboración; para luego ser comprobado en un post-test utilizando la lista de cotejo aplicada al inicio.

Asimismo, el propósito de esta investigación fue comprobar si esta propuesta metodológica que actualmente se trabaja en las instituciones educativas públicas, contribuye o no al niño o niña a fortalecer su pensamiento creativo, llegando como conclusión que esta propuesta si ayuda favorablemente si el docente sigue los pasos para el desarrollo de un proyecto de aprendizaje.

Abstract

The terms creativity and learning project are currently widely heard words within the educational field. In addition, in recent years, teachers have been trained in the learning project methodology, and then develop it during the pedagogical day and with this, children strengthen skills and abilities, one of them being creativity.

For this reason, this present research work has as a fundamental objective to verify whether the application of the "Creative Minds" module based on the methodological proposal of learning projects - MINEDU contributes to strengthen the components of the creative thinking of 5-year-old children, This research is an innovative proposal of the research group whose steps were to apply a Pre-test to a group of 25 children to know the level of creative thinking they were in, then develop sessions based on learning projects, this with the aim of strengthening the components of creativity thinking; fluency, flexibility, originality and elaboration; to then be checked in a post-test using the checklist applied at the beginning.

Likewise, the purpose of this research was to verify whether this methodological proposal that is currently being worked on in public educational institutions, contributes or not to the boy or girl to strengthen their creative thinking, arriving as a conclusion that this proposal does help favorably if the teacher follows the steps for the development of a learning project.

Agradecimiento y dedicatoria

Queremos manifestar nuestro primer agradecimiento a Dios, por habernos guiado y dado la fortaleza para seguir día a día a pesar del cansancio y obstáculos que se presentaron en el camino, también a nuestra asesora Teresa Cuadros y al profesor Rafael Mungarrieta quienes nos brindaron sus conocimientos y aportes significativos, para el desarrollo de este trabajo. Asimismo, a la profesora Jacqueline Paye y a los niños y niñas de 5 años del aula turquesa de la I.E.I. 547 Jesús Poderoso, quienes nos permitieron la aplicación de la propuesta brindándonos las facilidades y condiciones necesarias para poder realizar la investigación.

Dedico este trabajo a Dios por darme la vocación de ser docente, así como, darme la vida para cumplir con una de mis grandes metas: acabar la carrera de educación inicial. A mis padres: Milagros, Esteban y Patricia quienes han sido mi mayor fortaleza e inspiración durante mi carrera y en la realización de este trabajo, gracias por sus consejos, apoyo e infinito amor. Este logro también va para ustedes. A mis hermanos: Brian, Diego, Esteban y Franco, quienes con su energía, risas y abrazos me motivaron a seguir adelante. A mis amigas de tesis: Steici, Pamela y María, gracias por su amistad, consejos, confianza y porque compartimos este logro gran importante el de acabar la carrera juntas.

Mónica Bautista Mercado

Dedico este trabajo a Dios por haberme acompañado y dado la fuerza necesaria en este trayecto, a mi madre Susana Quispe, por su lucha constante en todos estos 5 años de carrera, para lograr la meta que tenía en el corazón, ella es motor y motivo para seguir adelante y a mi grupo de tesis por el esfuerzo de seguir adelante a pesar de las circunstancias que se presentaron en el camino.

María Molina Quispe

Dedico la investigación a Dios por darme la fuerza y determinación de haber seguido en el camino para poder culminar mis metas. También es dedicado a mi madre Raquel y mi padre Celestino quienes me apoyaron de manera incondicional con su palabras de amor y motivación, sobre todo darme la oportunidad de seguir con mi carrera, a mis hermanos y hermana; Edward, Katiren, Maximo y Robert quienes me han apoyado en aquellos momentos cruciales en la etapa de estudios, por ser fuerza que necesité y por la unión de hermandad, a mis sobrinos Medaly, Mijael y Camila quienes han sido una fortaleza para afianzar mi vocación de maestra. También es dedicado a mis amigas de tesis Monica, María y Pamela, que sin ellas no hubiéramos podido culminar este trabajo, que a pesar de atravesar momentos de tensión nos hemos mantenido con la misma visión. A todos los mencionados agradecerles

por llenar mis vidas de grandes momentos que hemos compartido durante la elaboración de esta presente investigación.

Steici Rojas Ramirez

El siguiente trabajo de investigación, es dedicado en primer lugar, a aquél en quien es posible todas las cosas y quien me ayudó durante todo el proceso hasta culminar con este proyecto, Dios el único creador de todas las cosas. En según lugar, es dedicado a mis padres, Rossana Tapia y Pedro Rosales, que me apoyaron desde el inicio de esta hermosa carrera. Asimismo, a mis hermanas, Nataly y Mary Claudia, así como a mis sobrinos, Luciano y Sophia, quienes me ayudaron, con sus sonrisas y ocurrencias a aligerar las cargas. Por último, a Mario, mi amigo, mi compañero y enamorado, fue él quien estuvo en cada momento brindándome palabras de aliento para continuar en este camino. A mis amigas: Mónica, María y Steici, que fueron parte de esta investigación, juntas trabajamos en equipo y he aquí le presentamos el fruto de nuestro esfuerzo.

Pamela Rosales Tapia

Índice

Resumen.....	ii
Abstract.....	iii
Agradecimiento y dedicatoria.....	iv
Índice	vii
Índice de Tablas	x
Índice de figuras	xi
Introducción	xii
I. MARCO TEÓRICO	xv
1. Planteamiento del Problema	16
2. Antecedentes.....	21
3. Sustento Teórico.....	24
3.1 Enfoque Globalizador	24
3.2 Proyectos de Aprendizaje según MINEDU	26
3.2.1 Fundamentos de los proyectos de aprendizaje.....	26
3.2.2 Nociones de proyecto de aprendizaje.....	26
3.2.3 Tipos de proyectos de aprendizaje.....	28
3.2.4 Método para el desarrollo de un proyecto de aprendizaje.....	29
3.2.5 Roles de los involucrados en el desarrollo de un proyecto de aprendizaje.	34
3.2.6 La importancia de desarrollar proyectos de aprendizaje en educación inicial.....	35

3.3 Creatividad	38
3.3.1 Noción de creatividad.	38
3.3.2 Creatividad en la educación.	39
3.3.3 Fases evolutivas de la creatividad.....	40
3.3.4 Factores que influyen en el desarrollo de la creatividad.	41
3.3.5 El pensamiento creativo.	42
3.4 Aprendizaje por proyectos y el pensamiento creativo	43
4. Objetivos.....	46
4.1 Objetivo General	46
4.2 Objetivos Específicos	46
5. Hipótesis.....	48
5.1 Hipótesis General	48
5.2 Hipótesis Específicas	48
6. Variables.....	50
7. Definiciones Operacionales.....	52
7.1 Pensamiento creativo.....	52
7.2 Módulo “Mentes Creativas”	52
II. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN.....	54
1. Diseño.....	55
2. Criterios y procedimientos de selección de población y muestra	57
2.1. Población.....	57

2.2. Muestra	60
3. Instrumento	62
III. PRESENTACIÓN Y ANALISIS DE LOS RESULTADOS	65
1. Análisis de resultados	66
2. Prueba de hipótesis	76
Conclusiones	82
Recomendaciones	85
Referencias	87
Apéndices	92
Instrumento	93
Módulo	96
Matriz de consistencia	381

Índice de Tablas

<i>Tabla 1 Distribución por Aula y Sexo de los Estudiantes de la I.E.I. 547 Jesús Poderoso</i>	<i>59</i>
<i>Tabla 2. Distribución de Estudiantes por Edad y Sexo.....</i>	<i>60</i>
<i>Tabla 3. Resultados del Pre test y Post test respecto al Componente Fluidez.....</i>	<i>66</i>
<i>Tabla 4 Resultados del Pre test y Post test respecto al Componente Flexibilidad.....</i>	<i>68</i>
<i>Tabla 5 Resultados del Pre test y Post test respecto al Componente Originalidad</i>	<i>70</i>
<i>Tabla 6 Resultados del Pre test y Post test respecto al Componente Elaboración.....</i>	<i>72</i>
<i>Tabla 7 Resultados del Pre test y Post test respecto Pensamiento Creativo</i>	<i>74</i>
<i>Tabla 8 Prueba de normalidad.....</i>	<i>76</i>
<i>Tabla 9 Prueba de hipótesis general de los componentes del pensamiento creativo a través de prueba de U de Mann-Whitney.....</i>	<i>77</i>
<i>Tabla 10 Prueba de hipótesis del componente fluidez del pensamiento creativo a través de prueba de U de Mann-Whitney</i>	<i>78</i>
<i>Tabla 11 Prueba de hipótesis del componente flexibilidad del pensamiento creativo a través de prueba de U de Mann-Whitney.....</i>	<i>79</i>
<i>Tabla 12 Prueba de hipótesis del componente originalidad del pensamiento creativo a través de prueba de U de Mann-Whitney.....</i>	<i>80</i>
<i>Tabla 13 Prueba de hipótesis del componente elaboración del pensamiento creativo a través de prueba de U de Mann-Whitney.....</i>	<i>81</i>

Índice de figuras

<i>Figura 1 Fases de Proyectos de Aprendizaje.</i>	<i>30</i>
<i>Figura 2. Distribución por aula y sexo de los estudiantes de la I.E.I. 547 Jesús Poderoso</i>	<i>59</i>
<i>Figura 3. Distribución de estudiantes por edad y sexo.....</i>	<i>61</i>
<i>Figura 4. Diagrama de barras de los resultados obtenidos en el Pre test y Post test en relación al nivel del componente Fluidéz de los niños y niñas de 5 años del aula Turquesa de la I.E.I. 547 “Jesús Poderoso” perteneciente a San Juan de Miraflores, UGEL 01.</i>	<i>66</i>
<i>Figura 5. Diagrama de barras de los resultados obtenidos en el Pre test y Post test en relación al nivel del componente Flexibilidad de los niños y niñas de 5 años del aula Turquesa de la I.E.I. 547 “Jesús Poderoso” perteneciente a San Juan de Miraflores, UGEL 01.....</i>	<i>68</i>
<i>Figura 6. Diagrama de barras de los resultados obtenidos en el Pre test y Post test en relación al nivel del componente Originalidad de los niños y niñas de 5 años del aula Turquesa de la I.E.I. 547 “Jesús Poderoso” perteneciente a San Juan de Miraflores, UGEL 01.....</i>	<i>70</i>
<i>Figura 7. Diagrama de barras de los resultados obtenidos en el Pre test y Post test en relación al nivel del componente Elaboración de los niños y niñas de 5 años del aula Turquesa de la I.E.I. 547 “Jesús Poderoso” perteneciente a San Juan de Miraflores, UGEL 01.....</i>	<i>72</i>
<i>Figura 8. Diagrama de barras de los resultados obtenidos en el Pre test y Post test en relación a los componentes del pensamiento creativo de los niños y niñas de 5 años del aula Turquesa de la I.E.I. 547 “Jesús Poderoso” perteneciente a San Juan de Miraflores, UGEL 01.</i>	<i>74</i>

Introducción

Actualmente el sistema educativo está trabajando desde un enfoque por competencias, el cual se centra en que el niño y la niña adquieran los nuevos conocimientos mediante la experimentación, práctica, además que ellos y ellas piensen, actúen y busquen soluciones a las problemáticas de los diferentes ámbitos en el que se desenvuelven, por ello es que la educación está evolucionando en cuanto a su proceso de enseñanza-aprendizaje, y para continuar con ese cambio, el MINEDU está apostando por desarrollar en las escuelas los proyectos de aprendizaje y se está implementando de manera innovadora, siendo más vivenciales a la realidad del niño y niña, usando variedad de materiales, etc.) logrando como resultado niños más autónomos, competentes, seguros, con pensamiento creativo y crítico para desenvolverse en su contexto.

Así mismo, en el Perú, en el programa curricular del nivel inicial (MINEDU, 2017) nos menciona que se desarrollan 4 áreas: matemática, comunicación, personal social, ciencia y tecnología, siendo las docentes, encargadas de desarrollarlas, y fortalezcan en los niños y niñas características como autonomía, libertad para expresar lo que piensan y sienten, habilidades sociales, pensamiento creativo, hábitos, toma de decisiones frente situaciones que se le presenten, interactúe con sus pares, etc. Pero en la realidad educativa es que al trabajar estas áreas las docentes, lo realizan sin captar la atención del niño y niña, por ejemplo, no usan recursos, son poco vivenciales, sin estrategias o no toman en cuenta la realidad, intereses de los niños y niñas, etc. y no se logra aprendizajes significativos. Por ello, el MINEDU está trabajando con esta nueva propuesta innovadora “Proyectos de aprendizaje en educación inicial” donde actualmente se viene desarrollando en los colegios públicos a nivel de Lima Metropolitana con el fin de generar y garantizar aprendizajes duraderos en los niños y niñas del segundo ciclo de educación inicial.

Teniendo como base a la Guía de orientación para desarrollar proyectos de aprendizaje (MINEDU), el nivel inicial se concibe los proyectos de aprendizaje como una manera en el que niño o niña va generando su propio aprendizaje partiendo desde sus intereses y necesidades que surge a partir del entorno en el que convive, por esta razón la docente es encargada de observar y junto con la participación de los niños y niñas planificar, desarrollar y evaluar las decisiones de las actividades que se realizara

en el aula, logrando de esta manera la oportunidad de incentivar la investigación, la decisión de plantear nuevas propuestas o soluciones desarrollando y fortaleciendo las competencias en las diferentes áreas que comprende el marco curricular del nivel de educación inicial para el desarrollo del niño y niña.

M. Carmen Sarceda Gorgoso Silvia María Seijas Barrera Vanesa Fernández Román Denís Fouce Seoane (2015) menciona “el trabajo por proyectos en Educación Infantil es una opción que puede posibilitar al alumnado un proceso de aprendizaje que vaya más allá de la acumulación de información, y que trascienda esta dimensión para integrar los conocimientos con experiencias reales, lo que les permitirá desarrollar competencias que orienten su forma de actuar y de vivir, al mismo tiempo que facilita la necesaria actitud favorable hacia el aprendizaje”. A raíz de lo mencionado, se expone que el trabajar proyectos en educación inicial construye experiencias significativas para el aprendizaje de los niños y niñas, además permite la solución de problemas para saber cómo afrontarlos y que exige también al docente responder a los retos que plantea una estructuración mucho más abierta y flexible a los contenidos.

Guerrero y Terrones (como se citó en Leonel Arias Sandoval,2017) menciona “Los proyectos permiten a los alumnos desarrollar competencias, así como habilidades específicas para planificar, organizar y llevar a cabo una tarea común en entornos reales. Así, se organizan en equipos de trabajo, asumen responsabilidades individuales y grupales, realizan indagaciones o investigaciones, solucionan problemas, construyen acuerdos, toman decisiones y colaboran entre sí durante todo el proceso”. Esto quiere decir, las clases en las aulas serán como un centro de investigación que va a permitir experiencias significativas para el aprendizaje del niño y niña, para ello, es importante que el docente tenga la disposición de ir construyendo experiencias vividas a diario por sus estudiantes, siendo ellos y ellas sujetos creadores de su propio aprendizaje.

Por ese motivo, esta investigación plantea la aplicación del módulo “Mentes creativas” dirigido a los niños y niñas de 5 años, el cual fue diseñado por el grupo investigador basándose en la Guía de orientación para desarrollar Proyectos de aprendizaje en Educación Inicial. Esta propuesta desarrollada se realiza mediante el proyecto titulado “El Cine del Aula Turquesa” en donde las sesiones de aprendizaje presentadas fueron planificadas de manera creativa e innovadora a los niños y niñas de 5 años, el cual busca saber si esta metodología contribuye o no a los actores involucrados.

El objetivo que se desea lograr con esta investigación es que los niños y niñas en base a sus necesidades e intereses que surgen en el día a día propongan junto a la docente elaborar el proyecto de esta manera sean constructores de su propio aprendizaje y fortalezcan el deseo espontáneo de expresar sus opiniones ante preguntas o diferentes actividades, logren crear historias novedosas, así como la expresión de ideas y experiencias vivenciadas, encuentren alternativas novedosas a problemas, busquen alternativas de solución a las dificultades que van surgiendo de esta manera se potencie y refuerce los componentes del pensamiento fluidez, flexibilidad, originalidad y elaboración de los niños y niñas de la I.E.I. 547 Jesús Poderoso, del distrito de San Juan de Miraflores, por medio del módulo “Mentes Creativas”.

Para la presente investigación, se ha distribuido de la siguiente manera:

El primer apartado comprende el marco teórico donde se comienza con el planteamiento del problema, antecedentes y el sustento teórico de las dos variables, la primera variable se desarrolla los temas del enfoque globalizador de proyectos de aprendizaje, Proyectos de aprendizaje según MINEDU, método para desarrollar el proyecto de aprendizaje, función de los involucrados en el desarrollo de un proyecto de aprendizaje; y la segunda variable nos menciona la creatividad, la creatividad en la educación, fases evolutivas de la creatividad, los factores que influyen en el desarrollo de la creatividad, el pensamiento creativo, relación por proyectos y el pensamiento creativo.

En el segundo apartado comprende la metodología de la investigación, nos detalla el diseño de la investigación, los criterios y el procedimiento de la selección de población y muestra, así como el instrumento.

En el tercer apartado comprende la presentación y el análisis de los resultados de la investigación con sus respectivas tablas, gráficos estadísticos y su interpretación. Asimismo, las conclusiones, recomendaciones y las referencias citadas.

En el cuarto apartado; comprende el instrumento, el módulo “Mentes Creativas” que incluye la presentación del proyecto, sesiones de aprendizaje, fotos como evidencia del proyecto desarrollado y la matriz de consistencia de la investigación.

I. MARCO TEÓRICO

1. Planteamiento del Problema

Al dar una mirada general a nuestro sistema educativo actual, nos encontramos con una realidad, donde el objetivo es que el estudiante desarrolle capacidades cognitivas encajonadas a la materia o contenido, suponiendo que el dominio de estas, le permitirán desenvolverse como persona y hacer frente a las problemáticas existentes de nuestra realidad. Además, este sistema tradicional, rechaza la equivocación, suprimiendo las ganas de seguir aprendiendo. Trahtemberg (2016) menciona que “el Perú viene insistiendo con una receta heredada del siglo XIX que tuvo cierto éxito hasta mediados del siglo XX, pero dejó de funcionar conforme se desarrollaban las nuevas concepciones psicopedagógicas” (párr. 3).

Como se mencionó en líneas anteriores, la educación se ha mantenido encerrada en el logro de capacidades cognitivas, sin embargo, actualmente nos encontramos en una sociedad que exige personas competentes, que sean capaces de asumir retos y se adapten a las necesidades de hoy. Por ende, la familia y escuela deben ser los responsables de desarrollar y fomentar capacidades, habilidades y actitudes que respondan a las problemáticas emergentes de la sociedad.

Desde este punto de vista, donde es necesario para nuestra sociedad individuos con capacidades, habilidades y actitudes que le permitan idear soluciones no convencionales o comunes para la resolución de problemáticas, Rodríguez (2012) menciona que,

El pensamiento creativo es la capacidad de dejar que su mente cree pensamientos que resulten diferentes e inusuales. El pensamiento creativo se desarrolla en torno a una idea fundamental: pensar más allá del ámbito de lo convencional. Se trata de ser capaces de pensar fuera de lo común y ser originales en el proceso de creación de ideas (p.5)

Dicho lo anterior, el desarrollo del pensamiento creativo es una capacidad importante para nosotros, como individuos y como sociedad, brinda un cambio de lo que ha sido y lo que es a lo que podría ser y lo que está aún por descubrirse, en donde

la persona tiene la habilidad de no solo dar una respuesta a una solución sino de proponer otras diferentes que también puedan brindar respuesta al problema o situación.

Continuando con la importancia del desarrollo del pensamiento creativo, Fundación Telefónica, fue creada en España en el año 2016, con el objetivo de reducir la brecha educativa en el mundo a través de la tecnología. Han desarrollado numerosos proyectos como Aulas Fundación Telefónica, Entre Profes, Escuelas Creativas o Transformación de Escuelas en Latinoamérica y tiene como finalidad contribuir a la formación de los estudiantes, docentes y familias, para fomentar el emprendimiento, la creatividad e innovación pedagógica. La cual no solo se ha desarrollado en ciudades fuera del país, también en diversas regiones del Perú.

Un ejemplo de lo nombrado anteriormente es, CREARMUNDOS, una Asociación Cultural para la Creatividad e Innovación, tiene como objetivo, potenciar la capacidad creativa de las personas, por ende, genera distintos tipos de aplicación e innovación sociocultural. Uno de los proyectos realizados por la asociación es el “Proyecto Noria”, este proyecto que surgió en el año 2006 busca promover un aprendizaje reflexivo y creativo, en donde los estudiantes desarrollen la capacidad de pensar y actuar contemplando diferentes puntos de vista frente a una coyuntura, desde entonces ha continuado su proceso de difusión e implementación de manera nacional e internacional (Colombia, México, Brasil, Uruguay e Italia) y busca desarrollar el pensamiento creativo, las actitudes y los valores éticos. A partir de este proyecto nace CREANIÑOS en el año 2015, es un proyecto de ciudadanía creativa para niños y niñas de inicial, primaria y secundaria. Su objetivo es reconocerlos socialmente como ciudadanos activos, proactivos y creativos. Dicho proyecto cuenta con una metodología que está a cargo de Angélica Satiro, y se propone la metodología de las 5 semillas: atreve a soñar, a conocerte, a imprimir tu huella en el mundo, a imaginar y hacer ciudadano creativo.

A pesar de haber un proyecto donde se desea fomentar la capacidad creativa, en la realidad educativa del Perú no existe una cultura metodológica que permita fomentar el pensamiento creativo, porque se tiene el concepto que trabajar la creatividad está ligada a las artes plásticas. Sin embargo, como lo menciona Capriata (2016) "la creatividad se aprende y desarrolla con estrategias efectivas" (párr. 6).

El Ministerio de Educación, pese a no contar con una metodología que permita específicamente el desarrollo del pensamiento creativo, está apostando por una nueva propuesta metodológica de aprendizaje activo, donde ofrece potenciar la creatividad en los niños y niñas, permitiendo desarrollar aprendizajes significativos a partir de situaciones reales, esto los lleva al uso de sus capacidades y habilidades para dar soluciones creativas.

El método de trabajo por proyectos en la etapa de Educación Infantil es un proceso de construcción de conocimiento, que parte de los intereses e ideas previas del niño, para llevar a cabo un proceso de búsqueda y descubrimiento de nuevos conceptos por parte de los propios participantes del proyecto, que respeta y adapta el proceso de aprendizaje y necesidades de los niños. (Pérez, 2016, p.1).

El reto de aplicar esta propuesta en el ámbito educativo es de gran necesidad para cambiar el énfasis del sistema educativo tradicional, ya que aún se sigue observando que existe una brecha entre la escuela y el contexto del niño(a), impidiendo que se involucre en las problemáticas de su contexto, las cuales son significativas para su construcción de conocimientos y el desarrollo del pensamiento creativo. Por ello Lowenfeld y Lambert (2008) menciona que, en la educación infantil, las escuelas deberían fomentar el pensamiento creativo, considerándolo como meta prioritaria en el programa educativo.

El trabajar proyectos de aprendizaje, motiva al estudiante a que se desenvuelva en la sociedad, permitiéndole experimentar y poder actuar frente a su realidad, de manera que sea capaz de tomar decisiones autónomas, actuando de forma competente y generando ideas innovadoras que parten de su pensamiento creativo.

Asimismo, “el trabajar por proyectos de aprendizaje favorece la capacidad de superación de los niños, y les ayuda a aprender de sus errores y a enfrentar y superar retos inesperados o situaciones complicadas” (Coria, 2011, p.6). A raíz de lo mencionado, es importante resaltar que en la práctica pedagógica se deben realizar actividades motivadoras, teniendo en cuenta, como punto de partida, los intereses, necesidades, características, el contexto de cada niño y niña, llevándolos asumir retos que favorezcan sus aprendizajes, las cuales van ayudar a generar que los estudiantes

desarrollen un pensamiento creativo que permitirá que sean capaces de imaginar, transformar, producir, crear y pensar desde otro ángulo fuera de lo cotidiano.

Tomando en cuenta lo citado en líneas anteriores, durante el desarrollo de nuestra práctica docente en la I.E.I. 547 “Jesús Poderoso” de San Juan de Miraflores, UGEL 01, se ha observado que los niños y niñas de 5 años del aula turquesa muestran actitudes que limitan su pensamiento creativo, tales como la falta de iniciativa para realizar una actividad, timidez para expresar ideas, escasas propuestas de estrategias para brindar soluciones ante una problemática emergente o sí es que las brindan se repiten entre ellas, propuestas de juego poco novedosas y limitados detalles en sus representaciones gráficas. Por otro lado, la falta de capacitación docente en la propuesta metodológica Proyectos de Aprendizaje – MINEDU dificulta el desarrollo de la misma y por ende el fortalecimiento del pensamiento creativo. La falta de capacitación produce actitudes docentes como: realizar interrogantes cerradas que no permitan al niño o niña elaborar propuestas ingeniosas e únicas para la solución de una problemática; así como el hecho de realizar actividades que no respondan a sus intereses o necesidades, produce desinterés y exiguo deseo por involucrarse.

Por ello, en la presente investigación se pone en práctica sesiones en base a la propuesta metodológica Proyecto de Aprendizaje que está basado en la libertad de acción del niño y niña, con el objetivo de fortalecer los componentes del pensamiento creativo; fluidez, flexibilidad, originalidad y elaboración, logrando así que los niños y niñas puedan desenvolverse de manera integral en la sociedad. Acorde con lo mencionado:

El pensamiento creativo también cambia completamente la actitud de un individuo con respecto a sí mismo y a su entorno. Los hace más seguros y les permite aprovechar su máximo potencial. El pensador creativo jamás duda de sus capacidades. Esto potencia verdaderamente su autoestima y le permite mostrarse ante el mundo con su mayor esplendor y seguridad. (Rodríguez, 2012, p. 9)

A continuación, se plantea el problema de investigación “¿De qué manera el módulo “Mentes Creativas”, basado en la propuesta metodológica proyectos de aprendizaje contribuye a fortalecer los componentes del pensamiento creativo en los

niños y niñas de 5 años de la I.E.I. 547 Jesús Poderoso, ubicada en el distrito de San Juan de Miraflores, perteneciente a la UGEL 01?

2. Antecedentes

En esta sección no se encontraron tesis con la variable de pensamiento creativo, sin embargo, se ha tomado en cuenta investigaciones que tratan de creatividad, pero que respondan a los componentes del pensamiento creativo.

Antecedentes Nacionales

Canepa (2015) en su tesis titulada " Estrategias docentes y desarrollo de la creatividad en niños y niñas de cinco años: Un estudio comparativo entre una institución educativa privada con la metodología Reggio Emilia y una institución educativa pública del distrito de San Miguel. Al mencionar una semejanza que tiene con nuestra investigación es que ambos utilizan una lista de cotejo que permite identificar el desarrollo de la creatividad en niños y niñas de 5 años para saber en qué sub-categorías se encuentran ya sea en: Originalidad, elaboración, fluidez y flexibilidad. Las diferencias encontradas son las siguientes: el primer punto es que esta tesis tuvo a dos colegios de aplicación: una particular con la metodología de Reggio Emilia y otro colegio estatal, mientras que la nuestra solo tuvo un colegio estatal como aplicación; el segundo punto es que emplean una lista de cotejo a las docentes para saber las estrategias que emplean para desarrollar la creatividad, mientras que en la nuestra solo se utilizó la lista de cotejo a los niños y niñas; como tercer y último punto es que esta investigación fue de tipo descriptivo - comparativo y la nuestra de tipo pre-experimental. Esta tesis fue de mucha importancia ya que nos permitió saber información necesaria para nuestro marco teórico ya que nos brindó información sobre el tema de los componentes del pensamiento creativo.

En conclusión, ambas tesis tienen como objetivo principal desarrollar la creatividad en los niños y niñas y que es necesario que los docentes apliquen las estrategias adecuadas para promoverlo.

Salinas (2017) en su tesis titulada "Programa “crearte” en la estimulación de la creatividad de los estudiantes de 5 años de la I.E. “Cristo Salvador”, Huaral, 2015" tuvo como objetivo general determinar el efecto que produce el programa basado en el arte

"crearte" para mejorar la creatividad en niños de 5 años de la I.E "Cristo Salvador" – Huaral 2015. La semejanza que tiene con nuestra investigación es que ambos tuvieron como muestra a los niños y niñas de 5 años, quienes se les aplicó un Pre-test para posteriormente realizar las 10 sesiones de aprendizaje, terminado ello se aplicó un post-test con 10 sesiones en donde ambos utilizaron un instrumento para la evaluación, cabe resaltar que ambos son de tipo pre-experimental. La diferencia encontrada en esta investigación fue que el instrumento aplicado en esta investigación fue el Test de figuras incompletas de Torrance de entrada y salida, mientras el que de nosotras fue una lista de cotejo de entrada y salida. Esta tesis fue de mucha importancia porque nos orientó en cómo realizar las actividades, para luego proponer y planificar nuestras propias actividades de aprendizaje creativamente.

La conclusión es que ambas tesis mediante la aplicación de sesiones de aprendizaje innovadoras se buscó potenciar los niveles de creatividad en los niños y niñas dando como resultado positivo en los post test.

Mosqueda (2018) en su tesis titulada "Nivel de creatividad en niños de 4 años aula innovadores de la I. E. I. N° 103 Divino Niño Jesus Bongara-Amazonas" cuyo objetivo fue Identificar el nivel de creatividad de los niños de dicha institución. Al mencionar una semejanza que tiene con nuestra investigación es que ambos mediante la aplicación de un instrumento de observación se busca saber en qué nivel de creatividad se encuentran los niños y niñas. Cabe mencionar que el tipo de investigación presentado es descriptivo y la nuestra de tipo pre-experimental.

El aporte significativo que brindó esta tesis a nuestra investigación es sobre la importancia de desarrollar los niveles de creatividad desde el nivel de educación inicial ya que permite que el niño y niña desarrolle los talentos que posee, por ello es necesario que el docente busque alternativas para potenciar los niveles de creatividad desde el aula.

Antecedentes Internacionales

Ramírez (2015) en su tesis titulada " "Desarrollo de las Artes Plásticas para fortalecer la Creatividad de los niños y niñas de 5 a 6 años del Primer año de Educación

General Básica de la Unidad Educativa Gral. Miguel Rivadeneira, Gral. Emilio Terán de la Provincia de Cotopaxi, Cantón Salcedo, Parroquia Mulliquindil Santa Ana. La semejanza que tiene con nuestra investigación es que ambos tuvieron como muestra a los niños y niñas de 5 años, también desarrollaron el uso de Talleres de arte como una estrategia para fomentar la creatividad. La diferencia encontrada en esta actividad fue el empleo de instrumentos: una guía de entrevista a la directora y docentes; una encuesta a los padres de familia y una lista de cotejo a los niños y niñas de 5 años. Esta tesis fue de mucha importancia ya que nos orientó al darnos idea de cómo poder planificar nuestras actividades.

La conclusión es que ambas tesis mediante el uso de estrategias metodológicas dadas por el docente, el niño o niña pueden lograr desarrollar la creatividad.

Vera (2017) en su tesis titulada ". el juego en el desarrollo de la creatividad de los niños y niñas de 2 a 3 años de edad del C.I.B.V. Emblemático Chordeleg, período lectivo 2016 - 2017 ecuador". La semejanza que tiene con nuestra investigación es que también realizan una investigación de cómo se desarrolla la creatividad desde los dos años, edad la que abarca la primera infancia y en donde nuestra investigación también abarca esa edad, en este caso 5 poniendo como referencia la importancia de llevarla a cabo. Una de las diferencias que se encontró fue el de tipo de investigación ya que tiene un enfoque Cualitativo y el nuestro un enfoque cuantitativo; como segundo punto, tuvo como muestra a 21 niños y niñas de 2 a 3 años y el nuestro fueron 25 niñas y niños de 5 años; tercer y último punto emplearon como instrumentos: una guía de observación a los niños y niñas para ver cómo el juego influye en la creatividad y una encuesta a las docentes para que la autora sepa cómo estaban en el centro, mientras que nosotras sólo empleamos una lista de cotejo para ver en qué nivel del pensamiento creativo se encontraban. Esta tesis fue de gran importancia ya que nos permitió saber que a través que diversas estrategias ya sea mediante el juego, se puede ir desarrollando la creatividad, como en este caso que al emplear proyectos de aprendizaje en base a sus intereses también se puede lograr el óptimo desarrollo de esta.

La conclusión es que ambas tesis, ya sea mediante el juego y el desarrollo de proyectos cumplen su función de fortalecer la Creatividad ya que se relaciona de manera directa con está logrando fortalecer el pensamiento creativo del niño y niña.

3. Sustento Teórico

3.1 Enfoque Globalizador

Actualmente en nuestra sociedad, se está apostando por una educación que no solo está dirigida hacia la adquisición de conocimiento, hoy en día hay una mayor necesidad por preparar al niño para el desarrollo de sus competencias y que éstas puedan ser utilizadas para una determinada situación o problemática del contexto en el que se desenvuelve. Por ello, es importante mencionar que se busca lograr personas con un desarrollo íntegro y armónico. En este aspecto,

el trabajo por proyectos responde a una atención organizada de dar forma natural de deseo de aprender, parte de un enfoque globalizador abierto, para provocar aprendizajes significativos, partiendo de sus intereses de los niños y niñas de sus experiencias y conocimientos previos. (Benítez, 2008, p.3).

Para alcanzar lo anteriormente mencionado, es necesario que, dentro de la escuela exista este tipo de enseñanza, basada en el desarrollo de las competencias, y que puedan ser aplicadas para la resolución de problemas, en sí significa un “saber hacer”, entonces, para conseguirlo se requiere de una modificación en la estructura curricular dirigida hacia la globalización de las áreas de trabajo, sin embargo, actualmente se observa la existencia de divisiones de las áreas en un programa curricular, por ende una desintegración en el logro de las competencias, Benítez (2015), menciona que:

Uno de los principios básicos para asegurar la adquisición de las competencias es trabajar en el aula desde un enfoque globalizador, el cual hace referencia a la forma que tienen los niños de percibir la realidad como un todo único global. (p.5).

Entonces se busca adecuar la práctica pedagógica y lograr aprendizajes significativos que generen competencias bajo un enfoque globalizador, en primer lugar, adecuando los contenidos a los intereses de los niños y niñas, pero, sobre todo, significa

rechazar la demarcación entre las áreas de trabajo, lo que se desea alcanzar es una verdadera unificación de los contenidos, que permitirá un mayor logro de aprendizajes y de competencias.

Zabala (como se citó en Benítez, 2015) alude que el término enfoque globalizador concreta la manera de establecer los contenidos desde una concepción de la enseñanza en la que el objeto fundamental de estudio para el estudiante es el conocimiento y la intervención en la realidad. Aceptar este objetivo quiere decir que el docente comprende que la función básica de la enseñanza es potenciar en los niños y niñas capacidades que les permitan dar respuesta a los problemas reales en todos los ámbitos donde se desenvuelva.

Por otro lado, es importante resaltar que el enfoque globalizador no desvaloriza las disciplinas, al contrario, sirve como instrumento para globalizarlas, permitiendo una mejora actuación de ellas en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Para culminar, Benítez (2015) mencionará las ventajas de este enfoque, siendo las más destacadas las siguientes:

- Es un enfoque que conlleva a la motivación de los niños y niñas, lo que logrará en ellos mejor aprendizajes y logro de objetivos.
- Presenta las áreas globalizadas de acuerdo al nivel a trabajar.
- En el principio y final de la educación toma en cuenta el nivel de desarrollo de cada niño y niñas, con el objetivo de lograr un desarrollo integral.
- Permite mayor flexibilidad y organización de los contenidos.

En conclusión, a pesar de la existencia de la demarcación de las áreas curriculares es necesario apostar por la unificación de las mismas, hablando precisamente de hacer uso del enfoque globalizador, lo que producirá, en los niños y niñas, lograr aprendizajes y competencias, que le serán útil en el contexto en el que se ven inmersos día a día.

3.2 Proyectos de Aprendizaje según MINEDU

3.2.1 Fundamentos de los proyectos de aprendizaje.

El principio de los proyectos de aprendizaje reincide en dos autores, John Dewey y William H. Kilpatrick, ambos decidieron realizar un cambio a la educación proponiendo un nuevo concepto en la enseñanza preescolar. Plantearon una metodología que tiene como eje principal al estudiante y sus necesidades e intereses

Dewey (como se citó en MINEDU, 2019) expone que a los niños se les consideraba como un tablero en blanco, donde se les brindaba solo conocimientos en el cual no se tomaban en cuenta sus ideas e intereses; sin embargo, Dewey concibe al niño como un ser capaz y activo que aprende de su propia experiencia, rechazando una enseñanza basada en lo tradicional.

Kilpatrick respaldó la propuesta de Dewey basada en una educación integradora, donde los estudiantes cumplen un papel activo en la enseñanza, por lo cual, sustenta que el aprendizaje debe partir de los intereses o necesidades que tiene el estudiante, de manera que estén involucrados durante todo el proceso de aprendizaje.

3.2.2 Nociones de proyecto de aprendizaje.

Actualmente, existe una heterogeneidad de definiciones y nociones respecto a proyectos.

El término proyecto es un conjunto de ideas previamente planificadas, que luego serán aplicadas, con el fin de alcanzar objetivos propios del sujeto o grupo, logrando aprendizajes significativos a través de la libertad de acción de cada estudiante.

A partir del aporte de Kilpatrick, el método de trabajo por proyectos nace del deseo de reivindicar la práctica pedagógica, centrada en una enseñanza repetitiva, muy pegada a la memorización de contenidos, siendo ésta ineficaz para el desarrollo de aprendizajes y competencias, por ende, este método busca enriquecer el actuar del

docente en el aula, tomando en cuenta los intereses, necesidades y el contexto de cada estudiante en el proceso de aprendizaje, motivado a respetar las ideas innovadoras propuestas por ellos.

A continuación, se muestra algunas nociones de aprendizaje por proyecto según autores:

Tobón (2006) sostiene que con este método se brinda una alternativa para la cualificación de la educación, siendo una de las más importantes para la formación de personas con competencias, para desempeñarse con idoneidad en la sociedad, puesto que enlaza la teoría con la práctica en el marco de los intereses de los estudiantes. (p.2)

Parra (como se citó en Parejo y Pascual, 2014) afirma que: “el proyecto es un plan de trabajo o conjunto de tareas voluntariamente emprendidas por un grupo de alumnos con el fin de resolver un problema de la vida real con el que están interesados”. (p.3).

Simón y Croll, (como se citó en Sarceda, Sejías, Fernández y Fouce, 2015) señala que los proyectos incentivan a la escuela a abrir sus puertas para la vida, lo que conlleva una nueva organización de la enseñanza – aprendizaje, fomentando una visión en la que el estudiante encuentre en ella, su “lugar” para aprender y no solo reciba información que poco o nada pueda servirle para la vida real.

Por su parte, MINEDU (2019) concibe los proyectos como una forma de desarrollar aprendizajes de manera integral partiendo de los intereses y necesidades de los niños, así como de las problemáticas relacionadas a su vida y a su contexto. [...] que se desarrollan brindándoles oportunidades para investigar, diseñar o plantear alternativas de solución, desarrollando así sus competencias de manera activa, creativa y colaborativa (p.8).

A partir de estos conceptos podemos exponer que los proyectos implican una actitud abierta y de escucha activa a los intereses, necesidades y curiosidades, de modo que sus interrogantes y su participación se conviertan en el núcleo central del aprendizaje.

3.2.3 Tipos de proyectos de aprendizaje.

Según MINEDU (2019), no existe exclusivamente una forma de realizar proyectos de aprendizaje. Estos pueden llevarse a cabo de acuerdo al fin que se desea lograr, es decir, si en el proyecto se busca obtener un producto concreto, su desarrollo estaría centrado en lograr ese objetivo, si es que está enfocado en la investigación, su fin será responder a las interrogantes surgidas en los niños, por último, si la mirada del proyecto se dirige a resolver un problema que está aconteciendo en el aula, pues el tratamiento del mismo estará dirigido a la búsqueda de posibles soluciones.

A partir de lo expuesto anteriormente, es preciso exponer los tipos de proyectos que se propone en la Guía de Orientación para Desarrollar Proyectos de Aprendizaje en Educación Inicial (MINEDU, 2019):

3.2.3.1 Proyecto de un producto concreto. Son proyectos que están enfocados en la realización de un producto en concreto, quiere decir que las actividades propuestas en el proyecto están orientadas en lograr este objetivo. (Este objetivo tiene que tener un por qué, qué les beneficiarán).

En el desarrollo de este tipo de proyecto se tiene que considerar aspectos como determinar el producto que se desea realizar, de acuerdo a las propuestas de los niños, recoger y socializar información a través de interrogantes dadas por el docente, realizar un diseño, elaborarlo, finalmente evaluarlo y comunicar el proyecto realizado.

3.2.3.2 Proyecto de indagación/investigación. Según MINEDU (2019) “Los proyectos de indagación/investigación surgen a partir del asombro o curiosidad de los niños, estos pueden ser voluntarios o promovidos por el docente” (p.15). Además, son originados por una situación en particular que capta el interés de los niños y los lleva a plantearse interrogantes, dudas e inquietudes. El objetivo de este proyecto es ahondar sobre el tema de interés elegido por los niños y así hallar respuestas a las interrogantes surgidas.

Para el desarrollo de este tipo de proyectos es necesario considerar en primer lugar, la definición del tema a investigar, el cual está cimentado en los intereses de los

niños; en segundo lugar, la realización de preguntas por parte del docente, esto se dará durante todo el proceso del proyecto; en tercer lugar la construcción de hipótesis, que motivará la búsqueda de información a través de la observación, experimentación, consulta a expertos, visitas, uso de fuentes de información como libros o internet. Posterior a todo ello analizar la información recaba para obtener conclusiones, así como evaluar y socializar el proyecto.

3.2.3.3 Proyecto de resolución de problemas. El proyecto de resolución de problemas, como su mismo nombre lo menciona, consiste en plantear soluciones ante una problemática que aqueja a los niños y que está relacionada con sus aprendizajes. Las posibles soluciones están propuestas por los niños, las ejecutan y difunden con el objetivo de mejorar la situación problemática, así como brindar, de acuerdo a sus posibilidades, una mejor calidad de vida a su comunidad, además de fomentar una cultura participativa, solidaria y de compromiso.

En el desarrollo de este tipo de proyectos es necesario considerar aspectos como, la identificación del problema, por parte de los niños y docente, reflexionar sobre la problemática existente, trabajando a través de preguntas realizadas por el docente, dirigidas al planteamiento y diseño de la alternativa de solución. Posteriormente la ejecución de las acciones propuestas y al finalizar, evaluar el proyecto, así como socializarlo.

3.2.4 Método para el desarrollo de un proyecto de aprendizaje.

MINEDU (2019) menciona que “planificar un proyecto de aprendizaje es un proceso creativo y flexible” (p. 17). Implica conocer y considerar los intereses de los niños, necesidades, así como su contexto. El tener conocimiento de lo anteriormente mencionado permite reflexionar y rediseñar la planificación con el fin de lograr aprendizajes en los niños.

Planificar es el arte de imaginar y diseñar procesos para que los estudiantes aprendan. En este proceso, es importante considerar las aptitudes, las necesidades, los intereses, las experiencias, los contextos, entre otros factores, de los niños y las niñas, así como prever, organizar, reflexionar y decidir sobre recursos y materiales,

procesos pedagógicos y didácticos, interacciones, estrategias diferenciadas, clima de aula, contextos socioambientales, entre otros, que hagan posible el proceso de enseñanza, aprendizaje y evaluación para alcanzar dicho propósito. (Programa Curricular de Educación Inicial, 2016, p. 36).

Existen diversos esquemas de planificación para un proyecto de aprendizaje. El Ministerio de Educación propone una guía que será para el docente una herramienta de ayuda, no es un documento riguroso, sino que, de acuerdo al actuar docente y las necesidades e intereses de los niños, este será adaptable.

En tal sentido, para el nivel inicial la Guía de Orientación para Desarrollar Proyectos de Aprendizaje (MINEDU. 2019) propone 3 fases:

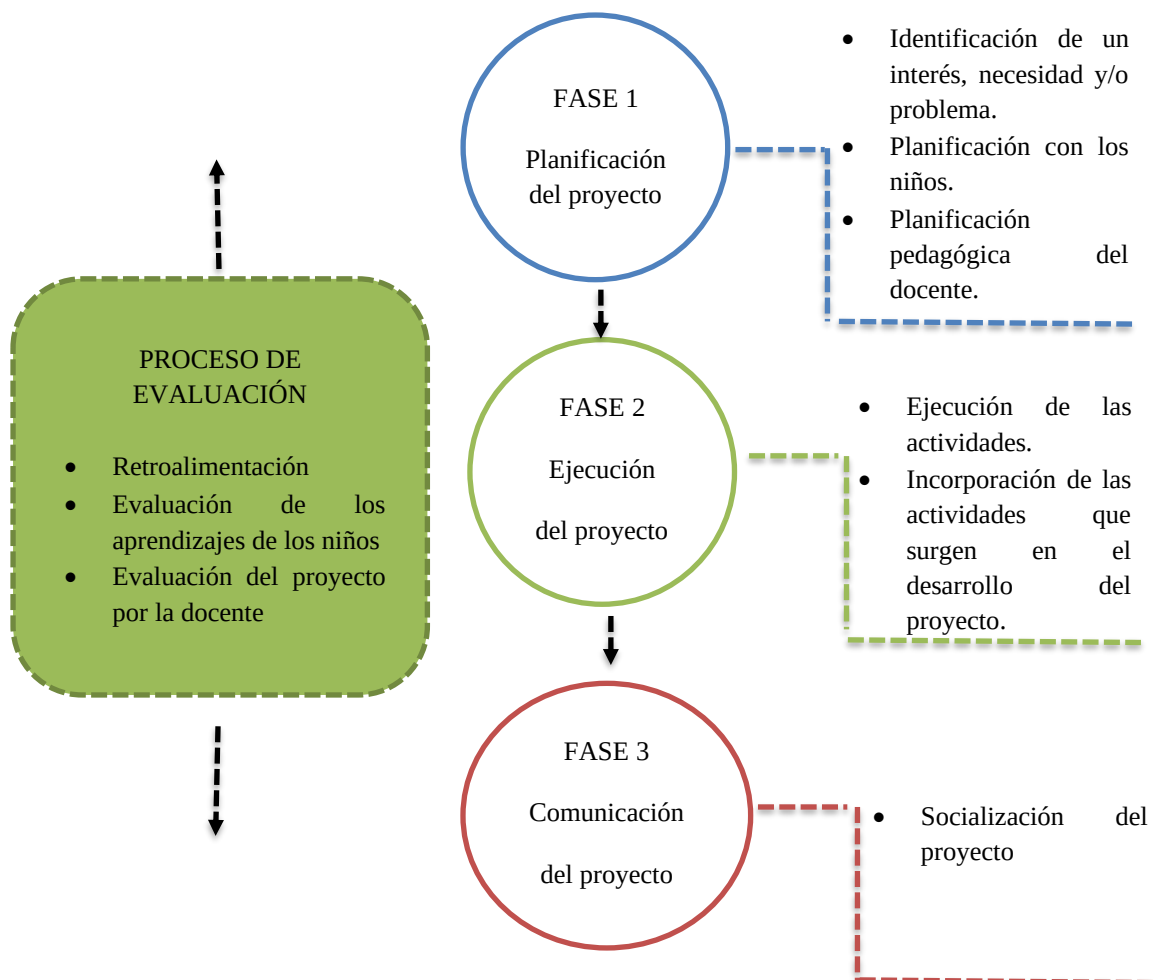


Figura 1 Fases de Proyectos de Aprendizaje.

Fuente: “Guía de Orientación para Desarrollar Proyectos de Aprendizaje en Educación Inicial”, 2019, p. 17.

3.2.4.1 Planificación del proyecto

a. Identificación de un interés, necesidad y/o problema.

Para lograr la identificación de la necesidad, interés o problema vinculado en el entorno cercano al niño es necesario la observación, acción que es ejercida en las distintas actividades dentro de la jornada pedagógica, también es importante proponer actividades que permitan conocer el nivel de interés de los niños por realizar un proyecto en específico. Por otro lado, es indispensable determinar el tipo de proyecto que se desarrollará y cerciorarse que éste sea factible de realizar, así como de generar aprendizajes significativos.

Al haber identificado los intereses de los niños, como docentes, es esencial organizar las ideas propuestas para el desarrollo del posible proyecto, luego, ratificar si las ideas planteadas conllevarán a un proyecto de aprendizaje, para ello podría realizarse una actividad o presentarse una circunstancia, a manera de “provocación”, que asegure o contradiga el interés de los niños por el proyecto propuesto.

b. Planificación con los niños.

La planificación con los niños es un paso clave en el desarrollo del proyecto de aprendizaje. Una vez confirmado el interés de los niños por el proyecto se realiza el recojo de saberes previos, así como el registro de lo que desean saber y de las propuestas de actividades a realizar, cabe resaltar que este último punto no se refiere a recolectar un listado largo de actividades sugeridas por los niños, sino alude a dar prioridad aquellas propuestas que están enfocadas directamente al logro de aprendizajes. Por otro lado, es importante mencionar que estas actividades sugeridas pueden ser implementadas de acuerdo a nuevos intereses de los niños, demás el docente puede intervenir en la propuesta de actividades.

c. Planificación pedagógica docente.

Posteriormente a la planificación con los niños, el docente realiza la planificación pedagógica del proyecto. Esto significa que precisa el propósito de

aprendizaje, selecciona competencias y desempeños, además de los enfoques transversales que se desarrollarán a lo largo del proyecto, también, hace uso de procesos pedagógicos al programar las actividades, prevé los materiales y recursos que utilizará. Asimismo, selecciona los instrumentos que servirán para el recojo y evaluación de los aprendizajes.

3.2.4.2 Ejecución del proyecto. En este paso se efectúa las actividades propuestas por los niños y planificadas pedagógicamente por el docente, pero no está limitado a la ejecución, sino también a la incorporación de actividades que pueden surgir a partir de las necesidades e intereses de los niños en el desarrollo del proyecto.

La Guía de Orientación para Desarrollar Proyectos de Aprendizaje en Educación Inicial (2019) propone aspectos que se deben considerar en el desarrollo de las actividades y así garantizar que estas sean experiencias significativas, estos son:

- Las actividades de un proyecto giran en torno a un objetivo en común, el cual puede ser la elaboración de un producto, el indagar sobre un tema en específico o resolver un problema, por tal razón dichas actividades deben estar relacionadas entre sí con el propósito de lograr el objetivo.
- Es frecuente que después de cada actividad se generen nuevos intereses en los niños, como docentes es necesario procurar tomarlos en cuenta y si fuese necesario añadirlos en la planificación, respetando siempre el objetivo del proyecto.
- Es indispensable promover la participación activa y el trabajo colaborativo de los niños en las actividades.
- En el desarrollo de las actividades debe haber preguntas abiertas que motiven a la indagación, reflexión y análisis.

En el proceso de evaluación se hará uso de manera pertinente de instrumentos, con los cuales se recogerá información de los niños a través de anotaciones, anecdótico, videos, fotografías, etc. Con ello, sería acertado documentarlo en un bitácora o portafolio que sirvan de evidencia para la evaluación.

3.2.4.3 Comunicación del proyecto. Comunicar un proyecto consiste en dar a conocer las actividades, resultados y logros de aprendizaje a sus compañeros del aula o de otras aulas, padres de familia y/o comunidad. Esto se puede realizar a través de diversas estrategias como, presentación de los productos elaborados, murales, videos, exposiciones orales, etc.

3.2.4.4 Evaluación

a. Evaluación de los aprendizajes.

A través del tiempo el significado de evaluación ha sufrido cambios. Antes se evaluaba al final de todas las actividades realizadas, es decir solo se enfocaba en el producto, sin embargo, al hablar de evaluación dentro de proyectos de aprendizaje, significa una evaluación constante, enfocada en el proceso, donde el recojo de información se da permanentemente y de forma cualitativa, esta información luego será analizadas y así precisar los logros de cada niño. Para alcanzar una evaluación efectiva es necesario, tener en claro los propósitos de aprendizaje, quiere decir que es tener presente las competencias, estándares y desempeños, así como precisar las evidencias de aprendizaje, esto se refiere a los productos de los niños, que pueden ser tangibles o intangibles. El Programa Curricular de Educación Inicial (2016) sostiene que:

Evaluar es un proceso sistemático en el que se recoge y valora información relevante acerca del nivel de desarrollo de las competencias en cada niño y niña, con el fin de mejorar oportunamente su aprendizaje o mejorar los procesos de enseñanza (p. 36).

b. Evaluación del proyecto.

Evaluar un proyecto de aprendizaje permite conocer si se han logrado los objetivos propuestos, esto es responsabilidad del docente, así puede hallar las fortalezas o debilidades para ser mejoradas en los próximos proyectos. Además, el contar con una evaluación externa (colegas o directivos) brinda un punto de vista distinto sobre los logros y dificultades del proyecto, así reflexionar, analizar y mejorar los próximos proyectos de aprendizaje.

3.2.5 Roles de los involucrados en el desarrollo de un proyecto de aprendizaje.

3.2.5.1 Rol del estudiante. Hernández (como se citó en Martos 2012) menciona que, dentro de los proyectos, el estudiante cumple un papel activo en su proceso de aprendizaje, porque giran en torno a sus intereses y necesidades, ya que ellos serán quienes elegirán los proyectos que desean realizar y cómo lo quieren desarrollar.

Aquí están involucrados cada uno de los estudiantes, lo que producirá una mejor convivencia entre ellos, logrando trabajar con valores, como el respeto a los temas de interés que cada uno desea investigar, un aspecto adicional que se debe tomar en cuenta es que al trabajar en base a proyectos movilizará a los estudiantes a realizar un trabajo en conjunto, compartiendo la información recabada sobre el tema, aportando sus ideas y tomando en cuenta la de los otros. Estudios realizados por el Equipo de formación aulaPlaneta (2015) menciona que es fundamental que los alumnos trabajen de manera colaborativa y sepan distribuir los roles de cada miembro del grupo en función de sus potencialidades e intereses. (p.6).

3.2.5.2 Rol del docente. Para Benítez (2008) se busca que el docente genere un cambio de actitud, que le permita comprender que su actuar no es precisamente transmitir conocimiento y que no es el centro del proceso de enseñanza-aprendizaje, sino que tiene un papel de guía, donde sea facilitador de situaciones significativas. (p.3).

El docente cumple un rol en la que observa, escucha y registra; donde es capaz de promover situaciones en las cuales el niño es el eje principal del proyecto y que de él parte todo. Como docente se debe brindar seguridad en los estudiantes.

Las características del actuar docente, dentro del proyecto de aprendizaje, deben ser las siguientes:

- Conocedor de las necesidades e intereses de los estudiantes.
- Motivarlos a conocer sobre las problemáticas existentes en el contexto donde se desenvuelven.
- Crear un ambiente de confianza, para la exposición de los saberes previos.

- Incentivar la búsqueda de información de lo que se conoce y desconoce.
- Proponer actividades flexibles permitiendo una reconstrucción de la información.
- Brindar materiales y espacios que incentiven al estudiante.
- Promover la participación activa de los estudiantes a través de actividades retadoras.
- Guía para la resolución de problemas de acuerdo a sus posibilidades.
- Promover el trabajo individual y grupal.
- Mantener una evaluación formativa y constante durante el desarrollo del proyecto.

3.2.5.3 Rol de la familia. Gutiérrez (como se citó en Domínguez 2000) señala que los proyectos surgen de una necesidad cada vez más sobresaliente donde la familia tenga un acercamiento con la escuela para el aprendizaje de los niños y niñas; así tendrán un conocimiento sobre los temas que se abordarán, haciéndoles partícipes en la búsqueda de información, enriqueciendo y ampliando el conocimiento de sus hijos(as), además de aportar con materiales.

Por consiguiente, López de Sosoaga et al. (2015), sustenta que la participación de los padres puede ser como personas expertas sobre un tema tratado en el proyecto, lo que ayudará en el proceso de aprendizaje y el desarrollo integral de los participantes. (p.8).

3.2.6 La importancia de desarrollar proyectos de aprendizaje en educación inicial.

Según Tobón (2006) este método es de suma importancia para ser trabajada en el ámbito educativo, ya que tiene un valor fundamental en los aprendizajes del estudiante, porque en ella no solo se comprenden contenidos que ayudarán a “aprender” al estudiante para la vida, si no que toma aspectos del contexto donde se encuentra el estudiante, estos son por ejemplo, la observación de fenómenos naturales y/o sociales, esto se refiere a como es la actitud y la actuación de la persona frente a los sucesos de su vida comunitaria y situación social, también está la construcción de instrumentos de conocimiento, el desarrollo de la creatividad, donde la persona busca soluciones a las

problemáticas de manera creativa, afianza las competencias comunicativas y el trabajo en equipo, dichos aspectos ayudan y preparan para la vida al estudiante, logrando a que pueda afrontar diversas situaciones del contexto. (p.4).

Los proyectos que se desarrollarán junto con los niños lo hacen sentir importantes porque parten de sus propios intereses y motivaciones que tienen, esto posibilita y fortalece su creatividad, aquella capacidad de crear cosas nuevas y la generatividad de ideas y acciones. Mediante el trabajo por proyectos, los niños toman sentido de pertenencia en un grupo, asumen retos y problemas de su contexto, y por último realizan actividades en equipo siendo esto esencial en el trabajo de uno para todos y todos para uno. Tobón (2006).

Así mismo, Tobón (2006) menciona que frente a las diversas problemáticas que pasa la sociedad, donde los niños son testigos de estas situaciones, teniendo un efecto en la construcción de su aprendizajes, se ve la necesidad de que el currículo este enlazado al trabajo por proyectos, esta metodología permite y favorece al niño a aprender y buscar diferentes soluciones a estos problemas, para ello el docente acompañará y guiara este proceso, dando una facilitación metodológica que promuevan un aprendizaje significativo en los niños.(p.5).

El trabajo por proyectos dentro del currículo consiste en la construcción con los niños de un problema, el diseño de estrategias de resolución, su ejecución y valoración, buscando el trabajo en equipo y la participación de otras personas (pueden ser pares, familia, docentes, empresas, institucionales no gubernamentales, grupos informales y otros miembros de la comunidad), teniendo como base la formación y/o consolidación de un determinado conjunto de competencias definidas dentro del Proyecto Educativo Institucional (Tobón, 2006, p.1).

Por último, Tobón (2006) dice que la metodología del trabajo por proyectos cambia rotundamente el sistema educativo tradicional, donde el docente era el principal protagonista del aprendizaje, impartiendo sus contenidos y el estudiante era un ser pasivo que recogía dicha información, en cambio al trabajar por proyectos, el estudiante es el protagonista de su aprendizaje, además que despierta sus intereses, promueven el

trabajar en equipo, fortalecen su autoestima e innovación, fomentan su creatividad para resolver problema.(p.5).

3.3 Creatividad

3.3.1 Noción de creatividad.

Al hablar de creatividad existen muchas variantes con respecto a su definición, por lo que se llega a un punto en que la mayoría de personas consideran que la creatividad es para genios y que solo se aplica en un ámbito artístico o que ser creativo es ser artista. Sin embargo, la creatividad es una capacidad innata de todo ser humano y se considera un factor fundamental y esencial en la vida de toda persona. Según, Terrace (como se citó en Campos 2002) menciona que “los primeros años de vida; de hecho, todos nacemos potencialmente creadores y usamos estas habilidades de manera espontánea, pero nuestra cultura y nuestra escala de valores llegan a impedir que estas habilidades continúen desarrollándose” (p.17).

Según menciona Waisburg (2006) indica que “los psicólogos y pedagogos de varias corrientes educativas y filosóficas coinciden al referirse a la existencia de un potencial creativo innato, que es un don cuyo desarrollo dependerá de las oportunidades que se le brinden para crecer” (p. 8). Esto quiere decir que la creatividad es inherente en todo ser humano y que necesita experiencias o situaciones para poder desarrollarla y así potenciar sus habilidades. Es por ello que en el ámbito educativo se debe favorecer la creatividad para el aprendizaje encontrando espacios que posibiliten este desarrollo.

Por ello Menchen (como se citó en Chacón 2005) define que la creatividad es una característica natural y básica de la mente humana y que se encuentra potencialmente en todas las personas. (p.4). Siguiendo con esta línea Dewey (como se citó en Arteaga 2008), considera que la creatividad proporciona una variedad de soluciones e ideas que dan posibles al problema o situación planteada. (p.7).

Desde este punto de vista, De la Torre (2006) afirma que en la etapa infantil es crucial la creatividad, ya que, se manifiesta desde el momento de hablar, exponer y debatir ideas, además se agrega que el juego posee un papel esencial para el desenvolvimiento de los niños y niñas. En la actualidad se ha retomado el trabajo por

proyectos, este método tiene una similitud con la creatividad; ya que, por medio de ambos los niños y niñas desarrollan la capacidad de resolver problemas creando una diversa gama de ideas. Teniendo en cuenta que al emplear el método de trabajo por proyectos los niños y niñas aprenden investigando, experimentando, creando y haciendo uso de diferentes conocimientos previos y adquiriendo otros.

Por esta razón se considera importante desarrollar la creatividad y es incuestionable, ya que sin esta habilidad innata no se podría encontrar diferentes y originales soluciones a un mundo que va cambiando velozmente.

3.3.2 Creatividad en la educación.

Partiendo desde el punto educativo, se ha dado un gran valor a la creatividad, ya que se ve reflejado a las investigaciones en estos últimos tiempos. Por medio de la educación se busca desarrollar capacidades, habilidades, actitudes, niños competentes; de tal forma que se desarrolle integralmente. Siguiendo con esta idea, Cuevas (2013) menciona que desarrollar la creatividad en nuestros niños va favorecer en su proceso de aprendizaje y su desarrollo integral.

De este mismo modo, la creatividad brinda herramientas claves para innovar en la educación, de forma que va incrementar y obtener un mejor uso de los recursos humanos, que en este caso vendrían a ser nuestros niños, dentro del proceso de aprendizaje.

Siguiendo con esta idea, para que se desarrolle la creatividad en nuestros niños se debe crear un ambiente creativo, es decir promover un clima que propicie el pensar reflexivo y creativo, dentro y fuera del aula. Así mismo, los docentes en conjunto con la comunidad educativa deben proponer situaciones y buscar nuevas estrategias para poder fomentar y desarrollar la creatividad. Desde este mismo punto de vista, Gómez (2005) afirma que los “entornos no tienen por qué ser los mismos en todos los momentos, pero si deben facilitar la curiosidad, la pasión por los descubrimientos y la innovación.” (p.100).

3.3.2.1 Creatividad en la primera infancia. La etapa infantil abarca las edades de cero a seis años, es un periodo importante en la vida de todo niño y niña porque ahí se empieza a adquirir todos los aprendizajes. Durante esta etapa desarrollar la creatividad es fundamental, porque explorar, inventar, crear es propio del niño y niña. Es por ello, que los docentes deben promover la creatividad desde muy temprana edad. Es así que Madrid (como se citó en De la torre 2006) menciona que es preciso educar en la primera infancia la creatividad porque es algo natural y necesario en estas edades, puesto que el niño aprende descubriendo, transformando y creando. (p.242).

Así mismo, el niño comienza a ser creativo cuando empieza hacer una relación que no tenía pensado hacerlo, por esta razón Dacey (como se citó en De la Torre 2006), afirma que es indispensable identificar los periodos críticos donde el niño debe desarrollar la creatividad plenamente, el primer período crítico, comprende la etapa de los primeros cinco años de vida, donde se realiza con más énfasis el desarrollo neuronal del ser humano. Por ende, es importante conocer el desarrollo infantil del niño para poder brindar las necesidades oportunas.

3.3.3 Fases evolutivas de la creatividad.

Menchen (como se citó en De la Torre 2006) menciona dos fases evolutivas de la creatividad en la primera infancia, siendo estas fases; multisensorial y simbólica.

3.3.3.1 Fase multisensorial. Menchen, (como se citó en De la Torre 2006) esta fase dura hasta los cuatro años de edad, el niño empieza a hacer uso de todos los sentidos, porque al despertar este interés permitirá que descubra cosas nuevas día a día, también añadiremos la curiosidad, ya que hará que se cuestione y pregunte constantemente.

Según Dadamia (como se citó en Bravo 2009), considera que los objetivos que se desea alcanzar dentro de la fase multisensorial es que el niño y niña pueda despertar la curiosidad natural, es decir que a través de sus sentidos explore e interactúe con su entorno.

3.3.3.2 Fase simbólica. Según Menchen, citado en De la Torre (2006) señala que esta fase dura desde los cuatro a cinco años de edad es aquí donde amplía su conocimiento, los juegos y su espontaneidad hará que descubra cosas nuevas, se puede observar un incremento en su vocabulario ya que constantemente se va cuestionando de las cosas que surgen de su interés, por esa razón es importante que los padres y profesores fomenten el hábito de cuestionarse siempre ya que eso permitirá el desarrollo de la creatividad.

Según Dadamia, citado en Bravo (2009), considera que los objetivos que se espera lograr dentro de la fase simbólica es que el niño y niña pueda desarrollar la capacidad de observación y la espontaneidad, es decir, en donde ponga en práctica sus habilidades y/o destrezas.

Por ello se tomamos la fase simbólica, ya que corresponde con la edad del proyecto de investigación.

3.3.4 Factores que influyen en el desarrollo de la creatividad.

En este punto se cita como referencia a los autores; Hinostroza (2000) y De la Torre (2006) quienes consideran 2 factores que contribuirán para lograr el desarrollo de la creatividad, el primer factor va relacionado más con el nivel de inicial, siendo estas: el medio ambiente; por último, el segundo autor nos menciona al juego infantil. Por esa razón Hinostroza (2000) nos menciona “Lo que pretendemos en este rubro es cómo desarrollar la creatividad, porque tenemos la convicción de que la creatividad garantiza una vida más productiva, interesante, plena y feliz” (p. 69).

3.3.4.1 El medio ambiente. Según Hinostroza (2000) nos menciona que la clave para un buen desarrollo de la creatividad está en la infancia, puesto que en los primeros años de vida el niño es un ser creativo que puede imaginar, combinar, transformar e idealizar las cosas que van surgiendo para luego ser expresado en algo concreto como: el dibujo, la mímica o las representaciones.

Si los padres y profesores supieran de la importancia de la primera infancia, ayudarían a contribuir en brindarle un ambiente cálido y enriquecedor.

3.3.4.2 El juego infantil. Según De La Torre (2006) define al juego como la primera actividad creadora que el niño y niña atraviesa en la primera infancia; cabe resaltar también la importancia que tiene el juego en cuanto al aprendizaje ya que va a permitir al niño o niña desde muy pequeño desarrollar sus capacidades, aptitudes y habilidades desde el momento que elijan que acciones quieren lograr mediante el juego.

Según Almenzar (como se citó en De La Torre 2006) nos menciona que “también el juego posibilita al niño sentirse libre para actuar como quiera, elegir el tema de juego, el personaje que va a representar, dibujar los medios necesarios para realizar las acciones pertinentes. El niño cuando juega se siente alegre y feliz. Esta felicidad y libertad contribuye a fomentar su dimensión creativa. Por lo tanto, la idea principal que queremos transmitir al lector es que la raíz de la creatividad en educación infantil es el juego”. (p. 247).

3.3.5 El pensamiento creativo.

Cuando nos referimos a pensamiento creativo, hablamos de un proceso que realiza el niño en donde asocia ideas o conceptos básicos para responder un problema dado o situación. De este modo, Mednick (como se citó en Esquivas 2004) nos menciona que, “el pensamiento creativo consiste en la formación de nuevas combinaciones de elementos asociativos. Cuanto más remota son dichas combinaciones más creativo es el proceso o la solución”. (p.5).

3.3.5.1 Componentes del pensamiento creativo. La creatividad abarca diversos aspectos, por ello es necesario recalcar sus rasgos primordiales. Guilford, (como se citó en Hinostroza 2000) extrae cuatro componentes que conforman los más destacados de la creatividad. A continuación, se describen los componentes principales el pensamiento creativo.

- ❖ **Fluidez.** Se refiere a la facilidad con la que las ideas son generadas. La fluidez del pensamiento se manifiesta por el número de ideas que nacen en un tiempo determinado. En pocas palabras se puede definir este componente como una variedad de soluciones a un problema determinado.

- ❖ Flexibilidad. Menciona que este componente es la habilidad de adaptar, redefinir, reinterpretar o tomar una nueva táctica para llegar a la meta. Es decir que la persona tiene la capacidad de transformar el proceso para conseguir la solución al problema
- ❖ Elaboración. Este componente consiste en agregar detalles o analizar dichas piezas añadidos a la solución o idea. Dicho de otro modo, la elaboración es la habilidad de complejidad y la precisión de las ideas creativas.
- ❖ Originalidad. El componente implica en proponer ideas que son únicas algo que nadie se hubiera imaginado o imaginar las situaciones de modo distinto. En otras palabras, es descubrir ideas novedosas a las situaciones.

3.4 Aprendizaje por proyectos y el pensamiento creativo

Si bien es cierto, la creatividad cumple un papel importante en la primera infancia en las escuelas, puesto que desde ahí el niño logra potenciar al máximo su desarrollo creativo, como lo menciona Guerrero (2009), “El principal objetivo de la educación es crear hombres capaces de hacer cosas nuevas”. (p.1).

Es necesario también mencionar que tanto el estudiante como el docente necesitan de un ambiente óptimo y sereno para que se pueda dar una enseñanza recíproca en donde sean beneficiados ambos; asimismo Guerrero (2009) nos dice: “Las condiciones necesarias para que surja la creatividad en el aula son la seguridad y libertad psicológica de los/las alumnos/as.” (p.3).

Es decir, si el alumno se siente comprendido, aceptado y libre de amenazas desarrollará cualidades que le permitirán actuar con entrega personal y tendrá libertad para tomar sus propias decisiones.

Por esa razón Guerrero (2009) dice que tanto docentes como padres pueden seguir unos principios generales para generar ese ambiente agradable y armónico, que a continuación se mencionan:

- Respetar siempre las preguntas de los niños
- Respetar sus ideas y valorar lo que aportan
- Fomentar su aprendizaje a través de su propia iniciativa.

Por ello se considera que la metodología es de suma importancia para trabajar en el ámbito educativo, ya que tiene un valor fundamental en los aprendizajes del estudiante, porque en ella no solo se comprenden contenidos que ayudarán a “aprender” al estudiante para la vida, sino que toma aspectos del contexto donde se encuentra el estudiante, estos son por ejemplo, la observación de fenómenos naturales y/o sociales, esto se refiere a como es la actitud y la actuación de la persona frente a los sucesos de su vida comunitaria y situación social, también está la construcción de instrumentos de conocimiento, el desarrollo de la creatividad, donde la persona busca soluciones a las problemáticas de manera creativa, afianza las competencias comunicativas y el trabajo en equipo, dichos aspectos ayudan y preparan para la vida al estudiante, logrando a que pueda afrontar diversas situaciones del contexto.

Los proyectos que se desarrolla junto con los niños los hacen sentir importantes porque parten de sus propios intereses y motivaciones, esto posibilita y fortalece su creatividad, aquella capacidad de crear cosas nuevas y la generatividad de ideas y acciones. Mediante el trabajo por proyectos, los niños toman sentido de pertenencia en un grupo, asumen retos y problemas de su contexto, y por último realizan actividades en equipo siendo esto esencial en el trabajo de uno para todos y todos para uno.

Frente a las diversas problemáticas que pasa la sociedad, donde los niños son testigos de estas situaciones, teniendo un efecto en la construcción de su aprendizajes, se ve la necesidad de que el currículo este enlazado al trabajo por proyectos, porque esta metodología permite y favorece al estudiante a aprender y buscar diferentes soluciones a estos problemas, para ello el docente acompañará y guiara este proceso,

dando una facilitación metodológica que promuevan un aprendizaje significativo en los niños.

El trabajo por proyectos dentro del currículo consiste en la construcción con los niños de un problema, el diseño de estrategias de resolución, su ejecución y valoración, buscando el trabajo en equipo y la participación de otras personas (pueden ser pares, familia, docentes, empresas, institucionales no gubernamentales, grupos informales y otros miembros de la comunidad), teniendo como base la formación y/o consolidación de un determinado conjunto de competencias definidas dentro del Proyecto Educativo Institucional. (Tobón, 2016, p.1).

Por último, la metodología del trabajo por proyectos cambia rotundamente el sistema educativo tradicional, donde el docente era el principal protagonista del aprendizaje, impartiendo sus contenidos y el estudiante era un ser pasivo que recogía dicha información, en cambio al trabajar por proyectos, el estudiante es el protagonista de su aprendizaje, además que despierta sus intereses, promueven el trabajar en equipo, fortalecen su autoestima e innovación, fomentan su creatividad para resolver problemas.

La importancia del método de trabajo por proyectos y la creatividad es innegable, pues son importantes para poder brindar al niño y niña un desarrollo integral abarcando de manera global todas las áreas, no solo ello sino también permitirá que sean capaces de afrontar los obstáculos de la vida cotidiana.

4. Objetivos

4.1 Objetivo General

Comprobar que la aplicación del módulo “Mentes Creativas”, basado en la propuesta metodológica Proyectos de Aprendizaje - MINEDU, contribuye a fortalecer los componentes del pensamiento creativo en los niños y niñas de 5 años del aula turquesa perteneciente al distrito San Juan de Miraflores, UGEL 01

4.2 Objetivos Específicos

- Determinar que la aplicación del módulo “Mentes Creativas” basado en la propuesta metodológica Proyectos de Aprendizaje - MINEDU contribuye a fortalecer el componente fluidez del pensamiento creativo en los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. 547 Jesús Poderoso del distrito de San Juan de Miraflores, UGEL 01.
- Determinar que la aplicación del módulo “Mentes Creativas” basado en la propuesta metodológica Proyectos de Aprendizaje - MINEDU contribuye a fortalecer el componente flexibilidad del pensamiento creativo en los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. 547 Jesús Poderoso del distrito de San Juan de Miraflores, UGEL 01.
- Determinar que la aplicación del módulo “Mentes Creativas” basado en la propuesta metodológica Proyectos de Aprendizaje - MINEDU contribuye a fortalecer el componente originalidad del pensamiento creativo en los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. 547 Jesús Poderoso del distrito de San Juan de Miraflores, UGEL 01.
- Determinar que la aplicación del módulo “Mentes Creativas” basado en la propuesta metodológica Proyectos de Aprendizaje - MINEDU contribuye a

fortalecer el componente elaboración del pensamiento creativo en los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. 547 Jesús Poderoso del distrito de San Juan de Miraflores, UGEL 01.

5. Hipótesis

5.1 Hipótesis General

La aplicación del módulo “Mentes Creativas” basado en la propuesta metodológica Proyectos de Aprendizaje - MINEDU contribuye a fortalecer los componentes del pensamiento creativo en los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. 547 Jesús Poderoso del distrito de San Juan de Miraflores, UGEL 01.

5.2 Hipótesis Específicas

- La aplicación del módulo “Mentes Creativas” basado en la propuesta metodológica Proyectos de Aprendizaje - MINEDU contribuye a fortalecer el componente fluidez del pensamiento creativo en los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. 547 Jesús Poderoso del distrito de San Juan de Miraflores, UGEL 01.
- La aplicación del módulo “Mentes Creativas” basado en la propuesta metodológica Proyectos de Aprendizaje - MINEDU contribuye a fortalecer el componente flexibilidad del pensamiento creativo en los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. 547 Jesús Poderoso del distrito de San Juan de Miraflores, UGEL 01.
- La aplicación del módulo “Mentes Creativas” basado en la propuesta metodológica Proyectos de Aprendizaje - MINEDU contribuye a fortalecer el componente originalidad del pensamiento creativo en los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. 547 Jesús Poderoso del distrito de San Juan de Miraflores, UGEL 01.
- La aplicación del módulo “Mentes Creativas” basado en la propuesta metodológica Proyectos de Aprendizaje - MINEDU contribuye a fortalecer el componente elaboración del pensamiento creativo en los niños y niñas de 5 años

de la I.E.I. 547 Jesús Poderoso del distrito de San Juan de Miraflores, UGEL
01.

6. Variables

Variable Independiente.

Módulo “Mentes Creativas” basado en la propuesta metodológica Proyectos de Aprendizaje – MINEDU

Variable Dependiente.

Pensamiento Creativo

Componentes:

Fluidez

- Se expresa con un amplio vocabulario al comunicarse con los demás
- Expresa constantemente sus ideas en momentos de diálogo
- Produce un número elevado de respuestas lógicas para responder una pregunta
- Expresa por iniciativa sus ideas al observar imágenes, vídeos, gráficos u objetos

Flexibilidad

- Emplea diferentes estrategias para la solución de un problema
- Expresa ideas diversas en momentos de diálogo
- Cambia partes de un cuento, narración o historia
- Escucha y acepta las ideas de otros para llegar a acuerdos

Originalidad

- Narra experiencias e historias imaginarias o fantasiosas
- Expresa ideas ingeniosas en momentos de diálogo
- Propone alternativas novedosas de juego
- Construye objetos novedosos a partir de objetos comunes/no estructurados

Elaboración

- Describe detalladamente características de objetos, personas o situaciones
- Añade detalles en sus representaciones gráficas, construcciones y otras creaciones
- Replantea sus ideas a otras más complejas
- Brinda ejemplos para clarificar sus ideas

7. Definiciones Operacionales

7.1 Pensamiento creativo

El pensamiento creativo consiste en que el niño y la niña hace uso de sus capacidades, habilidades y conocimientos previos para el desarrollo de ideas innovadoras, que le permitan afrontar problemáticas o desafíos, brindando soluciones adecuadas.

Según Guilford, citado en Hinostroza, 2000, menciona que los componentes más destacados del pensamiento creativo son 4: fluidez, flexibilidad, elaboración y originalidad.

A continuación, se detallan cada uno de los componentes mencionados.

- Fluidez. Hace referencia al número de ideas que se expresa oralmente en un tiempo determinado.
- Flexibilidad. Es la habilidad de adaptar, redefinir o reinterpretar una idea.
- Elaboración. Consiste en agregar detalles a una idea.
- Originalidad. Es la capacidad de proponer ideas únicas o poco usuales.

7.2 Módulo “Mentes Creativas”

El módulo “Mentes Creativas”, es un proyecto de aprendizaje basado en la propuesta metodológica del MINEDU consta de sesiones pensadas a fortalecer los componentes del pensamiento creativo. Dicho proyecto contiene 20 sesiones que están distribuidas en 4 fases: planificación, ejecución, comunicación y evaluación, estas fueron aplicadas en el segundo trimestre del año escolar, siendo desarrolladas todos los días luego de la ejecución del juego libre en los sectores y las actividades de rutinas, por un periodo de 4 semanas, con duración de 45 minutos al día.

La propuesta metodológica en la que se sustenta dicho módulo es la que plantea el Ministerio de Educación (MINEDU), la cual busca desarrollar aprendizajes de manera integrada y significativa en los niños y niñas, partiendo desde sus intereses, necesidades y problemáticas del contexto donde se desenvuelven. Además, los proyectos de aprendizajes permiten la activa participación de los niños y niñas, involucrándolos en la toma de decisiones de las actividades o sesiones programadas, brindándoles la oportunidad de investigar, diseñar o plantear alternativas de solución, produciendo en ellos y ellas el logro de competencias de manera activa, creativa y colaborativa.

II. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

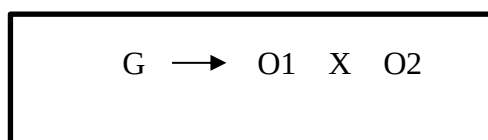
1. Diseño

La presente investigación tiene un enfoque cuantitativo, es aquella que tiene procedimientos específicos, donde se lleva a cabo un análisis de información de manera secuencial y probatoria. Hernández, Fernández, Baptista (2014) menciona que “utilizar la recolección de datos para probar hipótesis con base en la medición numérica y el análisis estadístico, con el fin establecer pautas de comportamiento y probar teorías” (p.4).

Por ello, el enfoque utilizado en la investigación tiene un diseño experimental en la que nos menciona que es un plan o estrategia que se desarrolla para obtener la información que se requiere en una investigación y responder al planteamiento. Por ende, el tipo es de pre – experimental con un solo grupo, en el cual se recolectó datos mediante pretest y posttest, es decir una prueba previa al tratamiento experimental y otra prueba posteriormente al tratamiento, la cual tiene como objetivo determinar si el efecto del módulo “Mentes creativas” basado en la propuesta metodológica proyectos de aprendizaje – MINEDU contribuye en los componentes del pensamiento creativo en los estudiantes de 5 años de la I.E.I. 547 “Jesús Poderoso”.

Hernández (2014) afirma que “el momento de aplicar los instrumentos de medición y recolectar los datos representa la oportunidad para el investigador de confrontar el trabajo conceptual y de planeación con los hechos. (p.196).

El grafico del diseño de nuestra investigación es el siguiente



Donde

G = Grupo experimental

El grupo experimental (G) está conformado por los niños y niñas de 5 años del aula turquesa de la I.E.I. 547 Jesús Poderoso perteneciente al distrito de San Juan de Miraflores, UGEL 01.

O1 = Pre test

Representa los resultados obtenidos de la aplicación del pre – test a los niños y niñas de 5 años del aula turquesa de la I.E.I. 547 Jesús Poderoso perteneciente al distrito de San Juan de Miraflores, UGEL 01.

X = aplicación del módulo mentes creativas

Representa la realización del módulo “Mentes creativas”, basado en la propuesta metodológica proyectos de aprendizaje – MINEDU, el mismo que tiene como objetivo contribuir en los componentes del pensamiento creativo de los niños y niñas de 5 años.

O2 = post test

Representa los resultados obtenidos de la aplicación del post – test a los niños y niñas de años del aula turquesa de la I.E.I. 547 Jesús Poderoso perteneciente al distrito de San Juan de Miraflores, UGEL 01, después de la ejecución del módulo “Mentes creativas”.

2. Criterios y procedimientos de selección de población y muestra

2.1. Población

Lepkowski (como se citó en Hernández, Fernández y Baptista, 2014, p.174) menciona que “una población es el conjunto de todos los casos que concuerdan con una serie de especificaciones”

Mencionado lo anterior, el marco poblacional de la presente investigación se sitúa en el distrito de San Juan de Miraflores, el cual fue creado el 12 de enero de 1965, bajo la Ley 15382, por mandato del jefe de estado Fernando Belaúnde Terry. Asimismo, el distrito se encuentra ubicado al sur de Lima Metropolitana, abarca una superficie de 23.98 Km² y cuenta con 491 mil habitantes aproximadamente, los cuales están distribuidos en siete zonas (Pamplona Alta, Pamplona Baja, Zona Urbana, María Auxiliadora, Pampas de San Juan, Panamericana Sur y 7° Zona), las cuales han sido pobladas a través de la ocupación masiva de tierras, generando urbanizaciones o asentamientos humanos.

Con respecto al acceso de los servicios públicos en el distrito, el Plan de Desarrollo concertado al 2021, exponen estadísticas donde señala que el 87.8% de las viviendas poseen servicio de agua, tanto intra o extra domiciliaria, pero que existe un 9.6% que aún se abastecen con camiones cisternas; además, mencionaron que el 88.5% de las viviendas cuenta con el servicio de desagüe, mientras que el resto carece de este servicio, y en cuanto al alumbrado público el 93.4% de los hogares cuenta con dicho servicio (Gerencia de Planeamiento y Presupuesto del distrito San Juan de Miraflores, 2012).

Con respecto a las condiciones económicas, un estudio realizado por FOVIDA en el 2014 menciona que San Juan de Miraflores es uno de los distritos que tiene mayor presencia dinámica de actividades comerciales y de servicios, estos concentrados mayormente en Av. Los Héroes, Av. San Juan-Defensores de Lima, puente Atocongo - Panamericana, Av. Machuca, Av. Miguel Iglesias y Av. Belisario Suárez. Pero a pesar

de contar con mayor presencia comercial, en el distrito predominan los hogares de estrato socioeconómico bajo, sobre todo en las zonas de María Auxiliadora y Pamplona Alta, con un 65% y 60% de sus hogares en estratos socioeconómicos bajos respectivamente.

Un estudio realizado por INEI en el 2007, expuesto en el Plan de Desarrollo Concertado al 2021, muestra que “San Juan de Miraflores es uno de los distritos de Lima que presenta los más bajos indicadores en la educación de su población”. (p. 21) Asimismo, el censo realizado arroja como resultado que el 33.41% de la población posee algún tipo de estudio superior, aunque solo el 14.22% tenga educación universitaria. Otro indicador interesante es que, del total de habitantes mayores de 12 años, un 6.7% no presenta ningún nivel educativo alcanzado. Esto también se ve en el grupo de niños de 3 a 4 años lo que implica un retraso en el ingreso a la escuela. Además, de tener una tasa de analfabetismo del 2.38%. (Gerencia de Planeamiento y Presupuesto del distrito San Juan de Miraflores, 2012, p.21).

A partir de lo mencionado, la I.E.I. 547 Jesús Poderoso perteneciente a la UGEL 01, presenta una administración pública de gestión directa, cuenta con una población de 197 de estudiantes matriculados en el periodo escolar 2019, es únicamente del nivel inicial por lo que abarca las edades de 2 a 5 años.

Dicha Institución se encuentra ubicada cerca de la zona Pamplona Alta, como se había mencionado en párrafos anteriores, considerada como la zona con estrato socioeconómico bajo. Asimismo, está rodeada de establecimientos comerciales, como restaurantes, librerías, bodegas, estéticas, centros comerciales; además se encuentra cerca de la carretera Panamericana Sur y otras vertientes viales. También de la UGEL 01.

Los estudiantes asistentes a la I.E.I. 547 Jesús Poderoso, provienen en su mayoría de familias con bajos recursos económicos, sin embargo, hay excepciones porque también hay estudiantes que son hijos(as) de funcionarios de la UGEL 01.

A continuación, se presenta unas tablas y gráficos con la información recabada de la I.E.I. 547 Jesús Poderoso, con relación a la edad y sexo de los estudiantes.

Tabla 1 <i>Distribución por Aula y Sexo de los Estudiantes de la I.E.I. 547 Jesús Poderoso</i>						
Sexo	Hombre		Mujer		Total	
Aula	f	%	f	%	f	%
Verde	12	57	9	43	21	11
Blanca	9	41	13	59	22	11
Amarillo	16	73	6	27	22	11
Lila	15	56	12	44	27	14
Celeste	11	41	16	59	27	14
Rosado	11	42	15	58	26	13
Anaranjado	14	52	13	48	27	14
Turquesa	12	48	13	52	25	13
Total	100	51	97	49	197	100

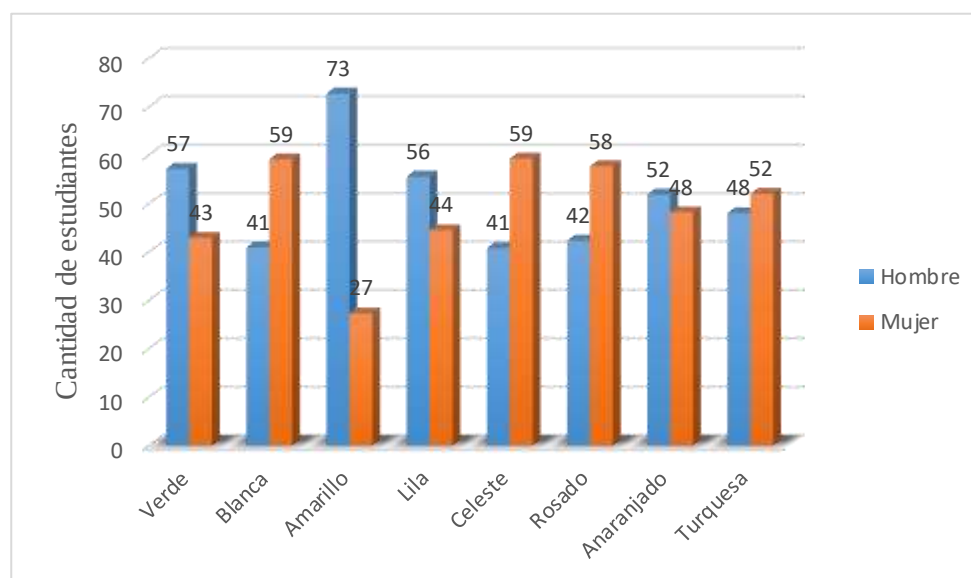


Figura 2. Distribución por aula y sexo de los estudiantes de la I.E.I. 547 Jesús Poderoso

En la tabla y gráfico 1 se observar que las aulas Lila, Celeste y Anaranjado de la I.E.I. 547 “Jesús Poderoso” cuentan con la mayor cantidad de estudiantes, representado con un 14% para las tres aulas. Mientras que las aulas Rosado y Turquesa tienen un promedio de estudiantes con un 13% para ambas aulas y las aulas Verde, Blanco y amarillo cuentan con la menor cantidad de estudiantes siendo representados con el 11% para las tres aulas.

2.2. Muestra

“La muestra es un subgrupo de la población de interés sobre el cual se recolectarán datos, y que tiene que definirse y delimitarse de antemano con precisión, además de que debe ser representativo de la población” (Hernández et al., 2014, p.173).

Para la presente investigación se estableció la muestra de forma no probabilística ya que “la elección de los elementos no depende de la probabilidad, sino de causas relacionadas con las características de la investigación o los propósitos del investigador” (Johnson, 2014, Hernández Sampieri et al., 2013 y Battaglia, 2008b).

Así que para la selección de la muestra se tomó en cuenta criterios como expresión de ideas a través del juego o de la participación autónoma, la diferencia o no de las ideas expuestas, detalles agregados a las expresiones o representaciones, así como en la complejidad o rareza de las mismas.

Por lo expuesto, la muestra quedó constituida por los niños y niñas del aula Turquesa de la I.E.I. 547 “Jesús Poderoso”, sus edades fluctúan entre 5 a 6 años. En esta etapa los niños y niñas empiezan a ser más independientes, hablan con mayor fluidez, claridad y puede entablar conversaciones significativas con otra persona, puede contar historias sencillas, además en esta edad tiene una mayor capacidad para distinguir la fantasía de la realidad. Asimismo, tiene una mayor capacidad de adaptarse a la realidad y formular estrategias para la solución de problemas.

A continuación, se presenta una tabla que corresponde a la distribución por edad y sexo de la muestra tomada para la presente investigación.

Tabla 2. <i>Distribución de Estudiantes por Edad y Sexo.</i>						
Sexo	Hombre		Mujer		Total	
Edad	f	%	f	%	f	%
5 años	7	47	8	53	15	60
6 años	5	50	5	50	10	40
Total	12	48	13	52	25	100

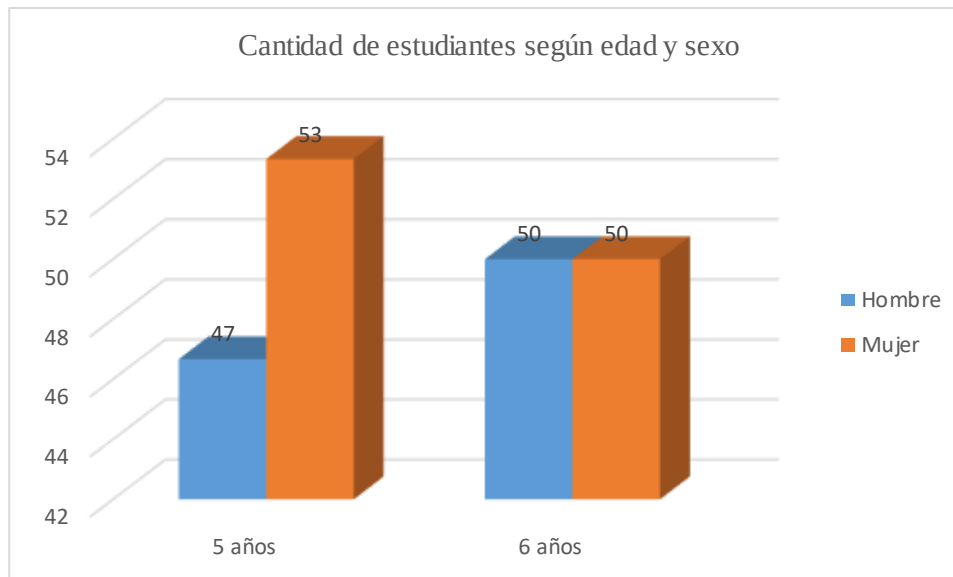


Figura 3. Distribución de estudiantes por edad y sexo

En la tabla y la figura 2 se presenta la distribución por edad y sexo de estudiantes de la I.E.I. 547 “Jesús Poderoso”. La muestra corresponde a 25 estudiantes que representan el 13% del total de la población, de los cuales 13 son mujeres y 12 son hombres; equivalente al 52% y 48% respectivamente. Asimismo, se observa que el 60% del total de la muestra tienen 5 años, mientras que el 40% restante tienen 6 años.

3. Instrumento

Descripción

La lista de cotejo, es un instrumento que se aplicó a los niños y niñas de 5 años la I.E.I. 547 Jesús Poderoso, ubicada en el distrito de San Juan de Miraflores, perteneciente a la UGEL 01. Dicho instrumento fue diseñado para la edad mencionada. La lista de cotejo se aplicó al inicio (pre-test) y al final (pos-test) de la experiencia, con la finalidad de conocer el nivel de los componentes del pensamiento creativo.

El instrumento está compuesto por 16 ítems, y para que se evalué se irá marcando SÍ (se observó que el niño/a sí logró el indicador) y NO (se observó que el niño/a no logró el indicador).

Administración

La evaluación de la lista de cotejo se aplicó durante la jornada pedagógica, teniendo una duración de 3 horas, desarrollado de manera individual por los estudiantes de acuerdo a las indicaciones dadas. El primer instrumento Pre-test, se llevó a cabo en las fechas 25-26-28-29, del mes de agosto y el Post-test, se realizó en las fechas 13-16-19-20 del mes de setiembre. Ambos instrumentos se evaluaron en 4 días por la cantidad de estudiantes.

Estructura

El instrumento consta de 16 ítems distribuido en 4 componentes, los cuales cuatro corresponden a fluidez, flexibilidad, originalidad y elaboración, que se desarrolló durante la jornada pedagógica.

1. FLUIDEZ

Nº	Indicadores	SI	NO
1.1	Se expresa con un amplio vocabulario al comunicarse con los demás.		
1.2	Expresa constantemente sus ideas en momentos de diálogo.		
1.3	Produce un número elevado de respuestas lógicas para responder a una pregunta.		
1.4	Expresa por iniciativa sus ideas al observar imágenes, videos, gráficos u objetos.		

2. FLEXIBILIDAD

Nº	Indicadores	SI	NO
2.1	Emplea diferentes estrategias para la solución de un problema.		
2.2	Expresa ideas diversas en momentos de diálogo.		
2.3	Cambia partes de un cuento, narración o historia.		
2.4	Escucha y acepta las ideas de otros para llegar a acuerdos.		

3. ORIGINALIDAD

Nº	Indicadores	SI	NO
3.1	Narra experiencias e historias imaginarias o fantasiosas.		
3.2	Expresa ideas ingeniosas en momentos de diálogo.		
3.3	Propone alternativas novedosas de juego.		
3.4	Construye objetos novedosos a partir de objetos comunes/no estructurados.		

4. ELABORACIÓN

Nº	Indicadores	SI	NO
4.1	Describe detalladamente características de objetos, personas o situaciones.		

4.2	Añade detalles en sus representaciones gráficas, construcciones y otras creaciones.		
4.3	Replantea sus ideas a otras más complejas.		
4.4	Brinda ejemplos para clarificar sus ideas.		

Valoración

La valoración que se le otorgo a lista de cotejo SI y NO fue la siguiente:

SI	1
NO	0

Validez

El instrumento que utilizamos en nuestra investigación, fue tomado de una tesis que tiene como título “Estrategias docentes y desarrollo de la creatividad en niños y niñas de 5 años: un estudio comparativo entre una institución privada y una institución pública del distrito de San Miguel” de la Pontificia Universidad Católica del Perú-2015 y tiene como autoras a las estudiantes Brenda Francческа Cánepa Cazeneuve y Diana Carolina Evans Ruiz.

El instrumento se eligió por dos aspectos, primero porque es dirigido a niños y niñas de 5 años y el segundo responde a nuestra variable de componentes del pensamiento creativo. La lista de cotejo fue sometido a un juicio de expertos con el objetivo de validarlo, el cual fue aprobado para poder recolectar datos.

III. PRESENTACIÓN Y ANALISIS DE LOS RESULTADOS

1. Análisis de resultados

Para fines de la presente investigación ha sido significativo mostrar la contribución del módulo “Mentes Creativas” en los componentes del pensamiento creativo. Por ello, se presentan cuadros y gráficos estadísticos con sus respectivas lecturas e interpretaciones, estos muestran los resultados obtenidos en la aplicación de la prueba de entrada (pre test) y salida (post test) administrados a los niños y niñas de 5 años del aula Turquesa de la I.E.I. 547 “Jesús Poderoso” ubicada en el distrito de San Juan de Miraflores, perteneciente a la UGEL 01.

Tabla 3. <i>Resultados del Pre test y Post test respecto al Componente Fluidez</i>					
NIVEL	INTERVALOS	Pre test		Post test	
		f	%	f	%
Inicio	[0 - 5]	9	36	2	8
Proceso	[6- 11]	4	16	3	12
Logrado	[12 - 17>	12	48	20	80
TOTAL		25	100	25	100

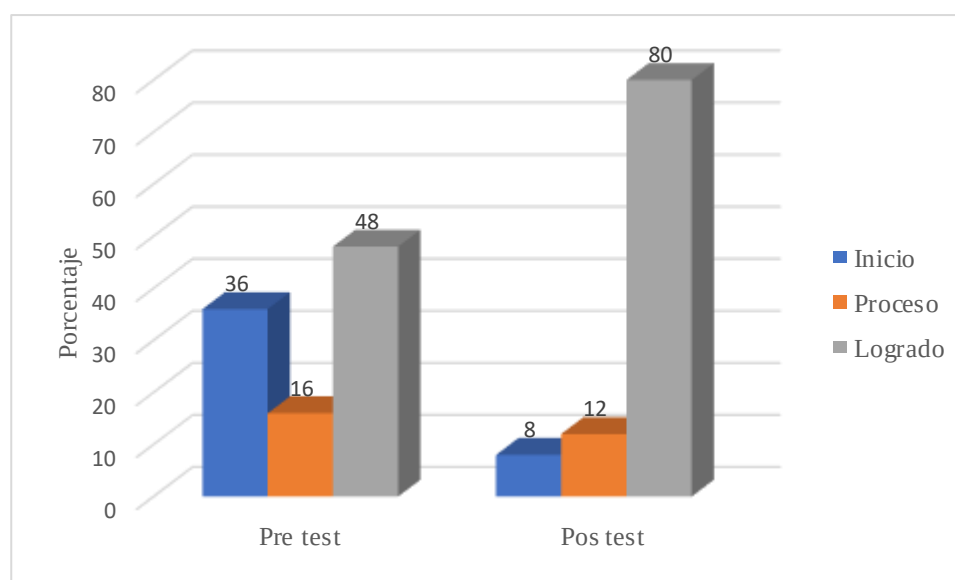


Figura 4. Diagrama de barras de los resultados obtenidos en el Pre test y Post test en relación al nivel del componente Fluidez de los niños y niñas de 5 años del aula Turquesa de la I.E.I. 547 “Jesús Poderoso” perteneciente a San Juan de Miraflores, UGEL 01.

La tabla y figura anterior muestra los resultados obtenidos en el pre test respecto al componente fluidez del pensamiento creativo. Se observa que el 36% de los niños y niñas se encuentran en el nivel inicio, mientras que el 16% de ellos se encuentra en proceso y un 48% se encuentre en el nivel logrado. Por otro lado, en los resultados obtenidos del post test se observa que el 8% de los niños y niñas se encuentra en el nivel inicio, el 12% en proceso y el 80% en el nivel Logrado.

Al analizar los resultados obtenidos previo a la aplicación del módulo “Mentes creativas” basado en la propuesta metodológica Proyectos de Aprendizaje – MINEDU, se concluye que los niños y niñas de 5 años del aula Turquesa de la I.E.I. 547 “Jesús Poderoso” mostraron limitada iniciativa para comunicar sus ideas, su vocabulario era precario y las respuestas dadas por ellos(as) ante una situación o problemáticas eran ínfimos. A su vez, al analizar los resultados obtenidos en el post test, se evidencia un incremento en el nivel logrado del componente fluidez, esto se ve reflejado en que los niños y niñas muestran iniciativa y seguridad para expresar una cantidad significativa de ideas ante una problemática, asimismo presentan un vasto vocabulario. En tal sentido, se concluye que el módulo “Mentes creativas” basado en la propuesta metodológica Proyectos de Aprendizaje – MINEDU ha contribuido de manera significativa a fortalecer el componente fluidez del pensamiento creativo.

Tabla 4 Resultados del Pre test y Post test respecto al Componente Flexibilidad					
NIVEL	INTERVALOS	Pre test		Post test	
		f	%	f	%
Inicio	[0 - 5]	9	36	5	20
Proceso	[6 - 11]	7	28	1	4
Logrado	[12 - 17>	9	36	19	76
TOTAL		25	100	25	100

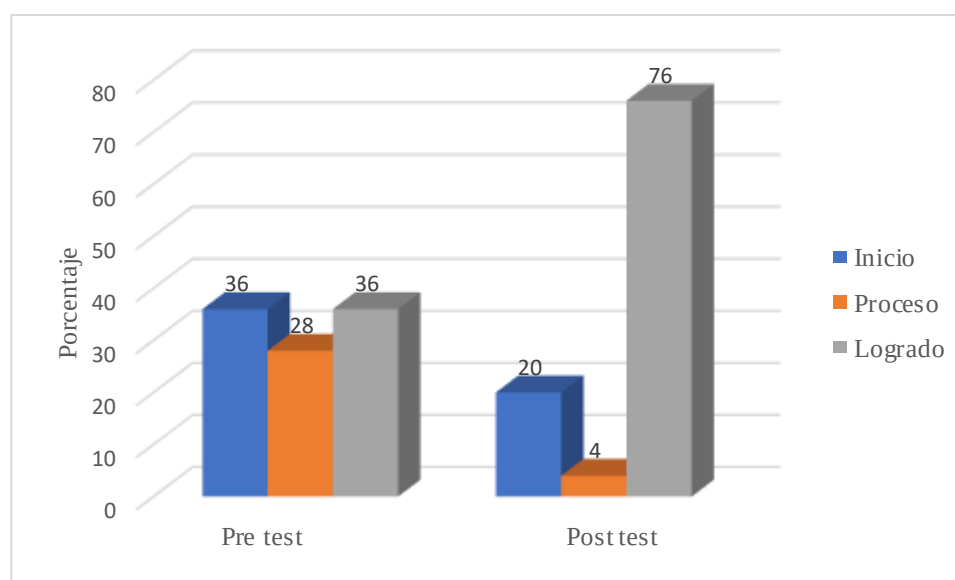


Figura 5. Diagrama de barras de los resultados obtenidos en el Pre test y Post test en relación al nivel del componente Flexibilidad de los niños y niñas de 5 años del aula Turquesa de la I.E.I. 547 “Jesús Poderoso” perteneciente a San Juan de Miraflores, UGEL 01.

La tabla y figura anterior muestra los resultados obtenidos en el pre test respecto al componente flexibilidad del pensamiento creativo. Se observa que el 36% de los niños y niñas se encuentran en el nivel inicio, mientras que el 28% de ellos se encuentra en proceso y un 36% se encuentre en el nivel logrado. Por otro lado, en los resultados obtenidos del post test se observa que el 20% de los niños y niñas se encuentra en el nivel inicio, el 4% en proceso y el 76% en el nivel Logrado.

Al analizar los resultados obtenidos previo a la aplicación del módulo “Mentes creativas”, basado en la propuesta metodológica Proyectos de Aprendizaje – MINEDU, se concluye que los niños y niñas de 5 años del aula Turquesa de la I.E.I. 547 Jesús Poderoso emplea de manera limitada el uso de estrategias al resolver un problema, la interacción con sus pares es muy escasa y cuando intenta tomar la iniciativa para que sea participe de algún tema en clase no logra hacerlo. A su vez al analizar los resultados

obtenidos en el post test se evidencia un incremento en el nivel logrado del componente flexibilidad, esto se ve reflejado en que los niños y niñas durante la sesión de aprendizaje mencionan a la docente como puede dar solución a un problema suscitado, también existe un dialogo más fluido con sus pares en el momento de realizar trabajos o el juego y, Asimismo, levanta la mano opinando o preguntando algún tema a la docente o en el dialogo con sus compañeros.

En tal sentido se concluye que el módulo “Mentes creativas”, basado en la propuesta metodológica Proyectos de Aprendizaje – MINEDU ha contribuido de manera significativa a fortalecer el componente de flexibilidad del pensamiento creativo de los niños y niñas de 5 años del aula Turquesa de la I.E.I. 547 Jesús Poderoso.

Tabla 5 Resultados del Pre test y Post test respecto al Componente Originalidad					
NIVEL	INTERVALOS	Pre test		Post test	
		f	%	f	%
Inicio	[0 - 5]	11	44	2	8
Proceso	[6 - 11]	8	32	1	4
Logrado	[12 - 17>	6	24	22	88
TOTAL		25	100	25	100

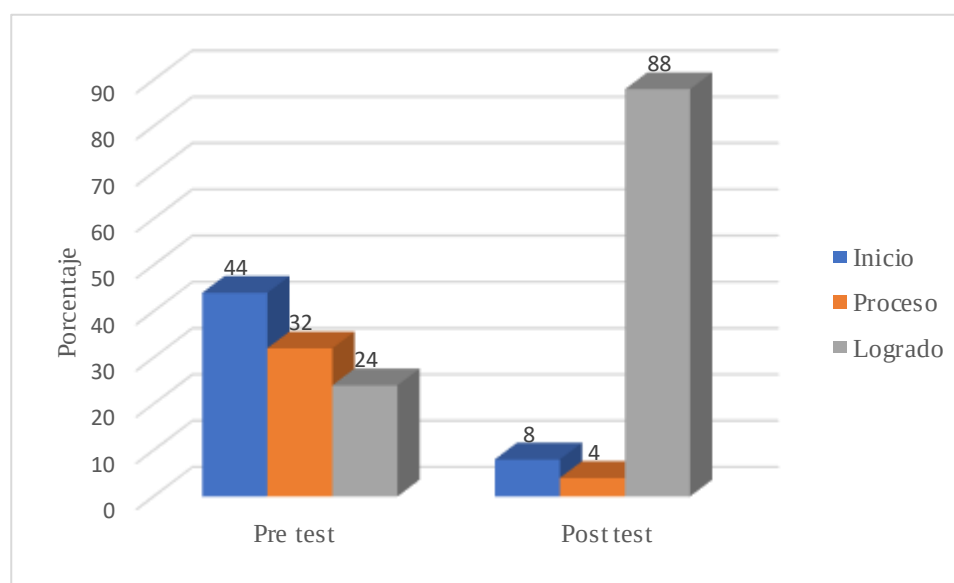


Figura 6. Diagrama de barras de los resultados obtenidos en el Pre test y Post test en relación al nivel del componente Originalidad de los niños y niñas de 5 años del aula Turquesa de la I.E.I. 547 “Jesús Poderoso” perteneciente a San Juan de Miraflores, UGEL 01.

La tabla y figura muestra los resultados obtenidos en el pre test respecto al componente originalidad del pensamiento creativo. Se observa que el 44% de los niños y niñas se encuentran en el nivel inicio, mientras que el 32% de ellos se encuentra en proceso y un 24% se encuentre en el nivel logrado. Por otro lado, en los resultados obtenidos del post test se observa que el 8% de los niños y niñas se encuentra en el nivel inicio, el 4% en proceso y el 88% en el nivel logrado.

Al analizar los resultados recabados previo a la aplicación del módulo “Mentes creativas” basado en la propuesta metodológica Proyectos de Aprendizaje – MINEDU, se infiere que los niños y niñas de 5 años del aula Turquesa de la I.E.I. 547 “Jesús Poderoso” presentaron limitada habilidad para aportar ideas novedosas, usualmente las ideas expresadas eran semejantes entre ellas, su actuar en el aula estaba establecido por

la docente, por tal motivo estaban limitados a sus indicaciones, su juego era tradicional y frecuentemente utilizaba juguetes estructurados. Asimismo, al interpretar los resultados adquiridos del post test, se muestra un aumento en el nivel logrado del componente elaboración, esto se evidenció en la participación de los niños y niñas al expresar ideas novedosas, así como proponer alternativas novedosas de juego y utilizar materiales no estructurados y estructurados para construir su juego. En tal sentido, el módulo “Mentes creativas” basado en la propuesta metodológica Proyectos de Aprendizaje – MINEDU ha contribuido significativamente a fortalecer el componente originalidad del pensamiento creativo.

Tabla 6 Resultados del Pre test y Post test respecto al Componente <i>Elaboración</i>					
NIVEL	INTERVALOS	Pre test		Post test	
		f	%	f	%
Inicio	[0 - 5]	19	76	3	12
Proceso	[6 - 11]	2	8	1	4
Logrado	[12 - 17>	4	16	21	84
TOTAL		25	100	25	100

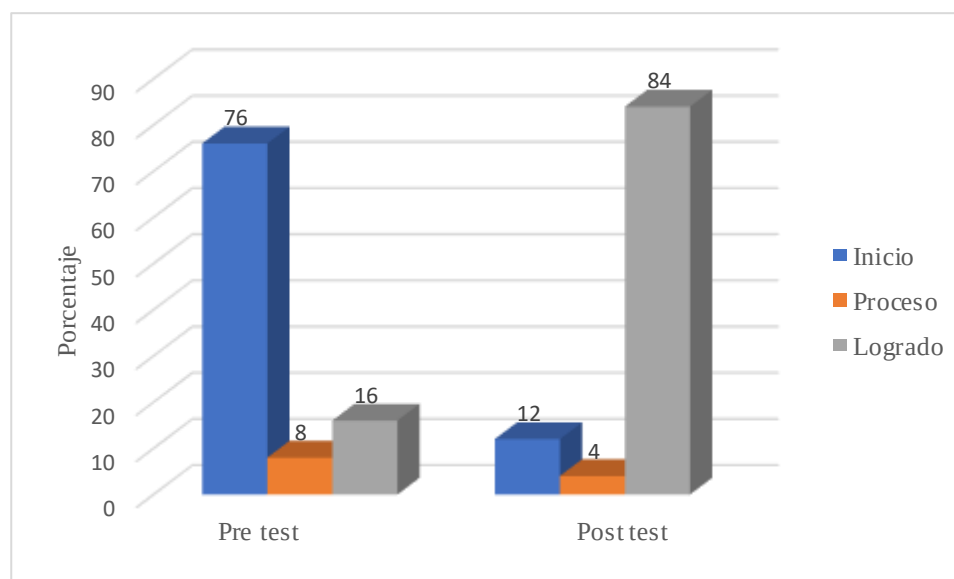


Figura 7. Diagrama de barras de los resultados obtenidos en el Pre test y Post test en relación al nivel del componente *Elaboración* de los niños y niñas de 5 años del aula Turquesa de la I.E.I. 547 “Jesús Poderoso” perteneciente a San Juan de Miraflores, UGEL 01.

La tabla y figura anterior muestra los resultados obtenidos en el pre test respecto al componente elaboración del pensamiento creativo. Se observa que el 76% de los niños y niñas se encuentran en el nivel inicio, mientras que el 8% de ellos se encuentra en proceso y un 16% se encuentre en el nivel logrado. Por otro lado, en los resultados obtenidos del post test se observa que el 12% de los niños y niñas se encuentra en el nivel inicio, el 4% en proceso y el 84% en el nivel Logrado.

Al analizar los resultados obtenidos previo a la aplicación del módulo “Mentes creativas”, basado en la propuesta metodológica Proyectos de Aprendizaje – MINEDU, se concluye que los niños y niñas de 5 años del aula Turquesa de la I.E.I. 547 Jesús Poderoso realizan breves descripciones cuando mencionan las características de objetos, personas o situaciones, agregan pequeños detalles a los trabajos que realiza en

clase, al mencionar sus ideas se queda con ellas reflejando la poca frecuencia de pasar estas ideas a otras más complejas y hace uso limitado de verbalizar con ejemplos sus ideas. A su vez al analizar los resultados obtenidos en el post test se evidencia un incremento en el nivel logrado del componente elaboración, esto se ve reflejado en que los niños y niñas durante la sesión de aprendizaje mencionan a la docente una descripción detallada utilizando un vocabulario amplio del entorno que lo rodea, durante el momento que realizan sus trabajos se observó que añaden detalles extras cuando emplean algún material a lo elaborado o expresan verbalmente lo que quisieran poner, además, cuando formulan una idea lo expresan y si tienen una idea más elaborada lo replantean para volver a decirlo a sus compañeros o docente. Finalmente, cuando brindan una idea lo manifiestan mediante un ejemplo ya sea mostrando el objeto que acompañe a su idea o diciendo verbalmente.

En tal sentido se concluye que el módulo “Mentes creativas”, basado en la propuesta metodológica Proyectos de Aprendizaje – MINEDU ha contribuido de manera significativa a fortalecer el componente de elaboración del pensamiento creativo de los niños y niñas de 5 años del aula Turquesa de la I.E.I. 547 Jesús Poderoso.

Tabla 7 Resultados del Pre test y Post test respecto Pensamiento Creativo					
NIVEL	INTERVALOS	Pre test		Post test	
		f	%	f	%
Inicio	[0 - 5]	9	36	1	4
Proceso	[6 - 11]	15	60	6	24
Logrado	[12 - 17>	1	4	18	72
TOTAL		25	100	25	100

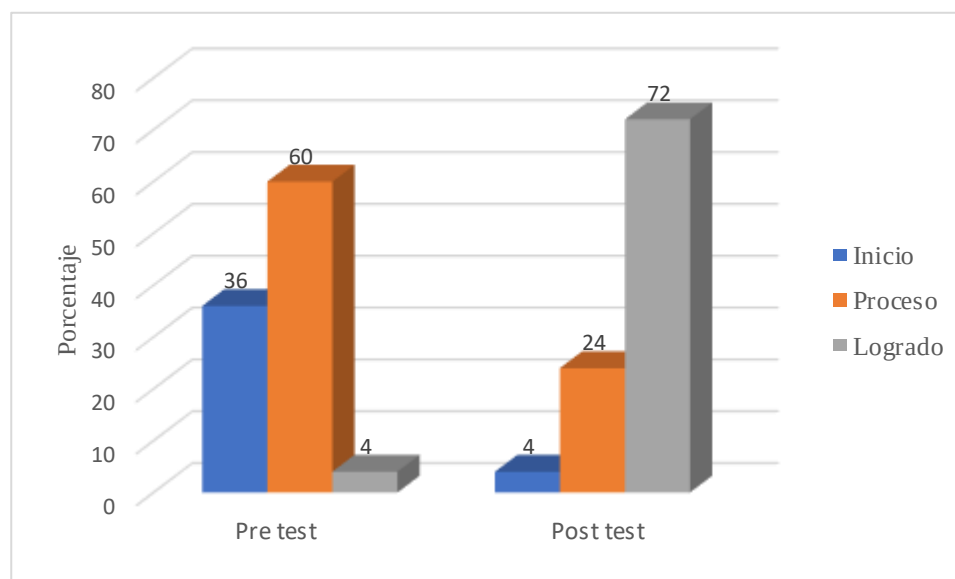


Figura 8. Diagrama de barras de los resultados obtenidos en el Pre test y Post test en relación a los componentes del pensamiento creativo de los niños y niñas de 5 años del aula Turquesa de la I.E.I. 547 “Jesús Poderoso” perteneciente a San Juan de Miraflores, UGEL 01.

La tabla y figura anterior muestra los resultados obtenidos en el pre test respecto a los componentes del pensamiento creativo. Se observa que el 36% de los niños y niñas se encuentran en el nivel inicio, mientras que el 60% de ellos se encuentra en proceso y un 4% se encuentre en el nivel logrado. Por otro lado, en los resultados obtenidos del post test se observa que el 4% de los niños y niñas se encuentra en el nivel inicio, el 24% en proceso y el 72% en el nivel Logrado.

Al analizar los resultados obtenidos previo a la aplicación del módulo “Mentes creativas”, basado en la propuesta metodológica Proyectos de Aprendizaje – MINEDU, se concluye que los niños y niñas de 5 años del aula Turquesa de la I.E.I. 547 Jesús Poderoso eran pocos participativos, no mostraban autonomía en su actuar porque

esperaban las indicaciones de la docente, las ideas expresadas por ello eran idénticas entre sí, presentaban dificultad para respetar las ideas de otros usualmente tenían dificultad para proponer soluciones ante un problema, su juego era tradicional y comúnmente utilizaban juguetes estructurados y sus creaciones estaban regidas por las indicaciones de la docente. A su vez al analizar los resultados obtenidos en el post test se evidencia un incremento del pensamiento creativo, esto se ve reflejado en que los niños y niñas muestran iniciativa para expresar varias y distintas ideas, aplican diversas estrategias para la solución de problemas, logran escuchar y aceptar las ideas de los demás, demuestran autonomía en su actuar, en el juego proponen ideas novedosas utilizando juguetes estructurados y no estructurados y en sus creaciones se evidencia que añaden detalles.

En tal sentido se concluye que el módulo “Mentes creativas”, basado en la propuesta metodológica Proyectos de Aprendizaje – MINEDU ha contribuido de manera significativa a fortalecer el pensamiento creativo de los niños y niñas de 5 años del aula Turquesa de la I.E.I. 547 Jesús Poderoso.

2. Prueba de hipótesis

Para determinar la aplicación del tipo de estadística y determinar la prueba de hipótesis, en primer lugar, acudiremos a la prueba de normalidad, naturalmente se tendrá en cuenta la prueba de Shapiro-Wilk, puesto que la muestra es menor a 50 sujetos ($n < 50$). Según Triola (2013), se debe cumplir los siguientes enunciados; el número de la muestra debe ser mayor a 50 sujetos ($n > 50$) para aplicar la prueba de normalidad de Kolmogorov-Smirnov y en caso de no ser así, se tendrá en cuenta el estadístico Shapiro-Wilk. Por otra parte, se sostiene que la distribución es normal, siempre en cuando que el valor de significancia sea igual o mayor a (0,05); ($\text{Sig.} \geq 0,05$). Si el valor de significancia es menor a (0,05) se sostiene que la distribución no es normal ($\text{Sig.} < 0,05$).

Normalidad

$V_{\text{Sig.}} \geq 0,05$ la distribución es normal

$V_{\text{Sig.}} < 0,05$ la distribución no es normal

Tabla 8

Prueba de normalidad

	Pruebas de normalidad					
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
Componentes del pensamiento creativo pre test	,429	25	,000	,590	25	,000
Componentes del pensamiento creativo post test	,362	25	,000	,776	25	,000

a. Corrección de significación de Lilliefors

Nota: En función a los resultados de la tabla 8 y en concordancia con lo sostenido por Triola (2013), para el análisis de los resultados se tiene en cuenta la prueba de Shapiro-Wilk, al reemplazar el valor de significancia se tiene lo siguiente ($0,000 < 0,05$). Por tanto, se concluye que la distribución no es normal.

2.1. Hipótesis General

H_0 La aplicación del módulo “Mentes Creativas” basado en la propuesta metodológica Proyectos de Aprendizaje - MINEDU contribuye a fortalecer los componentes del pensamiento creativo en los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. 547 Jesús Poderoso del distrito de San Juan de Miraflores, UGEL 01.

H_a La aplicación del módulo “Mentes Creativas” basado en la propuesta metodológica Proyectos de Aprendizaje - MINEDU no contribuye a fortalecer los componentes del pensamiento creativo en los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. 547 Jesús Poderoso del distrito de San Juan de Miraflores, UGEL 01.

Condición de aceptación o rechazo

$H_0 \geq 0,05$ se acepta la hipótesis planteada en la investigación

$H_0 < 0,05$ se rechaza la hipótesis planteada en la investigación

Tabla 9

Prueba de hipótesis general de los componentes del pensamiento creativo a través de prueba de U de Mann-Whitney

	Estadísticos de prueba ^a	
	Componentes del pensamiento creativo pre test	Componentes del pensamiento creativo post test
U de Mann-Whitney	,000	,000
W de Wilcoxon	1,000	1,000
Z	-1,000	-1,000
Sig. asintótica (bilateral)	,317	,317
Significación exacta [2*(sig. unilateral)]	1,000 ^b	1,000 ^b

a. Variable de agrupación: Estudiantes

b. No corregido para empates.

Nota: En la tabla 9 se observa la prueba de hipótesis componentes del pensamiento creativo a través de prueba U de Mann-Whitney, en el cual el Valor de significancia es (0,317). En función a la condición plantada se tiene lo siguiente: el $VSig. = 0,317 > 0,05$. Por tanto, se acepta la hipótesis planteada y se sostiene que; la aplicación del módulo “Mentes Creativas” basado en la propuesta metodológica Proyectos de Aprendizaje - MINEDU contribuye a fortalecer los componentes del pensamiento creativo en los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. 547 Jesús Poderoso del distrito de San Juan de Miraflores, UGEL 01.

2.2. Prueba de Hipótesis Específica 1

H_0 La aplicación del módulo “Mentes Creativas” basado en la propuesta metodológica Proyectos de Aprendizaje - MINEDU contribuye a fortalecer el componente fluidez del pensamiento creativo en los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. 547 Jesús Poderoso del distrito de San Juan de Miraflores, UGEL 01.

H_a La aplicación del módulo “Mentes Creativas” basado en la propuesta metodológica Proyectos de Aprendizaje - MINEDU no contribuye a fortalecer el componente fluidez del pensamiento creativo en los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. 547 Jesús Poderoso del distrito de San Juan de Miraflores, UGEL 01.

Condición de aceptación o rechazo

$H_0 \geq 0,05$ se acepta la hipótesis planteada en la investigación

$H_0 < 0,05$ se rechaza la hipótesis planteada en la investigación

Tabla 10

Prueba de hipótesis del componente fluidez del pensamiento creativo a través de prueba de U de Mann-Whitney

Estadísticos de prueba ^a		
	Componente fluidez del pensamiento creativo pre test	Componente fluidez del pensamiento creativo post test
U de Mann-Whitney	,500	,000
W de Wilcoxon	1,500	1,000
Z	,000	-1,000
Sig. asintótica (bilateral)	1,000	,317
Significación exacta [2*(sig. unilateral)]	1,000 ^b	1,000 ^b

a. Variable de agrupación: Estudiantes

b. No corregido para empates.

Nota: En la tabla 10 se observa la prueba de hipótesis componentes fluidez del pensamiento creativo a través de prueba U de Mann-Whitney, en el cual el Valor de significancia es (0,317). En función a la condición plantada se tiene lo siguiente: el $V_{Sig.} = 0,317 > 0,05$. Por tanto, se acepta la hipótesis planteada y se sostiene que; la aplicación del módulo “Mentes Creativas” basado en la propuesta metodológica Proyectos de Aprendizaje - MINEDU contribuye a fortalecer el componente fluidez del pensamiento creativo en los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. 547 Jesús Poderoso del distrito de San Juan de Miraflores, UGEL 01.

2.3. Prueba de Hipótesis Específica 2

H_0 La aplicación del módulo “Mentes Creativas” basado en la propuesta metodológica Proyectos de Aprendizaje - MINEDU contribuye a fortalecer el componente flexibilidad del pensamiento creativo en los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. 547 Jesús Poderoso del distrito de San Juan de Miraflores, UGEL 01.

H_a La aplicación del módulo “Mentes Creativas” basado en la propuesta metodológica Proyectos de Aprendizaje - MINEDU contribuye a fortalecer el componente flexibilidad del pensamiento creativo en los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. 547 Jesús Poderoso del distrito de San Juan de Miraflores, UGEL 01.

Condición de aceptación o rechazo

$H_0 \geq 0,05$ se acepta la hipótesis planteada en la investigación

$H_0 < 0,05$ se rechaza la hipótesis planteada en la investigación

Tabla 11

Prueba de hipótesis del componente flexibilidad del pensamiento creativo a través de prueba de U de Mann-Whitney

Estadísticos de prueba ^a		
	Componente flexibilidad del pensamiento creativo pre test	Componente flexibilidad del pensamiento creativo post test
U de Mann-Whitney	,000	,000
W de Wilcoxon	1,000	1,000
Z	-1,000	-1,000
Sig. asintótica (bilateral)	,317	,317
Significación exacta [2*(sig. unilateral)]	1,000 ^b	1,000 ^b

a. Variable de agrupación: Estudiantes

b. No corregido para empates.

Nota: En la tabla 11 se observa la prueba de hipótesis componente flexibilidad del pensamiento creativo a través de prueba U de Mann-Whitney, en el cual el Valor de significancia es (0,317). En función a la condición plantada se tiene lo siguiente: el $V_{Sig.} = 0,317 > 0,05$. Por tanto, se acepta la hipótesis planteada y se sostiene que; la aplicación del módulo “Mentes Creativas” basado en la propuesta metodológica Proyectos de Aprendizaje - MINEDU contribuye a fortalecer el componente flexibilidad del pensamiento creativo en los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. 547 Jesús Poderoso del distrito de San Juan de Miraflores, UGEL 01.

2.4. Prueba de Hipótesis Específica 3

H_0 La aplicación del módulo “Mentes Creativas” basado en la propuesta metodológica Proyectos de Aprendizaje - MINEDU contribuye a fortalecer el componente originalidad del pensamiento creativo en los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. 547 Jesús Poderoso del distrito de San Juan de Miraflores, UGEL 01.

H_a La aplicación del módulo “Mentes Creativas” basado en la propuesta metodológica Proyectos de Aprendizaje - MINEDU no contribuye a fortalecer el componente originalidad del pensamiento creativo en los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. 547 Jesús Poderoso del distrito de San Juan de Miraflores, UGEL 01.

Condición de aceptación o rechazo

$H_0 \geq 0,05$ se acepta la hipótesis planteada en la investigación

$H_0 < 0,05$ se rechaza la hipótesis planteada en la investigación

Tabla 12

Prueba de hipótesis del componente originalidad del pensamiento creativo a través de prueba de U de Mann-Whitney

Estadísticos de prueba ^a		
	Componente originalidad del pensamiento creativo pre test	Componente originalidad del pensamiento creativo post test
U de Mann-Whitney	,500	,000
W de Wilcoxon	1,500	1,000
Z	,000	-1,000
Sig. asintótica (bilateral)	1,000	,317
Significación exacta [2*(sig. unilateral)]	1,000 ^b	1,000 ^b

a. Variable de agrupación: Estudiantes

b. No corregido para empates.

Nota: En la tabla 12 se observa la prueba de hipótesis de la dimensión componente originalidad del pensamiento creativo a través de prueba U de Mann-Whitney, en el cual el Valor de significancia es (0,317). En función a la condición plantada se tiene lo siguiente: el $V_{sig.} = 0,317 > 0,05$. Por tanto, se acepta la hipótesis planteada y se sostiene que; la aplicación del módulo “Mentes Creativas” basado en la propuesta metodológica Proyectos de Aprendizaje - MINEDU contribuye a fortalecer el componente originalidad del pensamiento creativo en los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. 547 Jesús Poderoso del distrito de San Juan de Miraflores, UGEL 01.

2.5. Prueba de Hipótesis Específica 4

H_0 La aplicación del módulo “Mentes Creativas” basado en la propuesta metodológica Proyectos de Aprendizaje - MINEDU contribuye a fortalecer el componente elaboración del pensamiento creativo en los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. 547 Jesús Poderoso del distrito de San Juan de Miraflores, UGEL 01.

H_a La aplicación del módulo “Mentes Creativas” basado en la propuesta metodológica Proyectos de Aprendizaje - MINEDU no contribuye a fortalecer el componente elaboración del pensamiento creativo en los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. 547 Jesús Poderoso del distrito de San Juan de Miraflores, UGEL 01.

Condición de aceptación o rechazo

$H_0 \geq 0,05$ se acepta la hipótesis planteada en la investigación

$H_0 < 0,05$ se rechaza la hipótesis planteada en la investigación

Tabla 13

Prueba de hipótesis del componente elaboración del pensamiento creativo a través de prueba de U de Mann-Whitney

Estadísticos de prueba ^a		
	Componente elaboración del pensamiento creativo pre test	Componente elaboración del pensamiento creativo post test
U de Mann-Whitney	,000	,000
W de Wilcoxon	1,000	1,000
Z	-1,000	-1,000
Sig. asintótica (bilateral)	,317	,317
Significación exacta [2*(sig. unilateral)]	1,000 ^b	1,000 ^b

a. Variable de agrupación: Estudiantes

b. No corregido para empates.

Nota: En la tabla 13 se observa la prueba de hipótesis de la dimensión componente elaboración del pensamiento creativo colaborativo a través de prueba U de Mann-Whitney, en el cual el Valor de significancia es (0,317). En función a la condición plantada se tiene lo siguiente: el $V_{Sig.} = 0,317 > 0,05$. Por tanto, se acepta la hipótesis planteada y se sostiene que; la aplicación del módulo “Mentes Creativas” basado en la propuesta metodológica Proyectos de Aprendizaje - MINEDU contribuye a fortalecer el componente colaborativo del pensamiento creativo en los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. 547 Jesús Poderoso del distrito de San Juan de Miraflores, UGEL 01.

Conclusiones

Después de realizar el análisis y la interpretación de los resultados obtenidos de la aplicación del pre-test y post-test a los niños y niñas de la I.E.I. 547 Jesús Poderoso y comprobar la eficiencia del módulo “Mentes Creativas” para contribuir a fortalecer los componentes de pensamiento creativo, se expresa las siguientes conclusiones:

1. La aplicación del módulo “Mentes creativas” mejoró los componentes del pensamiento creativo en los niños y niñas de 5 años del aula Turquesa de la I.E.I. 547 Jesús Poderoso del distrito de San Juan de Miraflores, UGEL 0; ya que se evidenció en los resultados del post-test una disminución al 4% en el nivel inicio, 24% en el nivel proceso y un incremento al 72% en el nivel logrado. Por otro lado, al realizar la prueba U de Mann-Whitney el valor obtenido es 0,317 siendo superior al nivel de significancia 0,05 demostrando que las sesiones desarrolladas en base a la metodología Proyectos de Aprendizaje – MINEDU, favoreció los componentes del pensamiento creativo; esto es reflejado en que los niños y niñas muestran iniciativa para expresar varias y distintas ideas, aplican diversas estrategias para la solución de problemas, logran escuchar y aceptar las ideas de los demás, demuestran autonomía en su actuar; en el juego proponen ideas novedosas utilizando juguetes estructurados y no estructurados y en sus creaciones se evidencia que añaden detalles.
2. El desarrollo del módulo “Mentes creativas” produjo una mejora en el componente fluidez del pensamiento creativo de los niños y niñas de 5 años del aula Turquesa de la I.E.I. 547 Jesús Poderoso del distrito de San Juan de Miraflores, UGEL 01; obteniendo como resultados en el post-test, una disminución al 8% en el nivel inicio, 12% en el nivel proceso y un incremento al 80% en el nivel logrado. Por otro lado, al realizar la prueba U de Mann-Whitney el valor obtenido es 0,317 siendo superior al nivel de significancia 0,05 demostrando que las sesiones desarrolladas en base a la metodología Proyectos de Aprendizaje – MINEDU, favoreció al componente fluidez; esto es reflejado en que los niños y niñas muestran iniciativa y seguridad para expresar una

cantidad significativa de ideas ante una problemática, asimismo presentan un vasto vocabulario

3. El desarrollo del módulo “Mentes creativas” produjo una mejora en el componente flexibilidad del pensamiento creativo de los niños y niñas de 5 años del aula Turquesa de la I.E.I. 547 Jesús Poderoso del distrito de San Juan de Miraflores, UGEL 0; obteniendo como resultados en el post-test, una disminución al 20% en el nivel inicio, 4% en el nivel proceso y un incremento al 76% en el nivel logrado. Por otro lado, al realizar la prueba U de Mann-Whitney el valor obtenido es 0,317 siendo superior al nivel de significancia 0,05 demostrando que las sesiones desarrolladas en base a la metodología Proyectos de Aprendizaje – MINEDU, favoreció al componente flexibilidad; esto es reflejado en que los niños y niñas durante la sesión de aprendizaje mencionan a la docente las posibles solución ante un problema suscitado, también existe un dialogo más fluido con sus pares en el momento de realizar trabajos o el juego y, Asimismo, levanta la mano opinando o preguntando algún tema a la docente o en el dialogo con sus compañeros.
4. El desarrollo del módulo “Mentes creativas” produjo una mejora en el componente originalidad del pensamiento creativo de los niños y niñas de 5 años del aula Turquesa de la I.E.I. 547 Jesús Poderoso del distrito de San Juan de Miraflores, UGEL 0; obteniendo como resultados en el post-test, una disminución al 8% en el nivel inicio, 4% en el nivel proceso y un incremento al 88% en el nivel logrado. Por otro lado, al realizar la prueba U de Mann-Whitney el valor obtenido es 0,317 siendo superior al nivel de significancia 0,05 demostrando que las sesiones desarrolladas en base a la metodología Proyectos de Aprendizaje – MINEDU, favoreció al componente originalidad; esto es reflejado en la participación de los niños y niñas, al expresar ideas innovadoras, así como proponer alternativas novedosas de juego y utilizar materiales no estructurados y estructurados para construir su juego.
5. El desarrollo del módulo “Mentes creativas” produjo una mejora en el componente elaboración del pensamiento creativo de los niños y niñas de 5 años del aula Turquesa de la I.E.I. 547 Jesús Poderoso del distrito de San Juan de

Miraflores, UGEL 0; obteniendo como resultados en el post-test, una disminución al 12% en el nivel inicio, 4% en el nivel proceso y un incremento al 84% en el nivel logrado. Por otro lado, al realizar la prueba U de Mann-Whitney el valor obtenido es 0,317 siendo superior al nivel de significancia 0,05 demostrando que las sesiones desarrolladas en base a la metodología Proyectos de Aprendizaje – MINEDU, favoreció al componente elaboración; esto se ve reflejado cuando los niños y niñas realizan sus trabajos, añadiendo detalles extras al emplear algún material, expresan verbalmente lo que quisieran adicionar a sus representaciones, cuando formulan una idea lo expresan y si tienen una idea más elaborada lo replantean para volver a decirlo a sus compañeros o docente. Finalmente, cuando brindan una idea lo manifiestan mediante un ejemplo ya sea mostrando el objeto que acompañe a su idea expresándolo verbalmente.

Recomendaciones

Al concluir la investigación realizada y teniendo como objetivo comprobar que la aplicación del módulo “Mentes Creativas”, basado en la propuesta metodológica Proyectos de Aprendizaje - MINEDU, contribuye a fortalecer los componentes del pensamiento creativo en los niños y niñas de 5 años del aula turquesa de la I.E.I. 547 Jesús Poderoso perteneciente al distrito San Juan de Miraflores, UGEL 01, se propone las siguientes recomendaciones para enriquecer el trabajo realizado y así contribuir con la mejora del pensamiento creativo.

1. Aplicar la propuesta metodológica de proyectos de aprendizaje, puesto que esta beneficia a fortalecer el pensamiento creativo de manera integrada con todas las áreas en los niños y niñas.
2. Para contribuir en el fortalecimiento de los componentes del pensamiento creativo se motiva a realizar proyectos respetando los intereses y necesidades de los niños y niñas, el cual permitirá que ellos mantengan la disposición por el tema abordado, así como el fortalecimiento de sus capacidades o habilidades.
3. Desarrollar actividades de acuerdo a la metodología propuesta en nuestra investigación, permite fortalecer el pensamiento creativo en los niños y niñas, es necesario que el docente aplique nuevas estrategias durante el desarrollo de las sesiones de aprendizaje, las cuales respondan y posibiliten el fortalecimiento del pensamiento creativo. Algunas estrategias que podemos recomendar son: acercar al niño y niña a la curiosidad, al asombro y la exploración, esto puede darse al proponer espacios y materiales poco usuales para ellos, sobre todo se hace referencia a materiales no estructurados, esto permitirá que den rienda suelta a su imaginación y capacidad creativa; también posibilitar acciones libres, es decir no brindar tantas indicaciones o limitaciones a los niños y niñas.

4. Es necesario que los padres de familia adopten un papel activo, involucrándose en el desarrollo de las actividades, esto quiere decir que, en primer lugar, tener conocimiento de los proyectos realizados, ayudando a su hijo(a) en la búsqueda de información relevante para el desarrollo del mismo, en segundo lugar, si es que fuere necesario, participar en la elaboración de algunos productos para las sesiones, por último, involucrarlos de manera directa o indirecta en el cierre de los proyectos.

5. Por último, se recomienda que este trabajo de investigación sea tomado como punto de partida de futuras investigaciones para mejorar el pensamiento creativo en los niños y niñas, en sus componentes fluidez, flexibilidad, originalidad y elaboración.

Referencias

- Arteaga, E. (2008). *Aproximación teórica al concepto de creatividad: un análisis creativo*. Revista Paideia Puertorriqueña. Recuperado de <http://paideia.uprrp.edu/wp-content/uploads/2013/11/Aproximaci%C3%B3n-te%C3%B3rica-al-concepto-de-creatividad.pdf>
- Aula planeta (2015). *El trabajo por proyectos*. Recuperado de http://d20uo2axdbh83k.cloudfront.net/20150303/28631350ceba13a57459826f07a3c8da/Teori_a_Trabajo_por_Proyectos.pdf
- Benítez. A. (2008). *El trabajo por proyectos en educación infantil*. Recuperado de https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Numero_12/ALFONSINA_BENITEZ_1.pdf
- Benítez, M. (2015). *Mejorando las habilidades de trabajar al finalizar un grado superior en informática*. Recuperado de https://publicacionesdidacticas.com/hemeroteca/pd_055_feb.pdf
- Bravo. D. (2009) *Desarrollo de la creatividad en la escuela*. Colección Pedagógica Formación Inicial Docentes Centroamericanos de Educación Básica, No 44. San José, Costa Rica. Recuperado de: [oesinno.org/wp-content/uploads/2016/03/CreatividadEscuela.pdf](https://www.oesinno.org/wp-content/uploads/2016/03/CreatividadEscuela.pdf)
- Campos, Y. (2002), *Desarrollo del pensamiento creativo y la tecnología educativa*. México, DGENAMDF/ILCE/CADIR. Recuperado de: https://www.academia.edu/1303257/DESARROLLO_DEL_PENSAMIENTO_CREATIVO_Y_LA_TECNOLOGIA_EDUCATIVA

- Capriata, C. (2016). *La creatividad, el pensamiento crítico... y el docente*. Recuperado de <https://www.educacionperu.org/la-creatividad-el-pensamiento-critico-y-el-docente/>
- Canepa, B. (2015). *Estrategias docentes y desarrollo de la creatividad en niños y niñas de cinco años: Un estudio comparativo entre una institución educativa privada y una institución educativa pública del distrito de San Miguel*. (Tesis). Pontificia Universidad Católica del Perú. Lima.
- Chacón. A. (2005). *Una revisión crítica del concepto de creatividad*. *Revista Actualidades investigativas en Educación*. Universidad de Costa Rica. Recuperado de: https://www.academia.edu/4665172/una_revisi%C3%93n_cr%C3%8dtica_del_concepto_de_creatividad
- Coria, J. (2011). *El Aprendizaje por Proyectos: Una metodología diferente*. Recuperado de http://red.ilce.edu.mx/sitios/revista/e_formadores_pri_11/articulos/monica_mar11.pdf
- Cuevas, S. (2013). *La creatividad en educación, su desarrollo desde una perspectiva pedagógica*. *Revista de investigación de deporte y salud*. Sevilla, España, 5 (2), 226. Recuperado de: http://www.journalshr.com/papers/Vol%205_N%202/V05_2_9.pdf
- De La Torre, S. & Violant, V. (2006) *Comprender y evaluar la creatividad*. Editorial Aljibe.
- Esquivas. M. (2004). *Creatividad: definiciones, antecedentes y aportaciones*. *Revista digital universitaria*. Monterrey, México. Recuperado de: http://www.revista.unam.mx/vol.5/num1/art4/ene_art4.pdf.

- Gómez, J. (2005). *Educación y Creatividad*. Publicación de la Universidad de Navarra. España. 9 (79-105),100. Recuperado de: <https://www.unav.edu/publicaciones/revistas/index.php/estudios-sobre-educacion/article/view/25575/21221>.
- Guerrero, A. (2009). *La importancia de la creatividad en el aula*. Revista digital para profesionales de la enseñanza. Andalucía, España. Recuperado de: <https://www.feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd6414.pdf>.
- Hinostroza, A. (2000). *Arte y creatividad en la educación*. Editorial San Marcos.
- Hernández, R., Fernández, C. & Baptista, P. (2014, Sta. Edición). *Metodología de la Investigación*. México. McGraw-Hill / Interamericana editores, S.A. de C.V. Recuperado de <http://observatorio.epacartagena.gov.co/wp-content/uploads/2017/08/metodologia-de-la-investigacion-sexta-edicion.compressed.pdf>
- Lowenfeld, V. & Lambert, W. (2008). *El Desarrollo de la capacidad intelectual y creativa*. Editorial Madrid.
- Mosqueda, M. (2018). *Nivel de creatividad en niños de 4 años aula innovadores de la I.E.I N° 103 Divino Niño Jesús Bongara -Amazonas*. (Tesis). Universidad César Vallejo. Lima.
- Minedu. (2016). *Programa Curricular de Educación Inicial*. Lima. Recuperado de <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacion-inicial.pdf>
- Minedu. (2019). *Guía de orientación para desarrollar: Proyectos de aprendizajes en Educación Inicial*. Recuperado de <http://www.perueduca.pe/recursosedu/c-documentos-curriculares/proyectos-de-aprendizaje-en-educacion-inicial.pdf>
- Pérez, M. (2016). *El Método ABN en 4 actividades*. Recuperado de https://publicacionesdidacticas.com/hemeroteca/pd_077_dic.pdf

- Pérez, N. (2017). *Por qué es importante el pensamiento creativo*. Recuperado de <https://hellocreatividad.com/por-que-es-importante-el-pensamiento-creativo/>
- Pérez, N. (2019). *La creatividad y empatía en los niños*. Recuperado de <https://www.educacioninfantildoloresramos.com/creatividad/>
- Pascual, C. & Parejo, J. (2014). *La Pedagogía por Proyectos: Clarificación Conceptual e Implicaciones Práctica*. Recuperado de https://www.academia.edu/31959156/La_Pedagog%C3%ADa_por_Proyectos_Clarificaci%C3%B3n_Conceptual_e_Implicaciones_Pr%C3%A1cticas
- Ramírez, F. (2015). *Desarrollo de las artes plásticas para fortalecer la creatividad de los niños y niñas de 5 a 6 años*. (Tesis). Universidad Técnica de Cotopaxi. Ecuador.
- Salinas, P. (2017). *Programa “crearte” en la estimulación de la creatividad*. (Tesis). Universidad César Vallejo. Lima.
- Sarceda, M., Sejías, S., Fernández, V. & Fouce, D. (2015, diciembre). *El trabajo por proyectos en Educación Infantil: aproximación*. Redalai, 4 (3), 159 – 176. teórica y práctica.
- Tobón, S. (2006). *Método de trabajo por proyectos*. Recuperado de <https://es.scribd.com/document/382510978/7-Metodo-de-Trabajo-Por-Proyectos-Tobon>
- Trahtember, L. (2016). *Educación peruana: cambiar la receta e innovar (o más de lo mismo, que no funciona)*. Recuperado de <http://www.trahtemberg.com/articulos/2697-educacion-peruana-cambiar-la-receta-e-innovar-o-mas-de-lo-mismo-que-no-funciona.html>

Vera, D. (2017). *El juego en el desarrollo de la creatividad de los niños y niñas de 2 a 3 años de edad del C.I.B.V. Emblemático Chordeleg, período lectivo 2016 - 2017*. (Tesis). Universidad Politécnica Salesiana Sede Cuenca. Ecuador.

Waisburg, G. (2002) *Creatividad y transformación*. Editorial Trillas, México.

Apéndices

Instrumento

“LISTA DE COTEJO”
DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD EN NIÑOS Y NIÑAS
DE CINCO AÑOS

I. DATOS GENERALES

Nombre de la Institución Educativa: _____

Tipo de gestión educativa: _____

Nombre del niño/a (iniciales): _____ Edad: _____

Fecha de observación: _____

Nombre de la evaluadora: _____

Duración de la observación: _____ Hora de inicio: _____

II. ASPECTOS A OBSERVAR

Completar la información según la forma de valoración solicitada:

☐ Sí (se observa que el niño/a sí logra el indicador)

☐ No (se observa que el niño/a no logra el indicador)

Dejar en blanco si el indicador no ha podido ser observado

1. FLUIDEZ

Nº	Indicadores	SI	NO
1.1	Se expresa con un amplio vocabulario al comunicarse con los demás.		
1.2	Expresa constantemente sus ideas en momentos de diálogo.		
1.3	Produce un número elevado de respuestas lógicas para responder a una pregunta.		
1.4	Expresa por iniciativa sus ideas al observar imágenes, videos, gráficos u objetos.		

2. FLEXIBILIDAD

Nº	Indicadores	SI	NO
2.1	Emplea diferentes estrategias para la solución de un problema.		
2.2	Expresa ideas diversas en momentos de diálogo.		
2.3	Cambia partes de un cuento, narración o historia.		
2.4	Escucha y acepta las ideas de otros para llegar a acuerdos.		

3. ORIGINALIDAD

Nº	Indicadores	SI	NO
3.1	Narra experiencias e historias imaginarias o fantasiosas.		
3.2	Expresa ideas ingeniosas en momentos de diálogo.		
3.3	Propone alternativas novedosas de juego.		
3.4	Construye objetos novedosos a partir de objetos comunes/no estructurados.		

4. ELABORACIÓN

Nº	Indicadores	SI	NO
4.1	Describe detalladamente características de objetos, personas o situaciones.		
4.2	Añade detalles en sus representaciones gráficas, construcciones y otras creaciones.		
4.3	Replantea sus ideas a otras más complejas.		
4.4	Brinda ejemplos para clarificar sus ideas.		

Observaciones y Sugerencias:

Firma de la Evaluadora

Módulo

The background of the page is an abstract composition of vibrant red and teal smoke or ink clouds. These clouds are set against a light gray background and are surrounded by numerous small, white, triangular confetti-like particles that appear to be floating or falling. In the center of the image, there is a hexagonal frame. This frame consists of a solid white inner border and a dashed red outer border. Inside this hexagon, the text 'MÓDULO' is positioned at the top, followed by '“MENTES' on the next line, and 'CREATIVAS”' on the third line. All the text is in a bold, white, sans-serif font.

MÓDULO
“MENTES
CREATIVAS”

1. INTRODUCCIÓN

El sistema educativo en el Perú se ve arraigado por una enseñanza tradicional, donde no se toma en cuenta las necesidades e intereses de los estudiantes en el proceso de enseñanza aprendizaje, sino el eje de atención es el docente que brinda sus conocimientos, luego el estudiante memorice y reproduzca lo aprendido, que poco o nada le servirá para responder a las problemáticas o desafíos de la vida.

Asimismo, en los últimos tiempos el país está en un proceso de cambios, por ello, se busca personas más competentes, seguros de sí mismo, con capacidad y pensamiento creativo que lo ayuden a afrontar los nuevos retos. Por ello, la escuela desde la educación inicial debe fomentar el pensamiento creativo y dar a conocer a los pequeños que la vida está en constante cambios, así ellos y ellas sean capaces de enfocarlos desde diferentes perspectivas y puedan afrontarlos de manera creativa para dar muchas soluciones, y se logre formar sujetos autónomos, resilientes y responsables de sus propias acciones.

Todos los niños nacen genios creativos y debemos trabajar con ellos para que mantengan, en el tiempo, esa capacidad de tener ideas. El mundo al que se enfrentan nuestros hijos es cada vez más complejo. Es un mundo lleno de desafíos y de cambios constantes. “Cuando crezcan tendrán que encontrar soluciones para problemas que hoy todavía no existe” (Pérez, 2019, p.1)

Por ende, la escuela no debe trabajar sola, sino debe incorporar a la comunidad educativa y a los padres de familia quienes deben ser parte de la formación educativa de sus hijos, trabajando de manera conjunta, se puede realizar proyectos educativos innovadores para que el estudiante afronte los desafíos del presente, convirtiéndose ciudadanos integrales y críticos.

Así también, el MINEDU propone trabajar a través de “Proyectos de aprendizaje en educación inicial” es una forma de desarrollar aprendizajes de manera integral, partiendo desde los intereses y necesidades de los estudiantes; así como de las problemáticas del contexto. En esta propuesta, los estudiantes realizan toma de

decisiones en las actividades a desarrollar, les da la oportunidad de investigar, diseñar o plantear alternativas de solución, desarrollando sus competencias. (MINEDU, 2019)

2. FUNDAMENTACIÓN

El trabajar por proyectos tiene dos aspectos fundamentales: el primero, el niño como protagonista hace referencia a observar a los estudiantes como personas activas con diversas capacidades y potencialidades que le permitan tener un rol protagónico en sus descubrimientos y el segundo, el docente que acompaña, donde escuche y este atenta a escuchar las necesidades de los estudiantes, así como, favorecer la participación y formar estudiantes seguros, críticos y autónomos. (MINEDU, 2019)

El módulo “Mentes Creativas” se genera como alternativa para responder a la problemática que se ha observado en los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. 547 “Jesús Poderoso”, esto se ha evidenciado mediante la prueba de un pre-test, teniendo como resultado la poca participación, interés y variedad de soluciones frente a diferentes problemáticas. Por ello, el módulo “Mentes Creativas” se propone con el objetivo de contribuir en los componentes del pensamiento creativo para lograr niños y niñas con capacidad creativa para dar diversas soluciones a diferentes problemáticas que puedan surgir en el contexto donde se desenvuelven.

“Fomentar el pensamiento creativo en los niños significa y se traduce en crear niños más autónomos, más resilientes y mejores líderes” (Nuria Pérez, 2017).

3. METODOLOGÍA

MINEDU (2019) ha apostado por una propuesta metodológica llamado, “Proyectos de aprendizaje” en educación inicial, donde los aprendizajes se construyen de manera activa, otorgando al niño el rol de su propio aprendizaje y a los docentes el rol de facilitadores o mediadores. Pero para realizar un proyecto idóneo se necesita tener en cuenta las siguientes fases:

En los proyectos de aprendizaje se considera tres fases: planificación del proyecto, ejecución del proyecto y comunicación del proyecto y durante el desarrollo del proyecto se realiza la evaluación de los aprendizajes

En la planificación del proyecto se identifica los intereses, necesidades de los estudiantes y a las problemáticas del contexto. Asimismo, se organizan las primeras ideas y preguntas que se podría abordar en el proyecto, para ello se puede plantear y desarrollar alguna situación o actividad a manera de provocación para saber si se lleva a cabo o no el proyecto.

La ejecución del proyecto se pone en práctica lo planificado con los estudiantes, para ello se realiza la preparación e implementación de las actividades planificadas y de otras que van surgiendo a lo largo del proyecto. También se realizan preguntas abiertas para provocar situaciones retadoras de observación, razonamiento y reflexión.

En la comunicación del proyecto se da a conocer los resultados y aprendizajes obtenidos, esta socialización del proyecto puede ser de manera interna, entre compañeros y externa con los padres, institución educativa o a la comunidad. Y es importante que los estudiantes comuniquen lo aprendido durante el proyecto, para ello se tiene claro lo que se va a contar, a quién o quienes les gustaría invitar y cómo van a comunicar lo aprendido. Esta comunicación puede presentar mediante una dramatización, exposición, murales o eventos a nivel institucional.

La evaluación de los proyectos se enfoca en todo el proceso de aprendizaje de los estudiantes y no solo en el resultado final. Implica observar a los estudiantes, recoger y registrar información con respecto a los propósitos de aprendizaje, para luego analizarlas.

De igual manera, las planificaciones de los proyectos de aprendizaje surgen de la propuesta de los estudiantes como del docente. Los proyectos que surgen de las propuestas que hacen los estudiantes nace de alguna situación o hecho que ocurre en el aula o fuera de ella, siendo un motivo para indagar o plantear soluciones. Proyectos que surgen de la propuesta del docente, a partir de la observación u el recojo de intereses y

necesidades de los aprendizajes de los estudiantes, siendo motivación para el desarrollo de un proyecto.

4. OBJETIVOS

GENERAL

Fortalecer los componentes del pensamiento creativo, a través de la ejecución de sesiones basadas en la metodología proyectos de aprendizaje para contribuir en los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. 547 Jesús Poderoso a ser más participativos, autónomos, críticos, seguros de sí mismo y con capacidad creativa.

ESPECIFICOS

- Propiciar la participación activa en el proceso de enseñanza aprendizaje de los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. 547 Jesús Poderoso.
- Contribuir a la mejora del actuar docente en el desarrollo del proceso de enseñanza aprendizaje y fortalecer su observación para tomar en cuenta las necesidades e intereses de los niños y niñas logrando aprendizajes significativos.
- Concientizar a los padres de familia la importancia de su rol en la formación educativa de sus hijos, para aprendizajes significativos.
- Sugerir diversos recursos y estrategias que contribuyan al aprendizaje de los niños y niñas.

5. CRONOGRAMA

El módulo “Mentes Creativas” consta de 3 proyectos, el primero consta de 20 sesiones, el segundo de 20 sesiones y el tercero de 10, estos tienen como finalidad contribuir a fortalecer los componentes del pensamiento creativo: fluidez, flexibilidad, elaboración y originalidad de Hinostroza (2000) en los niños y niñas.

Dicho módulo presenta las siguientes características

- Las sesiones basadas la metodología proyectos de aprendizaje se desarrollaron durante el II bimestre del año escolar, tuvo una duración de 2 meses y 2 semana, iniciando el 12 de agosto y culminando el 24 de octubre del 2019.
- Está compuesto por 3 proyectos; el primero denominado el cine del aula turquesa, el cual comprende de 20 sesiones; el segundo, buscadores de insectos, cuenta con 18 sesiones y el tercero, llamado el artista del año, de 10 sesiones.
- Durante su aplicación se desarrollaron entre 4 a 5 sesiones a la semana en un tiempo aproximado de 40 a 45 minutos,
- Los proyectos se sustentan en 4 fases: planificación, donde se identifica las necesidades, intereses y problemáticas del contexto en el que se desenvuelve el niño y la niña; ejecución, se realizan las actividades planificadas; comunicación, se socializa las actividades, resultados y logros a la Institución Educativa, padres o comunidad; y por último la evaluación de los aprendizajes y proyecto.
- El espacio utilizado para el desarrollo del módulo fue el aula, salón de psicomotricidad y patio de la Institución Educativa, según la actividad lo requería.
- Por último, a pesar de haberse desarrollado en su totalidad los 3 proyectos de aprendizaje mencionados anteriormente, por cuestión de tiempo se realizó la evaluación del pre y post test solo en el primer proyecto, “El Cine del Aula Turquesa”, lo que nos permitió obtener los resultados pertinentes.

CRONOGRAMA DE LAS ACTIVIDADES

PROYECTO N° 8: EL CINE DEL AULA TURQUESA				
LUNES 12	MARTES 13	MIERCOLES 14	JUEVES 15	VIERNES 16
PLANIFICACION CON LOS NIÑOS	CARRERA DE PERSONAJE	EVOLUCION DEL TIEMPO	MUSEO DE PELICULAS	PLAN DE ACTIVIDAD
LUNES 19	MARTES 20	MIERCOLES 21	JUEVES 22	VIERNES 23
CINE EN EL TIEMPO	DESCUBRIMOS COMO SE PROYECTA LA PELICULA	MAPA CONCEPTUAL DEL CINE	CONTAMOS LOS PRODUCTOS DEL CINE	NOS DISFRAZAMOS DE LOS COLABORADORES DEL CINE
LUNES 26	MARTES 27	MIERCOLES 28	JUEVES 29	VIERNES 30
ELEGIMOS NUESTRA PELICULA	ELABORAMOS ACUERDOS PARA NUESTRO CINE	ELEGIMOS NUESTROS PERSONAJES	FERIADO	FERIADO
LUNES 02	MARTES 03	MIERCOLES 04	JUEVES 05	VIERNES 06

CREAMOS NUESTRO GUIÓN	CUANTO CUESTA LA ENTRADA	PREPARAMOS NUESTRA CANCHITA	ELABORAMOS NUESTRAS INVITACIONES	ORGANIZAMOS PARA EL ESTRENO
LUNES 09	MARTES 10	MIERCOLES 11	JUEVES 12	VIERNES 13
NOS ORGANIZAMOS PARA GRABAR	CREAMOS NUESTRO AFICHE DE NUESTRA PELICULA	PRESENTACIÓN DEL PROYECTO	CIERRE DEL PROYECTO	

RECURSOS HUMANOS

25 niños y niñas de 5 años.

- 4 docentes que diseñan la planificación de cada sesión
- 1 docente que aplica cada sesión

MATERIALES ELABORADOS

- Puzzle
- Objetos del cine
- Cartillas
- Fichas

MATERIALES TECNOLOGICOS

- Laptop
- Proyector

SESIONES



**SESIONES DEL
PROYECTO**

PROYECTO DE APRENDIZAJE N° 8
“ARMANDO NUESTRO CINE EN NUESTRA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL”

I. PLANIFICACIÓN DEL PROYECTO:

I.1. Identificación de un interés, necesidad y/o problemas

Se observó durante la jornada pedagógica, en los momentos de lonchera, actividad, recreo, los niños y niñas interactúan, comentan acerca del cine y las películas que se han estrenado y están por estrenar, también comentan sobre los afiches de películas que se encuentran en la parte externa del colegio, ocasionando un interés por ir al cine, ver diferentes películas, además, de crear un personaje de su película favorita.

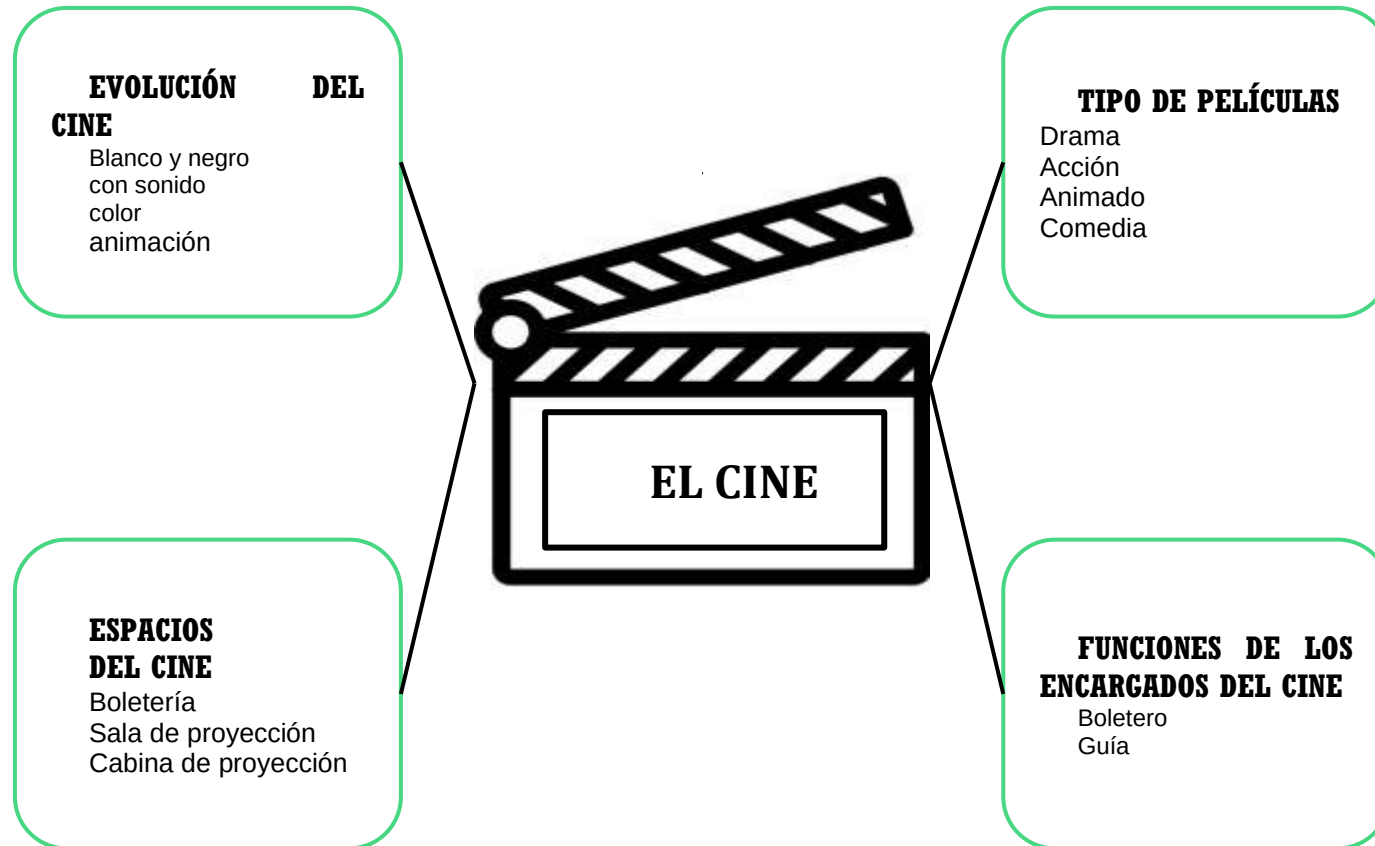
a. ¿Qué haré?

- Haré una visita a las instalaciones del cine donde los niños y niñas puedan observar, investigar, realizar interrogantes al guía.
- Anoto y documento los comentarios realizados por los niños y niñas.
- Actividades propuestas por lo niños y niñas acerca de lo observado.

b. ¿Qué necesitare?

- Cuaderno anecdotario
- Celular (foto y video)

- Organizador del cine



La docente piensa en las posibles competencias a desarrollar con el proyecto del Cine.

ÁREA	COMPETENCIA
PERSONAL SOCIAL	Construye su identidad Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común
COMUNICACIÓN	Se comunica oralmente en su lengua materna Escribe diversos tipos de textos en su lengua materna Crea proyectos a través de lenguajes artísticos
MATEMÁTICA	Resuelve problemas de cantidad
CIENCIA Y AMBIENTE	Indaga mediante métodos científicos para construir sus conocimientos
ENFOQUES TRANSVERSALES	Orientación al bien común Valor: responsabilidad

I.2. La planificación con los niños y niñas

¿QUÉ HAREMOS?	¿CÓMO LO HAREMOS?	¿QUÉ NECESITAREMOS?
Planificación con los niños y niñas	Visita a las instalaciones del cine Con una asamblea	Compromiso de salida, pase al cine, cámara de fotos, autobús, papelógrafo, plumones, limpia tipo, pizarra.
Vemos cortos de películas	Acondicionando un salón cubierto de telas oscuras.	Proyector multimedia, sillas, canchita, refresco.
Creamos afiches de películas	Dibujamos nuestra película favorita.	Cartulina blanca, plumones, tijeras, hojas de colores, goma, cinta de embalaje.

TÍTULO DEL PROYECTO: EL CINE DEL AULA TURQUESA

DURACIÓN DEL PROYECTO: Del 12 de agosto – 12 de setiembre

EDAD: 5 AÑOS

SITUACIÓN SIGNIFICATIVA:

En la Institución Educativa Inicial N° 547 “Jesús Poderoso” en el aula de 5 años – Turquesa, los niños y niñas muestran interés por las películas animadas estrenadas recientemente en el cine, esto se ha observado a partir de comentarios como:

- “Miss, voy a ir al cine a ver Toy Story con mi papá y mamá”
- “Miss, yo he visto en el cine Toy Story”
- “Miss, mire en el periódico está la foto de la película de Buzz y Woody”
- “Este tenedor se parece a Forky”, “Miss, guarde el tenedor para hacer nuestro Forky”
- “Miss, mire allá se va estrenar la película del Rey León en el cine”
- “Yo voy a ir al cine para ver El Rey León”

Se plantea en reto a los niños y niñas ¿Qué podemos hacer para saber para que los niños y niñas del aula turquesa conozcan más sobre el cine y las películas? En asamblea se propone trabajar el proyecto “El cine del aula turquesa” con este proyecto se busca que los niños y niñas

conozcan más acerca del cine, propongan ideas para jugar e involucrarse en el proyecto, con el propósito de desarrollar competencias comunicativas: oralidad, comprensión y producción de textos y juegos que evidencien situaciones problemáticas, autonomía, trabajo en equipo, autoestima, expresión corporal y gestual, utilización de medios audiovisuales, la creatividad, con la finalidad de desarrollar su pensamiento creativo y crítico, autores de su propio producciones o cortometrajes.

PRODUCTO:

- Museo documental del cine.
- Película

PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:

ÁREA	COMPETENCIA	DESEMPEÑOS	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
PERSONAL	Construye su identidad	• Expresa sus emociones; utiliza palabras, gestos y movimientos corporales e identifica las causas que las originan. Reconoce las emociones de los demás, y muestra su simpatía, desacuerdo o preocupación.	- Registro anecdótico - Diario de clase - Ficha diagnóstica
	Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común	• Propone y colabora en actividades colectivas en el nivel de aula e IE– orientadas al cuidado de recursos, materiales y espacios compartidos. • Participa en la construcción colectiva de acuerdos y normas basadas en el respeto y el bienestar de todos considerando las situaciones que afectan o incomodan a todo el grupo. Muestra en las actividades que realiza comportamientos de acuerdo con las normas de convivencia asumidos.	

COMUNICACIÓN	Se comunica oralmente en su lengua materna	• Participa en conversaciones, diálogos o escucha cuentos, leyendas, rimas, adivinanzas y otros relatos de la tradición oral. Espera su turno para hablar, escucha mientras su interlocutor habla, pregunta y responde sobre lo que le interesa saber o lo que no ha comprendido con la intención de obtener información. • Recupera información explícita de un texto oral. Menciona algunos hechos y lugares, el nombre de personas y personajes. Sigue indicaciones orales o vuelve a contar con sus propias palabras los sucesos que más le gustaron.	
----------------------------	--	--	--

	Lee diversos tipos de textos escritos en lengua materna	• Identifica características de personas, personajes, animales, objetos o acciones a partir de lo que observa en las ilustraciones, así como de algunas palabras conocidas por él: su nombre o el de otros, palabras que aparecen frecuentemente en los cuentos, canciones, rondas, rimas, anuncios publicitarios o carteles del aula (calendario, cumpleaños, acuerdos de convivencia) que se presentan en variados soportes.	
MATEMÁTICA	Resuelve problemas de cantidad	• Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar, y dejar algunos elementos sueltos. • Utiliza los números ordinales “primero”, “segundo”, “tercero”, “cuarto” y “quinto” para establecer el lugar o posición de un objeto o	

		persona, empleando material concreto o su propio cuerpo.	
CIENCIA Y AMBIENTE	Indaga mediante métodos científicos para construir sus conocimientos	• Compara sus explicaciones y predicciones con los datos e información que ha obtenido, y participa en la construcción de las conclusiones.	
ENFOQUE TRANSVERSAL	Orientación al bien común Valor Responsabilidad	Los docentes promueven oportunidades para que las y los estudiantes asuman responsabilidades diversas y los estudiantes las aprovechan, tomando en cuenta su propio bienestar y el de la colectividad.	

¿Qué me da cuenta del nivel de logro de competencias del niño (evidencia)? ¿A través de qué acción o producto podré evidenciarlo?	¿Qué instrumentos voy a utilizar para recoger información?
- Participación oral de los niños y niñas en sus interacciones durante toda la jornada. - Interrogantes de los niños y niñas - Propuestas de nuevas actividades por parte de los estudiantes.	- Ficha de observación - Diario de clase - Anecdótico - Registro de seguimiento - Grabaciones

PROYECCIÓN DE ACTIVIDADES:

LUNES 12	MARTES 13	MIÉRCOLES 14	JUEVES 15	VIERNES 16
Planificación con los estudiantes: Visita a las instalaciones de cine	Un viaje en el tiempo en la historia del cine (evolución)	Museo de películas(tipos)	Espacios de cine (boletería, snacks, sala, cabina)	Funciones de los encargados

II. EJECUCIÓN DEL PROYECTO:

ACTIVIDAD APRENDIZAJE N°01: <i>“PLANIFICACIÓN CON LOS NIÑOS Y NIÑAS”</i>			
PROPÓSITO DEL DÍA: Los niños y niñas participan en conversaciones y diálogos en torno a lo observado en la visita del cine, que le interesa y quiere realizar en su proyecto de “El cine del aula turquesa”			
ÁREA	COMPETENCIA	DESEMPEÑO	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
COMUNICACIÓN	Se comunica oralmente en su lengua materna	Participa en conversaciones, diálogos o escucha cuentos, leyendas, rimas, adivinanzas y otros relatos de la tradición oral. Espera su turno para hablar, escucha mientras su interlocutor habla, pregunta y responde sobre lo que le interesa saber o lo que no ha comprendido con la intención de obtener información.	- Hoja de observación - Lista de cotejo - Anecdótico
PERSONAL SOCIAL	Construye su identidad	Participa de diferentes acciones de juego o de la vida cotidiana asumiendo distintos roles, sin hacer distinciones de género.	

DÍA	MOMENTO	SECUENCIA DIDÁCTICA/ ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS
12/8	INICIO	MOTIVACION Invitamos a los niños y niñas a una asamblea, recordamos los acuerdos de convivencia. Preguntamos ¿Qué hicieron en sus vacaciones? ¿A dónde se fueron? ¿Qué visitaron? escuchamos sus comentarios. Luego, la docente comenta “Yo también salí a pasear, ¿quieres que les cuente a dónde fui? adivinen: es un lugar grande, venden canchita y gaseosa, tiene una pantalla grande y hay muchos asientos, ¿Qué será?” escuchamos sus respuestas. Mostramos rollo de cámara con fotos de espacios del cine, fotos con los afiches de las películas, comprando canchita, pagando el ticket de la película. SABERES PREVIOS Preguntamos ¿A quién observan en la foto? ¿En qué lugar crees que estoy? ¿Cuál película crees que he visto? (dialogamos sobre las fotos) ¿ustedes han ido al cine en sus vacaciones? ¿qué han observado en el cine? ¿Qué película han visto? ¿Qué les llamó la atención en la visita	- Rollo de cámara - Fotos de mi persona en locaciones y/o espacios del cine. - Foto con afiches de películas. - Foto comprando canchita. - Foto pagando mi ticket.

		al cine? ¿Les ha gustado visitarlo? ¿cómo se han sentido? escuchamos sus comentarios. PROBLEMATIZACIÓN Después de escuchar atentamente sus respuestas, se pregunta ¿Cuál fue su escenario favorito?,¿Qué podrían hacer si desean recordar lo vivido en el cine?,¿Entonces, le gustaría hacer su cine en el salón? ¿Cómo lo haríamos? ¿qué necesitaríamos? entonces se va anotando los comentarios de los niños y niñas para organizarnos. PROPÓSITO Y ORGANIZACIÓN Hoy día vamos a dialogar sobre las actividades que realizaremos para nuestro proyecto de cine.	
	DESARROLLO	GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO DE LOS APRENDIZAJES 1. Antes del discurso Preguntamos ¿Cuál es nuestro propósito de hoy? ¿Cómo lo vamos a realizar? escuchamos sus respuestas y seguidamente preguntamos ¿Qué más haremos en el proyecto? ¿Porque haremos este proyecto? ¿Qué más te gustaría hacer en este proyecto?	- Papelógrafo - Plumones - Limpia tipo

	Invitamos a los niños y niñas a una asamblea para luego presentarle el cuadro: <table><tr><th>¿Qué vamos hacer?</th><th>¿Cómo lo vamos hacer?</th><th>¿Qué necesitamos?</th></tr><tr><td> • Visita al cine. • Hacemos nuestros lentes 3D (posibles actividades) </td><td></td><td></td></tr></table> Dialogamos con los niños y preguntamos ¿Qué vamos hacer en nuestro proyecto? ¿Qué actividades te gustaría realizar? luego ¿Cómo vamos hacer nuestro proyecto? ¿Qué otras actividades proponen ¿Qué necesitare para que mi proyecto se realice? ¿Qué más les gustaría hacer? escuchamos sus respuestas y anotamos. 2. Durante el discurso Realizamos otras preguntas: ¿Qué es el cine? ¿Quiénes trabajan en el cine? ¿Para qué sirve el cine? ¿Qué hay en un cine? ¿Qué hacemos	¿Qué vamos hacer?	¿Cómo lo vamos hacer?	¿Qué necesitamos?	• Visita al cine. • Hacemos nuestros lentes 3D (posibles actividades)			
¿Qué vamos hacer?	¿Cómo lo vamos hacer?	¿Qué necesitamos?						
• Visita al cine. • Hacemos nuestros lentes 3D (posibles actividades)								

		para entrar al cine? ¿Todos los cines son iguales? ¿Qué películas observas en el cine? ¿Por qué llevamos canchita al cine? ¿Quién creo el cine? se anota en un papelote las ideas brindadas por los niños y niñas sobre cómo se comenzará a armar el proyecto. Transcribimos las propuestas de los niños y niñas en el cuadro del proyecto según las propuestas hechos por ellos mismos. 3. Después del discurso Mostramos el cuadro lleno a los niños y niñas, damos lectura a las actividades tratando de realizar un dibujo en cada una de ellas para que logren entender, comprender y recordar las actividades planificadas. Los niños proponen el nombre del proyecto	
	CIERRE	EVALUACIÓN En asamblea preguntamos ¿qué hemos aprendido hoy? ¿Están de acuerdo lo que hemos planificado para nuestro proyecto? ¿Quién se compromete a cumplir con las actividades planificadas? Dibujan como les gustaría que fuera su cine	- Hojas bond - Colores

III. COMUNICACIÓN O SOCIALIZACIÓN DEL PROYECTO

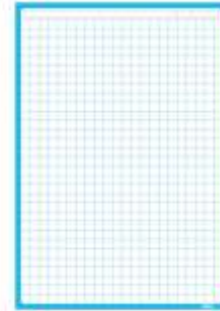
Es importante que los niños y niñas puedan expresar, comunicar lo aprendido.

IV. EVALUACIÓN DEL PROYECTO:

Es permanente durante todo el proyecto.

ANEXOS:

FOTOS DE LOS ESPACIOS DEL CINE	FOTO EN LA BOLETERIA	FOTO CON LOS AFICHES
		
FOTO EN LA CONFITERIA	ROLLO DE CAMARA	PAPELOTES



Fotos de los niños y niñas durante la sesión:



Dialogando con los niños y niñas sobre el nuevo proyecto.

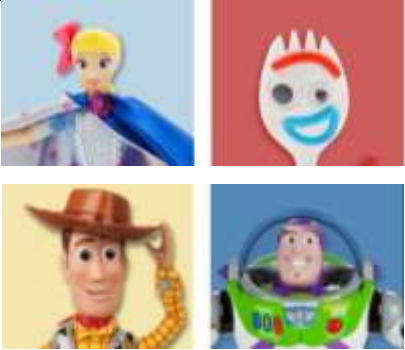
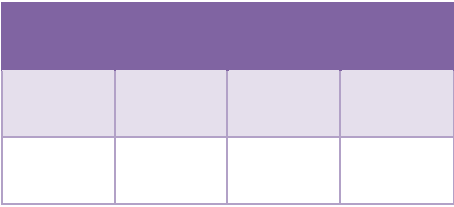
ACTIVIDAD APRENDIZAJE N°02:			
<i>“CARRERA DE LOS PERSONAJES”</i>			
PROPÓSITO DEL DÍA: Los estudiantes utilizan los números ordinales para ubicar la posición de la llegada de los personajes.			
ÁREA	COMPETENCIA	DESEMPEÑO	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
MATEMÁTICA	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad.	Utiliza los números ordinales “primero”, “segundo”, “tercero”, “cuarto” y “quinto” para establecer el lugar o posición de un objeto o persona, empleando material concreto o su propio cuerpo.	- Hoja de observación - Lista de cotejo - Anecdotalario
PERSONAL SOCIAL	Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común	Se relaciona con adultos de su entorno, juega con otros niños y se integra en actividades grupales del aula. Propone ideas de juego y sus normas. Se pone de acuerdo con el grupo para elegir un juego y las reglas del mismo.	

DÍA	MOMENTO	SECUENCIA DIDÁCTICA/ ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS
13/08	INICIO	Reunidos los niños en asamblea proponen acuerdos para el desarrollo y organización de la sesión de aprendizaje Dialogamos con los niños: ¿En qué proyecto estamos? ¿Qué actividades hemos programado? Las profesoras Mirella y Steici tienen cada uno una sorpresa para los niños, les proponemos que la primera que llegue, será la que muestre su sorpresa. Mostramos una fotografía de sus personajes favoritos de la película Toy Story <i>Se les presenta la situación problemática:</i> <i>Nuestros personajes favoritos quieren hacer una carrera de autos. ¿cómo podemos saber el orden de su llegada a la meta?</i> Los niños brindan sus opiniones las que serán registradas en un papelote. Propósito del día: Hoy usaremos los números ordinales para mencionar el orden de las cosas.	- Imágenes de películas - Situación problemática - Meta

		*Se les propone que antes de resolver el problema primero jugaremos con nuestro cuerpo, manipulen materiales y dibujen; para no equivocarnos y resolver problema.	
	DESARROLLO	Familiarización del problema En el aula, se les menciona a los niños y niñas las reglas para la ejecución del juego: “<i>carrera con un pie</i>”. Los niños se agrupan de 2, de 3 o de 4 (se abrazan y empiezan a correr con un solo pie hasta la meta) Preguntamos: ¿Todos llegaron iguales? ¿Cómo hacemos para saber el orden de llegada de cada grupo? ¿Cómo se le dice al que está cerca a la meta? ¿Y quién está después del primero? ¿Qué pasa si dos grupos llegan igual a la meta? Búsqueda y ejecución de estrategias Los niños buscan sus propias estrategias para resolver el problema, De manera ordenada los niños y las niñas se ubican en sus lugares; el niño responsable entrega los materiales: forman grupo de 5 niños, a cada niño se le entrega una pelota de diferente color. Todos lanzan las pelotas hacia la meta y observa el orden de llegada. ¿Qué hacemos para registrar el orden de llegada de las pelotas?	- Pelotas - Cintas - de embalaje - Hojas - Plumones - Autos - personajes - Meta - Números ordinales

		Socializa sus representaciones Los grupos de trabajo reciben una hoja para graficar. ¿Recuerdan en qué orden llego la pelota roja? ¿Y la pelota amarilla? ¿Cómo puedes registrar la carrera de pelotas que acabas de realizar? En una hoja dibujan el orden de llegada de las pelotas colocando los números ordinales. Reflexión y formalización Con la participación de todos los niños y niñas resuelvan la situación problemática propuesta. <i>Observan la carrera de autos de sus personajes favoritos y utilizan los números ordinales para saber el orden de su llegada.</i>	
	CIERRE	Finalmente, reunidos en asamblea se promueve la metacognición final cuando los niños y niñas responde a las preguntas: ¿Qué son los números ordinales? ¿Para qué me sirve saber el orden de las cosas? ¿Cuándo usamos los números ordinales?	

ANEXOS:

IMÁGENES DE PELICULA	PELOTAS DE PLASTICO	CINTA DE EMBALAJE
		
AUTOS	TABLERO	NÚMEROS
		

Fotos de los niños y niñas durante la sesión:



Formando equipos.



Preparándose para la carrera.

ACTIVIDAD APRENDIZAJE N°03: <i>“UN VIAJE EN EL TIEMPO EN LA HISTORIA DEL CINE”</i>			
PROPÓSITO DEL DÍA: Los estudiantes utilizan los números ordinales en torno a la actividad programada.			
ÁREA	COMPETENCIA	DESEMPEÑO	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
MATEMÁTICA	Resuelve problemas de cantidad	Utiliza los números ordinales “primero”, “se-gundo”, “tercero”, “cuarto” y “quinto” para establecer el lugar o posición de un objeto o persona, empleando material concreto o su propio cuerpo.	- Hoja de observación - Lista de cotejo - Anecdotalario
PERSONAL SOCIAL	Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común	Se relaciona con adultos de su entorno, juega con otros niños y se integra en actividades grupales del aula. Propone ideas de juego y sus normas. Se pone de acuerdo con el grupo para elegir un juego y las reglas del mismo	

DÍA	MOMENTO	SECUENCIA DIDÁCTICA/ ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS
14/08	INICIO	Invitamos a una asamblea a los niños y niñas para recordar los acuerdos de convivencia. Se mostrará una carta que ha llegado al aula, la docente pregunta que tratara la carta, que nos dirá, les gustaría que les lea. La docente lee la carta y menciona que nos debemos dirigir....., pero antes de ir debemos agruparnos de cinco y no debemos ordenar del primer lugar al quinto lugar, pero para saber quién es el primero tendrán que sacar una tarjeta de la canasta así sucesivamente hasta el último lugar y según indique la tarjeta nos ordenaremos para luego dirigirnos a ver el video, pero también nos acompañara Perlita. Luego de ello preguntamos ¿cómo crees que era el cine? ¿De qué trato cada video? ¿Algunas ves vieron una película en “blanco y negro” “en animación” etc.? ¿Como era? ¿Cómo eran los personajes? ¿Qué observamos primero? ¿Qué película vimos al	☐ CARTAS - 1° carta: cine blanco y negro - 2° carta: cine con sonido - 3° carta: cine a color - 4° carta: cine en animación ☐ Televisor de cartón ☐ Laptop

		último ¿ustedes creen que podríamos ordenar estas imágenes de los videos? Hoy día vamos a ordenar las imágenes de los videos utilizando los números ordinales primero, segundo, tercero, cuarto y ultimo	
	DESARROLLO	Familiarización del problema La profesora le dice “Perlita despierta tienes que ordenar estas imágenes en el orden de los videos que observaste, pero me quede dormida no puedo hacerlo niños ustedes vieron los videos me pueden ayudar. La docente pregunta niños ustedes le pueden ayudar a Perlita, que tiene que hacer Perlita, los niños y niñas repetirán el problema con sus propias palabras ¿Cómo podemos ayudar a perlita a resolver su problema? Búsqueda y ejecución de estrategias Perlita les entrega por grupos las imágenes de los videos observados, para que los niños y niñas los ordenen,	☐ Títere Perlita ☐ Imágenes de la evolución del cine: - cine blanco y negro - cine con sonido - cine a color - cine en animación ☐ Tijera ☐ Goma ☐ Hoja A3

		Los niños buscan sus propias estrategias para ayudar a Perlita, la docente pasara por los grupos preguntando como lo están ordenando ¿Qué película vieron primero, segundo, tercero, cuarto y últimos? Los niños ordenan las imágenes según el orden que vieron, y lo relaciona como se ordenaron cuando fueron a ver la película, recordando quien estuvo en primero, segundo, tercer, cuarto y último lugar para ello le colocaran en el cuello una cartulina con los números ordinales, para que se vuelvan a ordenar como lo hicieron en el momento del video, los niños y niñas cogen una hoja, dibujan a sus compañeros según el orden en que se ordenaron para verlos videos. Socializa sus representaciones Después se solicita voluntariamente para que nos comente ¿cómo se ordenaron para ver los videos?, quien estuvo en el primer lugar y en el último. Reflexión y formalización ¿Fue fácil o difícil resolver el problema de Paquita ¿Cuáles fueron las dificultades que tuvieron? ¿Cómo resolvieron el problema?	
--	--	---	--

		La docente menciona a los niños que para ordenarse para ver la película y ordenar las imágenes utilizaron los números ordinales.	
	CIERRE	Se les hace preguntas: ¿Qué aprendiste hoy? ¿Te fue fácil o difícil hacerlo? ¿Por qué? ¿Cómo te sentiste? ¿Qué otros materiales propones?, voluntariamente pedimos que nos muestren sus producciones.	

ANEXOS:

CARTAS	TELEVISOR DE CARTÓN	IMÁGENES DE LA EVOLUCIÓN DEL CINE
		
TITERE PERLITA		
		

Fotos de los niños y niñas durante la sesión:



Observando la película.



Ordenando las películas.

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 04: <i>“MUSEO DE PELÍCULAS”</i>			
PROPÓSITO DEL DÍA: los niños y niñas reconocen las características de las películas que se proyectan en los cines, lo identifican y lo expresan oralmente.			
ÁREA	COMPETENCIA	DESEMPEÑO	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
COMUNICACIÓN	Lee diversos tipos de textos escritos en lengua materna	Identifica características de personas, personajes, animales, objetos o acciones a partir de lo que observa en las ilustraciones, así como de algunas palabras conocidas por él: su nombre o el de otros, palabras que aparecen frecuentemente en los cuentos, canciones, rondas, rimas, anuncios publicitarios o carteles del aula (calendario, cumpleaños, acuerdos de convivencia) que se presentan en variados soportes.	• Hoja de observación • Lista de cotejo • Anecdótico
PERSONAL SOCIAL	Construye su identidad	Expresa sus emociones; utiliza palabras, gestos y movimientos corporales e identifica las causas que las originan. Reconoce las emociones de los demás, y muestra su simpatía, desacuerdo o preocupación.	

DÍA	MOMENTO	SECUENCIA DIDACTICA / ESTRATEGÍAS METODOLÓGICAS	RECURSOS
15/08	INICIO	Invitaremos a los niños y niñas a la asamblea donde recordaremos los acuerdos de convivencia, y también sobre el proyecto que se está realizando. Luego observarán unas figuras en la pizarra y responderán: ¿Qué es lo que observamos? ¿Por qué estas figuras de rompecabezas están en la pizarra? ¿Qué observamos dentro de las figuras? ¿Las imágenes son de una misma película o una película diferente? ¿Ustedes alguna vez han visto un museo de las películas? ¿Qué habrá en el museo? ¿habrá algún guía en el museo Hoy día visitaremos el museo de película de nuestro jardincito y conversaremos sobre las diferentes películas.	- Imágenes en rompecabeza de películas - Sobres de colores - Hojas A3 - Afiches de tipo de películas: • Ciencia Ficción • Animación • Terror
	DESARROLLO	Antes de la lectura Saldremos del aula en orden para dirigirnos a la sala de psicomotricidad que se convertirá en esta oportunidad en el museo de las películas. En la puerta estará un guía y les mencionará los acuerdos para entrar al museo: mantenernos en orden, hablar con voz	

		baja, levantar la mano para hablar y sobre todo escuchar atentamente al guía. Durante la lectura Los niños y niñas observarán afiches de diferentes películas, además algunos objetos referentes al tipo de películas (animada, ciencia ficción y terror). El guía realizará preguntas como: ¿Quién me dice qué observa? ¿Qué siente al ver el afiche? (estás preguntas las repetiremos de acuerdo al afiche observado), el guía les irá diciendo qué tipo de película es, qué caracteriza a esa película, así con los tres tipos de película. Después de la lectura Finalmente, antes de salir de sala, el guía hará preguntas para retroalimentar la explicación. - ¿Qué hemos visto? - ¿Qué tipo de películas conocemos? - ¿Qué personajes participan en la película animada; de terror; ciencia ficción? Y los invitará a dirigirse nuevamente a su aula.	
--	--	---	--

		Invitaremos a los niños a sus respectivos lugares, les proporcionaremos muchos periódicos y revistas y plasmarán lo que aprendieron en el museo. Nos acercaremos por mesa, para acompañar su proceso, y le daremos ejemplo como: si encuentras muchos juguetes en el periódico qué tipo de película podría ser tú afiche. Para finalizar la actividad, pediremos que coloquen sus afiches en la pizarra y un representante de cada grupo explicará lo que hicieron.	
	CIERRE	Además, se realizarán preguntas como: ¿Qué fue lo que hicimos hoy? ¿Qué tipos de películas ahora conocemos?¿cómo se sintieron?¿les gusto?¿qué dificultades tuvieron y como lo resolvieron?	- Periódicos - Revistas

ANEXOS:

IMÁGENES EN ROMPECABEZA DE PELÍCULAS	SOBRES DE COLORES	HOJAS A3
		
PERIÓDICOS	REVISTAS	AFICHES DE PELÍCULAS
		

Fotos de los niños y niñas durante la sesión:



Buscando las piezas de los afiches de películas.



El Museo de Películas.

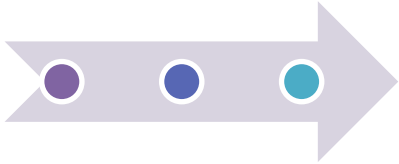
ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 05: <i>“EL CINE EN EL TIEMPO”</i>			
PROPÓSITO DEL DÍA: los niños y niñas identifican a partir de las imágenes para reconocer características de la historia del cine.			
ÁREA	COMPETENCIA	DESEMPEÑO	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
COMUNICACIÓN	Lee diversos tipos de textos escritos en lengua materna	Identifica características de personas, personajes, animales, objetos o acciones a partir de lo que observa en las ilustraciones, así como de algunas palabras conocidas por él: su nombre o el de otros, palabras que aparecen frecuentemente en los cuentos, canciones, rondas, rimas, anuncios publicitarios o carteles del aula (calendario, cumpleaños, acuerdos de convivencia) que se presentan en variados soportes.	- Hoja de observación - Lista de cotejo - Anecdótico
PERSONAL SOCIAL	Construye su identidad	Expresa sus emociones; utiliza palabras, gestos y movimientos corporales e identifica las causas que las originan. Reconoce las emociones de los demás, y muestra su simpatía, desacuerdo o preocupación.	

DÍA	MOMENTO	SECUENCIA DIDACTICA / ESTRATEGÍAS METODOLÓGICAS	RECURSOS
19/08	INICIO	Invitaremos a los niños y niñas a la asamblea donde recordaremos los acuerdos de convivencia, y también sobre el proyecto que se está realizando. La docente muestra una línea de tiempo pregunta ¿Qué será esto? ¿para que servirá? ¿alguna vez lo han visto? ¿Qué crees que se pondrá allí? escuchamos sus posibles respuestas. Luego de ello, les menciona “<i>esta es mi línea de tiempo de mi vida</i>” pregunta, ¿Qué será una línea de tiempo? ¿para que servirá? coloca la primera imagen y el año, ¿conocen a esta persona? coloca la segunda foto ¿serán iguales? ¿en que se diferencian estas dos fotos? será ira colocando las siguientes fotografías ¿Qué sucede con las fotos? ¿Qué crees que ha pasado con la beba? ¿Cómo eran antes? ¿Cómo serán después? escuchamos sus respuestas. se realiza una pregunta ¿Cómo habrá sido el cine antes? Hoy día identificaremos imágenes para reconocer la historia del cine.	- Línea de tiempo - imágenes de bebe, niña, adolescente y joven.

	DESARROLLO	Antes de la lectura Se muestra imágenes de la película, preguntamos ¿Cómo crees que habrá sido el cine antes? ¿Cómo crees que eran los personajes? ¿Qué utilizaban para grabar? cómo crees que ha cambiado el cine? Durante la lectura Preguntamos ¿Qué será una evolución? ¿Cómo crees que será el cine después? se coloca las demás imágenes ¿qué ha pasado con las imágenes? ¿serán iguales? ¿Por qué? ¿Qué ha sucedido con el cine? ¿será igual a 1895? ¿Qué ha pasado en el tiempo? escuchamos las respuestas. Después de la lectura Al término de la lectura de imágenes, preguntamos ¿Qué sucedió en el cine? ¿Cómo eran las películas antes? ¿Cómo crees que serán después? ¿Qué otras cosas evolucionan? ¿ustedes también han evolucionado? ¿Quién quiere hacer su propia evolución? escuchamos sus respuestas.	- línea de tiempo - imágenes de la película
	CIERRE	Además, se realizarán preguntas como: ¿Qué fue lo que hicimos hoy? ¿Qué sucedió en el cine? ¿qué sucedió con las películas?	

		¿Cómo crees que se graban las películas? ¿les gusto? ¿qué dificultades tuvieron y como lo resolvieron?	
--	--	--	--

ANEXOS:

LÍNEA DE TIEMPO	IMÁGENES DE BEBE, NIÑO, ADOLESCENTE, JOVEN	IMÁGENES DEL CINE
	People ages set 	 EVOLUCIÓN DEL CINE

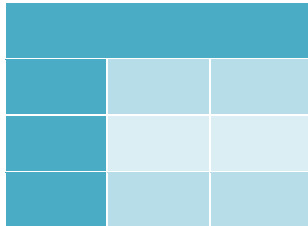
ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 06: <i>“DESCUBRIMOS COMO SE PROYECTABA LA PELICULA”</i>			
PROPÓSITO DEL DÍA: los niños y niñas verbalizan sus predicciones acerca de cómo se proyectaba las películas luego comparan.			
ÁREA	COMPETENCIA	DESEMPEÑO	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
CIENCIA Y TECNOLOGIA	Indaga mediante métodos científicos para construir sus conocimientos	Compara sus explicaciones y predicciones con los datos e información que ha obtenido, y participa en la construcción de las conclusiones.	- Hoja de observación - Lista de cotejo - Anecdotalario
PERSONAL SOCIAL	Construye su identidad	Participa de diferentes acciones de juego o de la vida cotidiana asumiendo distintos roles, sin hacer distinciones de género	

DÍA	MOMENTO	SECUENCIA DIDACTICA / ESTRATEGÍAS METODOLÓGICAS	RECURSOS
20/08	INICIO	Invitaremos a los niños y niñas a la asamblea donde recordaremos los acuerdos de convivencia, y también sobre el proyecto que se está realizando. La docente pregunta ¿se acuerdan que ayer vimos cómo era el cine antes? ¿Qué utilizaron para proyectar la primera película? escuchamos sus posibles respuestas? mostramos un zootropo preguntamos ¿Qué será esto para que servirá? ¿Cómo se utiliza? ¿Cómo crees que se proyectó una película con esto? ¿Qué otras herramientas utilizaron para proyectar una película? Hoy día conoceremos como se proyectaba las películas.	- zootropo - imágenes de herramientas del cine
	DESARROLLO	Planteamiento de pregunta o problema Preguntamos ¿Cómo crees que se proyectaba antes las películas? ¿Cómo eran los proyectores antes? ¿ustedes creen que se pueda proyectar con esto? ¿Cómo funcionara? escuchamos sus posibles respuestas Planteamiento de hipótesis (posibles respuestas)	- zootropo - tiras de blancas - cuadro de doble entrada

		Se muestra un cuadro de hipótesis vs realidad para que nos den sus posibles respuestas. Preguntamos ¿Cómo funcionara? ¿Dónde colocaremos las imágenes? ¿Cómo podremos ver las imágenes? ¿Qué pasara si lo hago girar? ¿Qué dibujos puedo hacer para el zootropo? anotamos sus posibles respuestas en el cuadro. Elaboración del plan de acción Ponemos en acción sus respuestas, se entrega a cada niño y niña una tira blanca, colores, lápiz para que puedan dibujar, luego se entrega un zootropo por mesa, aplicamos la primera hipótesis hecha por los niños y niñas. Después de cada paso realizado, los niños y niñas dan sus aportes de lo observado. ¿Qué sucedió con el zootropo? ¿Dónde colocaron los dibujos? ¿Qué hicieron para que se pueda ver las imágenes? Recojo de datos y análisis de resultados (de fuentes primarias) Una vez de poner en práctica sus hipótesis, se presenta nuevamente el cuadro de doble entrada donde en un inicio dieron sus hipótesis acerca de lo que sucedería al colocar y girar las imágenes, pero después de	
--	--	---	--

		realizarlo sabrán lo que realmente ha pasado, comprobando sus hipótesis planteadas. Estructuración del saber construido como respuesta al problema (fuentes secundarias) Invitamos los niños y niñas a una asamblea para dar respuesta a las preguntas: ¿Qué sucedió al colocar las imágenes? ¿Qué hicimos para que las imágenes se puedan proyectar? ¿Por qué al girar el zootropo se pueden ver las imágenes? escuchamos sus respuestas. Evaluación y comunicación Los niños y niñas recibirán una hoja donde dibujan la secuencia del proceso que siguieron para hacer su para que funcionara el zootropo. ¿ustedes conocen ahora que utilizan para proyectar una película? Para finalizar, los niños y niñas voluntarios salen al frente y explican con la hoja recibida.	
	CIERRE	Además, se realizarán preguntas como: ¿Qué fue lo que hicimos hoy? ¿Qué es el zootropo? ¿para que servirá el zootropo? ¿Cómo crees que se proyectaban las películas? ¿les gusto? ¿qué dificultades tuvieron y como lo resolvieron?	

ANEXOS

HERRAMIENTAS PARA PROYECTAR PELÍCULAS	ZOOTROPO	TIRAS BLANCAS	CUADRO DE DOBLE ENTRADA						
  		<table><tr><td></td></tr><tr><td></td></tr><tr><td></td></tr><tr><td></td></tr><tr><td></td></tr><tr><td></td></tr></table>							

Fotos de los niños y niñas durante la sesión:



Dibujando en secuencia.



Pintando sus dibujos.

ACTIVIDAD APRENDIZAJE N° 7: <i>“CONTAMOS LOS PRODUCTOS QUE VENDEN EN EL CINE”</i>			
PROPÓSITO DEL DÍA: Los niños y niñas realizan el conteo con los productos que venden en el cine.			
ÁREA	COMPETENCIA	DESEMPEÑO	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
MATEMÁTICA	Resuelve problemas de cantidad	Utiliza el conteo hasta 10, en situaciones cotidianas en las que requiere contar, empleando material concreto o su propio cuerpo.	- Hoja de observación - Lista de cotejo - Anecdotalario
PERSONAL SOCIAL	Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común	Se relaciona con adultos de su entorno, juega con otros niños y se integra en actividades grupales del aula. Propone ideas de juego y sus normas. Se pone de acuerdo con el grupo para elegir un juego y las reglas del mismo.	

DÍA	MOMENTO	SECUENCIA DIDÁCTICA/ ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS
22/08	INICIO	Los niños y las niñas son invitados a una asamblea a los niños y niñas en el patio para recordar los acuerdos de convivencia. Luego una de las docentes estará vestida de una persona que trabaja en el cine, entrará al aula y les dirá que hace poco han inaugurado un nuevo cine en donde todos pueden ir para conocer, después les preguntará a los estudiantes ¿Quién ha ido al cine? ¿Conocen los espacios que hay dentro del cine? ¿cuáles son? ¿Qué productos encontraremos? La docente muestra algunos productos como canchita dulce y salada, gaseosas, tickets, frugos, caramelos, les comenta “<i>tengo un problema no sé cuántos productos me ha prestado Miss Yessi</i>” ¿Qué puedo hacer para saber cuántos productos me ha prestado Miss Yessi? escuchamos sus posibles respuestas. Hoy día contaremos cuantos productos tenemos del cine.	- Productos del cine
		Familiarización del problema Preguntamos ¿Qué podemos hacer para saber cuántos productos hay? escuchamos y anotamos sus posibles respuestas.	- Productos del cine:

	DESARROLLO	Se pregunta qué es lo que tienen que hacer, los niños repiten el problema con su propia palabra. Búsqueda y ejecución de estrategias Los niños y niñas proponen estrategias para resolver el problema ¿Cómo resolveremos este problema? ¿Qué podemos hacer para saber cuántos hay?, ¿para qué servirá este tablero? Escuchamos sus respuestas y las ponemos en práctica. Socializa sus representaciones Entregamos una hoja de registro de conteo donde ellos contarán cuantos productos tienen de cada producto. Reflexión y formalización Los niños socializan la actividad gráfica anterior ¿Porque tuvieron esa dificultad? ¿Cómo resolvieron el problema? escuchamos sus respuestas. Dan respuesta a la pregunta inicial.	- canchita - gaseosa - frugos - tickets - tablero de conteo
	CIERRE	Se les hace preguntas: ¿Qué aprendiste hoy? ¿les fue fácil o difícil hacerlo? ¿Por qué? ¿Cómo te sentiste? ¿Qué otros materiales podemos contar?, ¿por qué es importante?, ¿para qué nos sirve contar? ¿qué otras cosas podemos contar?	

ANEXOS:

ESCENARIO	PRODUCTOS DEL CINE	TABLERO DE CONTEO								
		<table><tr><td colspan="2"></td></tr><tr><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr></table>								

Fotos de los niños y niñas durante la sesión:



Los productos del Cine.



Agrupando las gaseosas.



Contando las cajas PopCorn.



Contando los Tickets.



Contando los Doritos.

ACTIVIDAD APRENDIZAJE N° 8: <i>“NOS DISFRAZAMOS DE LOS COLABORADORES DEL CINE”</i>			
PROPÓSITO DEL DÍA: los niños y niñas identifican verbaliza algunas palabras de los personajes a representar como boleterero, taquillero, etc.			
ÁREA	COMPETENCIA	DESEMPEÑO	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
COMUNICACIÓN	Se comunica en su lengua materna	Recupera información explícita de un texto oral. Menciona algunos hechos y lugares, el nombre de personas y personajes. Sigue indicaciones orales o vuelve a contar con sus propias palabras los sucesos que más le gustaron.	- Hoja de observación - Lista de cotejo - Anecdótico
PERSONAL SOCIAL	Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común	Se relaciona con adultos de su entorno, juega con otros niños y se integra en actividades grupales del aula. Propone ideas de juego y sus normas. Se pone de acuerdo con el grupo para elegir un juego y las reglas del mismo.	

DÍA	MOMENTO	SECUENCIA DIDACTICA / ESTRATEGÍAS METODOLÓGICAS	RECURSOS
23/08	INICIO	Invitaremos a los niños y niñas a la asamblea donde recordaremos los acuerdos de convivencia, y también sobre el proyecto que se está realizando. Los estudiantes observan un buzón, dentro hay cuatro sobres que cada uno tiene un rompecabezas. Forman grupos para poder repartir y abrir los sobres, se realiza las siguientes preguntas ¿Qué podrá haber dentro del sobre? ¿de qué tratará? ¿escuchamos sus respuestas. Luego cada grupo se encarga de armar las piezas que estaban dentro de los sobres. Al finalizar el armado del rompecabezas, invitaremos a los niños a pegar su imagen en la pizarra y responderán: ¿Qué observamos en las imágenes? ¿Quiénes están en las imágenes? ¿Dónde trabajan? ¿Qué realizan en el cine? ¿Ustedes saben cómo se llaman sus oficios? Hoy día conversaremos sobre las personas que trabajan en el cine que es lo que hacen	• Imágenes de los encargados de las personas del cine: - Boletero - Encargado de dulcería - Taquillero - Encargado del proyectar la película

	DESARROLLO	Antes del discurso Mostramos cuatro cajas que dentro tendrán vestimentas y/o accesorios de los encargados del cine 1. caja de Boletero 2. Caja de Encargado de confitería 3. Caja de Taquillero 4. Caja de Encargado el proyectar la película Preguntamos ¿Qué podrá haber en las cajas? ¿quiénes utilizaran estas ropas? Los niños irán mencionando a que trabajadores del cine le corresponde esas prendas Escuchamos atentamente sus respuestas e ideas Durante el discurso Luego se propone a los niños que dramaticen la función que cumple cada uno. Por grupos se entregará una caja para que observen que le ha tocado luego se preguntara ¿qué trabajador les toco? ¿dónde trabajara? ¿cómo se llama su stand? ¿qué realiza en su stand? ¿cómo podrías representar a la persona que se encarga de vender los tickets,	- Caja de Boletero - Caja de Encargado de dulcería - Caja de Taquillero - Caja de Encargado el proyectar la película - Hojas - Plumones
--	------------	--	--

		la canchita, el que proyecta la película, el taquillero? así sucesivamente con los demás grupos. Después del discurso Terminado la dramatización preguntaremos ¿a quién le toco hacer de boletero? ¿qué es lo que hizo? ¿cómo atendió al público? ¿tú crees que el trabajo del boletero es igual al que proyecta la película? ¿por qué? ¿qué otro nombre le pondrías a la persona que se encarga de ...? ¿qué piensas del trabajo que realiza el boletero, etc.? Luego de ello se entrega una hoja para que dibujen del encargado de cine que más les gusto y escriban el nombre. Invitaremos a los niños a sus respectivos lugares, pediremos que coloquen sus dibujos en la pizarra y voluntariamente nos explicaran ¿cómo se llama el encargado que dibujaste? ¿por qué lo dibujaste? ¿qué función realiza en el cine?	
	CIERRE	Los estudiantes responden ¿qué fue lo que realizaron? ¿Cómo te sentiste hoy? ¿cómo se llaman las personas que trabajan en el cine?	

ANEXOS:

IMÁGENES DE ENCARGADOS DE CINE		CAJA	BOLETERO
			
TAQUILLERO	PROYECTOR DE CINE	ENCARGADO DE DULCERÍA	BUZÓN
			

Fotos de los niños y niñas durante la sesión:



Haciendo fila para comprar su ticket.



Los encargados de Dulcería del Cine.



La taquillera recibiendo el boleto.



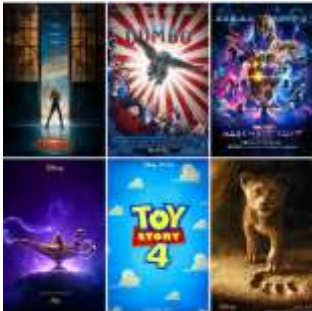
Observando la película.

ACTIVIDAD APRENDIZAJE N°9: <i>“ELEGIMOS EL NOMBRE DE NUESTRA PELICULA”</i>			
PROPÓSITO DEL DÍA: Los niños y niñas realizan el conteo para elegir el nombre de su película			
ÁREA	COMPETENCIA	DESEMPEÑO	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
MATEMÁTICA	Resuelve problemas de cantidad	Utiliza el conteo hasta 10, en situaciones cotidianas en las que requiere contar, empleando material concreto o su propio cuerpo.	- Hoja de observación - Lista de cotejo - Anecdotario
PERSONAL SOCIAL	Construye su identidad	Participa de diferentes acciones de juego o de la vida cotidiana asumiendo distintos roles, sin hacer distinciones de género.	

DÍA	MOMENTO	SECUENCIA DIDÁCTICA/ ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS
26/09	INICIO	Los niños y niñas son invitados a una asamblea para recordar los acuerdos de convivencia. Preguntamos ¿En qué proyecto estamos?, hacemos un repaso de las actividades realizadas, ¿a ustedes les gustaría grabar su propia película?, ¿cómo se llamaría?, ¿qué nombre le pondrías a tu película?, ¿Por qué? Anotamos todas las propuestas en un tablero. Mencionamos <i>“tengo un problema, ustedes me han dado muchos nombres para su película, ¿qué puedo hacer para elegir entre todos estos nombres?, ¿qué podemos hacer para saber cuántos votos hay?”</i>. Escuchamos sus ideas y lo anotamos. Los niños y niñas escuchan el propósito de la sesión que hoy día contaremos los votos para el nombre de nuestra película.	- Posibles imágenes de películas
		Formulación del problema ¿Qué podemos hacer para saber cuántos votos hay? escuchamos y anotamos sus posibles respuestas. Se pregunta qué es lo que tienen	- Hojas en blanco para que puedan dibujar su película o

	DESARROLLO	que hacer, los niños y niñas repiten el problema con su propia palabra. Búsqueda y ejecución de estrategias Los niños y niñas proponen estrategias para resolver el problema ¿cómo resolveremos este problema?, ¿qué podemos hacer para saber cuántos votos tienen cada propuesta?, ¿para que servirá este tablero? Escuchamos sus respuestas y las ponen en práctica. La docente acompaña y va brindando retroalimentación. Socializa sus representaciones Entregamos una hoja de registro de conteo donde ellos y ellas cuentan cuantos votos tiene cada propuesta. Reflexión y formalización Los niños y niñas socializan la actividad grafica anterior. Dan respuesta a la pregunta inicial	imágenes de su preferencia. - Caja de votación - Tablero de conteo - Ánfora de votación - Ficha de registro de conteo
	CIERRE	Se les hace preguntas: ¿Qué aprendiste hoy?, ¿les fue fácil o difícil hacerlo?, ¿por qué?, ¿cómo te sentiste?, ¿por qué es importante?, ¿para qué nos sirve contar?	

ANEXOS:

POSTERS DE PELÍCULAS	FICHA DE REGISTRO DE CONTEO	TABLERO DE CONTEO	ÁNFORA DE VOTACIÓN																		
	Contamos nuestros votos <table><tr><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr></table>									REGISTRO DE VOTOS <table><tr><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr></table>											 © Can Stock Photo

Fotos de los niños y niñas durante la sesión:



Danilo colocando su voto.



Logan y Thiago a punto de votar.



Las niñas decidiendo por cual película votar.



Registrando el conteo de la votación.



Señalando la Película ganadora.



Comparando los votos registrados.

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 10: <i>“ELABORAMOS ACUERDOS PARA NUESTRO CINE”</i>			
PROPÓSITO DEL DÍA: Los niños y niñas participan en la construcción de acuerdos para su cine			
ÁREA	COMPETENCIA	DESEMPEÑO	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
PERSONAL SOCIAL	Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.	Participa en la construcción colectiva de acuerdos y normas basadas en el respeto y el bienestar de todos considerando las situaciones que afectan o incomodan a todo el grupo. Muestra en las actividades que realiza comportamientos de acuerdo con las normas de convivencia asumidos.	- Hoja de observación - Lista de cotejo - Anecdótico
COMUNICACIÓN	Se comunica oralmente en su lengua materna	Participa en conversaciones, diálogos o escucha cuentos, leyendas, rimas, adivinanzas y otros relatos de la tradición oral. Espera su turno para hablar, escucha mientras su interlocutor habla, pregunta y responde sobre lo que le interesa saber o lo que no ha comprendido con la intención de obtener información.	

DÍA	MOMENTO	SECUENCIA DIDACTICA / ESTRATEGÍAS METODOLÓGICAS	RECURSOS
27/08	INICIO	Los niños y niñas son invitados a colocarse en asamblea, y es ahí donde la docente les dirá que en esta mañana ha venido un personaje del cine llamado Paquito, el astronauta, el saluda a todos los estudiantes y les comenta que necesita una ayuda pues tiene encargada una misión para ellos. A partir de ello, los niños y niñas escuchan que el día de hoy realizarán sus acuerdos para nuestro cine.	- Títere: Pequito el astronauta. - Cohete de cartón
	DESARROLLO	Problematización Pequito, el astronauta, sale de su cohete y nos comenta algo que le sucedió; <i>“Cuando fui al cine a ver una película había varias personas que hacían demasiado ruido, no pude escuchar, ni disfrutar mi película, pero yo les tome foto para que ustedes lo vean un niño o niña hablando mientras están viendo la película, un niño o niña comiendo y botando todo al piso, parándose de la silla, entre otras.”</i>. ¿Qué sucedió con Pequito?, ¿qué les habrá pasado a esos niños y niñas? ¿es correcta la actitud que ellos tienen en el cine? ¿por qué?, ¿ustedes hacen esas acciones cuando ven una película?, ¿qué podemos hacer	- Titiritero - Fotos de niños y niñas hablando, botando al piso la comida, gritando - Paletas de manito arriba y abajo - paleógrafo - colores - plumones

		para que Pequito no vuelva a pasar esto cuando vea una película? Escuchamos sus respuestas y lo anotamos. Análisis de la información A cada niño y niña se le entrega unas paletas de manito arriba y abajo y junto con Pequito y harán uso de ella cuando pasen las imágenes. Después de esta acción, Pequito les pregunta: ¿cómo podemos ayudar para que estos niños y niñas tengan actitudes correctas?, ¿qué sucede si todos hacen ruido en la sala de cine?, ¿qué podemos hacer para ante esta situación? Escuchamos sus respuestas y lo anotamos. Toma de decisiones Luego de escuchar sus respuestas, la docente ayudará a Pequito a colocar un papelote en donde los estudiantes proponen ideas para construir sus acuerdos para estar en el cine, después de haberlo hecho se divide a los niños y niñas por mesas y se le entrega un papelote para realicen los dibujos para nuestro cartel de acuerdos y los escriben (a su manera).	
--	--	--	--

	CIERRE	Además, se realizarán preguntas como: ¿Qué fue lo que hicimos hoy?, ¿qué ayudará con la convivencia?, ¿para qué sirven los acuerdos?, ¿por qué son importantes?, ¿en qué otros lugares serán necesarios?, etc. ¿qué otro acuerdo pondrías?, ¿será importante crear acuerdos? ¿por qué?, ¿les gustó?, ¿qué dificultades tuvieron y como lo resolvieron?	
--	--------	--	--

ANEXOS:

COHETE DE CARTÓN	TITIRITERO	PALETAS DE MANITO ARRIBA Y ABAJO	FOTOS DE LO QUE NO SE DEBE HACER EN UNA SALA DE CINE
			

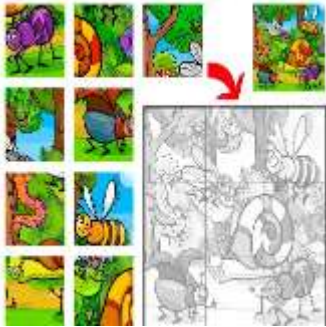
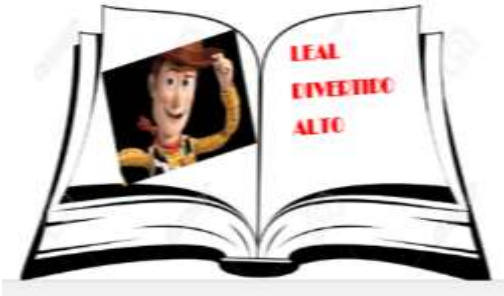
ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 11: <i>“ELEGIMOS NUESTROS PERSONAJES”</i>			
PROPÓSITO DEL DÍA: los niños y niñas expresan las características de los personajes de la película que han elegido.			
ÁREA	COMPETENCIA	DESEMPEÑO	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
COMUNICACIÓN	Lee diversos tipos de textos escritos en lengua materna	Identifica características de personas, personajes, animales, objetos o acciones a partir de lo que observa en las ilustraciones, así como de algunas palabras conocidas por él: su nombre o el de otros, palabras que aparecen frecuentemente en los cuentos, canciones, rondas, rimas, anuncios publicitarios o carteles del aula (calendario, cumpleaños, acuerdos de convivencia) que se presentan en variados soportes.	- Hoja de observación - Lista de cotejo - Anecdótico
PERSONAL SOCIAL	Construye su identidad	Reconoce sus intereses, preferencias, características físicas y cualidades, las diferencia de las de los otros a través de palabras o acciones.	

DÍA	MOMENTO	SECUENCIA DIDACTICA / ESTRATEGÍAS METODOLÓGICAS	RECURSOS
28/08	INICIO	Los niños y niñas son invitados a una asamblea para recordar los acuerdos de convivencia y sobre el proyecto que se está llevando a cabo. Luego, se les comenta que, por equipos, encontrarán un juego de puzle con imágenes de algunos de los estudiantes, donde tendrán que trabajar en equipo para armar y descubrir qué imagen se encuentra. Después, se les va a realizar algunas preguntas: ¿Para qué hemos realizado este juego?, ¿qué es lo que observan?, ¿quiénes están en las imágenes?, ¿me podrían decir qué características tiene?, ¿cómo saben que ese amigo tiene esas características? Después de escuchar las respuestas y ser anotadas en un papelote se les comenta que el propósito del día de hoy es: Eligen a los personajes de la película y comentan sus características.	- Puzzle con imágenes de estudiantes - Papelote - Plumones
	DESARROLLO	Antes de la lectura Se comenta a los niños que hoy se ha traído un libro que tiene personajes muy curiosos, entonces se les pregunta: ¿De qué tratará el libro? ¿Qué contendrá el libro? ¿Quiénes serán los personajes? ¿Qué características tendrán los personajes? Sus respuestas serán anotadas en un papelote. Luego, se muestra el libro con los personajes de “Toy Story 4” y se menciona:	- Libro con los personajes - Papelote plumones

		- Aquí tenemos a Woody, este personaje tiene las siguientes características: es leal, alto, valiente, - Y así con cada personaje de la película. Durante la lectura Luego los niños van a mencionar los personajes que observaron en el libro, mientras van mencionando se van pegando imágenes de los personajes y diciendo sus características para que luego entren a votación para elegir quién será cada personaje para grabar la película. Antes de pasar a la votación, primero se pone a disposición quién puede ser Woody, Buzz, Jessie, etc. Si la mayoría desea hacer el mismo personaje se pasa a votación. Después de la lectura Terminando la elección de personajes se realiza algunas preguntas a los niños y niñas: ¿En qué nos ayudó el libro?, ¿Qué características de los personajes se repitieron? ¿Fue fácil escoger los personajes, por qué? Las respuestas se irán anotando en un papelote. Después se entrega una hoja para que dibujen un personaje de preferencia y se les invita a que algunos voluntariamente puedan colocar sus dibujos en la pizarra y expliquen ¿Por qué ha elegido ese personaje? ¿Cuál es la característica del personaje que más le agrada? Y se irá escuchando las opiniones de cada estudiante	
--	--	---	--

	CIERRE	Además, se realizarán preguntas como: ¿Qué fue lo que hicimos hoy? ¿Fue fácil mencionar las características de los personajes, por qué? ¿Hubo alguna dificultad durante la actividad, cuáles fueron?, ¿De qué otras cosas puedes mencionar sus características?	
--	----------------------	--	--

ANEXOS:

PUZZLE (IMAGEN REFERENCIAL)	LIBRO CON LAS IMÁGENES	IMÁGENES DE LOS PERSONAJES
		

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N°12:			
<i>“REALIZAMOS EL GUION PARA MI PELÍCULA”</i>			
PROPÓSITO DEL DÍA: Los niños y niñas constatan el guion propuesto para lo que desean expresar en su película.			
ÁREA	COMPETENCIA	DESEMPEÑO	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
COMUNICACIÓN	Escribe diversos tipos de textos en su lengua materna	Revisa el escrito que ha dictado, en función de lo que quiere comunicar.	- Hoja de observación - Lista de cotejo - Anecdótico
PERSONAL SOCIAL	Construye su identidad	Reconoce sus intereses, preferencias, características físicas y cualidades, las diferencia de las de los otros a través de palabras o acciones.	

DÍA	MOMENTO	SECUENCIA DIDACTICA / ESTRATEGÍAS METODOLÓGICAS	RECURSOS
02/09	INICIO	Invitamos a los niños y niñas a una asamblea, recuerdan los acuerdos de convivencia. Responde ¿Cómo se llama su proyecto? ¿qué actividades hemos ido realizando? Escuchan que verán un video relacionado a la película que hace unos días eligieron. Al finalizar la película, responden lo siguiente: ¿Qué hemos observado?, ¿qué escenas viste?, ¿en qué orden pasaron las escenas?, ¿cuándo Woody y Bozz hablan, como se le llama a esa acción?, ¿qué será un guion?, ¿para que servirá realizar un guion? Escuchamos atentamente sus respuestas y lo anotamos. Seguidamente dan respuesta a las siguientes preguntas: ¿Recuerdan que ustedes querían grabar una película?, ¿qué película eligieron?, ¿qué se necesita para grabar una película?, ¿cómo saben los personajes lo que tienen que decir en cada escena?, ¿quién o quiénes le dicen lo que hablará? Finalmente, los niños y niñas escuchan que el propósito de la actividad de hoy es realizar el guion para la película que grabarán.	- Video - Imágenes de los personajes - Imágenes de las escenas - Plumón

	DESARROLLO	Planificación Preguntamos a los niños y niñas ¿Qué es un guion?, ¿cómo armaremos nuestro guion?, ¿qué podrá suceder al inicio de nuestra película?, ¿y después? Anotamos las respuestas en un papelote con la estructura de un guion. Textualización Los niños y niñas se agrupan por equipos para organizar sus ideas para cada escena, anotamos sus ideas para el guion de la película. Responden: ¿Qué personajes participan en esta escena?, ¿qué va suceder en esta escena?, ¿te gustaría agregarle algún diálogo más? (así sucesivamente en cada una de las escenas y personajes). Se toma nota de todo lo que dicen los niños y niñas en los cuadros colocados en la pizarra. Revisión Después de realizar sus guiones por equipos, invitamos a los niños y niñas para revisar lo anotado. Mediante un consenso los niños aprueban el guion de su película.	- Cuadro de estructura de guion - Plumón - Imágenes de las escenas y personajes.
--	------------	---	--

	CIERRE Para concluir, los niños y niñas se dirigen a sus lugares, reciben una hoja donde dibujarán el personaje que le corresponde ser, escriben a su manera el texto que corresponde a su personaje (el mismo que se encuentra en los papelotes) luego se acompaña para retroalimentar lo aprendido para ello responden: ¿Qué personaje eres?, ¿qué es un guion?, ¿qué guion le toco a este personaje o qué dice el personaje en esta escena? ¿Les gustaría agregar otra escena a la película?, ¿les gustaría adicionar otro personaje? y ¿cuál sería el texto que diría de ese personaje?, ¿será importante un guion en una película? A un lado de la hoja se anota el guion o diálogo expresado por el niño o niña.	- Hojas
--	--	---------

ANEXOS:

VIDEO	ESTRUCTURA	ESCENAS
<i>Toy story 4 último tráiler</i> https://youtu.be/f33yJZ5uOpU	INICIO 1° ESCENA	

	NUDO 2° ESCENA DESENLACE 3° ESCENA	
FICHA DE GUION		
		

Fotos de los niños y niñas durante la sesión:



Dibujando su personaje.



Dialogando sobre sus personajes.



Escribiendo su guion.

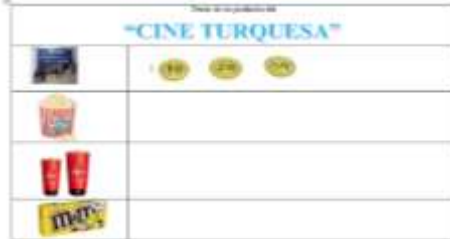
ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 13: <i>“CUÁNTO PAGO POR LA ENTRADA Y LOS PRODUCTOS DEL CINE”</i>			
PROPÓSITO DEL DÍA: Los niños y niñas utilizan el conteo en situaciones cotidianas, como pagar por la entrada y productos del cine.			
ÁREA	COMPETENCIA	DESEMPEÑO	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
MATEMÁTICA	Resuelve problemas de cantidad	Utiliza el conteo hasta 10, en situaciones cotidianas en las que requiere contar, empleando material concreto o su propio cuerpo.	- Hoja de observación - Lista de cotejo - Anecdotalario
PERSONAL SOCIAL	Construye su identidad	Se relaciona con adultos de su entorno, juega con otros niños y se integra en actividades grupales del aula. Propone ideas de juego y sus normas. Se pone de acuerdo con el grupo para elegir un juego y las reglas del mismo.	

DÍA	MOMENTO	SECUENCIA DIDÁCTICA / ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS
03/09	INICIO	Los niños y niñas son invitados a una asamblea para recordar los acuerdos de convivencia. Luego, escuchan que la docente contará una pequeña historia: Chicos y chicas les cuento que el día domingo fui al cine, pague mi entrada y algunos dulces que compre ¿Cuánto creen que era el precio de la entrada y los dulces ¿De qué manera(medio) habré pagado? Anotamos sus respuestas en un papelote ¿Luego se comenta falta muy poco para que estrenen su película, entonces tienen que pensar qué precio van a poner a su entrada y productos que van a vender, cuántas monedas van a recibir por la entrada y los productos? Por ello, se comenta que el día de hoy van a poner los precios a su entrada y productos a vender.	- Imágenes de la entrada y dulces (canchita, gaseosa y chocolate)
	DESARROLLO	Familiarización del problema - Se pregunta a los niños y niñas: ¿Qué podemos hacer para saber cuántas monedas debemos pagar por la entrada y productos del cine? Se escucha sus posibles soluciones y se registran.	- Papelote - Plumones

		3. Búsqueda y ejecución de estrategias 4. Los estudiantes proponen estrategias para resolver el problema ¿Cómo resolveremos este problema? ¿Qué necesito para pagar? ¿Qué podemos hacer para saber el precio final de la entrada y productos del cine, si hay muchos precios? Se escucha sus posibles soluciones y se registran. 5. Luego, se entrega a los estudiantes monedas de papel y una ficha donde van a colocar el precio a la entrada y a los productos del cine. 6. Socializa sus representaciones 7. Los niños y niñas socializan la actividad gráfica anterior. Reflexión y formalización Los niños y niñas dan respuesta a la pregunta de inicio.	- Imágenes de la entrada y dulces del cine - Monedas de papel - Ficha para colocar el precio
	CIERRE	Para finalizar, se realiza preguntas como: ¿Qué fue lo que hicimos hoy? ¿Para qué nos servirá realizar esta actividad? ¿Fue fácil poner los precios a los productos, por qué? ¿por qué es importante contar? ¿Qué precios conoces o recuerdas de otros productos? ¿y cuántas monedas	

		necesitas para pagar ese producto? ¿Hubo alguna dificultad durante la actividad, cuáles fueron?	
--	--	---	--

ANEXOS:

GASEOSA	CANCHITA	CHOCOLATE
		
IMAGEN DE LA ENTRADA	MONEDAS DE PAPEL	FICHA PARA COLOCAR EL PRECIO
		

Fotos de los niños y niñas durante la sesión:



Desglosando sus monedas.



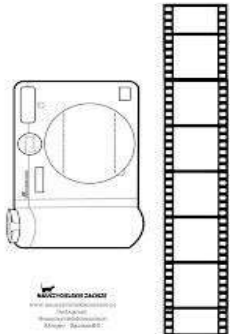
Recortando para colocarlos en su ficha.

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N°14: “PREPARAMOS CANCHITA”			
PROPÓSITO DEL DÍA: Los niños y niñas comparan sus predicciones para preparar la canchita.			
ÁREA	COMPETENCIA	DESEMPEÑO	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
CIENCIA Y TECNOLOGÍA	Indaga mediante métodos científicos para construir sus conocimientos	Compara sus explicaciones y predicciones con los datos e información que ha obtenido, y participa en la construcción de las conclusiones.	- Ficha de evaluación - Lista de cotejo - Anecdótico
COMUNICACIÓN	Se comunica oralmente en su lengua materna	Participa en conversaciones, diálogos o escucha cuentos, leyendas, rimas, adivinanzas y otros relatos de la tradición oral. Espera su turno para hablar, escucha mientras su interlocutor habla, pregunta responde sobre lo que le interesa saber o lo que no ha comprendido con la intención de obtener información.	

DÍA	MOMENTO	SECUENCIA DIDACTICA / ESTRATEGÍAS METODOLÓGICAS	RECURSOS
04/09	INICIO	Los niños y niñas son invitados a una asamblea para recordar los acuerdos de convivencia. Preguntamos ¿Cuál es el nombre de nuestro proyecto? Hacemos un breve repaso de las actividades que hemos realizado. Luego preguntamos a los niños y niñas. Ustedes cuando van al cine, ¿qué compran?, ¿qué tipo de canchita han probado?, ¿cuál le gustó más?, ¿por qué? Escuchamos y anotamos sus respuestas. Observan canchita salada y dulce; los niños y niñas prueban, ¿a qué sabe esta canchita?, ¿qué ingrediente han colocado?, ¿qué creen que necesitaremos para hacer canchita?, ¿qué ingredientes utilizaremos?, ¿cómo crees que se hace la canchita?, ¿qué tenemos que hacer para que la canchita salga de esa manera? Escuchamos y registramos sus respuestas. Los niños y niñas escuchan el propósito: Hoy contrastaremos hipótesis luego de preparar canchita.	- Canchita dulce - Canchita salada

	DESARROLLO	Planteamiento de pregunta o problema Responden: ¿Qué sucederá al agregar azúcar o sal al maíz?, ¿qué tenemos que utilizar para poder hacerlo?, ¿qué debería echar primero?, ¿qué sucederá al echarlo? Escuchamos y anotamos sus respuestas. Planteamiento de hipótesis Colocamos un cuadro de doble entrada y responden: ¿Para que servirá este cuadro?, ¿qué escribiremos allí?, ¿qué debemos hacer para que nos salga canchita dulce o salada?, ¿qué ingredientes voy a necesitar?, ¿dónde voy a colocar la canchita? Escuchamos y anotamos en el cuadro. Elaboración del plan de acción Los niños y niñas ponen en acción sus propuestas, con la ayuda de la docente van agregando los ingredientes de acuerdo a lo que sugirieron los niños y niñas. Después de cada paso realizado, los niños y niñas dan sus aportes de lo observado. ¿Qué se agregó primero?, ¿qué sucedió cuando se agregó el maíz al aceite?, ¿qué paso al agregar el azúcar al aceite? Escuchamos y anotamos sus respuestas.	- Cuadro de doble entrada (hipótesis vs realidad). - Imágenes referentes - Hojas a5 para que dibujen los ingredientes. - Hoja para que dibujen su proceso.
--	------------	--	---

		Recojo de datos y análisis de resultados (de fuentes primarias) Una vez de poner en práctica sus hipótesis, se presenta nuevamente el cuadro de doble entrada donde en un inicio dieron sus hipótesis acerca de lo que sucedería al colocar los ingredientes, preguntamos ¿Qué sucedió al agregar azúcar o sal a la canchita? Comprueban sus hipótesis planteadas. Estructuración del saber construido como respuesta al problema (fuentes secundarias) Invitamos los niños y niñas a una asamblea para dar respuesta a las preguntas: ¿Qué utilizamos para hacer nuestra canchita de dos sabores?, ¿cuáles fueron?, ¿qué sucedió al colocar los ingredientes?, ¿qué hicimos primero?, ¿nuestras hipótesis tuvieron el mismo resultado? Escuchamos sus respuestas y corroboramos con el cuadro. Evaluación y comunicación Responden: ¿Qué sucedió cuando se agregó canchita al aceite caliente?, ¿al agregar azúcar a la canchita como quedó? y ¿al agregar sal?, ¿qué hubiera pasado si mezclábamos la sal y el azúcar? Escuchamos y anotamos sus respuestas.	
--	--	---	--

IMÁGENES PARA EL CUADRO	FICHA PARA QUE DIBUJEN SU PROCESO	
		

Fotos de los niños y niñas durante la sesión:



Los niños y niñas en asamblea para preparar canchita.



Agregando sal a la canchita.



Dibujando el proceso de la preparación.



Los niños y niñas plasman lo que realizaron en la sesión.

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 15: <i>“REALIZAMOS LAS INVITACIONES PARA NUESTRO CINE TURQUESA”</i>			
PROPÓSITO DEL DÍA: Los niños y niñas escriben las invitaciones para el cine.			
ÁREA	COMPETENCIA	DESEMPEÑO	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
COMUNICACIÓN	Escribe diversos tipos de textos en su lengua materna	Escribe por propia iniciativa y a su manera sobre lo que le interesa: considera a quién le escribirán y para qué lo escribirá; utiliza trazos, grafismos, letras ordenadas de izquierda a derecha y sobre una línea imaginaria para expresar sus ideas o emociones en torno a un tema a través de una nota o carta, para relatar una vivencia o un cuento.	- Ficha de evaluación - Lista de cotejo - Anecdótico
PERSONAL SOCIAL	Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común	Se relaciona con adultos de su entorno, juega con otros niños y se integra en actividades grupales del aula. Propone ideas de juego y sus normas. Se pone de acuerdo con el grupo para elegir un juego y las reglas del mismo.	

DÍA	MOMENTO	SECUENCIA DIDACTICA / ESTRATEGÍAS METODOLÓGICAS	RECURSOS
05/09	INICIO	Los niños y niñas reunidos en asamblea recuerdan los acuerdos y el proyecto. Luego escuchan que llegó a mi casa un sobre, que aún no he abierto porque quería hacerlo junto a ustedes, y responden: ¿Qué habrá en el sobre?, ¿quién lo habrá enviado? y ¿para qué lo ha enviado? Observan que el sobre es abierto y responden: ¿Qué era lo que estaba dentro del sobre?, ¿de qué se trata la invitación?, ¿quién la envió?, ¿a dónde me están invitando? Posteriormente los niños y niñas responden: ¿Recuerdan lo que hicimos hace unos días?, ¿quién o quiénes verán la película?, ¿qué haremos para que puedan verla? Finalmente, los niños y niñas escuchan que el día de hoy se realizará la invitación para sus familias al día del cine del aula “Turquesa”.	- Sobre con una invitación.
	DESARROLLO	Planificación Aún en asamblea los niños y niñas responden las siguientes preguntas: ¿Qué haremos hoy?, ¿cómo lo haremos?, ¿para qué haremos una invitación?, ¿a quién está dirigida?, ¿cómo lo haremos? Luego	- Imágenes de: ícono de ubicación, calendario, reloj, claqueta de cine.

	observan unas imágenes pegadas en la pizarra, estas serán extraídas de la invitación; las imágenes serán de una claqueta de cine, un ícono de ubicación, un calendario, un reloj; y responden: ¿Por qué están estas imágenes?, ¿cómo nos ayudarán?, ¿a qué hace referencia el ícono de ubicación, la claqueta de cine, el calendario, ¿y el reloj? Textualización Seguidamente los niños y niñas observando las imágenes de la pizarra, responden: ¿qué día se proyectará la película del aula Turquesa?, ¿a qué hora?, ¿en qué lugar verán la película?, ¿qué película será? Luego se dirigen a sus respectivos lugares y reciben en una hoja con el esquema de una invitación donde los niños y niñas dibujarán y escribirán de acuerdo a sus posibilidades y conforme a la estructura del texto (invitación). Reciben retroalimentación con preguntas como: ¿qué has escrito?, ¿qué parte falta?, ¿por qué es importante escribir la fecha y hora?, ¿a quién darás la invitación? Revisión	- Esquema de invitación.
--	---	---------------------------------

		Después de realizar sus invitaciones, invitamos a los niños y niñas para revisar lo anotado. Mediante un consenso los estudiantes aprueban la invitación del cine turquesa.	
	CIERRE	Para finalizar la actividad, escuchan la siguiente pregunta: ¿Para qué nos sirve las invitaciones?, ¿en qué situaciones usamos una invitación?, ¿por qué es importante esta actividad que hemos realizado?, ¿para que hicimos las invitaciones?, ¿quién recibirá la invitación?, ¿qué más le agregarías a tu invitación? Y ¿alguno quiere compartir lo que dibujó y escribió? Escuchamos atentamente sus comentarios.	

ANEXOS:

CLAQUETA	RELOJ	ESQUEMA DE INVITACIÓN
		
CALENDARIO	ÍCONO DE UBICACIÓN	SOBRE DE INVITACION
		

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 16: <i>“NOS ORGANIZAMOS PARA EL ESTRENO DE NUESTRA PELICULA”</i>			
PROPÓSITO DEL DÍA: Los niños y niñas se organizan, asumiendo responsabilidades para el estreno de su película.			
ÁREA	COMPETENCIA	DESEMPEÑO	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
PERSONAL SOCIAL	Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común	Asume responsabilidades en su aula para colaborar con el orden, limpieza y bienestar de todos.	- Ficha de evaluación - Lista de cotejo - Anecdotalario
COMUNICACIÓN	Se comunica oralmente en su lengua materna	Comenta sobre lo que le gusta o disgusta de personas, personajes, hechos o situaciones de la vida cotidiana dando razones sencillas a partir de sus experiencias y del contexto en que se desenvuelve	

DÍA	MOMENTO	SECUENCIA DIDACTICA / ESTRATEGÍAS METODOLÓGICAS	RECURSOS
06/09	INICIO	Los niños y niñas se juntan en asamblea para recordar los acuerdos de convivencia Luego observan que la docente muestra un afiche con la imagen de la película que ellos y ellas van a grabar y se les pregunta ¿Qué observan en el afiche?, ¿Cuánto tiempo queda para el estreno de nuestra película? ¿Quiénes son los personajes que están el afiche? ¿Qué tenemos que hacer para tener todo listo para el estreno de nuestra película?, y sus posibles respuestas serán anotados en un papelote. Después se les comenta que el día de hoy se van a organizar y asumir responsabilidades para el estreno de su película.	- Afiche de la película - Papelote - Plumones
	DESARROLLO	1. Problematicación Después de haber escuchado el propósito de la actividad, se les pregunta ¿De qué manera nos podemos organizarnos para nuestra película? ¿Para qué nos servirá estos materiales? ¿todos utilizan el mismo material? ¿Dónde colocaremos los materiales? Escuchamos sus respuestas y lo anotamos. 2. Análisis de la información	- Papelote - Plumones

	Los estudiantes observan 5 cajas forradas con signos de interrogación que tendrán materiales de stand de boletería, stand de dulcería, objetos para el presentador (micrófonos, corbata, recuerdos), trofeo de Oscar, objetos de taquillero(caja para los boletos, cinta de seguridad), luego se pide 5 voluntarios para sacar los materiales y puedan mostrar a sus compañeros, mientras se va realizando este momento se irá pegando en la pizarra las imágenes con los objetos mostrados y se les pregunta ¿Para qué lo habremos traído? ¿Quiénes usan estos materiales? ¿todos nos vamos a encargar de los mismos materiales, por qué? ¿Cuál es la función de cada stand? Escuchamos sus respuestas y anotamos en un papelote. 3. Toma de decisiones Luego se comenta a los estudiantes: que ahora es el momento de que algunos de ustedes asuman alguna responsabilidad y para cada stand o cargo se necesitan dos personas. para ello se muestran 4 cajas una para cada equipo, dentro de estas están los nombres de cada niño y niña por equipo y se hará un sorteo para ver quiénes serán los responsables y se irá anotando en la pizarra las personas que salgan.	- Cajas forradas con signos de interrogación - Imágenes de los materiales en las cajas
--	---	---

		Después, se pide que todos se reúnan en asamblea para dialogar y de manera voluntaria comentarán como ha sido la organización para la película	- 4 cajas de sorteo - Plumones
	CIERRE	Para finalizar, se realiza preguntas como: ¿Qué fue lo que hicimos hoy? ¿En que nos ayuda esta organización? ¿En qué otros momentos nos podemos organizar? ¿De qué otra manera hubiéramos asumido las responsabilidades? ¿Hay otras maneras de organizarnos, cuáles son? ¿Les agrado la actividad, por qué? ¿qué dificultades tuvieron y como lo resolvieron?	

ANEXOS:

AFICHE DE LA PELÍCULA	CAJAS	MATERIALES	CAJAS DE SORTEO
			

Fotos de los niños y niñas durante la sesión:



Los niños y niñas en asamblea del proyecto.

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N°17: “NOS ORGANIZAMOS PARA GRABAR”			
PROPÓSITO DEL DÍA: Los niños y niñas se organizan para decidir qué roles cumplen en la grabación			
ÁREA	COMPETENCIA	DESEMPEÑO	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
PERSONAL SOCIAL	Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.	Asume responsabilidades en su aula para colaborar con el orden, limpieza y bienestar de todos.	- Ficha de evaluación - Lista de cotejo - Anecdótico
COMUNICACIÓN	Se comunica oralmente en su lengua materna	Participa en conversaciones, diálogos o escucha cuentos, leyendas, rimas, adivinanzas y otros relatos de la tradición oral. Espera su turno para hablar, escucha mientras su inter-locutor habla, pregunta y responde sobre lo que le interesa saber o lo que no ha comprendido con la intención de obtener información.	

DÍA	MOMENTO	SECUENCIA DIDACTICA / ESTRATEGÍAS METODOLÓGICAS	RECURSOS
09/09	INICIO	Los niños y niñas son invitados a colocarse en asamblea, y es ahí donde la docente les dirá que Forky nos ha visitado el día de hoy y ha traído una caja y pregunta: ¿Qué puede haber dentro de la caja?, ¿qué observas afuera de la caja?, ¿de qué podrá tratar?, etc. Luego de abrir la caja, Forky les pregunta: ¿Pará qué servirá estos materiales?, ¿quiénes utilizan estos materiales? ¿Dónde vemos estos materiales?, ¿qué podemos hacer con estos materiales?, ¿de qué manera nos podemos organizar para grabar nuestra película? A partir de ello, los niños y niñas escuchan que el día de hoy se organizarán para decidir qué roles cumplirán en la grabación.	- Caja forrada de negro con la temática del cine - Muñeco Forky
	DESARROLLO	Problematización Después de haber escuchado el propósito de la actividad, Forky nuevamente les hace algunas preguntas: ¿De qué manera nos podemos organizar para grabar?, ¿alguno de ustedes ha visto estos materiales? ¿en dónde? ¿Con estos materiales será posible grabar una película? ¿Por qué?, ¿todos podemos utilizar estos materiales?, ¿Cómo nos podemos organizar? Escuchamos sus respuestas y las anotamos.	- Materiales de cine (Vestuario, maquillaje, escenarios, claqueta) - Caja con agujero - Tablero

		Análisis de la información Los niños y niñas escuchan que Forky pedirá entre 3 a 4 niños y niñas para sacar los materiales del cine de la caja para que ellos lo coloquen en la mesa del centro. Después de esta acción, Forky les pregunta: ¿Cómo se llaman estos materiales?, ¿creen que estos son necesarios para grabar una película?, ¿cómo funcionará?, ¿De qué manera lo podemos grabar? ¿Alguna vez han grabado una película? Escuchamos sus respuestas y lo anotamos. Toma de decisiones Luego de observar los materiales, la docente les Pregunta: ¿Habrá suficientes materiales para todos?, ¿De qué manera nos podemos organizar para que todos participen? somos muchos niños y niñas y no tenemos todos los materiales para todos, ¿cómo podríamos hacer? Los niños y niñas expresan sus opiniones, pero antes de ello Forky muestra una cajita de sorteo y lo realizamos para ver que función le tocaría a cada mesa, para ello un integrante sacará un papelito y se lo dará al grupo, luego de saber ellos dibujarán lo asignado por sorteo, en este	
--	--	--	--

		caso puede ser una claqueta, un megáfono, vestuarios, etc. Finalmente pondrán sus nombres y lo colocarán en su tablero.	
	CIERRE	Evaluación Se realizarán preguntas como: ¿Qué fue lo que hicimos hoy? ¿Para qué sirve la organización?, ¿será importante organizarnos?, ¿en qué otro lugar será necesaria plantear una organización?, etc. ¿De qué otra manera hubieras organizado la película?, ¿por qué lo hubieras hecho así?, ¿les gustó la actividad?, ¿qué dificultades tuvieron y cómo las resolvieron?	

ANEXOS:

CAJA SORPRESA	MUÑECO FORKY	CAJA	CUADRO DE SELECCIÓN																									
			<table><tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>																									

Fotos de los niños y niñas durante la sesión:



Los niños y niñas listo para el rodaje de su película.



Dibujando a los encargados de la Producción de su Película.



En la primera escena de la Película.

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 18: <i>“CREAMOS NUESTRO AFICHE DE NUESTRA PELÍCULA”</i>			
PROPÓSITO DEL DÍA: Los niños y niñas elaboran un afiche para difundir su película.			
ÁREA	COMPETENCIA	DESEMPEÑO	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
COMUNICACIÓN	Escribe diversos tipos de textos en su lengua materna	Escribe por propia iniciativa y a su manera sobre lo que le interesa: considera a quién le escribirán y para que lo escribirá, utiliza trazos, grafismo, letras ordenadas de izquierda a derecha y sobre una línea imaginaria para expresar sus ideas o emociones entorno a un tema a través de una nota o carta, para relatar una vivencia o un cuento.	- Ficha de evaluación - Lista de cotejo - Anecdótico
PERSONAL SOCIAL	Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común	Propone y colabora en actividades colectivas -en el nivel del aula e IE- orientadas al cuidado de recursos, materiales y espacios compartidos.	

DÍA	MOMENTO	SECUENCIA DIDACTICA / ESTRATEGÍAS METODOLÓGICAS	RECURSOS
10/09	INICIO	Los niños y niñas son invitados a una asamblea para recordar los acuerdos de convivencia. Responden: ¿Qué proyecto estamos trabajando? y hacemos un repaso de las actividades realizadas hasta el momento. Reciben afiches de estreno de películas de su preferencia por grupo y responden: ¿Qué es?, ¿dónde lo han visto?, ¿de qué tratará la imagen?, ¿qué observas en la imagen?, ¿sólo observas la imagen?, ¿para qué estarán las palabras?, etc. Escuchamos y anotamos sus respuestas. Responden: ¿Qué necesitamos para dar a conocer la nuestra película?, ¿qué tendremos que colocar?, ¿cuándo será el estreno de nuestra película?, ¿a qué hora?, ¿en qué lugar? Los niños y niñas escuchan el propósito de la sesión: “Hoy día escribiremos un afiche para difundir nuestra película”.	- Posters de películas en estreno
	DESARROLLO	Planificación Los niños y niñas dialogan y responden preguntas: ¿Para qué vamos a escribir?, ¿qué vamos a escribir?, ¿cómo lo vamos hacer? Escuchamos sus respuestas y las anotamos.	- Papelógrafo con estructura del texto. - Plumones - Hojas A3

		Textualización Mostramos un papelote con la estructura del afiche, los estudiantes responden, ¿para qué nos servirá este papelote?, ¿cuál será el título de nuestro afiche?, ¿qué imagen vamos a colocar?, ¿qué frase podemos colocar para nuestro afiche? Los niños y niñas toman decisiones para enlazar sus ideas. Redactamos las ideas en el papelote. Revisión Revisamos junto a los niños y niñas lo que hemos escrito. Junto con los estudiantes leemos para que realicen algunas correcciones si es necesario. Mediante un consenso los niños y niñas aprueban el afiche. Entregamos en equipos hojas A3 con la estructura para que hagan el afiche. Ya tendrán como referencia el afiche trabajado anteriormente. Luego de ello, preguntamos por el lugar en donde creen que podemos publicarlo. Escuchamos sus propuestas.	- Tiras de rollo de cámara con estructura de afiche
	CIERRE	Responden ¿Qué aprendiste hoy?, ¿les fue fácil o difícil hacerlo?, ¿por qué?; ¿cómo te sentiste?, ¿por qué es importante escribir?, ¿qué es un	

		afiche?, ¿para qué nos servirá elaborar un afiche?, ¿en qué otra situación podemos hacer afiches?, etc.	
--	--	---	--

ANEXOS

POSTERS DE ESTRENO	TIRAS DE ROLLO DE CÁMARA	ESTRUCTURA DE AFICHE
		TÍTULO IMAGEN FRASE FECHA

Fotos de los niños y niñas durante la sesión:



Los niños y niñas en sesiones de fotos para su poster de película.

PLAN DE ACTIVIDAD
“PRESENTACIÓN DEL CINE AULA TURQUESA”

I.- DATOS GENERALES

I.E.I 547 Jesús Poderoso

NOMBRE DE LA DIRECTORA:

- Patricia Rugel Cruz

SECCIÓN:

- Aula Turquesa – 5 años

DOCENTES PRACTICANTES:

- Bautista Mercado Mónica
- Molina Quispe María
- Rojas Ramirez, Steici
- Rosales Tapia, Pamela

FECHA: 11/09/19

HORA: 10:30 am a 12:00 am

II.- DENOMINACIÓN: “El cine del aula turquesa”

III.- FUNDAMENTACIÓN

El presente plan de actividad **“Mi Cine Turquesa”** está dirigida a los niños y niñas de 5 años del aula Turquesa de la Institución Educativa “547 Jesús Poderoso” donde a partir del interés por las películas animadas estrenadas recientemente en el cine, se decidió llevar a cabo dicho proyecto.

Por tal motivo, se ha planificado para la presentación una serie de actividades en donde los niños y niñas, docentes, padres y madres de familia podrán apreciar los distintos trabajos realizados en clase y asimismo la presentación final de su película.

Las actividades serán llevadas a cabo en dos escenarios distintos dentro del colegio. Además, se contará con el apoyo de los padres y madres de familia para que conozcan, intervengan y socialicen sobre las actividades que se han venido desarrollando en el presente proyecto.

IV.- OBJETIVOS

GENERAL:

- ✓ Los niños y niñas del aula turquesa de 5 años presentarán su proyecto y su película que han ido realizando.
- ✓ Informar a los padres de familia del aula Turquesa sobre el proyecto de aprendizaje realizado con los niños y niñas.
- ✓ Sensibilizar a los padres de familia en la participación de la educación de sus hijos e hijas.

VI. RECURSOS MATERIALES

RECURSOS Y MATERIALES	● Vestuarios reciclados ● Lentes en 3D ● Premios Oscars ● Proyector ● Video de la película ● Foto de los niños y niñas elaborando sus materiales y grabando su película ● Cartel de bienvenida: “Cine Turquesa” ● Espacios del cine: Boletería, Dulcería, Taquilla y sala de cine. ● Canchita y gaseosa. ● Sillas. ● Recuerdos.
RECURSOS HUMANOS	● 2 Docentes Practicantes. ● Docente del aula ● Docente Auxiliar ● 25 niños y niñas del aula Turquesa

TIEMPO	ACTIVIDAD	RESPONSABLES	OBS.
8:00 am	RECEPCIÓN Los niños y niñas ingresan en su horario normal 8:00 am a 8:45 am en donde se irán preparando para su presentación final. La actividad se realizará en dos espacios diferentes: En el primer espacio estará el museo donde habrá la documentación de todo el proyecto y el segundo el cine donde se proyectará la película. Terminado de organizar los espacios y materiales juntos a los niños y niñas, daremos inicio a la presentación, los estudiantes se colocarán en sus respectivas responsabilidades.	Docente practicante del aula Estudiantes Docente de aula Auxiliar	

10:30 a 12:00 am	DESARROLLO DE LAS ACTIVIDADES POR AULAS Primer espacio "Museo (Presentación de sus trabajos)" Antes de ingresar los niños y niñas recibirán a sus padres y madres. Este espacio será como un museo donde habrán 3 stand: - 1° stand vestuarios con material reciclado - 2° elaboración de sus lentes en 3D - 3° Premios Oscars - 4° videos sobre las grabaciones - Fotos de los estudiantes elaborando sus materiales - Fotos de los estudiantes grabando su película Segundo espacio "Presentación de la película" Este espacio va a contar con un cartel de bienvenida que tiene como título "Cine Turquesa". Asimismo, en este espacio se va a encontrar 4 stand, cuyos responsables serán 2 estudiantes. - 1° stand: boletería - 2° stand: dulcería (canchita y gaseosa) - 3° stand: taquillero - 4° sala de cine (butacas proyector). En este mismo espacio se dará los Premios Oscar a los niños y niñas por haber sido participe en la presentación de su primera película. DESPEDIDA Para finalizar las docentes practicantes junto con los niños y niñas agradecerán a los padres y madres de familia por haber asistido a la presentación del proyecto del cine, asimismo se les hará entrega de un pequeño recuerdo sobre lo realizado.	Docentes practicantes y los niños y niñas	
-----------------------------	--	--	--

VII.- ANEXOS

VESTUARIOS RECICLADOS (IMAGEN REFERENCIAL)	LENTES EN 3D (IMAGEN REFERENCIAL)
	
PREMIOS OSCARS	CARTEL DE BIENVENIDA (IMAGEN REFERENCIAL)
	
ESPACIOS DEL CINE (IMAGEN REFERENCIAL)	RECUERDOS (IMAGEN REFERENCIAL)
	

Fotos de los niños y niñas durante la presentación del proyecto:



Las Taquilleras del Cine del Aula Turquesa.



Los Dulceros del Cine del Aula Turquesa.



El Piso de la Fama del Aula Turquesa.



Los Boleteros del Aula Turquesa.



Los Oscars



Trabajos realizados en sus Talleres.



Museo Documental de las actividades realizadas durante el proyecto.



Los actores y actrices en su estrella.



Los niños y niñas esperando para su estreno de su película.



La Docente Practicante dando los últimos detalles.



Los padres de Familia observando el Museo de Fotos.



Comprando los tickets para el estreno.



Los papitos en el Stand de Dulcería.



Entregando su entrada a las Taquilleras



Slimpy comprando su combo.



Los papás y mamás del aula turquesa
recibiendo sus monedas.



Los padres de familia observando las
fotografías del proyecto.



Los papitos comprando sus combos del cine.



La Docente Practicante dando inicio a la película.



Estreno de la Película "Toy Story"



Los Presentadores de Los Oscars.



Entregando Los Oscars.



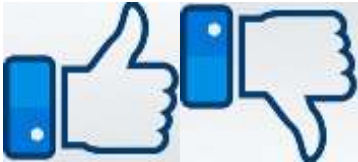
Los niños y niñas alzando su Oscars.

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N°20: <i>“EVALUAMOS NUESTRO PROYECTO”</i>			
PROPÓSITO DEL DÍA: los niños y niñas dialogan acerca del proyecto.			
ÁREA	COMPETENCIA	DESEMPEÑO	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
COMUNICACIÓN	Se comunica oralmente en su lengua materna	Participa en conversaciones, diálogos o escucha cuentos, leyendas, rimas, adivinanzas y otros relatos de la tradición oral. Espera su turno para hablar, escucha mientras si interlocutor habla, pregunta y responde sobre lo que le interesa saber o lo que no ha comprendido con la intención de obtener información.	- Ficha de evaluación - Anecdótico
PERSONAL SOCIAL	Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.	Asume responsabilidades en su aula para colaborar con el orden, limpieza y bienestar de todos.	

DÍA	MOMENTO	SECUENCIA DIDACTICA / ESTRATEGÍAS METODOLÓGICAS	RECURSOS
12/09	INICIO	Los niños y niñas son invitados a una asamblea recuerdan los acuerdos de convivencia, después de ello se pregunta ¿En qué proyectos nos encontramos? Se escucha atentamente la respuesta. ¿qué actividades hemos realizado en nuestro proyecto?, ¿qué hemos conocido en nuestro proyecto? Escuchamos sus respuestas y lo anotamos. Los estudiantes observan unas paletas con imagen de “Like y Dislike”, responden; ¿qué podemos hacer con estas paletas?, ¿para qué nos podrán servir? Escuchamos y anotamos sus respuestas. Mencionamos a los niños y niñas que hoy vamos a dialogar y evaluar nuestro proyecto.	- Paletas con “Like” y “Dislike”
	DESARROLLO	ANTES DEL DISCURSO Los niños y niñas responden, ¿para qué utilizaremos las paletas?, ¿qué vamos a hacer hoy? ¿para que estarán estas fotos?, ¿quiénes crees que aparecen en las fotos?, ¿de qué tratará las fotos?, ¿qué estarán haciendo?, ¿por qué? Anotamos sus respuestas.	- Mural de fotos de actividades del proyecto

		DURANTE EL DISCURSO Preguntamos ¿que observamos las imágenes? ¿quiénes aparecen en las fotos? ¿qué estarán realizando? Volvemos a preguntar, ¿se acuerdan que actividades son?, ¿qué hemos realizado en nuestro proyecto?, ¿lo habremos realizado todas las actividades?, ¿cuáles fueron? Escuchamos sus respuestas y lo anotamos debajo de cada fotografía. DESPUES DEL DISCURSO Los niños y niñas reciben las paletas para evaluar el proyecto, luego colocan con emoticones ¿cómo se sintieron en cada actividad? Luego reciben una hoja donde dibujarán lo que más le gusto de su proyecto y lo plasmarán en la hoja.	- Paletas con “Like” y “Dislike” - Emoji - Hoja
	CIERRE	Aún en asamblea, escuchan las siguientes preguntas: ¿Qué fue lo que más te gustó de tu proyecto?, ¿Fue fácil o difícil realizar el proyecto? ¿por qué?, ¿será importante dialogar acerca de nuestro proyecto? ¿para qué nos servirá dialogar?, ¿de qué otra manera podemos evaluar nuestro proyecto?, ¿Qué aprendiste en tu proyecto?, ¿Qué otro proyecto te gustaría hacer?	

ANEXOS:

FOTOGRAFIAS DEL PROYECTO	MANITOS DE LIKE	EMOTICONES
		

PROYECTO N° 9 “BUSCADORES DE INSECTOS”				
LUNES 9	MARTES 10	MIERCOLES 11	JUEVES 12	VIERNES 13
				PLANIFICACION DE NUESTRO PROYECTO
LUNES 16	MARTES 17	MIERCOLES 18	JUEVES 19	VIERNES 20
CONTAMOS INSECTOS	CREAMOS NUESTROS PROTOTIPOS DE INSECTOS	¿CÓMO SON LOS INSECTOS?	ESCRIBIMOS ACERCA DE LOS CHANCHITOS DE TIERRA	ESCUCHAMOS EL CUENTO “EL CARACOL”
LUNES 23	MARTES 24	MIERCOLES 25	JUEVES 26	VIERNES 27
¿CUÁNTAS MARIPOSAS HAY?	¿CÓMO ES EL HÁBITAT DE LOS CHANCHITOS DE TIERRA?	¿CÓMO SON LAS ABEJAS? 9	VISITA DE ESTUDIO	¿CUÁL ES EL HÁBITAT DE LOS CARACOL DE TIERRA?
LUNES 30	MARTES 1	MIERCOLES 2	JUEVES 3	VIERNES 4

CREAMOS UN CUENTO DE INSECTOS	ELABORAMOS UN TITERE DE INSECTO 12	¿CÓMO SON LOS CARACOLES?	¿CÓMO SON LAS MARIQUITAS?	DESCUBRIMOS COMO NACEN LAS MARIPOSAS
LUNES 7	MARTES 8	MIERCOLES 9	JUEVES 10	VIERNES 11
PREPARAMOS UN LAPBOOK DE INSECTOS	EVALUAMOS NUESTRO PROYECTO			

PROYECTO DE APRENDIZAJE N° 9

“LOS INVESTIGADORES DE INSECTOS EN NUESTRA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL”

1. PLANIFICACIÓN DEL PROYECTO:

a. Identificación de un interés, necesidad y/o problemas

Se observó durante la jornada pedagógica, en los momentos de lonchera, actividad, recreo, los niños y niñas interactúan, comentan acerca de los insectos que encontraban en el jardín del colegio, también comentan sobre algunos insectos que encontraban por sus casas, incluso varias veces han solicitado prestado los frascos recolectores y lupas para vivenciar mejor la búsqueda ocasionando un interés por investigar sobre los insectos, ver diferentes insectos, como nacen, que comen, además, de crear un hábitat de los insectos.

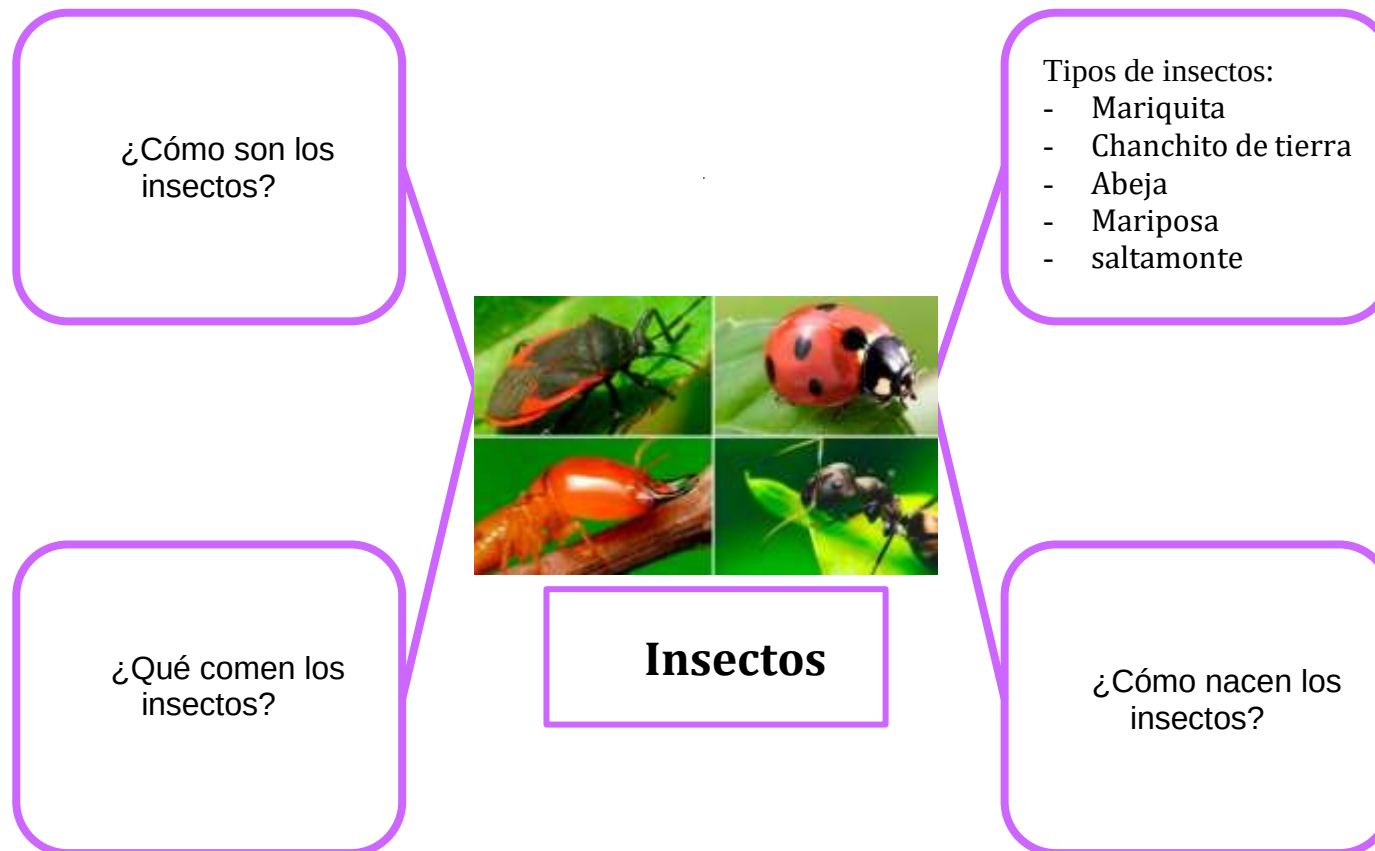
b. ¿Qué haré?

- Haré una visita a los jardines del parque donde los niños y niñas puedan observar, investigar, realizar interrogantes.
- Anoto, registro y documento los comentarios realizados por los niños y niñas.
- Actividades propuestas por lo niños y niñas acerca de lo observado.

c. ¿Qué necesitare?

- Cuaderno anecdótico
- Celular (foto y video)

- Organizador de los insectos



La docente piensa en las posibles competencias a desarrollar con el proyecto del Cine.

ÁREA	COMPETENCIA
PERSONAL SOCIAL	Construye su identidad Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común
COMUNICACIÓN	Se comunica oralmente en su lengua materna Lee diversos tipos de textos escritos en lengua materna Escribe diversos tipos de textos en su lengua materna Crea proyectos a través de lenguajes artísticos
MATEMÁTICA	Resuelve problemas de cantidad
CIENCIA Y AMBIENTE	Indaga mediante métodos científicos para construir sus conocimientos
ENFOQUES TRANSVERSALES	Orientación al bien común Valor: responsabilidad

a. La planificación con los niños y niñas

¿QUÉ HAREMOS?	¿CÓMO LO HAREMOS?	¿QUÉ NECESITAREMOS?
Planificación con los niños y niñas	Visita a los jardines de los parques que están a los alrededores del colegio	Compromiso de salida, cámara de fotos, fotocheck, papelógrafo, plumones, limpia tipo, pizarra.
Vemos un documental de los insectos	Acondicionando un salón cubierto de telas oscuras.	Proyector multimedia, sillas.
Creamos insectos con material reciclado	Recolectamos materiales reutilizables.	Botellas de plástico grandes y pequeñas, cartones, conos de papel, tapas de plástico, cajas pequeñas, bolsas, etc.

TÍTULO DEL PROYECTO: BUSCADORES DE INSECTOS

DURACIÓN DEL PROYECTO: Del 13 de setiembre – 10 de octubre

EDAD: 5 AÑOS

SITUACIÓN SIGNIFICATIVA:

En la Institución Educativa Inicial N° 547 “Jesús Poderoso” en el aula de 5 años – Turquesa, los niños y niñas muestran interés por los insectos, esto se ha observado a partir de comentarios como:

- “Miss, miré este insecto tiene tijeras en su cola”
- “Miss, miré los chanchitos tienen muchas patas”
- “El insecto tijeras ha puesto huevitos y son muchos”
- “El caracol ha dado a luz a su bebe caracolito”
- “Miss en mi casa había insecto rojo pequeño, ¿cómo se llama?”
- “Yo me voy a llevar un chanchito a mi casa”

Se plantea en reto a los niños y niñas ¿Qué podemos hacer para saber para que los niños y niñas del aula turquesa conozcan más sobre los insectos? En asamblea se propone trabajar el proyecto “Buscadores de insectos” con este proyecto se busca que los niños y niñas conozcan más acerca de la variedad de insectos, propongan ideas para jugar e involucrarse en el proyecto, con el propósito de desarrollar competencias

comunicativas: oralidad, comprensión y producción de textos, juegos que evidencien situaciones problemáticas, den pie a investigar y buscar respuestas lógicas a sus interrogantes, autonomía, trabajo en equipo, autoestima, expresión corporal y gestual, este proyecto va a permitir al niño que busque explicaciones, formule preguntas, plantee hipótesis y sea crítico al verse involucrado con el tema de los insectos o bichos del jardín, además, utilización de medios audiovisuales, la creatividad, con la finalidad de desarrollar su pensamiento creativo y crítico, autores de su propio producciones o cortometrajes.

PRODUCTO:

- Álbum de insectos
- Museo de insectos
- Terrarios de insectos
- Lapbook de insectos

PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:

ÁREA	COMPETENCIA	DESEMPEÑOS	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
PERSONAL	Construye su identidad	• Expresa sus emociones; utiliza palabras, gestos y movimientos corporales e identifica las causas que las originan. Reconoce las emociones de los demás, y muestra su simpatía, desacuerdo o preocupación.	- Registro anecdótico - Diario de clase - Ficha diagnóstica
	Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común	• Propone y colabora en actividades colectivas en el nivel de aula e IE– orientadas al cuidado de recursos, materiales y espacios compartidos. • Participa de diferentes acciones de juego o de la vida cotidiana a sumiendo distintos roles sin hacer distinciones de género.	
	Se comunica oralmente en su lengua materna	• Participa en conversaciones, diálogos o escucha cuentos, leyendas, rimas, adivinanzas y otros relatos de la tradición oral. Espera su turno para hablar, escucha mientras su	

COMUNICACIÓN		interlocutor habla, pregunta y responde sobre lo que le interesa saber o lo que no ha comprendido con la intención de obtener información.	
	Lee diversos tipos de textos escritos en lengua materna	• Dice de qué tratará, cómo continuará o cómo terminará el texto a partir de algunos indicios, como el título, las ilustraciones, palabras, expresiones o sucesos significativos, que observa o escucha antes y durante la lectura que realiza (por sí mismo o a través de un adulto).	
	Escribe diversos tipos de textos en su lengua materna	• Escribe por propia iniciativa y a su manera sobre lo que le interesa. Utiliza trazos, grafismos u otras formas para expresar sus ideas y emociones a través de una nota, para relatar una vivencia o un cuento.	

MATEMÁTICA	Resuelve problemas de cantidad	• Utiliza el conteo hasta 10, en situaciones cotidianas en las que requiere contar, empleando material concreto o su propio cuerpo.	
CIENCIA Y AMBIENTE	Indaga mediante métodos científicos para construir sus conocimientos	• Obtiene información sobre las características de los objetos, seres vivos, hechos y fenómenos de la naturaleza y establece relaciones entre ellos a través de la observación, experimentación y otras fuentes proporcionadas (libros, noticias, imágenes, entrevistas). Describe sus características, necesidades, funciones, relaciones o cambios en su apariencia física. Registra información de diferentes formas (con fotos, dibujos, modelado, o de acuerdo con su nivel de escritura) • Compara sus explicaciones y predicciones con los datos e información que ha obtenido, y	

		participa en la construcción de las conclusiones.	
ENFOQUE TRANSVERSAL	Enfoque ambiental	Busca formar personas conscientes del cuidado del ambiente, que promuevan el desarrollo de estilos de vida saludables y sostenibles	

¿Qué me da cuenta del nivel de logro de competencias del niño (evidencia)?¿A través de qué acción o producto podré evidenciarlo?	¿Qué instrumentos voy a utilizar para recoger información?
- Participación oral de los niños y niñas en sus interacciones durante toda la jornada. - Interrogantes de los niños y niñas - Propuestas de nuevas actividades por parte de los estudiantes.	- Ficha de observación - Diario de clase - Anecdótico - Registro de seguimiento - Grabaciones

PROYECCIÓN DE ACTIVIDADES:

Viernes 13	Lunes 16	Martes 17	Miércoles 18	Jueves 19
Planificación con los estudiantes: Jardines del Parque	Contamos insectos	¿Qué son los insectos?	¿Cómo son los chanchitos de tierra?	Comprendemos un cuento “El Caracol”

I. EJECUCIÓN DEL PROYECTO:

ACTIVIDAD APRENDIZAJE N°01: <i>“PLANIFICACIÓN CON LOS NIÑOS Y NIÑAS”</i>			
PROPÓSITO DEL DÍA: Los niños y niñas participan en conversaciones y diálogos en torno a lo observado en su visita al jardín, que le interesa y quiere realizar en su proyecto de “Buscadores de Insectos”			
ÁREA	COMPETENCIA	DESEMPEÑO	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
COMUNICACIÓN	Se comunica oralmente en su lengua materna	Participa en conversaciones, diálogos o escucha cuentos, leyendas, rimas, adivinanzas y otros relatos de la tradición oral. Espera su turno para hablar, escucha mientras su interlocutor habla, pregunta y responde sobre lo que le interesa saber o lo que no ha comprendido con la intención de obtener información.	- Hoja de observación - Lista de cotejo - Anecdótico
PERSONAL SOCIAL	Construye su identidad	Participa de diferentes acciones de juego o de la vida cotidiana asumiendo distintos roles, sin hacer distinciones de género.	

DÍA	MOMENTO	SECUENCIA DIDÁCTICA/ ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS
13/9	INICIO	Los niños y niñas sentados en asamblea recuerdan los acuerdos de convivencia. La maestra muestra una caja de ánfora, unas cartillas para votar y plumones Les preguntamos ¿para qué creen que nos servirán todos estos materiales? Escuchamos sus respuestas y los anotamos Mostramos los materiales para los proyectos previstos y establecemos los acuerdos para jugar en cada sector Mencionamos el propósito: Hoy vamos a escoger el proyecto de nuestra preferencia a través de una votación.	- Acuerdos - Ánfora, cartillas - plumones - Propósito
	DESARROLLO	GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO DE LOS APRENDIZAJES Los niños escogen, manipulan y experimentan los diferentes proyectos 1. ANTES DEL DISCURSO	- Papelógrafo - Plumones - Limpia tipo - Cartel de planificación

		Preguntamos ¿Cuál fue el proyecto que más les agrado? ¿Cuál es nuestro propósito de hoy? ¿Cómo lo vamos a realizar? Cada niño recibe su cartilla de votación para escoger el proyecto que vamos a trabajar. 2. DURANTE EL DISCURSO Realizamos el conteo de cada voto y publicamos el proyecto elegido por preferencia. Planificamos el proyecto con las ideas de los niños: ¿Porque haremos este proyecto? ¿Qué haremos en el proyecto de ...? ¿Qué te gustaría saber? ¿Qué actividades podemos planificar? Después de realizar las preguntas anteriores se anota en un papelote las ideas brindadas por los niños y niñas sobre cómo se comenzará a armar el proyecto. Transcribimos las propuestas de los niños 3. DESPUÉS DEL DISCURSO	
--	--	--	--

		Mostramos la planificación hecha por los niños y niñas, damos lectura a las actividades tratando de realizar un dibujo en cada una de ellas para que logren entender, comprender y recordar las actividades planificadas. Los niños proponen el nombre del proyecto <table><tr><td>¿Qué vamos hacer?</td><td>¿Cómo lo vamos hacer?</td><td>¿Qué necesitamos?</td></tr><tr><td></td><td></td><td></td></tr></table>	¿Qué vamos hacer?	¿Cómo lo vamos hacer?	¿Qué necesitamos?				
¿Qué vamos hacer?	¿Cómo lo vamos hacer?	¿Qué necesitamos?							
	CIERRE	En asamblea preguntamos ¿De qué va tratar nuestro proyecto? ¿Están de acuerdo lo que hemos planificado para nuestro proyecto? ¿Quién se compromete a cumplir con las actividades planificadas?							

d. COMUNICACIÓN O SOCIALIZACIÓN DEL PROYECTO

Es importante que los niños y niñas puedan expresar, comunicar lo aprendido.

e. EVALUACIÓN DEL PROYECTO:

Es permanente durante todo el proyecto.

ANEXOS:

Plumones	Papelógrafos	Limpiatipo
		
Cuadro de planificación		
¿Qué vamos hacer?	¿Cómo lo vamos hacer?	¿Qué necesitamos?

Fotos de los niños y niñas durante la sesión:



Los niños y niñas exploran el hábitat de los insectos.

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 2: “CONTAMOS INSECTOS”			
PROPÓSITO DEL DÍA: Los niños y niñas cuentan cuantos insectos hay y lo registran.			
ÁREA	COMPETENCIA	DESEMPEÑO	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
MATEMÁTICA	Resuelve problemas de cantidad	Utiliza el conteo hasta 10, en situaciones cotidianas en las que requiere contar, empleando material concreto o su propio cuerpo	- Ficha de evaluación - Lista de cotejo - Anecdótico
PERSONAL SOCIAL	Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común	Propone y colabora en actividades colectivas -en el nivel del aula e IE- orientadas al cuidado de recursos, materiales y espacios compartidos.	

DÍA	MOMENTO	SECUENCIA DIDACTICA / ESTRATEGÍAS METODOLÓGICAS	RECURSOS
16/9	INICIO	Reunidos los niños en asamblea proponen acuerdos para el desarrollo y organización de la sesión de aprendizaje. Preguntamos a los niños por las actividades y el proyecto a trabajar Presentamos la situación problemática: Mostramos a los niños una tabla, insectos de varias especies, plumón MISS JACKY TRAJÓ MUCHOS INSECTOS ¿QUE PODEMOS HACER PARA SABER CUANTOS INSECTOS HAY DE CADA UNO? Los niños brindan sus opiniones las que serán registradas en un papelote. Propósito del día: Hoy contaremos cuantos insectos hay y lo anotamos *Se les propone que antes de resolver el problema primero jugaremos con nuestro cuerpo, manipulen materiales y representen; para no equivocarnos y resolver el problema	- Pictograma - Tabla de conteo - Insectos
	DESARROLLO	VIVENCIACION:	

	En el aula, se les menciona a los niños y niñas las reglas para la ejecución del juego: “La caminata de insectos”. Se le entrega a cada niño una vincha con la figura de un insecto: ¿Todos los insectos son iguales? ¿Qué insectos observamos? ¿Cuántos caracoles hay? ¿Qué hacemos para saber cuántos hay? Los niños se agrupan y cuentan cuantos hay en cada grupo. Cada grupo realiza un paseo de cómo se traslada de un lugar a otro su insecto. MATERIAL CONCRETO: De manera ordenada los niños y las niñas se ubican en sus mesas; el niño responsable entrega los materiales: figuras de insectos para cada grupo. Con el acompañamiento de la docente, los niños y las niñas realizan conteo para luego registrar en tablas de conteo y mencionar lo realizado a partir de preguntas de reflexión: ¿Cuántos insectos hay? ¿Cómo puedes hacer para recordar la cantidad? ¿Dónde los puedes registrar? ¿Por qué debes registrar las respuestas?, etc.	- Vinchas de insectos - Figuras de insectos - Tabla de conteo - plumones
--	--	---

		Lo observado, por la docente, se irá registrando en un instrumento de evaluación REPRESENTACION GRAFICA: Cada niño recibe su material de trabajo: insectos, agrupan, cuentan y registran en su hoja de registro ¿Cómo sabes que la cantidad de insectos que tienes? ¿Qué hiciste? VERBALIZACIÓN: Con la participación de todos los niños y niñas resuelvan la situación problemática propuesta. CUENTAN Y REGISTRAN EN UNA TABLA DE CONTEO LOS INSECTOS QUE HAY (RESPETANDO LAS FORMAS DE REPRESENTACIÓN: PICTÓRICA, GRÁFICA O SIMBÓLICA)	
	CIERRE	Finalmente, reunidos en asamblea se promueve la metacognición final cuando los niños y niñas responde a las preguntas: ¿Qué es registrar? ¿Cómo registraste? ¿Qué utilizaste para registrar los insectos? ¿Para	

		qué me sirve registrar en tablas de conteo? ¿Qué otras cosas podemos registrar en una tabla de conteo?	
--	--	--	--

ANEXOS:

Figuras de insectos	Vinchas de insectos	Plumones	
			
Tabla de conteo			
CANTIDAD	CHANCHITO DE TIERRA 	MARIQUITA 	MARIPOSA 

Fotos de los niños y niñas durante la sesión:



Registrando el conteo de los insectos en el tablero.



Anotando lo contado en la ficha.

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 3: “CREAMOS NUESTROS PROTOTIPOS DE INSECTOS”			
PROPÓSITO DEL DÍA: Los niños y niñas comparan sus explicaciones después de elaborar su insecto con material reciclado.			
ÁREA	COMPETENCIA	DESEMPEÑO	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Ciencia y tecnología	Indaga mediante métodos científicos para construir sus conocimientos	Compara sus explicaciones y predicciones con los datos e información que ha obtenido, y participa en la construcción de las conclusiones.	- Hoja de observación - Lista de cotejo - Anecdótico
PERSONAL SOCIAL	Construye su identidad	Se relaciona con adultos de su entorno, juega con otros niños y se integra en actividades grupales del aula. Propone ideas de juego y sus normas. Se pone de acuerdo con el grupo para elegir un juego y las reglas del mismo.	

DÍA	MOMENTO	SECUENCIA DIDÁCTICA / ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS
17/09	INICIO	Reunidos los niños en asamblea proponen acuerdos para el desarrollo y organización de la sesión de aprendizaje. Observan una caja de sorpresa. Antes de descubrirlo entonan una canción. Preguntamos a los niños: ¿Cuál de todos los insectos mencionados en la canción crees que está en la sorpresa? ¿Dónde encontramos a los insectos? ¿Cómo son? ¿te gustaría tener uno? Mostramos algunos indicios de mi insecto oculto y finalmente se muestra un prototipo de insecto que la docente elaboro con material de reciclaje. Preguntamos: ¿Qué materiales crees que utilicé para crear el insecto? ¿Podrás crear tu propio insecto? Les mencionamos el propósito: Crear un insecto con material reciclado.	- Caja de regalo - Insecto (prototipo) - Materiales reciclados
	DESARROLLO	Juntos creamos algunos acuerdos para el trabajo con los materiales que serán colocados a la vista de los niños. Los niños observan los materiales con los que podrán elaborar su insecto ¿Qué son? ¿De qué están hechos los materiales? ¿Qué materiales pueden ser reciclados y cuáles no? ¿Cuándo se dice que un material es reciclado?	- Materiales reciclados - Cuadro de doble entrada

--	---

		Se les avisará 5 minutos antes del término de su elaboración. ¿Qué insecto elaboraras? ¿Qué materiales crees que serán necesarios para tu insecto? VERBALIZA: Muestran las creaciones, nos reunimos en asamblea y entonamos una canción, observamos cada trabajo desde nuestros lugares. Los niños que deseen podrán exponer que realizaron, como lo hicieron y que utilizaron. ¿Qué hemos necesitado para la elaboración de nuestros insectos? ¿Con que otro material crees que hubieras podido hacer tu insecto? ¿Qué hubiera pasado si no hubieras tenido la ...? FORMULA CONCLUSIONES: Los niños y niñas responden a las preguntas: ¿Qué realizamos con los materiales reciclados? ¿Qué insecto? ¿Utilizamos todos los materiales? Completamos el cuadro de doble entrada.	
	CIERRE	¿Qué otras cosas podré crear con material reciclado? ¿Dónde consigo materiales de reciclaje? ¿Qué haremos ahora cuando vemos materiales para reciclar?	

ANEXOS:

Caja de regalo	Insecto de material reciclado	Ojos móviles
		
Lana	CD's	Cintas de colores
		

Fotos de los niños y niñas durante la sesión:

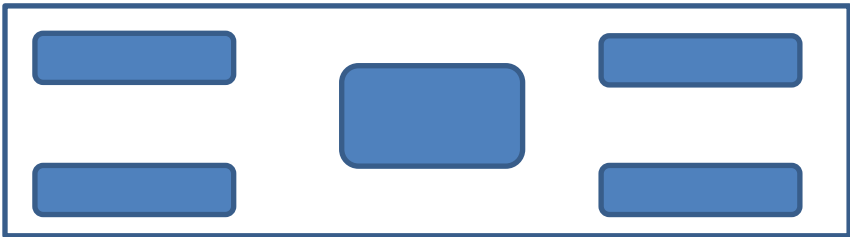


Registrando y comparado sus propuestas.

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 4: “¿CÓMO SON LOS INSECTOS”			
PROPÓSITO DEL DÍA: Los niños y niñas dialogaban y escriben por iniciativa sobre los insectos.			
ÁREA	COMPETENCIA	DESEMPEÑO	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
COMUNICACIÓN	Escribe diversos tipos de textos en su lengua materna	Escribe por propia iniciativa y a su manera sobre lo que le interesa. Utiliza trazos, grafismos u otras formas para expresar sus ideas y emociones a través de una nota, para relatar una vivencia o un cuento.	- Hoja de observación - Lista de cotejo - Anecdotalario
PERSONAL SOCIAL	Construye su identidad	Se relaciona con adultos de su entorno, juega con otros niños y se integra en actividades grupales del aula. Propone ideas de juego y sus normas. Se pone de acuerdo con el grupo para elegir un juego y las reglas del mismo.	

DÍA	MOMENTO	SECUENCIA DIDÁCTICA / ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS
18/09	INICIO	Reunidos en asamblea los niños y niñas recuerdan los acuerdos Se promueve el dialogo con los niños preguntando: ¿Qué proyecto estamos desarrollando? Los niños responden: (Los buscadores de insectos) La profesora muestra fotografías de varios insectos y pide a los niños que observen todo lo que ven. Preguntamos ¿Cómo se llaman? ¿Cómo son? ¿Qué cosa tiene la hormiga? ¿Cuántas patas tiene el chanchito de tierra? Se problematiza al preguntarles: ¿TODOS LOS ANIMALES SON INSECTOS? Se comunica el propósito del día: Hoy con su ideas escribimos qué son los insectos	- Acuerdos - Fotografías de insectos - Propósito - Plumón
	DESARROLLO	I. Planificación: Mediante el diálogo los niños responden preguntas como: ¿QUÉ ESCRIBIREMOS? ¿A QUIÉN ESCRIBIREMOS?	

		¿PARA QUE ESCRIBIREMOS? Anotamos sus ideas Se entrega una fotografía a cada grupo para que mencionen las características de cada insecto, y los dibujen II. Textualización: Ubicados las mesas en U los niños reciben papelote para registrar todo lo que saben de los insectos. A partir de las preguntas: ¿Cuántas patas tienen? ¿Qué tienen en la cabeza? ¿Para qué les sirven sus alas? ¿Qué le pasa a un insecto cuando lo aplastas? ¿Cuántas patas tiene un insecto? ¿La araña es un insecto? Escriben todas sus respuestas III. Revisión: La docente revisa sus respuestas procurando que tengan ilación, coherencia, cohesión, seguidamente se les presenta el formato de mapa conceptual y se les invita a escribir todo lo referido a insectos,	- Tarjetas de planificación - Mapa conceptual - Plumones - Tiras de papel - Crayolas
--	--	---	--

		respetando sus niveles de escritura. ¿Estará todo bien? ¿A quién está dirigido la información? ¿Quién la escribe? ¿Qué podríamos escribir en vez de...? Mediante un consenso los niños aprueban las ideas. IV. Edición: Entregamos a cada niño un papelote de guía y tiras de papel para que escriban sus ideas en el mapa conceptual de acuerdo a sus posibilidades. 	
	CIERRE	Llevamos el texto a la biblioteca, realizamos la Metacognición ¿Qué hemos escrito hoy? ¿Cómo es el mapa conceptual? ¿Qué es un insecto? ¿Cómo son? ¿Dónde encontramos insectos? ¿Qué pasaría si no hubiera insectos en la tierra? ¿Dónde más puedo encontrar información de insectos?	

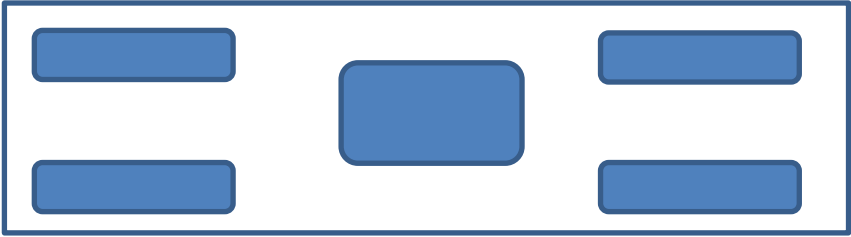
ANEXOS:

Fotos de insectos	Mapa conceptual	
		
Tiras de papel	Crayones	Plumones
		

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 5: <i>“ESCRIBIMOS ACERCA DE LOS CHANCHITOS DE TIERRA”</i>			
PROPÓSITO DEL DÍA: Los niños y niñas escriben acerca de los chanchitos de tierra.			
ÁREA	COMPETENCIA	DESEMPEÑO	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
COMUNICACIÓN	Escribe diversos tipos de textos en su lengua materna	Escribe por propia iniciativa y a su manera sobre lo que le interesa. Utiliza trazos, grafismos u otras formas para expresar sus ideas y emociones a través de una nota, para relatar una vivencia o un cuento.	- Hoja de observación - Lista de cotejo - Anecdótico
PERSONAL SOCIAL	Construye su identidad	Se relaciona con adultos de su entorno, juega con otros niños y se integra en actividades grupales del aula. Propone ideas de juego y sus normas. Se pone de acuerdo con el grupo para elegir un juego y las reglas del mismo.	

DÍA	MOMENTO	SECUENCIA DIDÁCTICA / ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS
19/09	INICIO	Reunidos en asamblea los niños y niñas recuerdan los acuerdos Se promueve el dialogo con los niños preguntando: ¿Qué proyecto estamos desarrollando? Los niños responden: (Los buscadores de insectos) La profesora muestra los chanchitos en un frasco y un mapa conceptual y preguntamos ¿Cómo se llaman? ¿Dónde viven? Se problematiza ¿Qué características tienen los chanchitos de tierra? Se comunica el propósito del día: Hoy con su ideas escribimos como son los chanchitos de tierra	- Frasco recolector - Chanchitos de tierra
	DESARROLLO	Planificación: Mediante el diálogo los niños responden preguntas como: Anotamos sus ideas ¿Qué escribimos? Características de los chanchitos en un mapa conceptual ¿A quién escribimos? A los niños, padres, ¿Para qué escribiremos? Para conocer los chanchitos e implementar nuestra biblioteca	- Papelote - Plumones - Imágenes de la entrada y dulces del cine - Monedas de papel

		Textualización: Ubicados las mesas en U los niños reciben los frascos recolectores repartidos por los niños responsables, dicta sus ideas a la docente, quien lo registra en un papelote. ¿Cuántas patas tienen? ¿De qué color es? ¿Cómo es su cuerpo? ¿Qué tiene su cuerpo? ¿Para qué tienen las antenas? ¿Por qué su cuerpo es color gris? Etc. Revisión: La docente revisa sus respuestas procurando que tengan ilación, coherencia, cohesión, seguidamente se les presenta el formato de mapa conceptual y se les invita a escribir las características de los chanchitos de tierra respetando sus niveles de escritura. ¿Estará todo bien? ¿A quién está dirigido la información? ¿Quién la escribe? ¿Qué podríamos escribir en vez de...? Mediante un consenso los niños aprueban las ideas. Edición: Entregamos a cada niño un papelote de guía y tiras de papel para que escriban sus ideas en el mapa conceptual de acuerdo a sus posibilidades.	- Ficha para colocar el precio
--	--	--	---------------------------------------

			
	CIERRE	Llevamos el texto a la biblioteca, realizamos la Metacognición ¿Qué hemos escrito hoy? ¿Cómo es el mapa conceptual? ¿Qué características tiene el chanchito?	

ANEXOS:

Frasco recolector	Monedas de papel
	

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 6: <i>“ESCUCHAMOS EL CUENTO EL CARACOL”</i>			
PROPÓSITO DEL DÍA: Los niños y niñas verbalizan predicciones de lo que sucederá en el cuento.			
ÁREA	COMPETENCIA	DESEMPEÑO	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
COMUNICACIÓN	Lee diversos tipos de textos escritos en lengua materna	Dice de qué tratará, cómo continuará o cómo terminará el texto a partir de algunos indicios, como el título, las ilustraciones, palabras, expresiones o sucesos significativos, que observa o escucha antes y durante la lectura que realiza (por sí mismo o a través de un adulto).	- Hoja de observación - Lista de cotejo - Anecdótico
PERSONAL SOCIAL	Construye su identidad	Se relaciona con adultos de su entorno, juega con otros niños y se integra en actividades grupales del aula. Propone ideas de juego y sus normas. Se pone de acuerdo con el grupo para elegir un juego y las reglas del mismo.	

DÍA	MOMENTO	SECUENCIA DIDÁCTICA / ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS
20/09	INICIO	Reunidos en asamblea los niños y niñas recuerdan los acuerdos para la siguiente actividad. Se promueve el dialogo con los niños preguntando: ¿Qué proyecto estamos desarrollando? Los niños responden: (Los buscadores de insectos) La profesora presenta un cuento “Ladrones en el jardín” y preguntamos a los niños ¿Qué es? ¿De qué tipo de texto es? Los niños responden. Se problematiza al preguntarles ¿Cómo podemos saber de qué se trata el cuento? Se comunica el propósito del día: Hoy comprendemos el cuento leyendo las imágenes	- Cuento
	DESARROLLO	ANTES: Se les presenta la portada del cuento y se les pregunta: ¿De que tratará el cuento? ¿Quiénes son los personajes? ¿Qué dirá en la portada? ¿Cuál será el titulo? Los niños brindan sus predicciones	- Cuento

		DURANTE: Se les narra el cuento “Los ladrones del jardín ” promoviendo la participación de los niños al preguntarles: ¿Qué le pasara al escarabajo? ¿Dónde vivirá? ¿Por qué esta en su casa vigilando? ¿Qué le hace a la araña? ¿Por qué la araña fue a su casa? ¿Quién robo la comida del escarabajo? ¿Qué significa telescopio? Los niños deducen, infieren, brindan sus predicciones e incrementan su vocabulario con palabras nuevas del texto. DESPUES: Luego los niños responden preguntas de nivel inferencial, criterial y literal ¿Quién era el personaje del cuento? ¿Qué le paso a la araña? ¿Quién era la araña? ¿Por qué el escarabajo le quiso pegar a la araña? ¿Qué opinas de lo que hizo el escarabajo? ¿Qué otras cosas puedo aprender viendo las imágenes del cuento?	- Carteles antes - durante y - después - Papelote - Plumones - Diversos - materiales
--	--	--	---

	CIERRE	Finalmente, se les invita a los niños a elaborar las máscaras de los personajes y elementos del cuento. Los niños responsables entregan los materiales.	
--	--------	---	--

ANEXOS:

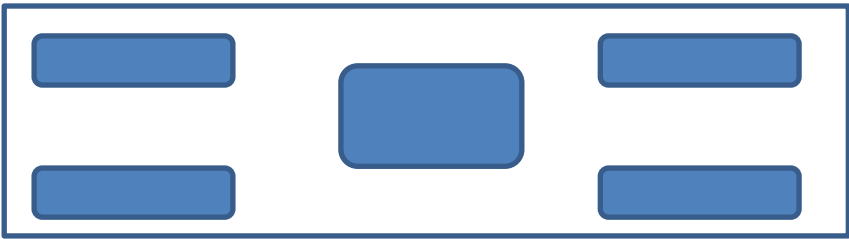
Cuento de insectos	Molde de antifaz
	

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 7: “¿CÓMO ES EL HÁBITAT DEL CHANCHITO DE TIERRA?”			
PROPÓSITO DEL DÍA: Los niños y niñas comentan y comparan sus predicciones.			
ÁREA	COMPETENCIA	DESEMPEÑO	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
CIENCIA Y TECNOLOGIA	Indaga mediante métodos científicos para construir sus conocimientos	Registra información de diferentes formas (con fotos, dibujos, modelado, o de acuerdo con su nivel de escritura) Compara sus explicaciones y predicciones con los datos e información que ha obtenido, y participa en la construcción de las conclusiones.	- Hoja de observación - Lista de cotejo - Anecdótico
PERSONAL SOCIAL	Construye su identidad	Se relaciona con adultos de su entorno, juega con otros niños y se integra en actividades grupales del aula. Propone ideas de juego y sus normas. Se pone de acuerdo con el grupo para elegir un juego y las reglas del mismo.	

DÍA	MOMENTO	SECUENCIA DIDÁCTICA / ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS
24/09	INICIO	Reunidos los niños en asamblea proponen acuerdos para el desarrollo y organización de la sesión de aprendizaje. Preguntamos a los niños por las actividades y el proyecto a trabajar Presentamos la situación problemática: Mostramos a los niños una tabla, insectos de varias especies, plumón MISS JACKY TRAJÓ MUCHOS INSECTOS ¿QUE PODEMOS HACER PARA SABER CUANTOS INSECTOS HAY DE CADA UNO? Los niños brindan sus opiniones las que serán registradas en un papelote. Propósito del día: Hoy contaremos cuantos insectos hay y lo anotamos *Se les propone que antes de resolver el problema primero jugaremos con nuestro cuerpo, manipulen materiales y representen; para no equivocarnos y resolver el problema.	- Frasco recolector - Chanchito de tierra

	DESARROLLO	FORMULACION DE HIPOTESIS Preguntamos a los niños ¿Cómo creen que es el hábitat de los chanchitos de tierra? ¿Qué habrá en el hábitat de los chanchitos de tierra? Se registran en un papelote las ideas de los niños EXPERIMENTA: Recordamos los cuidados que debemos tener para explorar las plantas y animales y al utilizar los materiales: lupas, estacas (MINEDU); bajalenguas. En el aula se ha dispuesto el pasto/grass y se les invita a los niños a descubrir cómo es el hábitat de los chanchitos de tierra? Con el acompañamiento de la maestra los niños exploran el pasto/grass, haciendo uso de los materiales del MINEDU, manipulan el lugar donde viven los chanchitos (Hábitat) utilizando todos sus sentidos para expresar sus ideas, opiniones y descubrimientos de forma espontánea a partir de preguntas de reflexión constante ¿Cómo es el hábitat de los chanchos de tierra? ¿Todos los animalitos tienen	- Tarjetas de planificación - Frascos con chanchitos - Mapa conceptual - Plumones - Tiras de papel
--	------------	---	--

		el mismo hábitat que los chanchitos de tierra? ¿Qué hábitat de otros animalitos conoces?; Las respuestas y lo observado lo irá registrando la maestra en una lista de cotejo Los niños verbalizan a partir de la observación y experimentación que el hábitat de los chanchitos de tierra es: 1. La tierra húmeda 2. Los lugares húmedos 3. Los lugares oscuros 4. Debajo de las hojas y de las plantas, etc. VERBALIZA: Los niños se organizan en equipos, entregamos un papelote (formato del mapa conceptual), plumones, tiras de papel (la maestra monitorea los diferentes equipos de trabajo (escribe en una tira de papel lo que los niños le dictan para que luego lo copien los niños. FORMULA CONCLUSIONES: Los niños y niñas con el acompañamiento de la docente confrontan sus hipótesis con las características plasmadas en su mapa conceptual	
--	--	---	--

		y rescatan los cuidados que tuvieron mientras los observaban, estableciendo las conclusiones determinado el hábitat de los chanchitos de tierra: El hábitat es el lugar donde viven los animales, el hábitat de los chanchitos es la tierra húmeda, los lugares húmedos, los lugares oscuros, debajo de las hojas y de las plantas, etc. Finalmente, cada niño escribe como es el hábitat de los chanchitos de tierra. 	
	CIERRE	Los niños y las niñas reunidos en asamblea responden a las preguntas: ¿Cómo es el hábitat de los chanchitos de tierra? ¿Qué es el hábitat? ¿Todos los animalitos tienen el mismo hábitat? ¿Qué hábitat de otros animalitos conoces?	

ANEXOS:

Chanchitos de tierra	Lupas	Bajalengua
		

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 8: “¿CÓMO SON LAS ABEJAS?”			
PROPÓSITO DEL DÍA: Los niños y niñas dialogan y comentan sobre las abejas.			
ÁREA	COMPETENCIA	DESEMPEÑO	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
COMUNICACIÓN	Lee diversos tipos de textos escritos en lengua materna	Dice de qué tratará, cómo continuará o cómo terminará el texto a partir de algunos indicios, como el título, las ilustraciones, palabras, expresiones o sucesos significativos, que observa o escucha antes y durante la lectura que realiza (por sí mismo o a través de un adulto).	- Hoja de observación - Lista de cotejo - Anecdótico
PERSONAL SOCIAL	Construye su identidad	Se relaciona con adultos de su entorno, juega con otros niños y se integra en actividades grupales del aula. Propone ideas de juego y sus normas. Se pone de acuerdo con el grupo para elegir un juego y las reglas del mismo.	

DÍA	MOMENTO	SECUENCIA DIDÁCTICA / ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS
25/09	INICIO	Reunidos los niños en asamblea proponen acuerdos para el desarrollo y organización de la sesión de aprendizaje. Preguntamos a los niños por las actividades y el proyecto a trabajar Presentamos la situación problemática: Mostramos a los niños una tabla, insectos de varias especies, plumón MISS JACKY TRAJÓ MUCHOS INSECTOS ¿QUE PODEMOS HACER PARA SABER CUANTOS INSECTOS HAY DE CADA UNO? Los niños brindan sus opiniones las que serán registradas en un papelote. Propósito del día: Hoy contaremos cuantos insectos hay y lo anotamos *Se les propone que antes de resolver el problema primero jugaremos con nuestro cuerpo, manipulen materiales y representen; para no equivocarnos y resolver el problema.	- Imágenes sobre abejas - Nota

	DESARROLLO	ANTES: ESTABLECEMOS LOS ACUERDOS PARA PARTICIPAR. ¿Quiénes son los personajes del cuento? ¿Dónde ocurre esta historia? ¿Será de día o de noche? ¿Cómo empieza nuestro cuento? ¿Qué hicieron las abejas? ¿Cuál fue el problema de las abejas? ¿Y después que pasó? ¿Cómo se llaman las abejas? ¿Finalmente que ocurrió? ¿Qué título le pondremos a nuestro cuento? DURANTE: Damos lectura al cuento con la ayuda de los niños y corregimos el texto si fuera necesario. Los niños dibujan por grupos el cuento creados por ellos mismos. Mientras la profesora va registrando a través de preguntas ¿Cómo inicia el cuento? ¿Qué estas dibujando? ¿Qué parte de la historia estas dibujando? ¿Te gusta el final de la historia que han creado? ¿Por qué? Colocan en la pizarra sus trabajos y ordenan la secuencia del cuento Socializan sus trabajos DESPUES:	- Carteles antes - durante y después - Cuento - Papelote
--	------------	--	--

		Les gusto el cuento ¿Qué hubieras hecho tú si fueras la abeja ...? ¿Qué otro nombre le pondrías al cuento? ¿Te gusto como termino el cuento? ¿De qué otra forma te hubiera gustado que la historia termine?	
	CIERRE	Realizamos preguntas: ¿Les agrado poder crear un cuento ustedes mismos? ¿Podrás crear otro cuento en casa con tus papás? ¿Qué necesitas para crear un cuento?	

ANEXOS:

Imagen de abeja	Cuento de la abeja
	

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 9: “¿CUÁL ES EL HÁBITAT DE LOS CARACOLES DE TIERRA?”			
PROPÓSITO DEL DÍA: Los niños y niñas comentan de que tratara a partir de observar los materiales.			
ÁREA	COMPETENCIA	DESEMPEÑO	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
CIENCIA Y TECNOLOGIA	Indaga mediante métodos científicos para construir sus conocimientos	Registra información de diferentes formas (con fotos, dibujos, modelado, o de acuerdo con su nivel de escritura). Compara sus explicaciones y predicciones con los datos e información que ha obtenido, y participa en la construcción de las conclusiones.	- Hoja de observación - Lista de cotejo - Anecdótico
PERSONAL SOCIAL	Construye su identidad	Se relaciona con adultos de su entorno, juega con otros niños y se integra en actividades grupales del aula. Propone ideas de juego y sus normas. Se pone de acuerdo con el grupo para elegir un juego y las reglas del mismo.	

DÍA	MOMENTO	SECUENCIA DIDÁCTICA / ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS
27/09	INICIO	Reunidos los niños en asamblea proponen acuerdos para el desarrollo y organización de la sesión de aprendizaje. Preguntamos a los niños por las actividades y el proyecto a trabajar Presentamos la situación problemática: Mostramos a los niños una tabla, insectos de varias especies, plumón MISS JACKY TRAJÓ MUCHOS INSECTOS ¿QUE PODEMOS HACER PARA SABER CUANTOS INSECTOS HAY DE CADA UNO? Los niños brindan sus opiniones las que serán registradas en un papelote. Propósito del día: Hoy contaremos cuantos insectos hay y lo anotamos *Se les propone que antes de resolver el problema primero jugaremos con nuestro cuerpo, manipulen materiales y representen; para no equivocarnos y resolver el problema.	- Frasco recolector - Caracol
	DESARROLLO	FORMULACION DE HIPOTESIS	

	Preguntamos a los niños ¿Cómo creen que es el hábitat de los caracoles de tierra? ¿Qué habrá en el hábitat de los caracoles? Se registran en un papelote las ideas de los niños EXPERIMENTA: Recordamos los cuidados que debemos tener para explorar las plantas y animales y al utilizar los materiales: lupas, estacas (MINEDU); bajalenguas. En el aula se ha dispuesto el pasto/grass y se les invita a los niños a descubrir cómo es el hábitat de los caracoles? Con el acompañamiento de la maestra los niños exploran el pasto/grass, haciendo uso de los materiales del MINEDU, manipulan el lugar donde viven los chanchitos (Hábitat) utilizando todos sus sentidos para expresar sus ideas, opiniones y descubrimientos de forma espontánea a partir de preguntas de reflexión constante ¿Cómo es el hábitat de los caracoles? ¿Todos los animalitos tienen el mismo hábitat que los caracoles? ¿Qué hábitat de otros animalitos conoces?;	- Frascos con caracoles - Mapa conceptual - Plumones - Tiras de papel - Crayolas
--	---	--

		Las respuestas y lo observado lo irá registrando la maestra en una lista de cotejo Los niños verbalizan a partir de la observación y experimentación que el hábitat de los caracoles: 1. La tierra húmeda 2. Los lugares húmedos 3. Los lugares oscuros 4. Debajo de las hojas y de las plantas, etc VERBALIZA: Los niños se organizan en equipos, entregamos un papelote (formato del mapa conceptual), plumones, tiras de papel (la maestra monitorea los diferentes equipos de trabajo (escribe en una tira de papel lo que los niños le dictan para que luego lo copien los niños. FORMULA CONCLUSIONES: Los niños y niñas con el acompañamiento de la docente confrontan sus hipótesis con las características plasmadas en su mapa conceptual y rescatan los cuidados que tuvieron mientras los observaban,	
--	--	---	--

		estableciendo las conclusiones determinado el hábitat de los caracoles: El hábitat es el lugar donde viven los animales, el hábitat de los caracoles es la tierra húmeda, los lugares húmedos, los lugares oscuros, debajo de las hojas y de las plantas, etc. Finalmente cada niño escribe como es el hábitat de los caracoles	
	CIERRE	Los niños y las niñas reunidos en asamblea responden a las preguntas: ¿Cómo es el hábitat de los caracoles? ¿Qué es el hábitat? ¿Todos los animalitos tienen el mismo hábitat? ¿Qué hábitat de otros animalitos conoces?	

ANEXOS:

Frasco recolector con caracoles	Tarjetas de planificación	Mapa conceptual
		

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 10: “CREAMOS UN CUENTO DE INSECTOS”			
PROPÓSITO DEL DÍA: Los niños y niñas dialogan y comentan sobre las abejas.			
ÁREA	COMPETENCIA	DESEMPEÑO	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
COMUNICACIÓN	Lee diversos tipos de textos escritos en lengua materna	Dice de qué tratará, cómo continuará o cómo terminará el texto a partir de algunos indicios, como el título, las ilustraciones, palabras, expresiones o sucesos significativos, que observa o escucha antes y durante la lectura que realiza (por sí mismo o a través de un adulto).	- Hoja de observación - Lista de cotejo - Anecdótico
PERSONAL SOCIAL	Construye su identidad	Se relaciona con adultos de su entorno, juega con otros niños y se integra en actividades grupales del aula. Propone ideas de juego y sus normas. Se pone de acuerdo con el grupo para elegir un juego y las reglas del mismo.	

DÍA	MOMENTO	SECUENCIA DIDÁCTICA / ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS
30/09	INICIO	Reunidos en asamblea los niños y niñas llegan a un acuerdo mediante el dialogo sobre la conducta que deben tener en la siguiente sesión. La profesora muestra a los niños un sobre que nos ha llegado. ¿Qué habrá en el sobre? Vamos a abrirlo. Sacamos del sobre figuras de insectos ¿Qué podemos hacer con estas imágenes? Sacamos del sobre una notita que dice: Hola niños soy la miss Susi y tengo un problema necesito crear un cuento con estas imágenes, pero no sé cómo hacerlo porque hoy no tengo mucha imaginación. Mencionamos el propósito del día: Hoy expresaremos algunas características de las imágenes para crear un cuento.	- Imágenes sobre abejas - Nota
	DESARROLLO	ANTES: ESTABLECEMOS LOS ACUERDOS PARA PARTICIPAR. ¿Quiénes son los personajes del cuento? ¿Dónde ocurre esta historia? ¿Será de día o de noche? ¿Cómo empieza nuestro cuento? ¿Qué hicieron las abejas? ¿Cuál fue el problema de las abejas? ¿Y después	- Carteles antes durante y después - Cuento - Papelote

		que pasó? ¿Cómo se llaman las abejas? ¿Finalmente que ocurrió? ¿Qué título le pondremos a nuestro cuento? DURANTE: Damos lectura al cuento con la ayuda de los niños y corregimos el texto si fuera necesario. Los niños dibujan por grupos el cuento creados por ellos mismos. Mientras la profesora va registrando a través de preguntas ¿Cómo inicia el cuento? ¿Qué estas dibujando? ¿Qué parte de la historia estas dibujando? ¿Te gusta el final de la historia que han creado? ¿Por qué? Colocan en la pizarra sus trabajos y ordenan la secuencia del cuento Socializan sus trabajos DESPUES: Les gusto el cuento ¿Qué hubieras hecho tú si fueras la abeja ...? ¿Qué otro nombre le pondrías al cuento? ¿Te gusto como termino el cuento? ¿De qué otra forma te hubiera gustado que la historia termine?	
--	--	--	--

	CIERRE	Realizamos preguntas: ¿Les agrado poder crear un cuento ustedes mismos? ¿Podrás crear otro cuento en casa con tus papás? ¿Qué necesitas para crear un cuento?	
--	--------	---	--

ANEXOS:

Imágenes de insectos	Nota	Cuento
	Hola niños soy la miss Susi y tengo un problema necesito crear un cuento con estas imágenes, pero no sé cómo hacerlo porque hoy no tengo mucha imaginación.	CUENTO INFANTIL  edición por: 

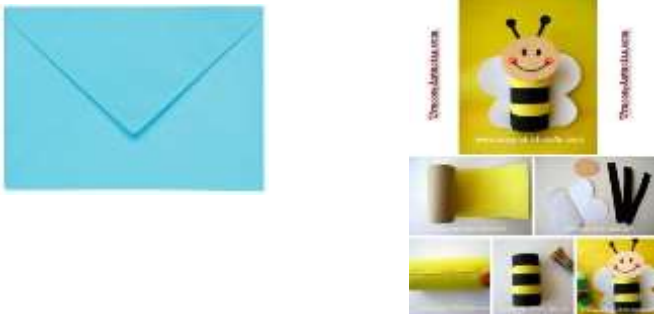
ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 11: <i>“ELABORAMOS UN TITERE DE INSECTO”</i>			
PROPÓSITO DEL DÍA: Los niños y niñas comentan de que tratara a partir de observar los materiales.			
ÁREA	COMPETENCIA	DESEMPEÑO	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
COMUNICACIÓN	Lee diversos tipos de textos escritos en lengua materna	Dice de qué tratará, cómo continuará o cómo terminará el texto a partir de algunos indicios, como el título, las ilustraciones, palabras, expresiones o sucesos significativos, que observa o escucha antes y durante la lectura que realiza (por sí mismo o a través de un adulto).	- Hoja de observación - Lista de cotejo - Anecdótico
PERSONAL SOCIAL	Construye su identidad	Se relaciona con adultos de su entorno, juega con otros niños y se integra en actividades grupales del aula. Propone ideas de juego y sus normas. Se pone de acuerdo con el grupo para elegir un juego y las reglas del mismo.	

DÍA	MOMENTO	SECUENCIA DIDÁCTICA / ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS
1/10	INICIO	Reunidos en asamblea los niños y niñas llegan a un acuerdo mediante el dialogo sobre la conducta que deben tener en la siguiente sesión. La profesora dialoga con los niños sobre la sesión pasada donde salieron a recolectar los bichos en el jardín. Pregunta: ¿Qué bichos o insectos vimos? ¿Cómo eran? ¿Será difícil crear un insecto? La profesora menciona a los niños que nos ha llegado un sobre. ¿Qué habrá en el sobre? Sacamos del sobre el instructivo y el títere de abeja para que los niños lo observen. Preguntamos: ¿Qué es? ¿Qué dirá en estas imágenes? ¿Para qué nos servirá? Mencionamos el propósito del día: Aprendemos a elaborar un títere de abeja con ayuda de un instructivo	- Instructivo - Títere

	DESARROLLO	ANTES: ESTABLECEMOS LOS ACUERDOS PARA PARTICIPAR. Con ayuda de los niños damos lectura al instructivo. Preguntamos: ¿Qué tenemos que hacer? ¿Qué necesitamos? ¿Qué haremos primero? ¿Qué haremos después? ¿Cómo pegare las alas? ¿Y si no tengo goma con que lo puedo pegar? DURANTE: Repartimos los materiales para que elaboren sus propios títeres. Mientras los niños van elaborando sus títeres la profesora los acompaña haciéndoles preguntas. ¿Qué estas elaborando? ¿Qué necesitas leer para hacer tu títere? ¿Qué tienes que hacer primero? ¿Luego? ¿Y por último que harás? Los niños muestran sus títeres DESPUES: ¿Qué elaboraste? ¿Qué necesitas leer para crear tu títere? ¿Cómo se llama eso? ¿Para qué sirve el instructivo? ¿Qué hubiera pasado si no pegabas las alas?	- Carteles antes - durante y - después - Instructivo - materiales - Goma - Tijera - Plumones
--	------------	--	--

	CIERRE	Socializan con sus títeres en forma creativa. ¿Qué tuviste que leer para crear tu títere? ¿Si no hubiera estado el instructivo como hubieras creado tu títere?	
--	--------	--	--

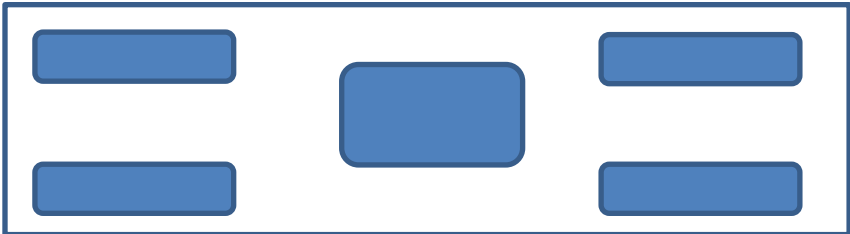
ANEXOS:

Sobre con instructivo	Titere de abeja
	

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 12: “¿CÓMO SON LOS CARACOLES?”			
PROPÓSITO DEL DÍA: Los niños y niñas dialogaban y escriben por iniciativa sobre los caracoles.			
ÁREA	COMPETENCIA	DESEMPEÑO	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
COMUNICACIÓN	Escribe diversos tipos de textos en su lengua materna	Escribe por propia iniciativa y a su manera sobre lo que le interesa. Utiliza trazos, grafismos u otras formas para expresar sus ideas y emociones a través de una nota, para relatar una vivencia o un cuento.	- Hoja de observación - Lista de cotejo - Anecdótico
PERSONAL SOCIAL	Construye su identidad	Se relaciona con adultos de su entorno, juega con otros niños y se integra en actividades grupales del aula. Propone ideas de juego y sus normas. Se pone de acuerdo con el grupo para elegir un juego y las reglas del mismo.	

DÍA	MOMENTO	SECUENCIA DIDÁCTICA / ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS
2/10	INICIO	Reunidos en asamblea los niños y niñas recuerdan los acuerdos Se promueve el dialogo con los niños preguntando: ¿Qué proyecto estamos desarrollando? Los niños responden: (Los buscadores de insectos) La profesora muestra fotografías de varios insectos y pide a los niños que observen todo lo que ven. Preguntamos ¿Cómo se llaman? ¿Cómo son? ¿Qué cosa tiene el caracol? ¿Cómo es su cuerpo del caracol? Se problematiza al preguntarles: ¿Cómo son los caracoles? Se comunica el propósito del día: Hoy con su ideas escribimos qué son los caracoles	- Acuerdos - Fotografías de caracoles - Caracoles - Propósito - Plumón
	DESARROLLO	I. Planificación: Mediante el diálogo los niños responden preguntas como: ¿QUÉ ESCRIBIREMOS? ¿A QUIÉN ESCRIBIREMOS?	- caracoles - Tarjetas de planificación - Mapa conceptual - Plumones

		¿PARA QUE ESCRIBIREMOS? Anotamos sus ideas Se entrega una fotografía a cada grupo para que mencionen las características del caracol y los dibujen II. Textualización: Ubicados las mesas en U los niños reciben papelote para registrar todo lo que saben de los insectos. A partir de las preguntas: ¿Cómo caminan? ¿Qué tienen en la cabeza? ¿Para qué sirve su caparazón? ¿Qué le pasa al caracol cuando lo aplastas? ¿tendrá patas el caracol? ¿Por qué al arrastrarse bota baba? ¿Qué comerá el caracol? Escriben todas sus respuestas III. Revisión: La docente revisa sus respuestas procurando que tengan ilación, coherencia, cohesión, seguidamente se les presenta el formato de mapa conceptual y se les invita a escribir todo lo referido a caracol, respetando sus niveles de escritura. ¿Estará todo bien? ¿A quién está	- Tiras de papel - Crayolas
--	--	---	--

		dirigido la información? ¿Quién la escribe? ¿Qué podríamos escribir en vez de...? Mediante un consenso los niños aprueban las ideas. IV. Edición: Entregamos a cada niño un papelote de guía y tiras de papel para que escriban sus ideas en el mapa conceptual de acuerdo a sus posibilidades. 	
	CIERRE	Llevamos el texto a la biblioteca, realizamos la Metacognición ¿Qué hemos escrito hoy? ¿Cómo es el mapa conceptual? ¿Qué es un caracol? ¿Cómo son? ¿Dónde encontramos caracoles? ¿Qué pasaría si no hubiera caracoles en la tierra? ¿Dónde más puedo encontrar información de caracoles?	

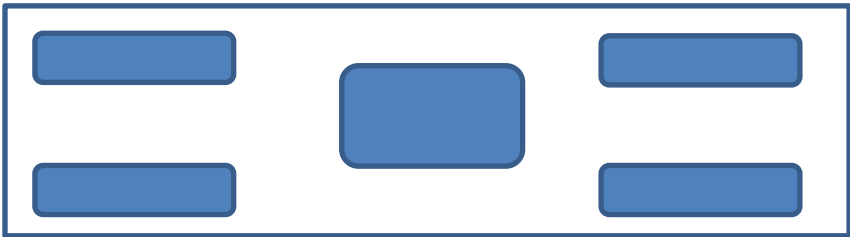
ANEXOS:

Fotografía de caracoles		Caracoles	
			

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 13: “¿CÓMO SON LAS MARIQUITAS?”			
PROPÓSITO DEL DÍA: Los niños y niñas dialogaban y escriben por iniciativa sobre las mariposas.			
ÁREA	COMPETENCIA	DESEMPEÑO	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
COMUNICACIÓN	Escribe diversos tipos de textos en su lengua materna	Escribe por propia iniciativa y a su manera sobre lo que le interesa. Utiliza trazos, grafismos u otras formas para expresar sus ideas y emociones a través de una nota, para relatar una vivencia o un cuento.	- Hoja de observación - Lista de cotejo - Anecdótico
PERSONAL SOCIAL	Construye su identidad	Se relaciona con adultos de su entorno, juega con otros niños y se integra en actividades grupales del aula. Propone ideas de juego y sus normas. Se pone de acuerdo con el grupo para elegir un juego y las reglas del mismo.	

DÍA	MOMENTO	SECUENCIA DIDÁCTICA / ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS
3/10	INICIO	Reunidos en asamblea los niños y niñas recuerdan los acuerdos Se promueve el dialogo con los niños preguntando: ¿Qué proyecto estamos desarrollando? Los niños responden: (Los buscadores de insectos) La profesora muestra fotografías de varios insectos y pide a los niños que observen todo lo que ven. Preguntamos ¿Cómo se llaman? ¿Cómo son? ¿Qué cosa tiene la mariquita? ¿Cuántas patas tiene la mariquita? ¿Qué pasa si no existieran las mariquitas? ¿ayudan a las plantas? Se problematiza al preguntarles: ¿Cómo son las mariquitas? Se comunica el propósito del día: Hoy con su ideas escribimos qué son las mariquitas	- Acuerdos - Fotografías de mariquitas - Propósito - Mariquitas en frasco - lupas - Plumón
	DESARROLLO	I. Planificación: Mediante el diálogo los niños responden preguntas como: ¿QUÉ ESCRIBIREMOS? ¿A QUIÉN ESCRIBIREMOS?	

		¿PARA QUE ESCRIBIREMOS? Anotamos sus ideas Se entrega una fotografía a cada grupo para que mencionen las características de cada insecto, y los dibujen II. Textualización: Ubicados las mesas en U los niños reciben papelote para registrar todo lo que saben de los insectos. A partir de las preguntas: ¿Cuántas patas tienen? ¿Qué tienen en la cabeza? ¿Para qué les sirven sus alas? ¿Qué le pasa a la mariquita cuando lo aplastas? ¿Cuántas patas tiene una mariquita? Escriben todas sus respuestas III. Revisión: La docente revisa sus respuestas procurando que tengan ilación, coherencia, cohesión, seguidamente se les presenta el formato de mapa conceptual y se les invita a escribir todo lo referido a insectos,	- Tarjetas de planificación - Mapa conceptual - Plumones - Tiras de papel - Crayolas
--	--	---	--

		respetando sus niveles de escritura. ¿Estará todo bien? ¿A quién está dirigido la información? ¿Quién la escribe? ¿Qué podríamos escribir en vez de...? Mediante un consenso los niños aprueban las ideas. IV. Edición: Entregamos a cada niño un papelote de guía y tiras de papel para que escriban sus ideas en el mapa conceptual de acuerdo a sus posibilidades. 	
	CIERRE	Llevamos el texto a la biblioteca, realizamos la Metacognición ¿Qué hemos escrito hoy? ¿Cómo es el mapa conceptual? ¿Qué es una mariquita? ¿Cómo son? ¿Dónde encontramos las mariquitas? ¿Qué pasaría si no hubiera mariquitas en la tierra? ¿Dónde más puedo encontrar información de mariquitas?	

ANEXOS:

Fotos de mariquitas	Frascos	Lupas
		

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 14: <i>“DESCUBRIMOS COMO NACEN LAS MARIPOSAS”</i>			
PROPÓSITO DEL DÍA: Los niños y niñas dialogan sobre como nacen las mariposas.			
ÁREA	COMPETENCIA	DESEMPEÑO	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
COMUNICACIÓN	Lee diversos tipos de textos escritos en lengua materna	Dice de qué tratará, cómo continuará o cómo terminará el texto a partir de algunos indicios, como el título, las ilustraciones, palabras, expresiones o sucesos significativos, que observa o escucha antes y durante la lectura que realiza (por sí mismo o a través de un adulto).	- Hoja de observación - Lista de cotejo - Anecdotalario
PERSONAL SOCIAL	Construye su identidad	Se relaciona con adultos de su entorno, juega con otros niños y se integra en actividades grupales del aula. Propone ideas de juego y sus normas. Se pone de acuerdo con el grupo para elegir un juego y las reglas del mismo.	

DÍA	MOMENTO	SECUENCIA DIDACTICA / ESTRATEGÍAS METODOLÓGICAS	RECURSOS
4/10	INICIO	Reunidos los niños y niñas en asamblea recuerdan los acuerdos del aula para el desarrollo de la sesión, seguidamente la docente recuerda el cuadro de planificación y promueve el dialogo sobre cómo se hará el museo interactivo de los animalitos del jardín y es importante que recordemos todo lo que sabemos sobre los animalitos del jardín. La docente presenta una mariposa a los niños y pregunta, ¿Cómo nacen las mariposas? ¿De dónde nacen las mariposas? Se anotan las respuestas de los niños en un papelote. La profesora señala que el propósito del día es: “Hoy dialogamos cómo nace la mariposa”	- imágenes de mariposa
	DESARROLLO	La profesora presenta a los niños un video donde se observa la secuencia del crecimiento de la mariposa. Luego de observar el video La docente realiza preguntas a los niños: que ocurrió primero. Como era la mariposa. Que paso luego, de ser oruga, como se llama cuando está en la rama, y finalmente en que se convierte la crisálida.	- documental de mariposas - Paletas con “Like” y “Dislike”

		Los niños reunidos en grupos realizan el cuadro del nacimiento de la mariposa, y verbalizan con sus propias ideas lo que han entendido.	
	CIERRE	Finalmente, reunidos en asamblea se les pregunta a los niños y niñas: ¿Cómo es el nacimiento de una mariposa? ¿Para qué es importante saber cómo nacen los animalitos? ¿Cómo te sentiste? ¿Tuviste alguna dificultad para entenderlo? Cómo la resolviste?	

ANEXOS:

Foto de mariposa	Documental de cómo nacen las mariposas	Mano like, dislike
	https://www.youtube.com/watch?v=auUuRzVscCQ	

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 15 “PREPARAMOS UN LAPBOOK DE INSECTOS”			
PROPÓSITO DEL DÍA: Los niños y niñas comentan de que tratara a partir de observar los materiales.			
ÁREA	COMPETENCIA	DESEMPEÑO	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
COMUNICACIÓN	Lee diversos tipos de textos escritos en lengua materna	Dice de qué tratará, cómo continuará o cómo terminará el texto a partir de algunos indicios, como el título, las ilustraciones, palabras, expresiones o sucesos significativos, que observa o escucha antes y durante la lectura que realiza (por sí mismo o a través de un adulto).	- Hoja de observación - Lista de cotejo - Anecdótico
PERSONAL SOCIAL	Construye su identidad	Se relaciona con adultos de su entorno, juega con otros niños y se integra en actividades grupales del aula. Propone ideas de juego y sus normas. Se pone de acuerdo con el grupo para elegir un juego y las reglas del mismo.	

DÍA	MOMENTO	SECUENCIA DIDÁCTICA / ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS
7/10	INICIO	Reunidos los niños en asamblea proponen acuerdos para el desarrollo y organización de la sesión de aprendizaje. Preguntamos a los estudiantes ¿Qué proyecto estamos trabajando? ¿Qué actividades hemos planificado para este proyecto? Escuchamos las respuestas de los estudiantes La profesora muestra la imagen de una mariposa y preguntamos a los niños ¿Qué cosas sabemos sobre las mariposas? ¿Cómo son? ¿Cuáles son las características de las mariposas? ¿Dónde viven? ¿Qué comen? Escuchamos las respuestas de los niños menciona a los niños que nos ha llegado un sobre. Motivamos a los niños par que toda la informacion que conocen la hagamos saber a los papis a través de un lapbook. Mostramos el instructivo y los materiales. Preguntamos: ¿Qué es? ¿Qué dirá en estas imágenes? ¿Para qué nos servirá? Mencionamos el propósito del día: Aprendemos a elaborar un lapbook de mariposa con ayuda de un instructivo	- Imagen de mariposa - Sobre - Instructivo

	DESARROLLO	ANTES: ESTABLECEMOS LOS ACUERDOS PARA PARTICIPAR. Con ayuda de los niños damos lectura al instructivo. Preguntamos: ¿Qué tenemos que hacer? ¿Qué necesitamos? ¿Qué haremos primero? ¿Qué haremos después? ¿Cómo pegare las alas? ¿Y si no tengo goma con que lo puedo pegar? INSTRUCTIVO: ELABORAMOS UN LAPBOOK MATERIALES: 1 FOLDER MANILA 1 CHINCHE MARIPOSA HOJAS DE COLORES GOMA DIBUJOS DE MARIPOSAS PROCEDIMIENTO: 1º ESCRIBIMOS EL TITULO 2º PEGAMOS LA RULETA DEL CICLO DE VIDA EN EL LAPBOOK 3º PEGAMOS LA ADIVINANZA EN EL LAPBOOK	- Instructivo - Folder manila - Chinche mariposa - Hojas de colores - Goma
--	------------	---	--

		DURANTE: Repartimos los materiales para que elaboren sus propios títeres. Mientras los niños van elaborando sus títeres la profesora los acompaña haciéndoles preguntas. ¿Qué estas elaborando? ¿Qué necesitas leer para hacer tu títere? ¿Qué tienes que hacer primero? ¿Luego? ¿Y por último que harás? Los niños muestran sus títeres DESPUES: ¿Qué elaboraste? ¿Qué necesitas leer para crear tu títere? ¿Cómo se llama eso? ¿Para qué sirve el instructivo? ¿Qué hubiera pasado si no pegabas las alas?	
	CIERRE	Socializan con sus títeres en forma creativa. ¿Qué tuviste que leer para crear tu títere? ¿Si no hubiera estado el instructivo como hubieras creado tu títere?	

ANEXOS:

Imágenes de mariposas	Hojas de colores	Goma
		
Chinche mariposa	Sobre manila	
		

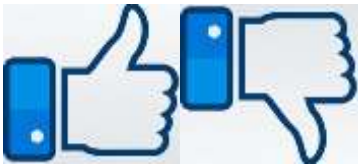
ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N°16: <i>“EVALUAMOS NUESTRO PROYECTO”</i>			
PROPÓSITO DEL DÍA: los niños y niñas dialogan acerca del proyecto.			
ÁREA	COMPETENCIA	DESEMPEÑO	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
COMUNICACIÓN	Se comunica oralmente en su lengua materna	Participa en conversaciones, diálogos o escucha cuentos, leyendas, rimas, adivinanzas y otros relatos de la tradición oral. Espera su turno para hablar, escucha mientras si interlocutor habla, pregunta y responde sobre lo que le interesa saber o lo que no ha comprendido con la intención de obtener información.	Ficha de evaluación Anecdótico
PERSONAL SOCIAL	Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.	Asume responsabilidades en su aula para colaborar con el orden, limpieza y bienestar de todos.	

DÍA	MOMENTO	SECUENCIA DIDACTICA / ESTRATEGÍAS METODOLÓGICAS	RECURSOS
8/10	INICIO	Los niños y niñas son invitados a una asamblea recuerdan los acuerdos de convivencia, después de ello se pregunta ¿En qué proyectos nos encontramos? Se escucha atentamente la respuesta. ¿qué actividades hemos realizado en nuestro proyecto?, ¿qué hemos conocido en nuestro proyecto? Escuchamos sus respuestas y lo anotamos. Los estudiantes observan unas paletas con imagen de “Like y Dislike”, responden; ¿qué podemos hacer con estas paletas?, ¿para qué nos podrán servir? Escuchamos y anotamos sus respuestas. Mencionamos a los niños y niñas que hoy vamos a dialogar y evaluar nuestro proyecto.	- Paletas con “Like” y “Dislike”

	DESARROLLO	ANTES DEL DISCURSO Los niños y niñas responden, ¿para qué utilizaremos las paletas?, ¿qué vamos a hacer hoy? ¿para que estarán estas fotos?, ¿quiénes crees que aparecen en las fotos?, ¿de qué tratará las fotos?, ¿qué estarán haciendo?, ¿por qué? Anotamos sus respuestas. DURANTE EL DISCURSO Preguntamos ¿que observamos las imágenes? ¿quiénes aparecen en las fotos? ¿qué estarán realizando? Volvemos a preguntar, ¿se acuerdan que actividades son?, ¿qué hemos realizado en nuestro proyecto?, ¿lo habremos realizado todas las actividades?, ¿cuáles fueron? Escuchamos sus respuestas y lo anotamos debajo de cada fotografía. DESPUES DEL DISCURSO Los niños y niñas reciben las paletas para evaluar el proyecto, luego colocan con emoticones ¿cómo se sintieron en cada actividad? Luego reciben una hoja donde dibujarán lo que más le gusto de su proyecto y lo plasmarán en la hoja.	- Mural de fotos de actividades del proyecto - Paletas con “Like” y “Dislike” - Emoji - Hoja
	CIERRE	Aún en asamblea, escuchan las siguientes preguntas: ¿Qué fue lo que más te gustó de tu proyecto?, ¿Fue fácil o difícil realizar el proyecto? ¿por qué?,	

		¿será importante dialogar acerca de nuestro proyecto? ¿para qué nos servirá dialogar?, ¿de qué otra manera podemos evaluar nuestro proyecto?, ¿Qué aprendiste en tu proyecto?, ¿Qué otro proyecto te gustaría hacer?	
--	--	--	--

ANEXOS:

FOTOGRAFIAS DEL PROYECTO	MANITOS DE LIKE	EMOTICONES
		

PROYECTO N° 10: EL ARTISTA DEL AÑO				
LUNES 7	MARTES 8	MIERCOLES 9	JUEVES 10	VIERNES 11
				PLANIFICAMOS NUESTRO PROYECTO
LUNES 14	MARTES 15	MIERCOLES 16	JUEVES 17	VIERNES 18
MUSEO DE ARTE	AGRUPAMOS A LOS ARTISTAS	PLACBACK EN EL AULA TURQUESA	CONTAMOS LOS MATERIALES DEL ARTISTA PLASTICO	ELABORAMOS NUESTRA INVITACIÓN PARA NUESTRO SHOW
LUNES 21	MARTES 22	MIERCOLES 23	JUEVES 24	VIERNES 25
EL TEATRO DE LA FELICIDAD	CANTANDO SOMOS FELICES	PRESENTAMOS “PASARELA DE TALENTOS”	EVALUAMOS NUESTRO PROYECTO	

PROYECTO DE APRENDIZAJE N°10 “EL ARTISTA DEL AÑO”

I. PLANIFICACIÓN DEL PROYECTO:

Identificación de un interés, necesidad y/o problemas

Se observa que, durante la jornada pedagógica, en los momentos de lonchera, actividad, recreo, los niños y niñas interactúan, comentan acerca de sus canciones favoritas y algunos lo cantan, como actúan sus personajes favoritos y/o dramatizan, además dialogan de otras disciplinas del arte como la pintura ya que tienen interés con la pintura y el dibujo. También expresan sobre los diferentes personajes que participan y las funciones que realizan los artistas, ocasionando un interés por parte de los niños y niñas.

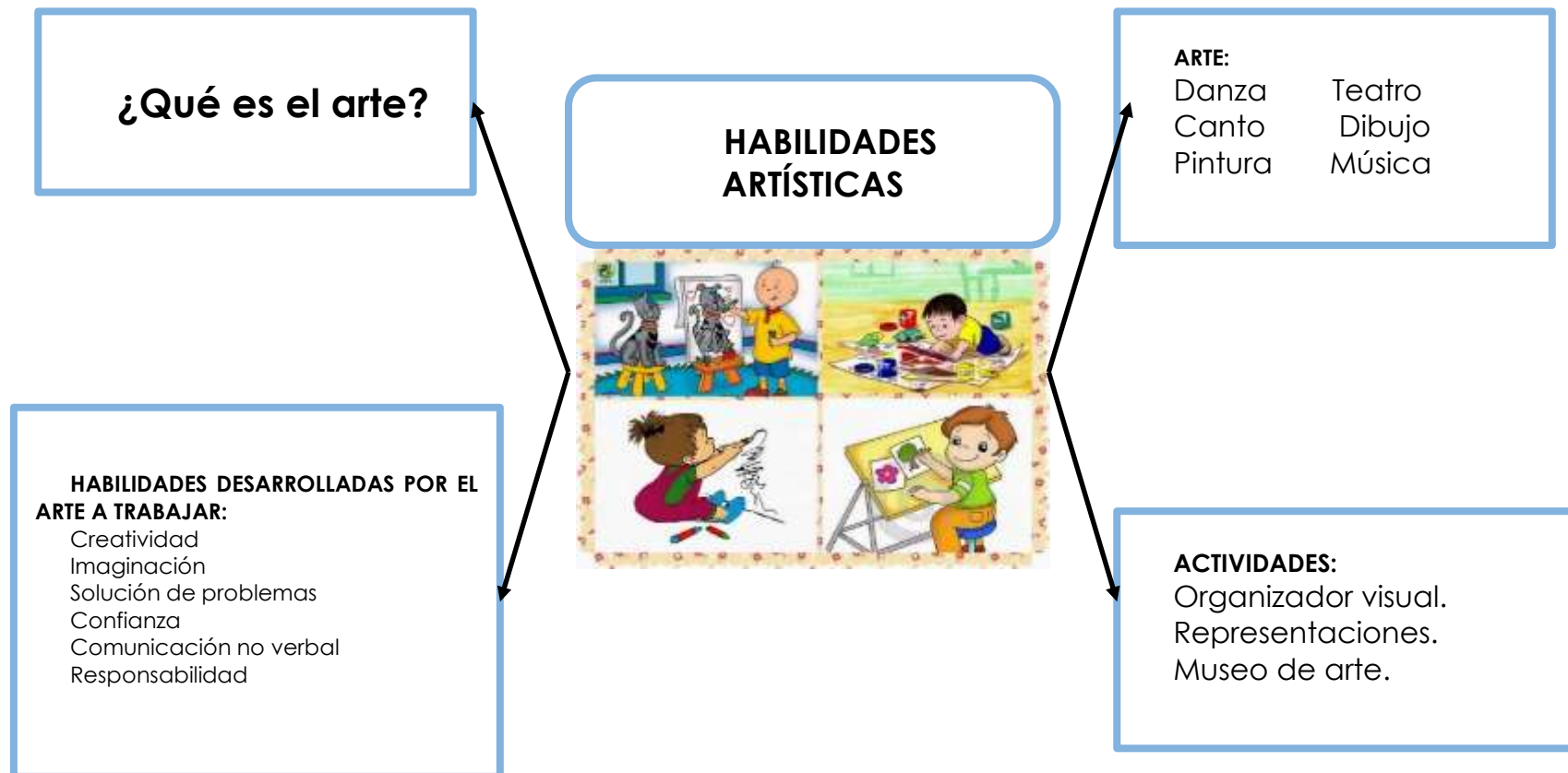
¿Qué haré?

- Haré una función de “Somos artistas” donde todos los niños y niñas puedan observar, investigar, motivar y generar interés.
- Recepción las opiniones de cada niño y niña.
- Anoto y documento los comentarios y opiniones e interrogantes realizados por los estudiantes.
- Registraré las posibles actividades propuestas por los niños y niñas.

¿Qué necesitare?

- Cuaderno anecdótico

- Celular (foto y video)
- Organizador de arte



La docente piensa en las posibles competencias a desarrollar con el proyecto del artista del año.

ÁREA	COMPETENCIA
PERSONAL SOCIAL	Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.
COMUNICACIÓN	Se comunica oralmente en su lengua materna. Escribe diversos tipos de textos en su lengua materna. Crea proyectos a través de lenguajes artísticos.
MATEMÁTICA	Resuelve problemas de cantidad. Resuelve problemas de forma, movimiento y localización.
PSICOMOTRIZ	Se desenvuelve de manera autónoma a través de la psicomotricidad
ENFOQUES TRANSVERSALES	Orientación al bien común Valor: Responsabilidad

La planificación con los niños y niñas

¿QUÉ HAREMOS?	¿CÓMO LO HAREMOS?	¿QUÉ NECESITAREMOS?
Planificación con los niños y niñas	Asamblea, registrando ideas.	Papelote, plumones
Museo del arte	En la sala de psicomotricidad	Imágenes, materiales de las distintas artes
Cierre de proyecto	Asamblea con fotos de las actividades.	Imágenes de los niños realizando las actividades.

TÍTULO DEL PROYECTO: EL ARTISTA DEL AÑO

DURACIÓN DEL PROYECTO: Del 11 de octubre – 24 de octubre

EDAD: 5 AÑOS

SITUACIÓN SIGNIFICATIVA:

En la I.E.I. 547 “Jesús Poderoso” en el aula turquesa de 5 años del turno mañana, se observa en la hora de juego en los sectores los niños y niñas muestran curiosidad e interés por cantar, crear, observar, imaginar, por otro lado, de representar diferentes situaciones de la vida cotidiana. se plantea el reto a los niños ¿Qué podemos hacer para que los niños y niñas de 5 años también tengan las experiencias de realizar crear, dramatizar, interactuar, entre otros? En asamblea se propone trabajar “Somos artistas” con este proyecto se busca que los niños y niñas se relacionen con las actividades y sean capaces de trabajar: La imaginación y creatividad, la observación, nociones básicas, producción de texto, habilidades comunicativas, resolución de problemas, con la finalidad de favorecer una convivencia y muestren sus habilidades.

PRODUCTO:

- Representación de talentos. Producción de texto (canción, organizador visual)

PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:

ÁREA	COMPETENCIA	DESEMPEÑO	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
PERSONAL SOCIAL	“Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común”	Se relaciona con adultos de su entorno, juega con otros niños y se integra en actividades grupales del aula. Propone ideas de juego y sus normas. Se pone de acuerdo con el grupo para elegir un juego y las reglas del mismo.	- Hoja de observación - Anecdótico
COMUNICACIÓN	“Se comunica oralmente en su lengua materna	Participa en conversaciones, diálogos o escucha cuentos, leyendas, rimas, adivinanzas y otros relatos de la tradición oral. Espera su turno para hablar, escucha mientras su interlocutor habla, pregunta y responde sobre lo que le interesa saber o lo que no ha comprendido con la intención de obtener información.	

	“Lee diversos tipos de textos escritos en lengua materna”	Identifica características de personas, personajes, animales, objetos o acciones a partir de lo que observa en las ilustraciones, así como de algunas palabras conocidas por él: su nombre o el de otros, palabras que aparecen frecuentemente en los cuentos, canciones, rondas, rimas, anuncios publicitarios o carteles del aula (calendario, cumpleaños, acuerdos de convivencia) que se presentan en variados soportes.	
	“Escribe diversos tipos de textos en su lengua materna”	Escribe por propia iniciativa y a su manera sobre lo que le interesa: considera a quién le escribirán y para qué lo escribirá; utiliza trazos, grafismos, letras ordenadas de izquierda a derecha y sobre una línea imaginaria para expresar sus ideas o emociones en torno a un tema a través de una nota o carta, para relatar una vivencia o un cuento.	

MATEMÁTICA	“Resuelve problemas de cantidad”	Utiliza los números ordinales “primero”, “se-gundo” y “tercero” para establecer la posi-ción de un objeto o persona en situaciones cotidianas, empleando, en algunos casos, materiales concretos.	
		Utiliza el conteo hasta 10, en situaciones cotidianas en las que requiere contar, empleando material concreto o su propio cuerpo.	
CIENCIA Y TECNOLOGÍA	“Indaga mediante métodos científicos para construir sus conocimientos”	Propone acciones, y el uso de materiales e instrumentos para buscar información del objeto, ser vivo o hecho de interés que genera interrogantes, o para resolver un problema planteado.	

¿Qué me da cuenta del nivel de logro de competencias del niño (evidencia)? ¿ a través de qué acción o producto podre evidenciarlo?	¿Qué instrumentos voy a utilizar para recoger información?
- Participación oral de los niños y niñas en sus interacciones durante toda la jornada - interrogantes e inquietudes de los niños y niñas - propuestas de nuevas actividades por parte de los niños y niñas	- ficha de observación - diario de clase - anecdotario - registro de seguimientos - registro en fotos o vídeos

PROYECCIÓN DE ACTIVIDADES:

Viernes 11	Lunes 14	Martes 15	Miércoles 16	Jueves 17
Planificación con los estudiantes	Museo de Arte	Agrupamos a los artistas	Comentan en relación al Playback	Contamos los materiales del artista plástico

EJECUCIÓN DEL PROYECTO:

ACTIVIDAD APRENDIZAJE N°01: <i>“PLANIFICACIÓN CON LOS NIÑOS Y NIÑAS”</i>			
PROPÓSITO DEL DÍA: Los niños y niñas participan en el diálogo en torno a las actividades que les interesa y quiere realizar en su proyecto “El Artista del año”			
ÁREA	COMPETENCIA	DESEMPEÑO	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
COMUNICACIÓN	Se comunica oralmente en su lengua materna	Participa en conversaciones, diálogos o escucha cuentos, leyendas, rimas, adivinanzas y otros relatos de la tradición oral. Espera su turno para hablar, escucha mientras su interlocutor habla, pregunta y responde sobre lo que le interesa saber o lo que no ha comprendido con la intención de obtener información.	- Hoja de observación - Lista de cotejo - Anecdótico - Evaluación diaria
PERSONAL SOCIAL	Construye su identidad	Expresa sus emociones; utiliza palabras, gestos y movimientos corporales e identifica las causas que las originan. Reconoce las emociones de los demás, y muestra su simpatía, desacuerdo o preocupación.	

DÍA	MOMENTO	SECUENCIA DIDÁCTICA / ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS
11/10	INICIO	Presentamos a los niños y niñas un video donde se observe a los diferentes artistas, así mismo se les presenta imágenes de los artistas. Saberes previos: ¿qué necesito para realizar nuestro proyecto del artista del año? ¿qué te gustaría realizar? ¿Quiénes serán los artistas? Problematización y organización: Se les comenta que muchos han estado interesados por los artistas, y que además se ha observado el talento que todos tienen. Para ello colocaremos un mapa conceptual de nuestras ideas iniciales sobre las ideas que tenemos sobre nuestro proyecto del artista del año y lo colocaremos sobre la pizarra para tenerlo a la vista. Propósito: Los niños son reunidos en asamblea se les menciona que el propósito del día es ¿planificar las actividades sobre su proyecto del artista del año.	-Video -Imágenes

	DESARROLLO	Antes: Los niños y niñas recuerdan las normas para inicio de la actividad: escuchar cuando alguien habla, levanta la mano para hablar, respetar a los compañeros. Durante: con ayuda de las imágenes presentadas y con apoyo de los niños responden a las preguntas, mientras la docente escribe las respuestas de ellos en el cuadro de doble entrada. <table><tr><th>¿Qué vamos a hacer?</th><th>¿Qué te gustaría saber o hacer?</th><th>¿Qué necesitamos?</th></tr><tr><td></td><td></td><td></td></tr></table> Después: Los niños y niñas comentan sobre lo realizado, luego se les brinda una hoja de aplicación donde plasmarán lo que quisieran hacer en este proyecto.	¿Qué vamos a hacer?	¿Qué te gustaría saber o hacer?	¿Qué necesitamos?				- Papelógrafo - Plumones - Limpia tipo
¿Qué vamos a hacer?	¿Qué te gustaría saber o hacer?	¿Qué necesitamos?							

	CIERRE	Finalmente, reunidos en asamblea recordamos lo aprendido a través de preguntas y con ayuda de los dibujos realizados: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Qué vamos hacer? ¿Cómo lo vamos hacer? ¿Qué necesitaremos?	- Hojas bond - Colores
--	--------	--	---

ANEXOS:

VIDEO	PLUMONES	PAPELOTES	HOJAS	COLORES	LIMPIATIPO
					

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 02: <i>“MUSEO DEL ARTE”</i>			
PROPÓSITO DEL DÍA: los niños y niñas identifican y verbalizan los rasgos de los artistas a través de un museo.			
ÁREA	COMPETENCIA	DESEMPEÑO	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
COMUNICACIÓN	Lee diversos tipos de textos escritos en lengua materna	Identifica características de personas, personajes, animales, objetos o acciones a partir de lo que observa en las ilustraciones, así como de algunas palabras conocidas por él: su nombre o el de otros, palabras que aparecen frecuentemente en los cuentos, canciones, rondas, rimas, anuncios publicitarios o carteles del aula (calendario, cumpleaños, acuerdos de convivencia) que se presentan en variados soportes.	Ficha de evaluación Anecdótico
PERSONAL SOCIAL	Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.	Asume responsabilidades en su aula para colaborar con el orden, limpieza y bienestar de todos.	

DÍA	MOMENTO	SECUENCIA DIDACTICA / ESTRATEGÍAS METODOLÓGICAS	RECURSOS
14/10	INICIO	Los niños y niñas son invitados a la asamblea donde recuerdan los acuerdos de convivencia. Responden ¿Cómo se llama nuestro proyecto? Luego observan rompecabezas incompletos en la pizarra preguntamos ¿Qué observan?, ¿qué observamos dentro de las figuras?, ¿qué sucede con la imagen?, ¿Dónde podrán estar las otras piezas? Escuchamos sus respuestas. Responde ¿las imágenes serán iguales o diferentes? ¿Por qué? ¿ustedes conocen a estas personas? ¿Qué crees que estén haciendo?, ¿Dónde has visto a estos personajes? Escuchamos y anotamos sus respuestas. Preguntamos ¿Ustedes alguna vez al ido a un museo? ¿Qué crees que hay en un museo?	· Rompecabezas de artistas

		Hoy día visitaremos un museo y reconoceremos las características de los artistas.	
	DESARROLLO	Antes de la lectura Comenta a los niños y niñas que saldremos del aula para dirigirnos a la sala de psicomotricidad en donde estará nuestro museo, preguntamos ¿Qué creen que habrá en nuestro museo? ¿qué veremos? ¿de que tratará nuestro museo? ¿Habrá letreros? ¿Qué dirán los letreros? Los niños hacen sus predicciones y escuchamos atentamente sus respuestas. Antes de salir recordamos los acuerdos. Durante la lectura Los niños y niñas ingresan al aula, preguntamos ¿Qué observan?, ¿Crees que dirá el letrero? ¿Qué significa este afiche?, ¿Qué diferencias hay entre en las imágenes que observas?, ¿Quiénes salen en las imágenes?, ¿Sabes cómo se llaman? Escuchamos sus respuestas y opiniones y contrastamos sus hipótesis. Después de la lectura	· Fotos de artistas · Letreros con nombres de los artistas · Instrumentos o implementos que utilizan los artistas. · Hoja bond

		Responden ¿A dónde fuimos?, ¿qué hemos visto?, ¿qué tipo de artistas has visto?, ¿todos los artistas serán iguales? ¿Por qué?, ¿qué personajes viste?, ¿todos utilizaban los mismos instrumentos? ¿Por qué?, ¿Qué otro nombre le pondría al artista? Escuchamos sus opiniones. Los niños y niñas son invitados a sus respectivos lugares, se proporciona imágenes de los diferentes artistas y plasman lo que aprendieron en el museo. Para finalizar la actividad, pediremos que coloquen sus hojas en la pizarra y voluntariamente explican lo que hicieron.	
	CIERRE	Responden: ¿Qué fue lo que hicimos hoy? ¿Qué tipos de artistas ahora conocemos? ¿Cuáles son? ¿cómo se sintieron? ¿les gusto? ¿Por qué? ¿qué dificultades tuvieron y como lo resolvieron? ¿Por qué será importante identificar las características de los artistas? ¿Qué artista te gustaría ser? ¿Por qué?	

ANEXOS:

Imágenes de artistas	Letreros de artistas	Instrumentos de artistas	Espacio de museo
	CANTO ARTES PLÁSTICAS DANZA TEATRO		

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 03: <i>“AGRUPAMOS A LOS ARTISTAS”</i>			
PROPÓSITO DEL DÍA: Los niños y niñas agrupan y comparan a los artistas en la actividad programada.			
ÁREA	COMPETENCIA	DESEMPEÑO	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
MATEMÁTICA	Resuelve problemas de cantidad	Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar, y dejar algunos elementos sueltos. El niño dice el criterio que usó para agrupar.	Ficha de evaluación Anecdótico
PERSONAL SOCIAL	Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.	Asume responsabilidades en su aula para colaborar con el orden, limpieza y bienestar de todos.	

DÍA	MOMENTO	SECUENCIA DIDACTICA / ESTRATEGÍAS METODOLÓGICAS	RECURSOS
15/10	INICIO	Invitamos a los niños y niñas a la asamblea para recordar los acuerdos de convivencia, responden ¿Cómo se llama nuestro proyecto?, ¿Qué actividades hemos realizado? Escuchamos atentamente. Los niños y niñas observan tres cajas, preguntamos ¿Qué podrá ver dentro de la caja? (en cada caja habrá varios materiales mezclados que utilizan los artistas como pintor, cantante y actores), anotamos sus respuestas en la pizarra. Los estudiantes se forman en tres grupos grandes, para poder abrir y ver que hay dentro de la caja, los niños y niñas manipulan y exploran el material, preguntamos ¿Qué encontraste en la caja 1, 2 y 3? ¿Alguna vez los han visto? ¿Saben cómo se llaman? ¿Quiénes utilizan estos vestuarios? ¿Cómo se llaman? ¿Qué instrumentos utilizan?	· cajas · materiales de los artistas

		Comentamos a los niños y niñas; tengo un problema tengo varios materiales, ¿pero no sé cómo puedo ordenarlo? ¿Qué debo tener en cuenta para agrupar estas fotos? Escuchamos y anotamos sus respuestas. Comentamos que hoy vamos a comparar y agrupar a los artistas.	
	DESARROLLO	Familiarización del problema Preguntamos ¿Qué podemos hacer para ordenar a los artistas? Escuchamos y anotamos sus posibles respuestas. Se pregunta qué es lo que tienen que hacer, los niños y niñas repiten el problema con su propia palabra. Búsqueda y ejecución de estrategias Los niños y niñas proponen estrategias para resolver el problema ¿Cómo resolveremos este problema? ¿Qué podemos hacer para ordenar?, ¿para qué servirá las canastas? Escuchamos sus respuestas y los ponen en práctica, utilizando el material. Socializa sus representaciones Entregamos papelotes e imágenes de los artistas, por equipo ellos y ellas plasmaran lo que realizaron.	· Canasta · imágenes de artistas · imágenes de instrumentos de los artistas. · Papelote · Título de cada artista

		Reflexión y formalización Los niños y niñas socializan la actividad gráfica anterior. Dan respuesta a la pregunta inicial, ¿Qué podemos hacer para ordenar a los artistas?	
	CIERRE	Se les hace preguntas: ¿Qué aprendiste hoy? ¿les fue fácil o difícil hacerlo? ¿Por qué? ¿Cómo te sentiste? ¿Qué otros materiales podemos agrupar?, ¿por qué es importante?, ¿para qué nos sirve agrupar?	

ANEXOS:

Cajas de carton	Vestuario de artistas	Materiales de artistas
		
Imagenes de artistas	Canasta	Instrumentos de artistas
		

ACTIVIDAD APRENDIZAJE N°04: <i>“PLAYBACK EN EL AULA TURQUESA”</i>			
PROPÓSITO DEL DÍA: Los niños y niñas comentan lo que les gusta o disgusta de las canciones interpretadas.			
ÁREA	COMPETENCIA	DESEMPEÑO	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
COMUNICACIÓN	Se comunica oralmente en su lengua materna	Comenta sobre lo que le gusta o disgusta de personas, personajes, hechos o situaciones de la vida cotidiana dando razones sencillas a partir de sus experiencias y del contexto en que se desenvuelve.	- Hoja de observación - Lista de cotejo - Anecdótico
PERSONAL SOCIAL	Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.	Asume responsabilidades en su aula para colaborar con el orden, limpieza y bienestar de todos.	

DÍA	MOMENTO	SECUENCIA DIDACTICA / ESTRATEGÍAS METODOLÓGICAS	RECURSOS
16/10	INICIO	La docente se encuentra en asamblea con las niñas y niños, luego de ello recuerdan las normas para empezar con la actividad. Se muestra un video de “Playback” y se pregunta: ¿De qué trata el video? ¿Quiénes son los personajes? ¿Cómo se llama el programa? ¿Dónde lo realizan? ¿Qué materiales utilizan? Luego de ello la docente indica que le llegó una invitación, muestra a los niños el sobre y les pregunta ¿Qué creen que pueda contener el sobre? ¿Cuál es el motivo de la invitación? La docente lee la invitación donde se indica que el programa de “Playback” les gustaría contar con la participación de todos los integrantes del aula. ¿Saben que es un “Playback”? ¿les gustaría participar? ¿Cómo lo haríamos? ¿Quiénes serían los jurados? Propósito: Hoy día vamos a participar en un “Playback” en el aula.	- Video “Playback” - Tarjeta de invitación - Traje de jurado - Micrófonos - Usb
	DESARROLLO	Para ello se pide a los niños que elijan al jurado, se invita a los niños y niñas colocarse frente a la pizarra para su mejor atención,	- Hojas

		recordando que al finalizar el playback podrán comentar la participación de cada compañero La animadora presentará a cada niño y niña para que puedan realizar su “Playback” previamente a ello se preguntará ¿qué van a hacer? ¿Qué canción van a interpretar? Se piden los aplausos para la participante. Luego se invita al jurado, niños y niñas para que puedan “comentar, opinar respecto a la presentación que realizó la participante” se dialogan las ideas e opiniones de todos. La docente entrega hojas bond a los niños y niñas para que dibujen lo que más les gustó de la actividad del día de hoy. Los niños y niñas podrán salir adelante para decir lo que dibujaron, indicando las características de los personajes o playback que más les gustaron. Para finalizar la actividad, pediremos que coloquen sus dibujos en la pizarra y un representante de cada playback explicará lo que hizo.	- Colores Plumones
	CIERRE	La animadora realizará la revisión con todos los niños y niñas respecto al puntaje del playback interpretado, además, se realizarán	

		preguntas como: ¿Qué fue lo que hicimos hoy? ¿Por qué? ¿Tuvimos alguna dificultad? ¿Por qué? ¿Cómo lo resolvimos? ¿Por qué?	
--	--	---	--

ANEXOS:

Micrófonos	Invitación	USB
		
Hojas	Puntaje	Colores
		

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 05:

“CONTAMOS LOS MATERIALES DEL ARTISTA PLÁSTICO “

PROPÓSITO DEL DÍA: los niños y niñas realizan el conteo con los materiales dela artista plástico.

ÁREA	COMPETENCIA	DESEMPEÑO	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
MATEMÁTICA	Resuelve problemas de cantidad	Utiliza el conteo hasta 10, en situaciones cotidianas en las que requiere contar, empleando material concreto o su propio cuerpo	Ficha de evaluación Anecdótico
PERSONAL SOCIAL	Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.	Se relaciona con adultos de su entorno, juega con otros niños y se integra en actividades grupales del aula. Propone ideas de juego y sus normas. se pone de acuerdo con el grupo para elegir un juego y las reglas del mismo.	

DÍA	MOMENTO	SECUENCIA DIDÁCTICA / ESTRATEGÍAS METODOLÓGICAS	RECURSOS
17/10	INICIO	Los niños y niñas son invitados a una asamblea, recuerdan los acuerdos de convivencia. responden ¿Cómo se llama nuestro proyecto? ¿Qué actividades hemos realizado? Mostramos una caja con la temática de artes plásticas, ¿Qué es esto? ¿Qué crees que habrá dentro? ¿Qué imágenes observan en la caja? ¿A qué artista pertenece y por qué? Escuchamos sus respuestas y lo anotamos. Los niños y niñas exploran y manipulan los materiales en grupos, luego responden ¿Cómo se llama este material? ¿Para qué usa este material? ¿todos los materiales son iguales o diferentes, por qué? Anotamos sus respuestas. Mencionamos a los niños y niñas que tenemos un problema ¿Cómo podemos saber cuántos materiales tenemos de cada uno? Anotamos sus posibles respuestas. Mencionamos a los niños y niñas que hoy vamos a contar los materiales del artista plástico.	- Caja temática de artes plásticas - Materiales de artes plásticas

	DESARROLLO	Familiarización del problema Preguntamos ¿Cómo podemos saber cuántos materiales tenemos de cada uno? Escuchamos y anotamos sus posibles respuestas. Se pregunta qué es lo que tienen que hacer, los niños y niñas repiten el problema con su propia palabra. Búsqueda y ejecución de estrategias Los niños y niñas proponen estrategias para resolver el problema ¿Cómo resolveremos este problema? ¿Qué podemos saber cuántos materiales hay?, ¿para qué servirá las canastas y latas?, ¿Cómo podemos utilizar la tabla de registro? Escuchamos sus respuestas y los ponen en práctica. Socializa sus representaciones Entregamos hojas donde ellos plasman lo que han realizado. Reflexión y formalización Los niños y niñas socializan la actividad gráfica anterior Dan respuesta a la pregunta inicial, ¿Qué podemos saber cuántos materiales hay? ¿Qué hicieron para saber cuántos materiales tenía cada uno?	· Caja temática de artes plásticas · materiales de artes plásticas · canastas · latas · tablero de registro · hojas
--	------------	---	--

		La docente les preguntara a los niños que otros objetos del aula o de su casa podrían contar. ¿si no contáramos sabríamos cuantos objetos tenemos?	
	CIERRE	Se les hace preguntas: ¿Qué aprendiste hoy? ¿les fue fácil o difícil hacerlo? ¿Por qué? ¿Cómo te sentiste? ¿Qué otros materiales podemos contar?, ¿por qué es importante?, ¿para qué nos sirve contar?	

ANEXOS:

Caja	Materiales de artes plásticas	Canastas o latas	Tablero								
			<table><tr><td></td><td>TABLERO</td></tr><tr><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr></table>		TABLERO						
	TABLERO										

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 06: <i>“ELABORAMOS NUESTRA INVITACIÓN PARA NUESTRO SHOW”</i>			
PROPÓSITO DEL DÍA: Los niños y niñas proponen ideas para redactar la invitación a los padres.			
ÁREA	COMPETENCIA	DESEMPEÑO	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
COMUNICACIÓN	Escribe diversos tipos de textos en su lengua materna	Escribe por propia iniciativa y a su manera sobre lo que le interesa: considera a quién le escribirán y para qué lo escribirá; utiliza trazos, grafismos, letras ordenadas de izquierda a derecha y sobre una línea imaginaria para expresar sus ideas o emociones en torno a un tema a través de una nota o carta, para relatar una vivencia o un cuento.	- Hoja de observación - Anecdótico
PERSONAL SOCIAL	“Construye su identidad”	Participa de diferentes acciones de juego o de la vida cotidiana asumiendo distintos roles, sin hacer distinciones de género.	

DIA	MOMENTO	SECUENCIA DIDÁCTICA /ESTRATÉGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS
18/10	INICIO	Los niños y niñas reunidos en asamblea recuerdan los acuerdos y el proyecto. Con los niños y niñas contamos cuantos días nos faltan para la presentación de nuestro show de talentos, al ver que nos quedan pocos días nos preguntamos: ¿Cómo nos vamos a organizar? ¿para que los papás y mamás puedan venir a observarnos que necesitamos hacer? ¿Qué materiales vamos a utilizar? ¿Cómo le avisaremos de nuestra presentación?, escuchamos atentamente y anotamos sus respuestas. Responden: ¿Qué es una invitación?, ¿Qué necesitamos para la realizar la invitación?, ¿de qué tratará nuestra invitación?, ¿Qué escribiremos dentro? ¿a quienes entregaremos la invitación? Finalmente, los niños y niñas escuchan que el día de hoy se realizará la invitación para sus familias para la presentación del artista del año.	- Sobre con una invitación.
	DESARROLLO	Planificación Aún en asamblea los niños y niñas responden las siguientes preguntas: ¿Qué haremos hoy?, ¿cómo lo haremos?, ¿para qué haremos una invitación?, ¿a quién está dirigida?, ¿cómo lo haremos?	- Imágenes de: ícono de ubicación,

		Luego observan unas imágenes pegadas en la pizarra, estas serán extraídas de la invitación; las imágenes serán de un telón rojo, un ícono de ubicación, un calendario, un reloj; y responden: ¿Por qué están estas imágenes?, ¿cómo nos ayudarán?, ¿a qué hace referencia el ícono de ubicación, del telón rojo, el calendario, ¿y el reloj? Textualización Seguidamente los niños y niñas observando las imágenes de la pizarra, responden: ¿qué día se presentará los talentos?, ¿a qué hora?, ¿en qué lugar presentaremos los números artísticos?, ¿Qué talentos demostraremos? Luego se dirigen a sus respectivos lugares y reciben en una hoja con el esquema de una invitación donde los niños y niñas dibujarán y escribirán de acuerdo a sus posibilidades y conforme a la estructura del texto (invitación). Reciben retroalimentación con preguntas como: ¿qué has escrito?, ¿qué parte falta?, ¿por qué es importante escribir la fecha y hora?, ¿a quién darás la invitación? Revisión	calendario, reloj, telón rojo. - Esquema de invitación.
--	--	--	---

		Después de realizar sus invitaciones, invitamos a los niños y niñas para revisar lo anotado. Mediante un consenso los estudiantes aprueban la invitación.	
	CIERRE	Para finalizar la actividad, escuchan la siguiente pregunta: ¿Para qué nos sirve las invitaciones?, ¿en qué situaciones usamos una invitación?, ¿por qué es importante esta actividad que hemos realizado?, ¿para que hicimos las invitaciones?, ¿quién recibirá la invitación?, ¿qué más le agregarías a tu invitación? Y ¿alguno quiere compartir lo que dibujó y escribió? Escuchamos atentamente sus comentarios.	

ANEXOS:

Telon rojo	Reloj	Esquema de invitación
		
Calendario	Ícono de ubicación	Sobre de invitación
		

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 07:*“EL TEATRO DE LA FELICIDAD”***PROPÓSITO DEL DÍA:** los niños y niñas participan en el diálogo del teatro en el aula.

ÁREA	COMPETENCIA	DESEMPEÑO	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
COMUNICACIÓN	Lee diversos tipos de textos escritos en su lengua materna	Participa en conversaciones, diálogos o escucha cuentos, leyendas, rimas, adivinanzas y otros relatos de la tradición oral. Espera su turno para hablar, escucha mientras su interlocutor habla, pregunta y responde sobre lo que le interesa saber o lo que no ha comprendido con la intención de obtener información	- Ficha de evaluación - Anecdótico - Diario de campo
PERSONAL SOCIAL	“Construye su identidad”	Expresa sus emociones; utiliza palabras, gestos y movimientos corporales. Reconoce las emociones en los demás, y muestra su simpatía o trata de ayudar.	

DÍA	MOMENTO	SECUENCIA DIDÁCTICA/ ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS
21/10	INICIO	La docente se encuentra en asamblea con las niñas y niños, luego de ello muestro un video y pregunto: ¿Qué observamos en el video? ¿Quiénes son los artistas? ¿Será fácil o difícil actuar? ¿Por qué? ¿Los niños pueden actuar? La docente menciona que para hacer una obra de teatro se tiene que tener un guión para así poder interpretarla, para ello mostrará tarjetas de diferentes colores, cada uno tendrá una escena diferente, los niños tendrán que leer con ayuda de la docente e interpretarla ¿Ustedes creen que podríamos escenificar? ¿Cómo lo haríamos? Luego de ello saldrán adelante para realizar la escenificación con ayuda de la tarjeta Propósito Hoy vamos a participar en el diálogo y escuchar las escenas de nuestros compañeros. Antes de empezar con la actividad proponemos algunas normas en conjunto.	- Tarjetas de colores

	DESARROLLO	La docente pide la participación voluntaria de los niños y niñas para que escojan la tarjeta, luego de ello los niños tendrán que leer en compañía de la Miss el guion y lo tendrán que escenificar para todos. Los niños tendrán que interactuar con el público durante su presentación. Luego la docente entrega hojas bond y los niños y niñas podrán dibujar la escena o parte de la actividad que más les gustó. Los niños y niñas se colocarán en asamblea y comentarán respecto a los dibujos realizados y se preguntará ¿A alguien más le gustó esta escena? ¿Por qué? Y así sucesivamente dialogaremos de todas las actividades.	
	CIERRE	Además, se realizarán preguntas como: ¿Qué fue lo que hicimos hoy? ¿Tuvimos alguna dificultad? ¿Por qué? ¿Cómo lo resolvimos?	

ANEXOS:

Video	Tarjetas	Materiales
Video https://www.youtube.com/watch?v=VVeQaaGoDNo		

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 08			
“CANTANDO SOMOS FELICES”			
PROPÓSITO DEL DIA: Los niños y niñas identifica características a través de imágenes en la actividad programada.			
ÁREA	COMPETENCIA	DESEMPEÑO	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
COMUNICACIÓN	“Lee diversos tipos de textos escritos en lengua materna”	Identifica características de personas, personajes, animales, objetos o acciones a partir de lo que observa en las ilustraciones, así como de algunas palabras conocidas por él: su nombre o el de otros, palabras que aparecen frecuentemente en los cuentos, canciones, rondas, rimas, anuncios publicitarios o carteles del aula (calendario, cumpleaños, acuerdos de convivencia) que se presentan en variados soportes.	- Hoja de observación - Anecdotalario
PERSONAL SOCIAL	“Construye su identidad”	Participa de diferentes acciones de juego o de la vida cotidiana asumiendo distintos roles, sin hacer distinciones de género.	

DIA	MOMENTO	SECUENCIA DIDÁCTICA /ESTRATÉGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS
22/10	INICIO	Reunidos en asamblea los niños (as) recuerdan los acuerdos para realizar la actividad. Saberes previos: La docente pregunta: ¿Les gusta las canciones? ¿Qué canción son sus favoritas? Motivación: Luego se presenta la canción “Buenos días mis amiguitos”, seguidamente les pregunta: ¿Qué acaban de escuchar? ¿Lo han escuchado alguna vez? En una ronda la docente invita a los niños y niñas a cantarla acompañado con mímicas y cada vez que los niños digan el nombre se colocará dentro de la ronda y continua la canción. Problematización: La docente les comenta que tiene un sobre con una imagen que representa a canciones. A través de ello, se promueve el dialogo compartido, ¿ustedes creen que puedan leerlo? Propósito y organización Se comunica el propósito del día: Hoy día vamos a leer y entonar una canción con ayuda de imágenes.	- Canción: Buenos días mis amiguitos - Imagen de canción.
	DESARROLLO	Antes de la lectura En grupos, durante la asamblea la docente presenta una imagen e invita a los niños y niñas a observarlo. Luego formula preguntas: ¿De qué tratará el texto? ¿Cuál será el título del	

		texto? ¿Por qué? ¿Qué nos dice la imagen? ¿Qué crees que dirá? ¿Reconocen al personaje? La docente anota las respuestas en un papelote. Durante la lectura: La docente realiza la lectura en voz alta y señalando el texto, palabra por palabra de la canción. Luego pregunta si reconocen alguna letra o vocal. Seguidamente utiliza su manos y pies para darle el ritmo a la canción. Para luego invitar a los niños y niñas a entonar la canción. Después del texto: La docente invita a los niños y niñas a leer la canción. Para ello le brinda un micrófono. Los niños hacen su representación en grupo. Luego comprueban sus hipótesis. ¿De qué trata la canción? ¿Qué imagen representaba? ¿Fue cierto lo que dijeron antes de leer el texto?.	
	CIERRE	Finalmente, reunidos en asamblea se promueve la metacognición final cuando los niños y niñas responden a las preguntas: ¿Qué texto hemos leído? ¿Qué hemos aprendido hoy? ¿Cómo pudieron leer las rimas? ¿Pueden crear rimas?	

ANEXOS:

Canción	Anexo 2
<i>BUENOS DIAS MIS AMIGUITOS</i> <i>Muy buen día, mis amiguitos</i> <i>Mantantiru-Liru-Lá!</i> <i>¿Qué quería mis amiguitos?</i> <i>Mantantiru-Liru-Lá!</i> <i>Queríamos a,</i> <i>Mantantiru-Liru-Lá!</i> <i>¿Y qué le gusta a?</i> <i>Mantantiru-Liru-Lá!</i> <i>A Le gusta.....,</i> <i>Mantantiru-Liru-Lá!</i>	<i>UN SAPO</i> <i>Había un sapo se</i> <i>que nadaba en el río</i> <i>con su traje verde verde verde</i> 

PLAN DE ACTIVIDAD “PASARELA DE TALENTOS”	
I.E.I 547 Jesús Poderoso	Nombre de la directora: Patricia Rugel Cruz
Docente practicante: Steici Rojas Ramirez	Aulas: Turquesa
Fecha: 23 de Octubre	Hora: 11:00 am
Denominación: “Pasarela de talentos”	
Fundamentación: En la I.E.I. Cuna-Jardín 547 “Jesús Poderoso”, se observa en la jornada pedagógica los niños y niñas muestran curiosidad e interés por cantar, crear, observar, imaginar, por otro lado, de representar diferentes situaciones de la vida cotidiana. se plantea el reto a los niños ¿Qué podemos hacer para que los niños y niñas también tengan las experiencias de realizar crear, dramatizar, interactuar, entre otros? En asamblea se propuso trabajar “Somos artistas” con este proyecto se busca que los niños y niñas se relacionen con las actividades y sean capaces de trabajar: La imaginación y creatividad, la observación, nociones básicas, producción de texto, habilidades comunicativas, resolución de problemas, con la finalidad de favorecer una convivencia y muestren sus habilidades.	
Objetivos: ● Favorecer el conocimiento y la expresión corporal. ● Potenciar el lenguaje, tanto verbal como no verbal; amplía el vocabulario, mejora la pronunciación, la entonación y la vocalización. ● Fomenta los movimientos corporales, los gestos y la expresión facial. ● Favorece las relaciones entre los niños, la pérdida de timidez, la autoestima y la autonomía personal, y enfatiza la cooperación y el trabajo en equipo.	

RECURSO Y MATERIALES

RECURSOS Y MATERIALES	• Tela roja para la alfombra. • Foto de los niños y niñas elaborando sus materiales • Cartel de bienvenida: “PASARELA DE TALENTOS” • Materiales producidos por ellos • Grammys para la premiación • Sillas • Recuerdos • Cámaras para la presentación • Vestuario para la animadora • Micrófonos • Cuadros de sus presentaciones
RECURSOS HUMANOS	• 3 Docentes Practicantes. • Docente del aula • Docente Auxiliar • Niños y niñas del aula Celeste, Anaranjado y Turquesa

TIEMPO	ACTIVIDAD	RESPONSABLES	OBSV.
	RECEPCIÓN Los niños y niñas ingresan en su horario normal 8:00 am a 8:45 am en donde se irán preparando para su presentación final. La actividad se realizará en dos espacios diferentes: En el primer espacio estará el museo donde habrá la documentación de todo el proyecto y el segundo estará la alfombra roja, donde se podrá evidenciar los trabajos realizados durante el proyecto por los niños y niñas de las diferentes aulas. Por otro lado, se colocará las sillas para que el jurado siendo las docentes de las diferentes aulas se encuentren presentes en	- Docente practicante del aula - Estudiantes - Docente de aula - Auxiliar	

8:00 am	la presentación acompañados de sus niños del aula. Terminado de organizar los espacios y materiales juntos a los niños y niñas, daremos inicio a la presentación, los artistas se colocarán en sus respectivas responsabilidades.		
11:00 am	DESARROLLO DE LAS ACTIVIDADES POR AULAS Primer espacio "Museo El Artista del Año" (Presentación de sus trabajos) Este espacio será como un museo donde habrá stand: - Stand vestuarios con material elaborado durante los talleres e instrumentos reciclados. - Premios Grammys - Fotos de los niños y niñas elaborando sus materiales Segundo espacio "Presentación de la Pasarela de Talentos" Este espacio va a contar con un cartel de bienvenida que tiene como título "Pasarela de talentos". Asimismo, en este espacio se va a encontrar una alfombra roja. En este espacio los niños y niñas van a presentar su talento: 1. Aula Celeste 2. Aula Anaranjada 3. Aula Turquesa En este mismo espacio se dará los Premios Grammys a los niños y niñas por haber sido participe en el proyecto de "Los artistas del año"	- Docentes practicantes y los niños y niñas	

	DESPEDIDA Para finalizar las docentes practicantes junto con los niños y niñas agradecerán a los padres y madres de familia por haber asistido a la presentación del proyecto del artista del año, asimismo se les hará entrega de un pequeño recuerdo sobre lo realizado.		
--	---	--	--

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 10***“EVALUACIÓN DEL PROYECTO”*****PROPÓSITO DEL DIA:** Los niños y niñas expresan sus intereses y dialogan en torno a actividades que realizaron en su proyecto “El artista del año”

ÁREA	COMPETENCIA	DESEMPEÑO	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
COMUNICACIÓN	“Se comunica oralmente en su lengua materna”	Participa en conversaciones, diálogos o escucha cuentos, leyendas, rimas, adivinanzas y otros relatos de la tradición oral. Espera su turno para hablar, escucha mientras su interlocutor habla, pregunta y responde sobre lo que le interesa saber o lo que no ha comprendido con la intención de obtener información.	- Hoja de observación - Anecdótico
PERSONAL SOCIAL	“Construye su identidad”	Expresa sus emociones; utiliza palabras, gestos y movimientos corporales e identifica las causas que las originan. Reconoce las emociones de los demás, y muestra su simpatía, desacuerdo o preocupación.	

DIA	MOMENTO	SECUENCIA DIDÁCTICA /ESTRATÉGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS
24/10	INICIO	Reunidos en asamblea los niños (as) recuerdan los acuerdos para realizar la actividad. La docente invita a los niños y niñas. Se acomodan, observan y recuerdan lo que se trabajó durante el proyecto “Somos artistas”. ¿Qué hemos realizado durante el proyecto? La docente muestra un sobre con fotografías, los niños y niñas identifican las actividades. a partir de ella la docente promueve el diálogo compartido y se comunica el propósito del día: Hoy día vamos a dialogar sobre las actividades que se realizó durante el proyecto de “Somos artistas”.	- Sobre con imágenes (fotografías)
	DESARROLLO	Antes del discurso: La docente recuerda a través de imágenes las actividades que se realizó durante el proyecto. se les comunica que hoy es el último día del proyecto y evaluarán como lo hicieron. Para ello se le entrega una medalla para que coloque en la actividad que más le gustó. Durante el discurso: La docente invita a los niños y niñas a expresar lo que se realizó durante el proyecto de “Somos artistas”. Por ello les pregunta: ¿Qué observaron en las imágenes? ¿Qué actividades vemos? ¿Cómo lo hicieron? ¿Qué materiales utilizaron? ¿Para qué lo hicieron? ¿Recuerdan cual fue nuestra primera actividad? Se ordena las imágenes de	-Plumones - Crayolas -Hojas bond

		acuerdo al orden realizado, así sucesivamente con cada una de las actividades realizadas durante el proyecto. Después del discurso: Al finalizar, los niños y niñas se les pregunta: ¿Qué les gustó más de este proyecto? Seguidamente los niños y niñas dibujan aquello que más le gustó del proyecto de “Somos artistas”, para exhibirlo en un panel colectivo que se pegará en la pizarra. Los materiales lo reparten los niños responsables.	
	CIERRE	Finalmente, los niños y niñas con ayuda de la docente terminan la actividad recordando lo qué hicieron durante el proyecto y pregunta: ¿Qué aprendimos? ¿Qué otro proyecto les gustaría hacer? ¿Qué actividad quisieran realizar?	

ANEXOS:

Cartas	Colores, plumones
	

Matriz de consistencia

MATRIZ DE CONSISTENCIA

TÍTULO:

Módulo “mentes creativas”, basado en la propuesta metodológica proyectos de aprendizaje - MINEDU, para contribuir en los componentes del pensamiento creativo en los estudiantes de educación inicial de institución educativa pública.

Diseño: Experimental

Tipo: Pre – experimental

Diagrama:

G.E. O1 X O2

Programa de estudios: Educación Inicial

Año: 2019

INTEGRANTES:

Bautista Mercado, Mónica Ambar.

Molina Quispe, María del Pilar.

Rojas Ramirez, Steici Ambrocía.

Rosales Tapia, Pamela Jazmín

ASESORA: Cuadros Torres Teresa.

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	ÍTEMS	INSTRUMENTO
¿De qué manera el módulo “Mentes Creativas” basado en la propuesta de proyectos de	GENERAL Comprobar que la aplicación del módulo “Mentes Creativas”, basado en la propuesta metodológica	GENERAL La aplicación del módulo “Mentes Creativas” basado en la propuesta metodológica	INDEPENDIENTE		
			Módulo “Mentes creativas” basado en la propuesta de Proyectos de aprendizaje del Minedu		
			DEPENDIENTE		
			Componentes del pensamiento creativo		

aprendizaje del Minedu incrementa los componentes del pensamiento creativo en los estudiantes de educación inicial de Institución Educativa Pública?	Proyectos de Aprendizaje - MINEDU, contribuye a fortalecer los componentes del pensamiento creativo en los niños y niñas de 5 años del aula turquesa perteneciente al distrito San Juan de Miraflores, UGEL 01	Proyectos de Aprendizaje - MINEDU contribuye a fortalecer los componentes del pensamiento creativo en los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. 547 Jesús Poderoso del distrito de San Juan de Miraflores, UGEL 01.	Fluidez	Se expresa con un amplio vocabulario al comunicarse con los demás.	1.1	LISTA DE COTEJO “DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD EN NIÑOS Y NIÑAS DE CINCO AÑOS”
				Expresa constantemente sus ideas en momentos de dialogo.	1.2	
				Produce un número elevado de respuestas lógicas para responder a una pregunta.	1.3	

	ESPECÍFICOS	ESPECÍFICOS		Expresa por iniciativa sus ideas al observar imágenes, videos, gráficos u objetos.	1.4	
	Determinar que la aplicación del módulo “Mentes Creativas” basado en la propuesta metodológica	La aplicación del módulo “Mentes Creativas” basado en la propuesta metodológica	Flexibilidad	Emplea diferentes estrategias para la solución de un problema.	2.1	
	Proyectos de Aprendizaje - MINEDU contribuye a fortalecer el componente fluidez del pensamiento creativo en los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. 547	Proyectos de Aprendizaje - MINEDU contribuye a fortalecer el componente fluidez del pensamiento creativo en los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. 547		Expresa ideas diversas en momentos de dialogo.	2.2	
		Jesús Poderoso del		Cambia partes de un cuento, narración o historia.	2.3	

	Jesús Poderoso del distrito de San Juan de Miraflores, UGEL 01.	distrito de San Juan de Miraflores, UGEL 01.		Escucha y acepta las ideas de otros para llegar a acuerdos.	2.4	
	Determinar que la aplicación del módulo “Mentes Creativas” basado en la propuesta metodológica Proyectos de Aprendizaje - MINEDU contribuye a fortalecer el	La aplicación del módulo “Mentes Creativas” basado en la propuesta metodológica Proyectos de Aprendizaje - MINEDU contribuye a fortalecer el	Originalidad	Narra experiencias e historias imaginarias o fantasiosas.	3.1	
				Expresa ideas ingeniosas en momentos de dialogo.	3.2	
				Propone alternativas novedosas de juego.	3.3	

	componente flexibilidad del pensamiento creativo en los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. 547 Jesús Poderoso del distrito de San Juan de Miraflores, UGEL 01. Determinar que la aplicación del módulo “Mentes Creativas” basado	pensamiento creativo en los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. 547 Jesús Poderoso del distrito de San Juan de Miraflores, UGEL 01. La aplicación del módulo “Mentes Creativas” basado en la propuesta metodológica Proyectos de		Construye objetos novedosos a partir de objetos comunes/ no estructurados.	3.4	
			Elaboración	Describe detalladamente características de objetos, personas o situaciones.	4.4	
				Añade detalles en sus representaciones gráficas, construcciones y otras creaciones.	4.2	

	en la propuesta metodológica Proyectos de Aprendizaje - MINEDU contribuye a fortalecer el componente originalidad del pensamiento creativo en los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. 547 Jesús Poderoso del distrito de San Juan de Miraflores, UGEL 01.	Aprendizaje - MINEDU contribuye a fortalecer el componente originalidad del pensamiento creativo en los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. 547 Jesús Poderoso del distrito de San Juan de Miraflores, UGEL 01. La aplicación del módulo “Mentes		Replantea sus ideas a otras más complejas.	4.3	
				Brinda ejemplos para clarificar sus ideas.	4.4	

	Determinar que la aplicación del módulo “Mentes Creativas” basado en la propuesta metodológica Proyectos de Aprendizaje - MINEDU contribuye a fortalecer el componente elaboración del pensamiento creativo en los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. 547 Jesús Poderoso del distrito de San Juan de Miraflores, UGEL 01.				
--	--	--	--	--	--

	años de la I.E.I. 547 Jesús Poderoso del distrito de San Juan de Miraflores, UGEL 01.					
--	---	--	--	--	--	--