

UNIVERSIDAD NACIONAL DANIEL ALCIDES CARRION
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA DE FORMACIÓN PROFESIONAL DE EDUCACIÓN PRIMARIA



T E S I S

**Influencia del proyecto artístico en el desarrollo de la creatividad de los
Estudiantes del 6to. grado de la I.E. N° 35004 Santo Domingo Savio -
Yanahuanca - 2023**

Para Optar el Título Profesional de:

Licenciada en Educación Primaria

Autores:

Bach. Enriqueta PASCUAL PRUDENCIO

Bach. Eulalia PASCUAL PRUDENCIO

Asesor:

Dr. Dionicio LÓPEZ BASILIO

Yanahuanca – Perú - 2024

UNIVERSIDAD NACIONAL DANIEL ALCIDES CARRION
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA DE FORMACIÓN PROFESIONAL DE EDUCACIÓN PRIMARIA



T E S I S

**Influencia del proyecto artístico en el desarrollo de la creatividad de los
Estudiantes del 6to. grado de la I.E. N° 35004 Santo Domingo Savio-
Yanahuanca -2023**

Sustentada y aprobada ante los miembros del jurado:

Dr. Raúl GRANADOS VILLEGAS
PRESIDENTE

Mg. Javier Raúl MINAYA LOVATÓN
MIEMBRO

Mg. Josué CHACON LEANDRO
MIEMBRO



Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión
Facultad de Ciencias de la Educación
Unidad de Investigación

INFORME DE ORIGINALIDAD N° 121 - 2024

La Unidad de Investigación de la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión ha realizado el análisis con exclusiones en el Software Turnitin Similarity, que a continuación se detalla:

Presentado por:

PASCUAL PRUDENCIO, Enriqueta y PASCUAL PRUDENCIO, Eulalia

Escuela de Formación Profesional:

Educación Primaria

Tipo de trabajo:

Tesis

Título del trabajo:

Influencia del proyecto artístico en el desarrollo de la creatividad de los estudiantes del 6to. grado de la I.E. N° 35004 Santo Domingo Savio - Yanahuanca - 2023

Asesor:

LÓPEZ BASILIO, Dionicio

Índice de Similitud:

8%

Calificativo:

Aprobado

Se adjunta al presente el informe y el reporte de evaluación del software Turnitin Similarity.



Firmado digitalmente por VALENTIN
MELGAREJO Teofilo Felix FAU
20154605046 soft
Motivo: Soy el autor del documento
Fecha: 05.05.2024 17:47:26 -05:00

DEDICATORIA

A nuestros apreciados y abnegados padres por su apoyo incondicional en el logro de nuestros objetivos. Su constante aliento, sabiduría y amor han sido pilares esenciales que han nutrido nuestro crecimiento personal y han sido determinantes en nuestro desarrollo tanto académico como emocional.

AGRADECIMIENTO

Queremos expresar nuestra gratitud en primer lugar a Dios, cuya influencia ha sido fundamental en el alcance de nuestras metas personales. Asimismo, extendemos nuestros más sinceros agradecimientos a diversas entidades y personas que contribuyeron al logro de nuestros objetivos:

A la Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión, a través del programa de Estudios de Educación Primaria.

A los docentes del programa de estudios de educación primaria que aportaron muchísimo en la formación académica de cada uno de nosotras.

Al director, docente y estudiantes del 6to grado en la I. E. Santo Domingo Savio.

Al Dr. Dionicio López Basilio, nuestro asesor, cuyo apoyo y guía fueron esenciales para llevar a cabo y concluir con éxito esta tesis.

A todos nuestros familiares, colegas docentes y demás personas que nos brindaron apoyo, tanto de manera directa como indirecta.

Las autoras.

RESUMEN

Fundamentos: La creatividad se define como la capacidad de concebir nuevas ideas originales y funcionales, utilizando la imaginación y un pensamiento que se aleja de las vías convencionales. El objetivo del estudio fue determinar la influencia del proyecto artístico en el desarrollo de la creatividad de los estudiantes del sexto grado de la I.E. N° 35004 Santo Domingo Savio-Yanahuanca durante el año 2023.

Métodos: Se llevó a cabo una investigación preexperimental utilizando un grupo intacto, con mediciones previa y posterior a la introducción de la variable independiente. Los instrumentos fueron validados por juicio de expertos. La muestra estuvo compuesta por 22 estudiantes del sexto grado de la I.E. N° 35004 Santo Domingo Savio-Yanahuanca.

Resultados: Los resultados se presentaron en una tabla de frecuencias, comparando los puntajes obtenidos antes y después de la ejecución de la propuesta. Se observó una mejora significativa en el postest, con un aumento notable en la cantidad de estudiantes clasificados en los niveles "bueno" y "muy bueno" en contraste con el pretest, donde gran porcentaje de estudiantes se encontraban en el nivel "regular".

Conclusiones: Se demostró estadísticamente a través del estadístico Wilcoxon que reportó un p-valor igual a 0.000 menor al nivel de significancia establecido de (0.05) permitiendo aceptar la hipótesis alterna que enfatiza que el proyecto artístico influye en el desarrollo de la creatividad de los estudiantes del sexto grado de la I.E. de la muestra de estudio, rechazando la hipótesis nula que afirmaba lo contrario.

Palabras clave: Creatividad, proyecto artístico, arte, innovación.

ABSTRACT

Fundamentals: Creativity is defined as the ability to conceive new original and functional ideas, using imagination and thinking that moves away from conventional ways. The objective of the study was to determine the influence of the artistic project on the development of creativity of the sixth grade students of the I.E. N° 35004 Santo Domingo Savio-Yanahuanca during the year 2023.

Methods: A pre-experimental investigation was carried out using an intact group, with measurements before and after the introduction of the independent variable. The instruments were validated by expert judgment. The sample was made up of 22 sixth grade students of the I.E. N° 35004 Santo Domingo Savio-Yanahuanca.

Results: The results were presented in a frequency table, comparing the scores obtained before and after the execution of the proposal. A significant improvement was observed in the post-test, with a notable increase in the number of students classified in the "good" and "very good" levels in contrast to the pre-test, where a large percentage of students were in the "regular" level.

Conclusions: It was statistically demonstrated through the Wilconxon statistic that reported a p-value equal to 0.000 lower than the established significance level of (0.05) allowing the acceptance of the alternative hypothesis that emphasizes that the artistic project influences the development of students' creativity. of the sixth grade of the I.E. of the study sample, rejecting the null hypothesis that stated the opposite.

Keywords: Creativity, artistic project, art, innovation.

INTRODUCCION

La creatividad es una facultad humana fundamental que despierta la curiosidad, la innovación y la capacidad de expresión artística (Amabile y Pillemer 2012). Su importancia en el ámbito educativo es innegable, ya que no solo influye en el rendimiento académico, sino que también contribuye al desarrollo personal y social de los individuos. En este contexto, la presente tesis se enfoca en evaluar la influencia de un proyecto artístico específico en el desarrollo de la creatividad de los estudiantes de sexto grado en la Institución Educativa N° 35004 Santo Domingo Savio-Yanahuanca durante el año 2023.

El arte, a través de sus diversas manifestaciones, enriquece el currículo educativo y, además, se ha demostrado que puede servir como un medio eficaz para fomentar la creatividad y la expresión individual en el proceso de aprendizaje. La creatividad no solo es un atributo valioso en sí misma, sino que también se ha relacionado con el pensamiento crítico, la resolución de problemas y la adaptación a un mundo en constante cambio (Csikszentmihaly 1996). Por lo tanto, comprender cómo los proyectos artísticos pueden influir en el desarrollo de la creatividad en los estudiantes tiene relevancia tanto pedagógica como societal.

El propósito fundamental de este estudio es analizar de manera sistemática el impacto de un proyecto artístico específico en el desarrollo de la creatividad de los estudiantes. Para lograrlo, se emplearon una variedad de herramientas y métodos de evaluación, y se recopilarán datos sobre la percepción de los estudiantes sobre su propia creatividad y su capacidad para enfrentar desafíos de manera innovadora. El estudio se llevó a cabo en la Institución Educativa N° 35004 Santo Domingo Savio-Yanahuanca, y los resultados obtenidos tendrán implicaciones significativas para la práctica educativa y

el diseño de programas curriculares que buscan fomentar la creatividad en los estudiantes.

La creatividad es un pilar esencial en las etapas del aprendizaje y promoción de habilidades valiosas para el siglo XXI. Este estudio contribuye a arrojar luz sobre cómo el arte y los proyectos artísticos se convierten en un vehículo efectivo para estimular la creatividad de los estudiantes en el sexto grado.

El estudio se ha estructurado siguiendo el siguiente esquema detallado: El Capítulo I aborda el Problema de Investigación y sus elementos relacionados. En el Capítulo II se desarrolla el Marco Teórico, mientras que el Capítulo III se centra en la Metodología y las técnicas de investigación empleadas. El Capítulo IV se dedica a la presentación de los Resultados y su correspondiente Discusión. Además, se incluyen las Conclusiones y Recomendaciones para cerrar de manera integral el estudio.

Las autoras

INDICE

DEDICATORIA

AGRADECIMIENTO

RESUMEN

ABSTRACT

INTRODUCCION

INDICE

CAPÍTULO I

PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1. Identificación y determinación del problema.....	1
1.2. Delimitación de la investigación.....	3
1.3. Formulación del problema	3
1.3.1. Problema general.....	3
1.3.2. Problemas específicos	3
1.4. Formulación de objetivos.....	4
1.4.1. Objetivo general	4
1.4.2. Objetivos específicos	4
1.5. Justificación de la investigación	4
1.6. Limitaciones de la investigación.....	4

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes de estudio	6
2.2. Bases teóricas – científicas	9
2.2.1. Proyectos artísticos.....	9
2.2.2. Creatividad	17

2.3.	Definición de términos básicos	26
2.4.	Formulación de hipótesis	27
2.4.1.	Hipótesis general	27
2.4.2.	Hipótesis específicas	27
2.5.	Identificación de variables	27
2.6.	Definición operacional de variables e indicadores.	28

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA Y TÉCNICAS DE INVESTIGACIÓN

3.1.	Tipo de Investigación.....	30
3.2.	Nivel de investigación.....	30
3.3.	Métodos de investigación.....	30
3.4.	Diseño de investigación	31
3.5.	Población y muestra.....	31
3.6.	Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	31
3.7.	Selección, validación y confiabilidad de instrumentos de investigación.....	32
3.7.1.	Validación de instrumentos.....	32
3.7.2.	Confiabilidad.....	33
3.8.	Técnicas de procesamiento y análisis de datos.	33
3.9.	Tratamiento estadístico.	33
3.10.	Orientación ética filosófica y epsitémica	33

CAPITULO IV

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1.	Descripción del trabajo de campo	34
4.2.	Presentación, análisis e interpretación de resultados.	35
4.2.1.	Resultados de la aplicación del pretest – Creatividad.....	35

4.2.2. Resultados de la aplicación del pretest por sexo (Creatividad).....	36
4.2.3. Resultados de la aplicación del postest (Creatividad).....	38
4.2.4. Resultados de la aplicación del postest por sexo (Creatividad).	39
4.2.5. Comparación resultados pretest y postest de la variable: creatividad.....	41
4.3. Prueba de Hipótesis.....	43
4.3.1. Prueba de hipótesis específicas	43
4.3.2. Prueba de hipótesis general.	46
4.4. Discusión y resultados	47

CONCLUSIONES

RECOMENDACIONES

BIBLIOGRAFÍA

ANEXOS

INDICE DE TABLAS

Tabla 1: Definición operacional de variables.....	28
Tabla 2: frecuencias y porcentajes de creatividad por rangos.....	35
Tabla 3: frecuencias y porcentajes de creatividad por sexo	36
Tabla 4: frecuencias y porcentajes de creatividad por rangos posttest.....	38
Tabla 5: frecuencias y porcentajes de creatividad por sexo-postest.....	39
Tabla 6: Resultados de pretest y postest sobre creatividad	41
Tabla 7: Prueba de hipótesis de la dimensión Originalidad	43
Tabla 8: Prueba de hipótesis dimensión flexibilidad.....	44
Tabla 9: Prueba de hipótesis de dimensión Fluidez	45
Tabla 10: Resultados de la prueba de hipótesis de creatividad pretest y postest	46

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1: Resultados de pretest de creatividad por rangos	35
Gráfico 2: Resultados de pretest de creatividad por sexo	37
Gráfico 3: frecuencias y porcentajes de creatividad por rangos postest.....	38
Gráfico 4: Resultados de pretest de creatividad por sexo	40
Gráfico 5: Comparación de los resultados de pretest y postest de creatividad	41

CAPÍTULO I

PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1. Identificación y determinación del problema

La creatividad es una capacidad humana que permite generar ideas originales, novedosas y útiles para resolver problemas o satisfacer necesidades. La creatividad se considera una habilidad fundamental que contribuye al crecimiento personal, social y profesional de las personas, especialmente en el contexto actual de cambios constantes y desafíos complejos. Por ello, la educación debe propiciar el fomento de la creatividad desde las primeras etapas, aprovechando el potencial creativo que poseen los niños (Mejía y Massani 2019)

Sin embargo, diversos estudios han señalado que la creatividad tiende a disminuir con la edad, debido a factores como la influencia del entorno social y familiar, la rigidez del sistema educativo, la falta de motivación y confianza, y el escaso uso de estrategias y recursos adecuados para estimularla (Robinson 2013; Mejía y Massani 2019). En particular, se ha observado que la educación primaria es una etapa crítica para el desarrollo de la creatividad, ya que es cuando los niños empiezan a enfrentarse a las exigencias académicas, las normas sociales y las

expectativas de los adultos, lo que puede limitar su expresión y su pensamiento divergente (Gardner 1994 y Sternberg 2006).

En ese contexto una de las funciones fundamentales de la escuela (niveles: inicial, primaria, secundaria y superior) es enseñar a pensar a los estudiantes, por tanto, como señala, Pacheco, (2010):

Una de las luchas frontales que los maestros deben desarrollar, es contra la concepción tradicional de la educación y sus prácticas, que permite generar seres sumisos, dependientes, que sirven para la permanencia del sistema y beneficio de los grupos de poder dominantes. Para ello, es preciso romper con el espíritu rutinario; la exigencia a los estudiantes de acumular en su estructura cognitiva temas tras temas, de manera memorística sin mayor importancia para su vida personal o de su entorno social. (p.1)

Los niños según la literatura universal, en los primeros años de su vida, son excepcionalmente creativos, pero posteriormente tanto la familia y la escuela son los que bloquean la capacidad creativa de los niños. “La creatividad es una de las capacidades más importantes que tiene el ser humano para su desarrollo integral. Su valor no sólo se encuentra en las artes; está también en la vida cotidiana”.(Bravo 2009, P.2).

La creatividad en nuestro país se desarrolla en la Educación Básica Regular a través del área de Educación por el Arte, en forma limitada, que se fundamenta en el Diseño Curricular Nacional. Por tanto, (...) “El desarrollo de la capacidad creativa que se basa en las habilidades como un pensamiento reflexivo, flexible, divergente, solución independiente y autónoma de problemas, habilidad de indagación y problematización, etc.” (Bravo 2009, p.195) , actualmente, se convierte en un reto para la educación del siglo XXI, por lo que es una de las

prioridades desarrollarla en las instituciones educativas del nivel primario, teniendo en cuenta la ausencia de proyectos que permitan la creatividad en los estudiantes.

1.2. Delimitación de la investigación

La investigación se realizó en la I.E. N° 35004 Santo Domingo Savio-Yanahuanca -2023, UGEL. DAC. jurisdicción de la provincia Daniel Alcides Carrión, región de Pasco.

1.3. Formulación del problema

1.3.1. Problema general

¿Cómo influye el proyecto artístico en el desarrollo de la creatividad de los estudiantes del 6to. grado de la I.E. N° 35004 Santo Domingo Savio-Yanahuanca -2023?

1.3.2. Problemas específicos

- ¿Cómo influye el proyecto artístico en el desarrollo de la creatividad en la dimensión Originalidad de los estudiantes del 6to. grado de la I.E. N° 35004 Santo Domingo Savio-Yanahuanca -2023?
- ¿Cómo influye el proyecto artístico en el desarrollo de la creatividad en la dimensión Flexibilidad de los estudiantes del 6to. grado de la I.E. N° 35004 Santo Domingo Savio-Yanahuanca -2023?
- ¿Cómo influye el proyecto artístico en el desarrollo de la creatividad en la dimensión Fluidez de los estudiantes del 6to. grado de la I.E. N° 35004 Santo Domingo Savio-Yanahuanca -2023?

1.4. Formulación de objetivos

1.4.1. Objetivo general

Determinar la influencia del proyecto artístico en el desarrollo de la creatividad de los estudiantes del 6to. grado de la I.E. N° 35004 Santo Domingo Savio-Yanahuanca -2023.

1.4.2. Objetivos específicos

- Determinar la influencia del proyecto artístico en el desarrollo de la creatividad en la dimensión Originalidad de los estudiantes del 6to. grado de la I.E. N° 35004 Santo Domingo Savio-Yanahuanca -2023.
- Determinar la influencia del proyecto artístico en el desarrollo de la creatividad en la dimensión Flexibilidad de los estudiantes del 6to. grado de la I.E. N° 35004 Santo Domingo Savio-Yanahuanca -2023.
- Determinar la influencia del proyecto artístico en el desarrollo de la creatividad en la dimensión Fluidez de los estudiantes del 6to. grado de la I.E. N° 35004 Santo Domingo Savio-Yanahuanca -2023.

1.5. Justificación de la investigación

Esta investigación tuvo principalmente un enfoque pedagógico aplicada orientado a la implementación de proyectos artísticos destinados a fomentar la creatividad de los estudiantes. Además, su contenido se convierte en una valiosa fuente de conocimiento para las instituciones educativas interesadas en potenciar la creatividad de los niños. También, se busca promover investigaciones similares en diversos contextos, a fin de generalizar los resultados y conclusiones científicas de alcance más amplio.

1.6. Limitaciones de la investigación.

Falta de una bibliografía especializada

Limitado apoyo en las instituciones educativas para la investigación

Limitado recursos económicos para ejecutar la investigación

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes de estudio

Se reportan estudios similares dejando constancia que a nivel local no se ha encontrado trabajos sobre el tema materia de estudio

Internacional

- Navarro (2008), desarrolló la tesis de doctorado: Mejora de la creatividad en el aula de primaria, en la Universidad de Murcia, España, arribando entre otras a las siguientes conclusiones:
 - El estudio arrojó resultados significativos que destacan la mejora de la creatividad en varios aspectos clave, como la fluidez, flexibilidad y originalidad, en los grupos que fueron sometidos al programa de mejora de la creatividad desarrollado por Renzulli y su equipo de colaboradores. Estos hallazgos resaltan la efectividad de dicho programa en la promoción de habilidades creativas entre los participantes, lo que sugiere que su implementación puede beneficiar tanto a maestros como a estudiantes al proporcionarles herramientas y tareas diseñadas para

explorar diversas formas de expresar su potencial creativo.

- Además, los resultados de la investigación también arrojan luz sobre la relación entre la creatividad y la inteligencia. Se constata que esta relación no es significativa, lo que sugiere que la creatividad no está necesariamente vinculada a niveles específicos de inteligencia. Esto tiene importantes implicaciones, ya que indica que la creatividad es una habilidad que puede ser desarrollada y mejorada independientemente de la capacidad intelectual, lo que amplía las oportunidades para la promoción de la creatividad en diversos grupos de individuos.
- En resumen, los hallazgos de esta investigación respaldan la eficacia de los programas de mejora de la creatividad como herramientas valiosas para maestros y estudiantes, alentando el desarrollo de habilidades creativas en áreas clave. Además, el descubrimiento de la falta de una relación significativa entre creatividad e inteligencia sugiere que la creatividad es una habilidad versátil que puede ser cultivada en una amplia gama de individuos, independientemente de su nivel de inteligencia, lo que abre nuevas perspectivas para fomentar la creatividad en contextos educativos y más allá.
- Swift (2015), realizó la investigación en la Escuela de Postgrado intitulado Desarrollo de la creatividad en el aula de Educación Primaria a través de un proyecto artístico multidisciplinar, en la Universidad Internacional de La Rioja, en la ciudad de La Madrid, reportando las siguientes conclusiones:
 - La capacidad de desarrollar la creatividad es fundamental y su fomento desde temprana edad contribuye al desarrollo del pensamiento divergente, la flexibilidad mental y la toma de decisiones. Estos

beneficios no solo se traducen en un aumento de la confianza en uno mismo, la expresión libre, la resolución de problemas y la autoestima, sino que también desempeñan un papel esencial en la autorrealización. Al estimular la creatividad en un niño, se fortalece su personalidad, lo que le capacita para adaptarse a cambios y enfrentar diversas situaciones que puedan surgir en su vida.

- En relación con el análisis de iniciativas que involucran la participación de artistas invitados en la educación primaria para promover la creatividad en los niños a través de proyectos colaborativos, los resultados han sido positivos. Este enfoque ha demostrado ser efectivo en la práctica, lo que sugiere que la propuesta de intervención en el aula, titulada "Todos somos creativos", podría cumplir satisfactoriamente sus objetivos planteados.
- El proceso creativo en proyectos artísticos multidisciplinarios requiere de un equilibrio entre la expresión individual y el trabajo en equipo. Implica la necesidad de inspiración, intuición, espontaneidad y expresión personal, pero también la colaboración, el análisis de propuestas, la generación de ideas y la toma de decisiones colectivas, todo en un entorno flexible y estimulante.

Nacional

- Delgado (2022) docente de la Universidad César Vallejo-Perú realizó un estudio a través de un artículo científico sobre “Estrategias didácticas para fortalecer el pensamiento creativo en el aula. Un estudio meta analítico” arribando a las siguientes conclusiones:
 - El pensamiento creativo se define como la habilidad de generar ideas

originales, mantener una mentalidad abierta y encontrar múltiples soluciones a los desafíos que se presentan. Esta facultad no solo es valiosa para mejorar el rendimiento académico, sino que también influye positivamente en nuestra vida cotidiana al permitirnos observar el mundo con una perspectiva innovadora.

- La relevancia del pensamiento creativo radica en su capacidad para facilitar la adaptación a la sociedad, inspirar, y proporcionar la oportunidad de experimentar, tomar decisiones bien fundamentadas y encontrar soluciones imaginativas. Esto, a su vez, contribuye al desarrollo personal, social, profesional y laboral.
- En el ámbito educativo, los docentes se enfrentan al desafío de transformar su enfoque pedagógico, incorporando estrategias novedosas como el juego pedagógico, el aprendizaje basado en problemas, la robótica educativa, el brainstorming, los mapas mentales, el drama creativo y la plataforma Moodle. Estas estrategias han demostrado su eficacia en diversos contextos al fortalecer el pensamiento creativo de los estudiantes. Por lo tanto, se recomienda encarecidamente la innovación de las prácticas pedagógicas utilizando estas estrategias sugeridas.

2.2. Bases teóricas – científicas

2.2.1. Proyectos artísticos

2.2.1.1. Definición de trabajos por proyectos.

Un proyecto se define como un conjunto de actividades meticulosamente organizadas con el propósito de abordar y resolver un problema específico. Este problema puede abarcar una amplia gama de

situaciones, desde cuestiones a deseos de aprender y descubrir, la creación de un producto, la verificación de una hipótesis, hasta la solución de desafíos concretos. Esta metodología subraya la importancia de crear estrategias que promuevan el procesamiento de información y la conexión entre diversos contenidos, con el objetivo de facilitar la construcción del conocimiento propio por parte de los estudiantes, tal como lo plantea etc. (Tobón 2006 y Hernández y Ventura 2008)

La metodología de trabajo basada en proyectos, originalmente desarrollada por el educador estadounidense William Heard Kilpatrick, se fundamenta en la idea de que la enseñanza debe ser integrada y multidisciplinaria. Kilpatrick abogaba por que los temas de estudio estuvieran estrechamente relacionados con la realidad de los estudiantes, sosteniendo que el aprendizaje se vuelve más efectivo cuando se basa en sus experiencias e intereses, tal como lo argumenta (Trilla 2005) . En este enfoque, los proyectos se convierten en una herramienta pedagógica que permite la aplicación práctica de conocimientos y la conexión con la vida cotidiana, en línea con las ideas de Kilpatrick.

2.2.1.2. Fundamentos del trabajo por proyectos

El enfoque de enseñanza basado en proyectos representa una metodología pedagógica aplicada en entornos educativos y se fundamenta en la realización de tareas. Según Hernández y Ventura (2008), estas tareas son concebidas como actividades que involucran la participación activa de los estudiantes, promoviendo situaciones de comunicación auténtica y tienen lugar en el aula. Estas actividades están diseñadas con

objetivos específicos y siguen una estructura de trabajo definida con el propósito de facilitar el proceso de aprendizaje.

El proyecto no se adhiere a un marco de tiempo fijo; en cambio, se caracteriza por su flexibilidad, permitiendo que su duración se ajuste según las necesidades que surgen durante su desarrollo. En este enfoque, el estudiante asume un rol central en su propio proceso de aprendizaje, ya que sus propias inquietudes y preguntas respecto al proyecto tienen un peso significativo. Es precisamente a partir de estas preguntas que el estudiante inicia su búsqueda de información y resolución de incógnitas. A medida que estas incógnitas se resuelven, en gran parte gracias a su esfuerzo, los alumnos experimentan una profunda satisfacción personal, lo que fortalece su confianza en sí mismos y en sus habilidades individuales (Moreno y López 2013)

Tal como sostienen los especialistas del tema, el aprendizaje basado en proyectos se orienta hacia una dinámica de aprendizaje altamente participativa y se fundamenta en situaciones del mundo real. En este enfoque, el estudiante asume un papel central como el protagonista de su propio proceso de aprendizaje, otorgándole el poder de tomar decisiones sobre la dirección y el desarrollo del proyecto. El estudiante no solo es quien elige cómo avanzar en el proyecto, sino que también tiene la autonomía para determinar cuáles serán las tareas siguientes que realizar en función de sus intereses y objetivos. Este enfoque promueve la responsabilidad y la toma de decisiones por parte de los estudiantes, brindándoles la oportunidad de aplicar sus conocimientos en contextos auténticos y relevantes.

La metodología basada en proyectos beneficia tanto a los profesores como a los estudiantes. Para los educadores, va más allá de la simple transmisión de información y se convierte en una herramienta que facilita la construcción activa del aprendizaje por parte de los niños. Además, esta aproximación también involucra a las familias de los estudiantes de manera significativa. Los proyectos a menudo requieren la búsqueda de información y materiales, lo que motiva a los padres a participar en el proceso, ayudando a sus hijos a encontrar recursos, compartiendo sus propios conocimientos y mostrando interés en el desarrollo del proyecto. En conjunto, esto crea un ambiente educativo más colaborativo, enriquecedor, motivador, etc. (Moreno y López 2013)

2.2.1.3. El rol del profesor y el alumno

En el enfoque basado en el trabajo por proyectos, los roles tradicionales del maestro y el estudiante experimentan una transformación significativa, asignando nuevas funciones y responsabilidades a ambas partes. El papel del educador evoluciona hacia el de un guía y orientador. Su tarea principal es crear situaciones de aprendizaje significativas para los alumnos, estimulándolos a profundizar en la comprensión de los problemas y cuestiones abordadas en los proyectos. Esto implica cuestionar sus ideas, acciones y propuestas para fomentar la reflexión. El maestro también debe delegar gradualmente responsabilidades a los estudiantes, con el propósito de que estos adquieran una mayor autonomía y control sobre su proceso de aprendizaje. En resumen, se espera que el docente adopte una actitud de colaboración y esté dispuesto a aprender

junto con los estudiantes, en lugar de presentarse como la única autoridad experta en el aula (Hernández 2000).

El estudiante se enfrenta a una serie de tareas fundamentales en un enfoque basado en proyectos. Primero, debe definir sus metas y planificar los procedimientos necesarios para alcanzarlas, incluyendo la identificación de recursos y materiales requeridos. Además, adquiere la habilidad de buscar información en diversas fuentes, pero lo más crucial es su capacidad para seleccionar y analizar esa información de manera crítica. La colaboración se convierte en una pieza central, ya que los alumnos deben trabajar de manera conjunta, distribuyendo roles de acuerdo con las habilidades y preferencias de cada miembro del grupo, y estableciendo un objetivo compartido al cual todos se comprometen. Por último, es esencial que los estudiantes sean capaces de evaluar tanto su proyecto como su propio desempeño, con el objetivo de mejorar en futuras ocasiones.

En este proceso, el docente desempeña un papel fundamental al guiar a los estudiantes para que cumplan exitosamente estas responsabilidades. El maestro les enseña a desarrollar habilidades críticas, a organizarse de manera efectiva, a evaluar sus propios trabajos y a mejorar continuamente. Su labor se centra en orientar a los estudiantes para que se conviertan en aprendices autónomos y reflexivos. El maestro se convierte en un facilitador de la enseñanza, ayudando a los estudiantes a adquirir las destrezas necesarias para el éxito en proyectos colaborativos y promoviendo el desarrollo de habilidades valiosas.

2.2.1.4. El Proyecto Artístico

El proyecto artístico es una herramienta que permite desarrollar la creatividad en las personas. "... debe entenderse como una síntesis compleja en la cual convergen multiplicidad de disciplinas, saberes y procedimientos metodológicos para desarrollarla, en definitiva, una sinergia de sistemas que conforman un nuevo objeto y que vinculan lo artístico, lo técnico, lo científico y lo humanístico en su amplia acepción." (Alonso 2009, p.4)

El concepto "proyecto" se relaciona con la representación visual de una idea o concepto, y se refiere a un conjunto de tareas específicas que están conectadas y se desarrollan de manera coordinada para la creación de productos o servicios. Estos productos o servicios tienen la finalidad de satisfacer necesidades o abordar problemas (Carlos 2006)

El inicio de cualquier proyecto artístico radica en una idea única y creativa que, a medida que avanza, involucra una combinación de recursos humanos, técnicos y financieros. La culminación del proyecto generalmente presenta diferencias en comparación con la idea inicial, y su ejecución demanda una gran perseverancia y confianza en el proceso. En última instancia, se trata de transformar un sueño en realidad, siempre y cuando se cuente con el talento y la motivación necesarios para llevarlo a cabo.

Un proyecto artístico representa un acto que implica la combinación de la mente y la sensibilidad humanas, a través del cual las personas imitan o comunican tanto lo tangible como lo abstracto, utilizando diversos medios como la materia, la imagen o el sonido. Es

innegable que un proyecto artístico debe destacarse por su valor estético, incorporando elementos originales y presentando un contenido artístico específico en sus resultados finales (Carlos 2006)

2.2.1.5. Cómo desarrollar un proyecto artístico.

Desarrollar un proyecto artístico con estudiantes de primaria puede ser una experiencia enriquecedora tanto para los estudiantes como para los docentes. Aquí tienes una guía paso a paso sobre cómo crear un proyecto artístico exitoso para estudiantes de primaria teniendo en cuenta sugerencias de especialistas del tema, el asesor y de (Lujan (s.f.) y Vernia (2022) que se refleja en el siguiente esquema:

Paso 1: Establece Objetivos Claros

- Define el propósito del proyecto. ¿Qué quieres que los niños aprendan o experimenten a través de este proyecto artístico? Puede ser la exploración de un medio artístico, la expresión de emociones, la comprensión de la historia del arte, entre otros.

Paso 2: Selecciona el Tema o Concepto

- Elige un tema o concepto que sea apropiado para la edad y los intereses de los niños. Puede ser algo relacionado con la naturaleza, la historia del arte, la cultura, las emociones, etc.

Paso 3: Prepara Materiales y Espacio

- Asegúrate de contar con todos los materiales necesarios, como papel, lápices de colores, témperas, pinceles, etc. Organiza el espacio de trabajo de manera que sea seguro y cómodo para los niños.

Paso 4: Diseña Actividades Creativas

- Planifica actividades que sean desafiantes pero accesibles para la edad de los niños. Fomenta la creatividad y la exploración. Puedes incluir ejercicios de dibujo, pintura, escultura, collage, etc.

Paso 5: Proporciona Inspiración

- Muestra ejemplos de obras de arte relacionadas con el tema del proyecto. Esto puede inspirar a los niños y ayudarles a comprender mejor el concepto.

Paso 6: Introduce Técnicas Artísticas

- Si es necesario, enseña a los niños las técnicas artísticas básicas relacionadas con el proyecto. Por ejemplo, cómo mezclar colores, cómo usar líneas y formas, etc.

Paso 7: Anima a la Experimentación

- Fomenta la experimentación y la toma de decisiones creativas. Anima a los niños a probar diferentes enfoques y a no tener miedo de cometer errores.

Paso 8: Facilita la Reflexión

- Después de cada sesión de trabajo, dedica tiempo a la reflexión. Pregunta a los niños qué les gustó, qué encontraron desafiante y qué han aprendido.

Paso 9: Promueve la Colaboración y la Comunicación

- Si el proyecto lo permite, fomenta la colaboración entre los niños. Anímalos a compartir sus ideas y trabajar juntos en ocasiones.

Paso 10: Celebra las Creaciones

- Al final del proyecto, organiza una exhibición o presentación de las obras de arte de los niños. Esto les dará la oportunidad de mostrar su trabajo y sentirse orgullosos de sus logros.

Paso 11: Evalúa y Aprende

- Reflexiona sobre el proyecto en su conjunto. ¿Se cumplieron los objetivos? ¿Qué funcionó bien y qué se puede mejorar en futuros proyectos?

Recuerda que el arte es una forma de autoexpresión y exploración. No es necesario que todos los niños produzcan obras maestras; lo importante es que disfruten del proceso creativo y se sientan inspirados para seguir explorando el mundo del arte.

2.2.2. Creatividad

2.2.2.1. Definición

Esquivias (2004) define la creatividad como una capacidad de generar nuevas ideas o soluciones de manera original. Se trata de pensar de una forma diferente, innovadora y única, que va más allá de lo convencional. Es como un destello de ingenio que nos permite ver las cosas desde ángulos inexplorados y crear algo novedoso. También podemos entender la creatividad como la habilidad de combinar diferentes elementos de manera sorprendente. Es como juntar piezas de un rompecabezas de maneras inesperadas para formar una imagen completamente nueva. Es la fusión de conceptos y perspectivas que resulta en algo fresco y emocionante (López et al. 2023). En educación la creatividad permite la formación integral de los estudiantes por lo que no se limita solo a las artes o la escritura; está presente en todos los aspectos

de la vida, desde la resolución de problemas cotidianos hasta la invención de tecnologías revolucionarias. Es la chispa que impulsa el progreso y la innovación en el mundo.

2.2.2.2. Teorías de la Creatividad aplicables en educación

Existen diversas teorías de la creatividad que pueden ser aplicadas en la educación primaria para fomentar el desarrollo creativo de los estudiantes. A continuación, se describirán:

- Teoría de la Torre de la Creatividad (Wallas, 1926): propuso que el proceso creativo consta de cuatro etapas: preparación, incubación, iluminación y verificación. Este modelo puede aplicarse en educación primaria al alentar a los estudiantes a explorar y prepararse a través de la adquisición de conocimientos, permitirles tiempo para reflexionar (incubación), y reconocer y celebrar los momentos de "iluminación" cuando se les ocurren ideas creativas. Esta teoría se alinea con la idea de que la creatividad puede ser cultivada a través de un proceso estructurado (Amabile y Pillemer 2012).
- Teoría de la Divergencia y Convergencia (Guilford, 1950): propuso que la creatividad implica tanto la generación de ideas originales (divergencia) como la evaluación y selección de las mejores ideas (convergencia). En el contexto de la educación primaria, esta teoría sugiere que se deben fomentar actividades que estimulen la generación de múltiples soluciones o perspectivas antes de refinar y seleccionar las más adecuadas. De esta manera, los estudiantes pueden desarrollar habilidades de pensamiento divergente y convergente. (Runco y Acar 2012). Además, según lo mencionado

por Guilford, tal como se señala en el trabajo de Vásquez (2011), es importante tener en cuenta que el desarrollo de la creatividad no se limita exclusivamente al uso de diversas técnicas y métodos. También influyen factores relacionados con el pensamiento creativo, entre los cuales se destacan:

- Originalidad: Esta característica es fundamental para la creatividad, ya que permite mejorar las creaciones de otros y, a su vez, fomenta la generación de ideas y creaciones verdaderamente innovadoras.
- Flexibilidad: Se manifiesta en la habilidad del niño para adaptar sus respuestas o soluciones a medida que surgen nuevos desafíos o problemas.
- Fluidez: Esto se refiere al constante flujo de ideas y la capacidad del niño para aplicar el pensamiento divergente, buscando respuestas diferentes ante una misma pregunta de manera consistente.
- Elaboración: Consiste en la capacidad de modificar y perfeccionar creaciones previas, ya sean propias o de otros, aportando un valor adicional al trabajo original.

Estos factores desempeñan un papel esencial en el desarrollo de la creatividad en los niños, y es crucial considerarlos al fomentar y promover su pensamiento creativo.

- Teoría del Flujo Csikszentmihaly (1996): propuso que la creatividad florece cuando las personas se encuentran en un estado de "flujo", caracterizado por una inmersión completa y concentración en una tarea desafiante. En la educación primaria, esto significa crear entornos de aprendizaje que desafíen a los estudiantes a un nivel

apropiado, brindándoles tareas interesantes y estimulantes que los mantengan comprometidos y enfocados. Este enfoque puede ayudar a los estudiantes a experimentar la alegría de la creatividad a medida que se involucran profundamente en su trabajo.

2.2.2.3. Importancia de la creatividad en estudiantes de primaria.

Siendo un aspecto fundamental el desarrollo de la creatividad en los estudiantes de los diferentes niveles educativos, algunos autores como Anika y Riastini (2022); Vuk (2023) y Csikszentmihaly (1996) destacan su importancia que detalla:

- La creatividad es una habilidad esencial para los estudiantes de primaria, ya que fomenta su capacidad de pensar críticamente, resolver problemas y expresarse de forma creativa.
- Ayuda a los estudiantes a desarrollar perspectivas innovadoras y únicas, lo que les permite abordar los desafíos con originalidad y flexibilidad.
- La creatividad también mejora la autoconfianza y la autoexpresión de los estudiantes, lo que les permite explorar sus intereses y pasiones.
- Promueve el desarrollo cognitivo al alentar a los estudiantes a pensar de forma innovadora, establecer conexiones entre diferentes conceptos y generar nuevas ideas.
- Además, la creatividad desempeña un papel crucial a la hora de fomentar la colaboración y el trabajo en equipo entre los estudiantes, ya que aprenden a valorar y respetar las diversas perspectivas e ideas.

- Al fomentar la creatividad en la escuela primaria, los estudiantes están mejor preparados para el éxito académico y profesional futuro, ya que la creatividad se valora cada vez más en diversos campos e industrias.

En general, fomentar la creatividad en los estudiantes de primaria es vital para su desarrollo cognitivo, social y emocional, ya que los prepara para un futuro dinámico e innovador.

2.2.2.4. Desafíos que dificultan el florecimiento de la creatividad

Ortiz (2014 en Anón 2015), señala algunas dificultades al desarrollar la creatividad fundamentalmente en la escuela:

Restricciones en el espacio: Implica la limitación de la expresión de ideas y pensamientos, lo que coarta la libertad creativa.

Juicio y crítica: La tendencia a juzgar y criticar las ideas en lugar de fomentar un ambiente que permita la libre expresión.

Estigmatizar errores: La actitud de señalar y condenar equivocaciones en lugar de considerarlos como oportunidades para el aprendizaje.

Adhesión a estereotipos: La tendencia a mantener posiciones preconcebidas y evitar la exploración de nuevas perspectivas.

Falta de autorreflexión: La ausencia de tiempo y espacio para que los individuos reflexionen sobre sus propias ideas y procesos creativos.

Falta de confianza y respeto: La ausencia de un ambiente de confianza y respeto mutuo, que es esencial para el florecimiento de la creatividad.

Temor al fracaso: El miedo a cometer errores y fracasar, lo que puede restringir la disposición a asumir riesgos creativos.

2.2.2.5. Factores que contribuyen al fomento de la creatividad en los niños

Cemades (2008) señala algunos aspectos que ayudan a los estudiantes el desarrollo de la creatividad como el juego, actividad que al niño le gusta y por medio de la cual interpreta las cosas que ha observado en su contexto. Los docentes deben proporcionar a los niños la seguridad y la confianza en un ambiente agradable que permita estimular a los niños para que indaguen sobre las cosas que existen en ese entorno. Se debe ser flexible y no autoritario, ya que ello detendría totalmente la espontaneidad del niño. Mantenerse actualizado sobre todos los temas de educación y de interés para los niños, toda la información debe de ser transmitida de una manera adecuada a los niños por medio del material que se les proporcione (Klimenko 2008). La libertad en el aula no se debe de convertir en libertinaje, es más bien una libertad un tanto limitada, así tanto el niño como el docente sabrán que hay normas que se deben de respetar dentro del aula (Vuk 2023).

2.2.2.6. ¿Cómo se puede estimular la creatividad?

Blázquez (2009) propone una serie de pasos para cultivar la creatividad y, de este modo, tener un impacto positivo en su desarrollo. Entre las etapas a considerar, se incluyen las siguientes:

Abordar y comprender el problema con profundidad.

Mantener una mentalidad objetiva, ya que esto enriquece y estimula la creatividad.

Identificar los datos esenciales en un proceso de selección, lo que sienta las bases para abordarlos de manera creativa.

Practicar la originalidad de manera consciente.

Resolver genuinamente los obstáculos que puedan frenar el proceso creativo.

Explorar diversas vías para hallar soluciones al problema.

Existen numerosos ejercicios específicos que pueden ser de utilidad para impulsar la creatividad, como mantener una libreta de ideas, llevar un cuaderno de sueños, o reflexionar sobre la propia vida test verbales, frases inductoras, entre otros. En las actividades dirigidas a fomentar la creatividad debemos darle espacio a la espontaneidad, la libertad de expresión y siempre buscar que el niño tenga contacto con el arte, así como evitar los estereotipos ya que limitan la creatividad; si bien estos dibujos estereotipados benefician la percepción del espacio, no le permiten al infante que el realice todo el trabajo.

2.2.2.7. Desarrollo sugerente de la creatividad en estudiantes de primaria

La creatividad se define como la habilidad para pensar de manera original, generar ideas, y crear soluciones innovadoras para problemas. Investigaciones previas indican que el fomento de la creatividad en edades tempranas contribuye al desarrollo cognitivo y emocional de los estudiantes (Kim y Runco 2022). Los proyectos artísticos son una estrategia efectiva para promover la creatividad, ya que involucran la exploración, el pensamiento lateral y la resolución de problemas (Amabile y Pillemer 2012).

Desarrollo Integral del Estudiante

El arte proporciona una plataforma para la expresión personal y la comunicación de ideas de manera no verbal. Los proyectos artísticos permiten a los estudiantes explorar sus propios pensamientos y emociones, promoviendo el desarrollo de la inteligencia emocional (Kim y Runco 2022). Además, el trabajo en proyectos artísticos fomenta habilidades de colaboración, autoevaluación y perseverancia, fundamentales para el éxito en la vida cotidiana (Anika y Riastini 2022). También fomentar la creatividad en los estudiantes puede ser beneficioso para su desarrollo cognitivo, emocional y social, y puede ayudarles a ser más innovadores y adaptativos en un mundo en constante cambio (Amabile y Pillemer, 2012 y Mejía y Massani 2019)

Mejora del Aprendizaje

Los proyectos artísticos no solo fomentan la creatividad, sino que también pueden mejorar el aprendizaje en otras áreas. Investigaciones indican que la educación artística puede contribuir al desarrollo de habilidades de pensamiento crítico y resolución de problemas que son transferibles a otras disciplinas (Amabile y Pillemer 2012). Los proyectos artísticos pueden ser integrados con el plan de estudios existente para reforzar conceptos en matemáticas, ciencias, historia y literatura.

En base a los fundamentos que antecede se desarrolló proyectos artísticos sugerentes con estudiantes de sexto grado, estimulando su creatividad y habilidades artísticas teniendo en cuenta la literatura universal sobre el tema, que se detalla:

- Teatro: los niños participarán en actividades teatrales donde explorarán la expresión corporal, la improvisación y la creatividad. Aprenderán a contar historias a través de gestos y movimientos, fomentando la confianza y la comunicación no verbal.
- Canto: Los niños explorarán el canto a través de actividades divertidas y creativas. Practicarán diferentes tonos y ritmos, descubriendo la diversidad de sus propias voces
- Collage de la naturaleza: Lleva a los estudiantes a una excursión al aire libre y animales a crear obras de arte inspiradas en la naturaleza utilizando materiales encontrados en el entorno.
- Proyecto de Pintillismo: En lugar de usar trazos largos, crearán sus obras con pequeños puntos de colores que se mezclan visualmente cuando se ven desde lejos.
- Collage con semillas: Proporciona diferentes tipos de semillas, cartulina, colores, tijeras y pegamento para que los estudiantes creen collages en torno a temas específicos, como animales, plantas, etc.
- Proyecto de cerámica: Introduce a los estudiantes en la cerámica, donde pueden crear sus propios objetos decorativos o funcionales.
- Esculturas recicladas: Fomenta la conciencia ambiental pidiendo a los estudiantes que creen esculturas a partir de materiales reciclados.
- Pintura al óleo o acrílico: Enséñales a trabajar con pinturas al óleo o acrílicas para crear obras de arte más tradicionales en lienzo.
- Danza y coreografía: Organiza un proyecto de danza donde los estudiantes pueden crear sus propias coreografías y presentarlas en una pequeña actuación.

- Arte con Mosaicos: El arte por mosaico es como armar un rompecabezas, ¡pero con colores y formas divertidas! En lugar de usar piezas grandes, usamos pequeños pedacitos llamados "teselas". Estos pueden ser de vidrio, cerámica o muchos otros materiales. Los artistas crean imágenes pegando estas teselas en una superficie, como un cuadro o una maceta. Pueden hacer retratos, patrones o lo que imaginen. ¡Es como pintar, pero usando piezas pequeñitas para formar algo grandioso y colorido!
- Arte digital: Introduce a los estudiantes en el arte digital, permitiéndoles utilizar software de diseño gráfico para crear ilustraciones, collages o incluso animaciones. Esto fomentará sus habilidades tecnológicas y creativas.
- Proyecto de Sociodrama: Se les pedirá que representen escenas cotidianas, como interacciones en la escuela o en casa, fomentando la empatía y la comprensión mutua.

2.3. Definición de términos básicos

- Creatividad. - Es la actividad relativamente independiente de una persona que interactúa con su entorno; esta actividad tiene como fin generar un resultado. (Vuk 2023).
- Proyecto. - Implica una estrategia que abarca una serie coordinada de tareas destinadas a la producción de bienes o servicios específicos para atender necesidades o resolver desafíos, considerando restricciones de presupuesto y plazos definidos (Esquivias 2004).
- Estrategias. - Es una serie secuencial y cuidadosamente elegida de acciones que, al implementarse, garantizan la ejecución eficiente de labores y generan

los resultados deseados.

- **Innovación.** - Implica la introducción de elementos novedosos que producen cambios en las circunstancias existentes.
- **Metodología.** - Se refiere a una sucesión estructurada y metódica de pasos o procedimientos que buscan alcanzar de manera eficiente los objetivos planteados al llevar a cabo una actividad.
- **Pensamiento.** - Es la operación mediante la cual las percepciones sensoriales y las ideas abstractas reflejan la realidad.

2.4. Formulación de hipótesis

2.4.1. Hipótesis general

El proyecto artístico influye en el desarrollo de la creatividad de los estudiantes del 6to. grado de la I.E. N° 35004 Santo Domingo Savio-Yanahuanca -2023.

2.4.2. Hipótesis específicas

- El proyecto artístico influye en el desarrollo de la creatividad en la dimensión Originalidad de los estudiantes del 6to. grado de la I.E. N° 35004 Santo Domingo Savio-Yanahuanca -2023.
- El proyecto artístico influye en el desarrollo de la creatividad en la dimensión Flexibilidad de los estudiantes del 6to. grado de la I.E. N° 35004 Santo Domingo Savio-Yanahuanca -2023.
- El proyecto artístico influye en el desarrollo de la creatividad en la dimensión Fluidez de los estudiantes del 6to. grado de la I.E. N° 35004 Santo Domingo Savio-Yanahuanca -2023.

2.5. Identificación de variables

Variable independiente: Proyecto artístico

Variable dependiente: Creatividad

Variable interviniente: edad de estudiantes, metodología del docente, infraestructura.

2.6. Definición operacional de variables e indicadores.

Tabla 1: Definición operacional de variables

Variable Independiente	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores
Proyecto artístico	Un proyecto artístico es una actividad o conjunto de actividades que tienen como objetivo desarrollar las habilidades artísticas de los estudiantes. Estos proyectos pueden abordar una amplia gama de temas, desde la pintura y el dibujo hasta la danza y la música (Alonso 2009)	Proyecto artístico es una secuencia de actividades que promueve la expresión artística de los estudiantes coadyuvando en su formación integral	Planificación Ejecución Evaluación	Desarrollo de proyectos artísticos específicos.

Variable Dependiente	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Instrumentos
Creatividad	La creatividad es la capacidad de producir respuestas originales y adecuadas en un contexto dado... en base a los factores de originalidad, flexibilidad y fluidez (Guilford, en Vásquez,2011)	Es pensar en maneras diferentes y divertidas de hacer las cosas.	Originalidad	- Respuestas inusuales - Ideas inteligentes - Producción fuera de lo obvio.	Pre y postest
			Flexibilidad	- Variedad y tipo de idea - Habilidad para cambiar categorías - Desvíos en la dirección del pensamiento	Pre y postest
			Fluidez	- Entrelazar a partir de una idea simple una respuesta para hacerla más elegante - Embellecer a partir de una idea. - Extenderse o expandirse a partir de cosas o ideas	Pre y postest

VARIABLE INTERVINIENTE	DIMENSIONES	INDICADORES
Otros	- Ambientes de aprendizaje -Edad de los estudiantes -Metodología de docentes	

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA Y TÉCNICAS DE INVESTIGACIÓN

3.1. Tipo de Investigación

La investigación corresponde al paradigma cuantitativo aplicada, que permitió medir la influencia del proyecto artístico en el desarrollo de la creatividad de los estudiantes del 6to. grado de la I.E. N° 35004 Santo Domingo Savio-Yanahuanca -2023., a través de instrumentos validados; culminando con la prueba de hipótesis a través del estadístico Wilconxon

3.2. Nivel de investigación

Aplicativo

3.3. Métodos de investigación

El desarrollo de la investigación estuvo orientado mediante el método científico.

Método de Trabajo: experimental, según Sánchez y Reyes (2015), “consiste en organizar deliberadamente condiciones, de acuerdo con un plan previo, con el fin de investigar las posibles relaciones causa-efecto exponiendo a

uno o más grupos experimentales a las acciones de una variable experimental y contrastando sus resultados con grupos de control o de comparación”.

3.4. Diseño de investigación

Teniendo en cuenta el tipo de investigación, el diseño aplicado fue cuasi experimental con preprueba/post prueba con un solo grupo, cuyo esquema es:

G: O1 X O2

Dónde:

G: Grupo de investigación

O1: Pretest

X: Propuesta

O2: Postest

3.5. Población y muestra

La población estuvo conformada por alumnos del 6to. grado de la I.E. N° 35004 Santo Domingo Savio-Yanahuanca -2023, en un total de 175 entre varones y mujeres

La muestra fue de tipo no aleatoria intencional, conformada por 22 estudiantes del 6to. grado “B” conformado por varones y mujeres.

Criterio de inclusión:

- Estudiantes matriculados en el año 2023.
- Sexo: masculino y femenino.

Criterio de exclusión:

- Estudiantes de instituciones educativas privadas

3.6. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Se aplicaron las técnicas e instrumentos que se señalan a continuación:

Técnicas: en el estudio se utilizó la observación, fichaje y la prueba de conocimiento etc.

Instrumentos: en el proceso de investigación, indistintamente se utilizó los instrumentos de: ficha textual, de resumen y la prueba de desarrollo. (Pretest y postest)

3.7. Selección, validación y confiabilidad de instrumentos de investigación

3.7.1. Validación de instrumentos

El instrumento de creatividad (pretest y postest) fue validada a través de juicio de expertos en base a los indicadores de Redacción, Terminología apropiada e Intencionalidad por el equipo de docentes dirigido por el Mg. Javier R. MINAYA LOVATON, que estableció un puntaje del tercio superior de la escala vigesimal de 16 a 20 puntos, cuyos resultados se muestran a continuación

Pretest de Creatividad				
DOCENTES	REDACCIÓN	TERMINOLOGÍA APROPIADA	INTENCIONALIDAD	PROMEDIO TOTAL
Mg. Javier Raúl MINAYA LOVATÓN	17	17	18	17
Mg. Ulises ESPINOZA APOLINARIO	16	18	17	17
Mg. Oscar RIVERA TRUJILLO	17	17	18	17
TOTAL	17	17	17	17

Resultado que otorgan los expertos al pretest de Creatividad

Los resultados de los evaluadores muestran que el instrumento de medición de pretest cumple con los criterios establecidos (Ver anexo) donde se adjunta la ficha de evaluación del equipo validador.

3.7.2. Confiabilidad

Antes de iniciar con el trabajo de campo, se realizó la prueba piloto con participación de 10 estudiantes del 6to. grado de educación primaria parte de la población y no de la muestra de estudio a fin de determinar la confiabilidad del instrumento, que fue determinada mediante Alfa de Cronbach con un coeficiente de 0,80 (aceptable confiabilidad).

3.8. Técnicas de procesamiento y análisis de datos.

La disposición de la matriz de datos se llevó a cabo de manera manual, posteriormente se realizó a través de Excel y el software estadístico SPSS para llevar a cabo el análisis mediante estadísticas descriptivas.

3.9. Tratamiento estadístico.

Se realizó mediante la estadística inferencial, realizando la prueba de hipótesis mediante la Prueba de los rangos con signo de Wilcoxon, haciendo uso el paquete estadístico SPSS 26

3.10. Orientación ética filosófica y epsitémica

La investigación fue llevada a cabo siguiendo tanto las pautas internas como las normas internacionales, con un adecuado respeto a los autores mediante la cita según el estilo APA, y garantizando la integridad de los datos recopilados a través de los instrumentos de recolección de información.

CAPITULO IV

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1. Descripción del trabajo de campo

Con el propósito de garantizar el rigor científico en la validación de los instrumentos de investigación, tanto el pretest como el postest, se llevó a cabo una evaluación a cargo de expertos, en investigación. La confiabilidad de los instrumentos se determinó mediante el coeficiente alfa de Cronbach.

Previamente al inicio de la investigación, se solicitó la debida autorización al director de la institución educativa, así como a la docente del 6to grado, para llevar a cabo el proyecto de investigación. En coordinación con la docente, se procedió a aplicar el pretest, con el objetivo de obtener información sobre el nivel de conocimiento de los estudiantes de la muestra de estudio sobre el desarrollo de la creatividad. Posteriormente, se implementó la propuesta y, finalmente, se aplicó el postest para permitir la comparación con los resultados del pretest.

Los datos recopilados a través de los instrumentos de investigación se organizaron y tabularon, y se analizaron utilizando el software estadístico SPSS versión 26. Esto se hizo mediante el uso de estadísticas descriptivas para generar

tablas de frecuencias de los resultados tanto del pretest como del postest, segmentados por sexo.

Para llevar a cabo inferencias estadísticas con un sig. del 0.05, se aplicó la Prueba de Wilcoxon con el propósito de determinar las diferencias en las medianas, especialmente en el caso de muestras relacionadas, y así poner a prueba la hipótesis. Esto se realizó con el fin de evaluar si el proyecto artístico ejerce influencia en el desarrollo de la creatividad de los estudiantes del 6to grado en la I.E. N° 35004 Santo Domingo Savio-Yanahuanca en el año 2023 y, en consecuencia, decidir si se debe rechazar la hipótesis nula.

4.2. Presentación, análisis e interpretación de resultados.

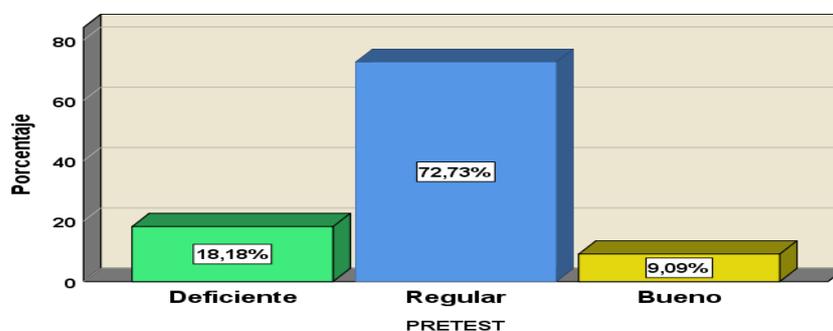
4.2.1. Resultados de la aplicación del pretest – Creatividad

Tabla 2: frecuencias y porcentajes de creatividad por rangos

Rangos		Frecuencia	Porcentaje
Válido	Deficiente	4	18,2
	Regular	16	72,7
	Bueno	2	9,1
	Total	22	100,0

Fuente: resultados del instrumento de pretest

Gráfico 1: Resultados de pretest de creatividad por rangos



Análisis: Al examinar tanto la tabla como el gráfico 1, se evidencia una distribución variada del desempeño de los estudiantes en nuestra muestra de

estudio. Un 18.18% de los estudiantes (4 en total) se ubica en la categoría "deficiente", lo que refleja una carencia significativa en sus habilidades relacionadas con la creatividad. Por otro lado, un considerable 72% (16 estudiantes) se encuentra en el rango denominado "regular", lo que sugiere un desempeño promedio, aunque no sobresaliente, en esta área crucial.

Además, un porcentaje más reducido, equivalente al 9.09%, muestra habilidades "buenas", indicando que algunos estudiantes están desarrollando competencias sólidas en el ámbito de la creatividad. Por último, es importante destacar que no se ha registrado ningún estudiante en la categoría "muy bueno", lo que resalta la necesidad de fortalecer el conocimiento y las habilidades de los estudiantes en actividades creativas.

Estos hallazgos resaltan la importancia de la creatividad en la formación de los estudiantes, ya que un número significativo de ellos se encuentra en las categorías de rendimiento más bajas. Es crucial implementar estrategias educativas que fomenten la creatividad y el pensamiento innovador para mejorar la calidad de la educación y el desarrollo de los estudiantes en esta área fundamental.

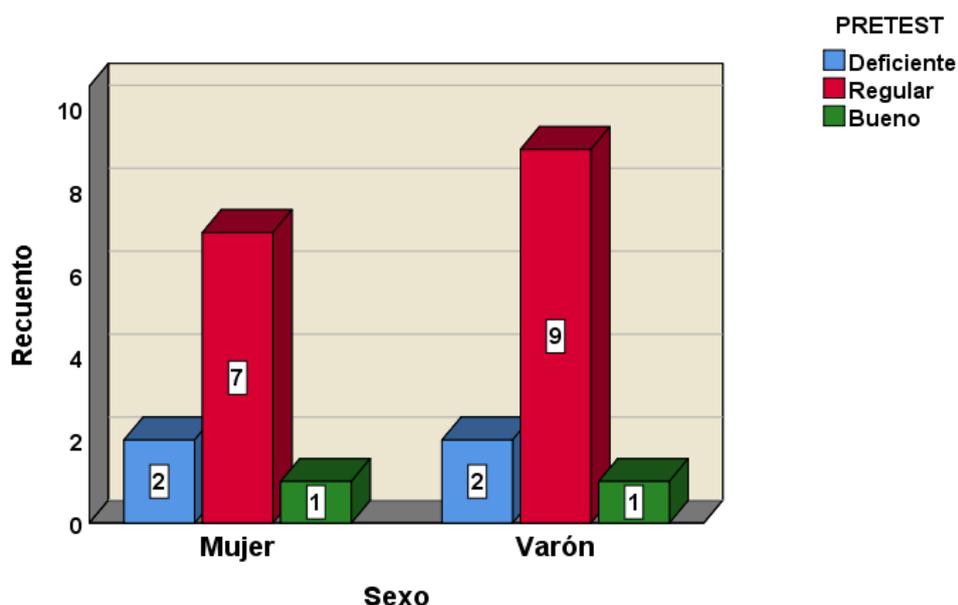
4.2.2. Resultados de la aplicación del pretest por sexo (Creatividad).

Tabla 3: frecuencias y porcentajes de creatividad por sexo

		RANGOS			Total
		Deficiente	Regular	Bueno	
Sexo	Mujer	9,1%	31,8%	4,5%	45,5%
	Varón	9,1%	40,9%	4,5%	54,5%
Total		18,2%	72,7%	9,1%	100,0%

Fuente: resultados del instrumento de pretest

Gráfico 2: Resultados de pretest de creatividad por sexo



Análisis: La tabla y el gráfico 2 presentan datos que reflejan una variada distribución en el desempeño de los estudiantes, tanto varones como mujeres, en el ámbito de la creatividad. En la categoría "Deficiente", un 9.1% (2 estudiantes) de ambos géneros se encuentra en esta clasificación, lo que indica que estos estudiantes enfrentan desafíos significativos en sus capacidades creativas.

En la categoría "Regular", el 31.8% (7 estudiantes) corresponde a las estudiantes de género femenino, mientras que el 40.9% (9 estudiantes) a los estudiantes varones. Este hallazgo sugiere que la mayoría de los estudiantes, en particular los varones, presentan un desempeño promedio en el ámbito creativo. Sin embargo, aún existe margen para mejoras sustanciales.

Por otro lado, en la categoría "Bueno", un reducido porcentaje de 4.5% (1 estudiante) se ubica, tanto en el caso de varones como de mujeres. Esto indica que hay algunos estudiantes que han logrado desarrollar habilidades creativas notables, lo que es un aspecto positivo que destacar.

Es relevante notar que no se ha registrado a ningún estudiante en la categoría "Muy bueno". Esto sugiere que, en general, se identifica un potencial

de mejora en el desarrollo de habilidades creativas en el conjunto de estudiantes, independientemente de su género.

En resumen, estos resultados enfatizan la necesidad de enfocar los esfuerzos educativos en el fortalecimiento de las habilidades creativas de los estudiantes, ya que un porcentaje considerable se encuentra en categorías de rendimiento medio o bajo. Esto es crucial para brindar una educación más completa y efectiva en un mundo que valora cada vez más la creatividad y la innovación.

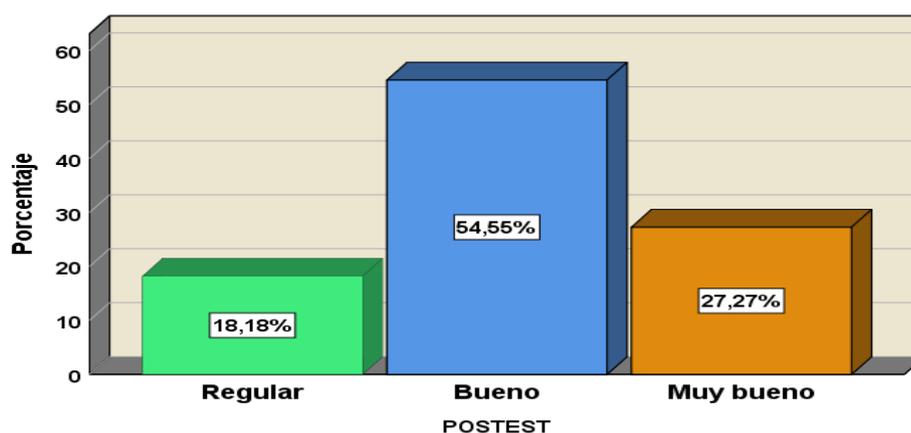
4.2.3. Resultados de la aplicación del postest (Creatividad)

Tabla 4: frecuencias y porcentajes de creatividad por rangos postest

Rangos		Frecuencia	Porcentaje
Válido	Regular	4	18,2
	Bueno	12	54,5
	Muy bueno	6	27,3
	Total	22	100,0

Fuente: resultados postest

Gráfico 3: frecuencias y porcentajes de creatividad por rangos postest



Análisis: En la tabla y el gráfico 3, se puede apreciar una distribución de los resultados que arroja un panorama alentador. Un 18.18% de los participantes,

equivalente a 4 estudiantes, se sitúan en la categoría "Regular", mientras que un 54.55%, es decir, 12 estudiantes, se encuentran en la categoría "Bueno". Además, un 27.27% de los participantes, lo que equivale a 6 estudiantes, han alcanzado la categoría de "Muy bueno".

Este análisis revela un avance significativo con respecto al pretest, donde un número reducido de estudiantes se encontraba en las categorías de "Deficiente" y "Bueno". Por el contrario, en el postest, la mayoría de los estudiantes se ubican en la categoría "Bueno" y "Muy bueno", lo que denota un progreso notorio en sus competencias.

En el pretest, no se identificó a ningún estudiante que estuviera en la categoría "Muy bueno", mientras que, en el postest, un 27.27% de los participantes han alcanzado este nivel, lo cual es un indicativo claro de la mejora sustancial que ha tenido lugar en el grupo estudiado. En resumen, los resultados reflejan un avance positivo en el desempeño de los estudiantes en relación con las categorías de competencia, lo que sugiere un proceso de aprendizaje efectivo durante el periodo de evaluación.

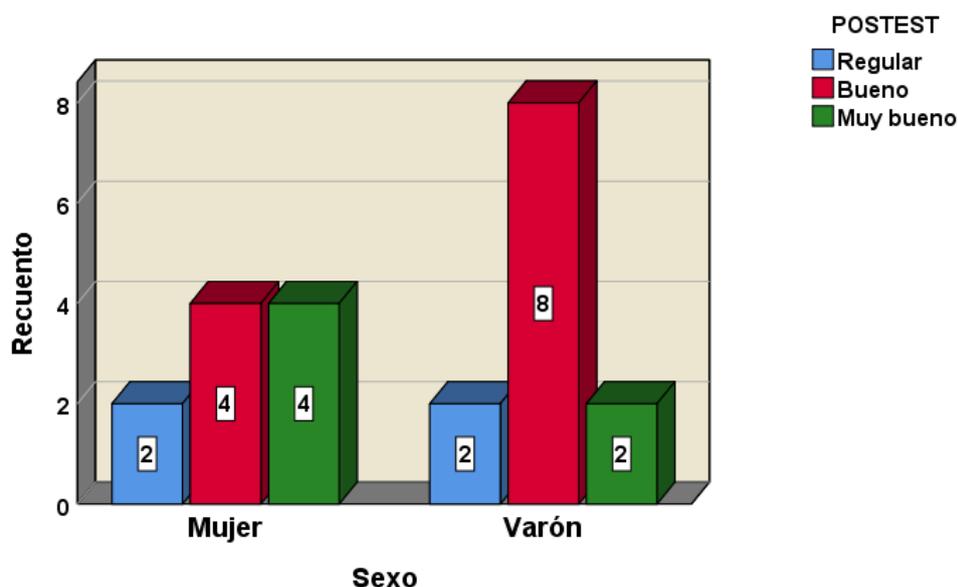
4.2.4. Resultados de la aplicación del postest por sexo (Creatividad).

Tabla 5: frecuencias y porcentajes de creatividad por sexo-postest

		Rangos			Total
		Regular	Bueno	Muy bueno	
Sexo	Mujer	9,1%	18,2%	18,2%	45,5%
	Varón	9,1%	36,4%	9,1%	54,5%
Total		18,2%	54,5%	27,3%	100,0%

Fuente: resultados postest

Gráfico 4: Resultados de pretest de creatividad por sexo



Análisis: En el análisis de la tabla y el gráfico 5, se evidencia un panorama interesante respecto al desempeño de los estudiantes, considerando tanto a varones como a mujeres. En concreto, un 9.1% de los estudiantes, lo que representa a 2 individuos de ambos sexos, se sitúa en la categoría "Regular y Muy bueno" para los varones.

Por otro lado, es notable que el 18.2% de las estudiantes mujeres, es decir, 4 en total, alcanza la categoría "Bueno y Muy bueno", lo que sugiere un nivel destacado de competencia en el grupo de las alumnas. Además, un significativo 36.4% de las estudiantes varones (8 en total) se ubica en la categoría "Bueno", lo que marca una mejora sustancial con respecto al pretest. Estos datos respaldan que los proyectos artísticos coadyuvan al desarrollo de la creatividad de los estudiantes.

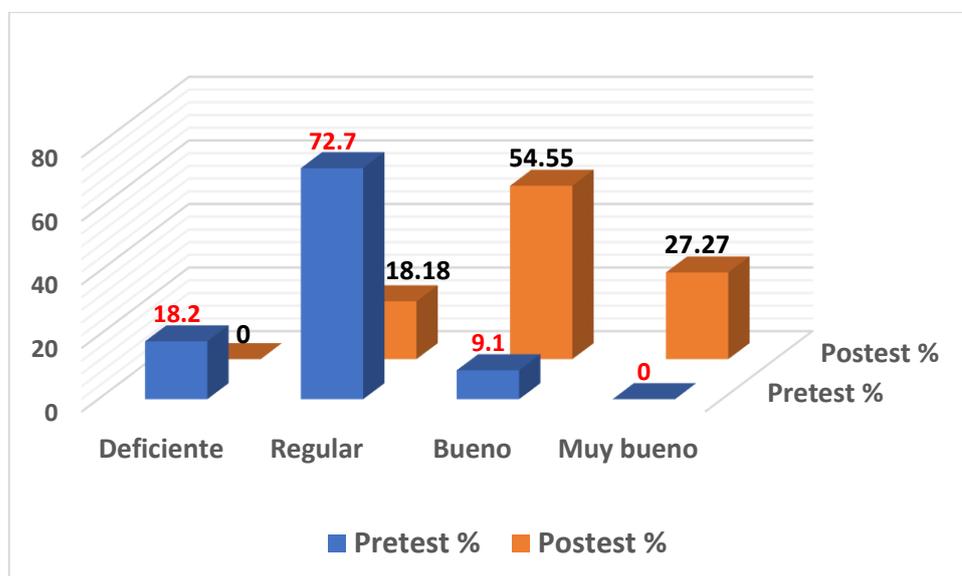
4.2.5. Comparación resultados pretest y postest de la variable: creatividad

Tabla 6: Resultados de pretest y postest sobre creatividad

Rango	Pretest %	Postest %
Deficiente	18.2	0
Regular	72.7	18.18
Bueno	9.1	54.55
Muy bueno	0	27.27

Fuente: resultados de pretest y postest

Gráfico 5: Comparación de los resultados de pretest y postest de creatividad



Análisis: En la tabla y el gráfico 5, se presenta un análisis comparativo de los resultados de la evaluación de Creatividad antes y después de la aplicación de la propuesta. Los datos clave arrojan una perspectiva alentadora y reveladora:

En el rango "Deficiente", durante el pretest, un 18.2% de los participantes se encontraba en esta categoría, mientras que, en el postest, no se registra ningún estudiante en dicho rango. Esto es un indicativo claro de la efectividad de la estrategia en la mejora de la creatividad de los estudiantes en la categoría más baja.

En cuanto al rango "Regular", en el pretest, una abrumadora mayoría, el 72.7%, se ubicaba en esta categoría, pero después de la implementación de los proyectos artísticos, solo un 18.8% permanece en esta categoría en el postest. Estos datos sugieren una notable disminución en la cantidad de estudiantes que se mantienen en el rango "Regular", lo que denota un avance en sus habilidades creativas.

Resulta especialmente relevante que en el rango "Bueno", en el pretest, tan solo el 9.1% de los estudiantes lograba alcanzarlo, pero en el postest, la mayoría, el 54.55%, se encuentra en esta categoría. Esto subraya un aumento significativo en la cantidad de estudiantes con habilidades creativas "Buenas" después de la aplicación de los proyectos artísticos.

Finalmente, en el rango "Muy bueno", no se registraba ningún estudiante en el pretest, mientras que, en el postest, un notable 27.7% se sitúa en esta categoría, lo que evidencia un avance sustancial en el desarrollo de la creatividad de los estudiantes.

En resumen, estos resultados apuntan de manera concluyente al impacto positivo de la estrategia de proyectos artísticos en el desarrollo de la creatividad de los estudiantes. La comparación entre el pretest y el postest revela una mejora significativa en todas las categorías de competencia, lo que demuestra la eficacia de esta estrategia en el fomento de la creatividad de los estudiantes. Estos hallazgos indican que la implementación de proyectos artísticos ha tenido un impacto transformador en el desarrollo de habilidades creativas de los estudiantes.

4.3. Prueba de Hipótesis

Se realizó con una prueba no paramétrica denominada también por los expertos en la literatura universal como pruebas sin distribución, como si lo requieren las pruebas paramétricas.

4.3.1. Prueba de hipótesis específicas

Prueba de hipótesis de la dimensión Originalidad

- **Planteamiento de hipótesis**

Ho: El proyecto artístico no influye en el desarrollo de la creatividad en la dimensión Originalidad de los estudiantes del 6to. grado de la I.E. N° 35004 Santo Domingo Savio-Yanahuanca -2023.

H1: El proyecto artístico influye en el desarrollo de la creatividad en la dimensión Originalidad de los estudiantes del 6to. grado de la I.E. N° 35004 Santo Domingo Savio-Yanahuanca -2023.

- **Nivel de significancia:** $\alpha = 5\%$

- **Regla de decisión:**

Si $p \leq 0.05$ Se rechaza Ho y se acepta la hipótesis alterna

- **Estadístico: t de Wilconxon**

Tabla 7: Prueba de hipótesis de la dimensión Originalidad

Estadísticos de prueba ^a	
	Postest y Pretest
Z	-4,109 ^b
Sig. asintótica(bilateral)	,000

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos positivos.

Análisis: según la información presentada en la tabla 6, se nota un valor de p de 0.000, que es menor que 0.05. Esto, basado en pruebas estadísticas, conduce al rechazo de la hipótesis nula (Ho) y a la aceptación de la hipótesis

de investigación propuesta, que señala que el proyecto artístico influye en el desarrollo de la creatividad en la dimensión Originalidad de los estudiantes del 6to. grado de la I.E. N° 35004 Santo Domingo Savio-Yanahuanca -2023.

Prueba de hipótesis de la dimensión Flexibilidad

- **Planteamiento de hipótesis**

Ho: El proyecto artístico no influye en el desarrollo de la creatividad en la dimensión Flexibilidad de los estudiantes del 6to. grado de la I.E. N° 35004 Santo Domingo Savio-Yanahuanca -2023.

H1: El proyecto artístico influye en el desarrollo de la creatividad en la dimensión Flexibilidad de los estudiantes del 6to. grado de la I.E. N° 35004 Santo Domingo Savio-Yanahuanca -2023.

- **Nivel de significancia:** $\alpha = 5\%$

- **Regla de decisión:**

Si $p \leq 0.05$ Se rechaza Ho y se acepta la hipótesis alterna

- **Estadístico: t de Wilconxon**

Tabla 8: Prueba de hipótesis dimensión flexibilidad

Estadísticos de prueba^a	
	Postest y Postest
Z	-4,108 ^b
Sig. asintótica(bilateral)	,000

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos positivos.

Análisis: según la información presentada en la tabla 6, se nota un valor de p de 0.000, que es menor que 0.05. Esto, basado en pruebas estadísticas,

conduce al rechazo de la hipótesis nula (H_0) y a la aceptación de la hipótesis de investigación propuesta, que señala que el proyecto artístico influye en el desarrollo de la creatividad en la dimensión Flexibilidad de los estudiantes del 6to. grado de la I.E. N° 35004 Santo Domingo Savio-Yanahuanca -2023.

Prueba de hipótesis específica dimensión Fluidez

- **Planteamiento de hipótesis**

H_0 : El proyecto artístico no influye en el desarrollo de la creatividad en la dimensión Fluidez de los estudiantes del 6to. grado de la I.E. N° 35004 Santo Domingo Savio-Yanahuanca -2023.

H_1 : El proyecto artístico influye en el desarrollo de la creatividad en la dimensión Fluidez de los estudiantes del 6to. grado de la I.E. N° 35004 Santo Domingo Savio-Yanahuanca -2023.

- **Nivel de significancia:** $\alpha = 5\%$

- **Regla de decisión:**

- Si $p \leq 0.05$ Se rechaza H_0 y se acepta la hipótesis alterna

- Estadístico: t de Wilconxon

Tabla 9: Prueba de hipótesis de dimensión Fluidez

Estadísticos de prueba ^a	
	Postest y Pretest
Z	-4,110 ^b
Sig. asintótica(bilateral)	,000

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos positivos.

Análisis: según la información presentada en la tabla 6, se nota un valor de p de 0.000, que es menor que 0.05. Esto, basado en pruebas estadísticas, conduce al rechazo de la hipótesis nula (H_0) y a la aceptación de la hipótesis de investigación propuesta que dice: El proyecto artístico influye en el desarrollo de

la creatividad en la dimensión Fluidez de los estudiantes del 6to. grado de la I.E. N° 35004 Santo Domingo Savio-Yanahuanca -2023.

4.3.2. Prueba de hipótesis general.

Asimismo, para la prueba se consideró los mismos procedimientos aplicados en las pruebas de hipótesis específicas.

- Planteamiento de hipótesis

Hipótesis Nula (Ho): El proyecto artístico no influye en el desarrollo de la creatividad de los estudiantes del 6to. grado de la I.E. N° 35004 Santo Domingo Savio-Yanahuanca -2023.

Hipótesis Alternativa (H1): El proyecto artístico influye en el desarrollo de la creatividad de los estudiantes del 6to. grado de la I.E. N° 35004 Santo Domingo Savio-Yanahuanca -2023.

- Nivel de significancia: $\alpha = 5\%$

Regla de decisión: Si $p \leq 0.05$ Se rechaza Ho y se acepta la hipótesis alternativa y si

$p \geq 0.05$ Se rechaza Ho y se acepta la hipótesis alternativa

- Prueba estadística: t de Wilcoxon

Tabla 10: Resultados de la prueba de hipótesis de creatividad pretest y posttest

Estadísticos de prueba^a	
Posttest – Pretest Creatividad	
Z	-4,110 ^b
Sig. asintótica(bilateral)	,000

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

Análisis: según la información presentada en la tabla 6, se nota un valor de p de 0.000, que es menor que 0.05. Existiendo la evidencia estadística se rechaza la hipótesis nula (H_0) y a la aceptación de la hipótesis de investigación propuesta que dice: El proyecto artístico influye en el desarrollo de la creatividad de los estudiantes del 6to. grado de la I.E. N° 35004 Santo Domingo Savio-Yanahuanca -2023.

4.4. Discusión y resultados

En el estudio a través de la comparación de los resultados de pretest y postest arrojan una perspectiva alentadora y reveladora sobre desarrollo de creatividad de los estudiantes de la muestra de estudio, cuyo hallazgo se detalla:

En el rango "Deficiente", durante el pretest, un 18.2% de los participantes se encontraba en esta categoría, mientras que, en el postest, no se registra ningún estudiante en dicho rango. Esto es un indicativo claro de la efectividad de la estrategia en la mejora de la creatividad de los estudiantes en la categoría más baja.

En cuanto al rango "Regular", en el pretest, una abrumadora mayoría, el 72.7%, se ubicaba en esta categoría, pero después de la implementación de los proyectos artísticos, solo un 18.8% permanece en esta categoría en el postest. Estos datos sugieren una notable disminución en la cantidad de estudiantes que se mantienen en el rango "Regular", lo que denota un avance en sus habilidades creativas.

Resulta especialmente relevante que en el rango "Bueno", en el pretest, tan solo el 9.1% de los estudiantes lograba alcanzarlo, pero en el postest, la mayoría, el 54.55%, se encuentra en esta categoría. Esto subraya un aumento

significativo en la cantidad de estudiantes con habilidades creativas "Buenas" después de la aplicación de los proyectos artísticos.

Finalmente, en el rango "Muy bueno", no se registraba ningún estudiante en el pretest, mientras que, en el posttest, un notable 27.7% se sitúa en esta categoría, lo que evidencia un avance sustancial en el desarrollo de la creatividad de los estudiantes.

En resumen, estos resultados apuntan de manera concluyente al impacto positivo de la estrategia de proyectos artísticos en el desarrollo de la creatividad de los estudiantes. La comparación entre el pretest y el posttest revela una mejora significativa en todas las categorías de competencia, lo que demuestra la eficacia de esta estrategia en el fomento de la creatividad de los estudiantes. Estos hallazgos indican que la implementación de proyectos artísticos ha tenido un impacto transformador en el desarrollo de habilidades creativas de los estudiantes (tabla y gráfico 5).

Asimismo, se halló, de acuerdo con los resultados de la prueba de hipótesis específicas, el proyecto artístico influye en el desarrollo de la creatividad de los estudiantes en las dimensiones originalidad, flexibilidad y fluidez, (tablas y gráficos 7, 8 y 9)

Del mismo modo, en relación con la prueba de hipótesis general mediante el t de Wilcoxon, se reporta que el p valor de $0.000 < 0.05$, lo cual teniendo las evidencias estadísticas permitió rechazar la H_0 y aceptar la hipótesis de investigación que se indica: El proyecto artístico influye en el desarrollo de la creatividad en la dimensión Fluidez de los estudiantes del 6to. grado de la I.E. N° 35004 Santo Domingo Savio-Yanahuanca -2023. (tabla y gráfico 9).

En estudios similares Vuk (2023) realizó una investigación relacionado a desarrollo de la Creatividad en Educación Primaria, en cuya conclusión sugiere que la incorporación del método inmersivo en la educación artística puede mejorar eficazmente la creatividad de los estudiantes al fomentar su interés por la expresión visual, el pensamiento crítico y la capacidad de resolución de problemas. Sin embargo, también destaca la necesidad de hacer más hincapié en la creatividad en el plan de estudios de educación artística existente en las escuelas primarias croatas.

Navarro (2008), desarrolló la tesis de doctorado: Mejora de la creatividad en el aula de primaria, en la Universidad de Murcia, España, arribando entre otras a las siguientes conclusiones: la creatividad mejora en los factores de fluidez, flexibilidad y originalidad, en los grupos a los que se les aplicó el programa de mejora de la creatividad de Renzulli y colaboradores.

Anika y Riastini (2022) desarrolló un estudio donde enfatiza que el paquete de aprendizaje Mokober para la creatividad de los estudiantes ha recibido una gran validez por parte de los expertos y excelentes calificaciones de profesores y estudiantes. Los resultados del análisis de datos mostraron que existía una influencia del paquete de aprendizaje Mokober en la creatividad de los estudiantes. Se concluyó que el paquete de aprendizaje Mokober podría aumentar la creatividad de los estudiantes.

CONCLUSIONES

En el estudio se llegó a las siguientes conclusiones que se especifican:

Del objetivo general:

- Mediante el uso de la prueba estadística de Wilcoxon, se obtuvo un p_ valor de 0.000, que resulta ser menor que 0.05. Este hallazgo nos condujo a rechazar la hipótesis nula, en su lugar, se acepta la hipótesis de investigación que sostiene que el proyecto artístico tiene un impacto significativo en el desarrollo de la creatividad de los estudiantes del sexto grado de la Institución Educativa N° 35004 Santo Domingo Savio-Yanahuanca en el año 2023.

De los objetivos específicos:

- Mediante la aplicación del estadístico de Wilcoxon, se obtuvo un p_valor de 0.000, que es menor que 0.05. Esto condujo a rechazar la hipótesis nula y aceptar la hipótesis de investigación que establece que el proyecto artístico tiene un impacto en el desarrollo de la creatividad, particularmente en la dimensión de Originalidad, entre los estudiantes del sexto grado de la Institución Educativa N° 35004 Santo Domingo Savio-Yanahuanca en el año 2023.
- Mediante el uso del estadístico de Wilcoxon, se obtuvo un p_valor de 0.000, el cual es menor que 0.05. Esta evidencia estadística permitió rechazar la hipótesis nula y, en su lugar, aceptar la hipótesis de investigación que establece que el proyecto artístico ejerce una influencia en el desarrollo de la creatividad en la dimensión de Flexibilidad entre los estudiantes del sexto grado de la Institución Educativa N° 35004 Santo Domingo Savio-Yanahuanca en el año 2023.
- Mediante el uso del estadístico de Wilcoxon, se ha calculado un p_valor de $0.000 < 0.05$ lo cual permitió rechazar la hipótesis nula y, en su lugar, aceptar la hipótesis de investigación que sostiene: "El proyecto artístico tiene un impacto en el desarrollo

de la creatividad en la dimensión de Fluidez entre los estudiantes del sexto grado de la Institución Educativa N° 35004 Santo Domingo Savio-Yanahuanca en el año 2023".

RECOMENDACIONES

Para las autoridades educativas:

- Promover la inclusión de programas y proyectos artísticos en el currículo escolar: Se recomienda que las autoridades educativas integren de manera efectiva proyectos artísticos en el plan de estudios, ya que estos han demostrado su influencia positiva en el desarrollo de la creatividad de los estudiantes. Esto podría incluir la asignación de recursos y la capacitación de docentes en áreas artísticas.
- Fomentar la colaboración entre docentes de diferentes disciplinas: Las autoridades deben promover la colaboración interdisciplinaria entre los docentes, permitiendo que los proyectos artísticos se relacionen con otras materias. Esto enriquecerá la experiencia educativa de los estudiantes y fortalecerá el impacto de la creatividad en su aprendizaje.

Para los docentes:

- Integrar actividades artísticas en la enseñanza diaria: Los docentes pueden enriquecer sus lecciones incluyendo actividades artísticas, como la música, la pintura o la danza, para estimular la creatividad de los estudiantes. Esto no solo hará que las clases sean más atractivas, sino que también contribuirá al desarrollo creativo de los alumnos.
- Proporcionar retroalimentación constructiva y alentar la experimentación: Los docentes deben brindar comentarios positivos y constructivos a los estudiantes que participan en proyectos artísticos, animándolos a experimentar y explorar nuevas ideas. Esto fomentará la confianza de los estudiantes en su creatividad y los motivará a desarrollar sus habilidades artísticas.

BIBLIOGRAFÍA

- Alonso, Pablo. 2009. "El Proyecto Artístico: Metodología de Investigación." *Cultura y Educación*. Retrieved March 2, 2021 (<https://es.scribd.com/doc/243911903/taller-proyecto-artistico-web-pdf>).
- Amabile, Teresa M., and Julianna Pillemer. 2012. "Perspectives on the Social Psychology of Creativity." *Journal of Creative Behavior* 46(1):3–15. doi: 10.1002/jocb.001.
- Anika, Luh Diah Ratna, and Putu Nanci Riastini. 2022. "MOKOBER: Kreativitas Siswa Kelas III Sekolah Dasar." *MIMBAR PGSD Undiksha* 10(3):567–75. doi: 10.23887/jjpgsd.v10i3.49760.
- Blázquez, Antonio. 2009. "Educación y Creatividad." *Innovación y Experiencias Educativas* (14):1–9.
- Bravo, Delfina. 2009. *Desarrollo de La Creatividad En La Escuela*. edited by E. S.A. Costa Rica.
- Carlos, García. 2006. *¿ Cómo Elaborar Un Proyecto Cultural*. edited by C. N. para la C. y las Artes. México.
- Cemades, Inmaculada. 2008. "Desarrollo de La Creatividad En Educación Infantil." *Desarrollo de La Creatividad En Educación Infantil* 15(12):7–20.
- Csikszentmihaly, M. 1996. "Creativity: Flow and the Psychology of Discovery and Invention." Pp. 107–26 in *The Flow of Creativity*. Harper/Ccjlins.
- Delgado, Cecilia. 2022. "Estrategias Didácticas Para Fortalecer El Pensamiento Creativo En El Aula. Un Estudio Meta- Analítico." *Revista Innova Educación* 4(1):51–64.
- Esquivias, María. 2004. "Creatividad: Definiciones, Antecedentes y Aportaciones." *Revista Digital Universitaria* 5(1).
- Gardner, Howard. 1994. *Estructuras de Las Mente. La Teoría de Las Inteligencias*

- Múltiples*. 2da. Colombia: FONDO DE CULTURA ECONÓMICA, S.A.
- Hernández, Fernando. 2000. “Los Proyectos de Trabajo: La Necesidad de Nuevas Competencias Para Nuevas Formas de Racionalidad.” *Educación* (26):39–51.
- Hernández, Fernando, and Montserrat Ventura. 2008. *La Organización Del Currículo Por Proyectos de Trabajo. El Conocimiento Es Un Calidoscopio*. edited by Ice-Graó. Barcelona.
- Kim, Daehyun, and Mark. Runco. 2022. “Role of Cognitive Flexibility in Bilingualism and Creativity.” *Journal of Creativity* 32(3):100032. doi: 10.1016/j.yjoc.2022.100032.
- Klimenko, Olena. 2008. “La Creatividad Como Un Desafío Para La Educación Del Siglo XXI.” *Universidad de La Sabana. Facultad de Educación*. 11(2):191–210.
- López, José, Blanca Martínez, María Gacía, José Muñoz, Sandra Rivas, and Coronel Cindy. 2023. “Importancia de La Creatividad En La Enseñanza de La Comunicación Importance of Creativity in Teaching Communication A Importância Da Criatividade No Ensino Da Comunicação.” *Polo Del Conocimiento* 8(4):1329–44. doi: 10.23857/pc.v8i4.
- Lujan, Max. n.d. “Esquema de Proyecto Artístico.” 3.
- Mejía, María, and Jorge Massani. 2019. “El Desarrollo de La Creatividad En Niños de La Educación Básica Primaria. Un Desafío Para La Educación En Colombia.” *Revista Conrado* 15(70):248–57.
- Moreno, Esther, and Clara López. 2013. “Como Estrategia Metodológica En El Area De Conocimiento.” *Comunicación* (2008):9–12.
- Navarro, Juan. 2008. “Mejora de La Creatividad En El Aula de Primaria.” Universidad de Murcia.
- Pacheco, José. 2010. *Desarrollo de La Críticidad y Creatividad*. 1ra. edited by CLACSO.

Lima: IPP.

Robinson, Sir. 2013. *Las Escuelas Matan La Creatividad (Video)*.

Runco, Mark, and Selcuk Acar. 2012. "Creativity." *CREATIVITY RESEARCH JOURNAL* 24(1):1–10. doi: 10.1146/annurev.psych.55.090902.141502.

Sánchez, Hugo, and Carlos Reyes. 2015. *Metodología y Diseños En La Investigación Científica*. 5ta ed. edited by B. S. A. SRL. Lima.

Sternberg, Robert. 2006. "La Naturaleza de La Creatividad Para." *Creativity Research Journal* 18(1):87–98. doi: 10.1207/s15326934crj1801_10.

Swift, Stephany. 2015. "Desarrollo de La Creatividad En El Aula de Educación Primaria a Través de Un Proyecto Artístico Multidisciplinar." Universidad Internacional de La Rioja.

Tobón, Sergio. 2006. *Método de Trabajo Por Proyectos*. edited by Unined. Madrid.

Trilla, J. 2005. *El Legado Pedagógico Del Siglo XX Para La Escuela Del Siglo XXI*. edited by GRAO. Barcelona.

Vernia, Ana. 2022. "The Benefits of Artistic Projects as a Social and Educational Impact." *Teaching and Education* 1–12.

Vuk, Sonja. 2023. "Development of Creativity in Elementary School." *Journal of Creativity* 33(2). doi: 10.1016/j.yjoc.2023.100055.

ANEXOS

- Matriz de consistencia
- Instrumentos de investigación
- Propuesta
- Carta de validación de
instrumentos
- Proyecto
- Matriz de datos
- Constancia de ejecución del
proyecto
- Panel de fotografías

PRETEST Y POSTEST PARA MEDIR CREATIVIDAD

(Tomado de Manchego, Betty)

(Aplicado a estudiantes del 6to. grado de la I.E. N° 35004 Santo Domingo Savio-Yanahuanca -2023.)

Género: Masculino ()

Femenino ()

Instrucciones:

Estimado estudiante, marque con una “X”, la valoración que considere la adecuada relacionado o percibe la creatividad que desarrolla durante su formación académica en el nivel primario; para la cual tenga en cuenta la siguiente puntuación del 1 al 5 (Escala tipo Likert):

Gracias por su colaboración.

N°	Ítems sobre creatividad	Nunca	Raramente	A veces	Con frecuencia	Siempre
		1	2	3	4	5
Dimensión 1: Originalidad						
1.	¿Con qué frecuencia presentas ideas únicas en sus tareas escolares?					
2.	¿Sueles sorprender con soluciones inesperadas a los problemas?					
3.	¿Eres capaz de pensar de manera diferente que tus compañeros en situaciones creativas?					
4.	¿Demuestras una perspectiva única en tus proyectos escolares?					
5.	¿Aportas ideas originales en tus actividades extracurriculares?					
6.	¿Demuestras creatividad en tus actividades de juego?					
7.	¿Puedes dar ejemplos de ideas originales que hayas tenido recientemente?					
Dimensión 2: Flexibilidad						
8.	¿Te adaptas fácilmente a cambios en las actividades o tareas?					
9.	¿Puedes cambiar de enfoque rápidamente cuando se te presenta un problema?					
10.	¿Sueles encontrar diferentes maneras de resolver un problema dado?					
11.	¿Te sientes cómodo trabajando en una variedad de proyectos y tareas?					
12.	¿El niño demuestra una actitud abierta hacia nuevas ideas y enfoques?					
13.	¿Te muestras dispuesto a cambiar tu enfoque cuando se te presentan nuevos desafíos?					
14.	¿Sabes adaptarte a situaciones inesperadas y encontrar soluciones creativas?					
Dimensión 3: Fluidez						

15.	¿Con qué frecuencia generas un gran número de ideas en un corto período de tiempo?					
16.	¿Eres capaz de mantener un flujo constante de pensamientos creativos durante tus actividades?					
17.	¿Generas diferentes ideas en respuesta a una sola pregunta o desafío?					
18.	¿Suele el niño expresar sus pensamientos y soluciones creativas de manera fluida?					
19.	¿El niño es capaz de generar ideas creativas en diferentes contextos y situaciones?					
20.	¿El niño puede generar una serie de ideas creativas cuando se le da un tema o pregunta específicos?					
21.	¿Suele el niño seguir pensando en soluciones creativas incluso después de haber terminado una actividad?					

UNIVERSIDAD NACIONAL DANIEL ALCIDES CARRIÓN
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA DE FORMACIÓN PROFESIONAL
DE EDUCACIÓN PRIMARIA



PROPUESTA

“INFLUENCIA DEL PROYECTO ARTÍSTICO EN EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD DE LOS ESTUDIANTES DEL 6to. GRADO DE LA I.E. N° 35004 SANTO DOMINGO SAVIO-YANAHUANCA -2023”.

Bach. Enriqueta PASCUAL PRUDENCIO

Bach. Eulalia PASCUAL PRUDENCIO

ASESOR: Dr. Dionicio LÓPEZ BASILIO

Cerro de Pasco – Perú- 2023

I. JUSTIFICACIÓN

La creatividad es una capacidad humana que permite generar ideas nuevas y originales, y resolver problemas de manera innovadora. Es una habilidad esencial para el éxito en la vida, ya que permite a las personas adaptarse a los cambios y encontrar soluciones a los desafíos.

El desarrollo de la creatividad en los estudiantes de 6to primaria es importante por varios motivos. En primer lugar, ayuda a los estudiantes a desarrollar su pensamiento crítico y su capacidad de resolución de problemas. En segundo lugar, les permite expresar sus ideas y emociones de manera original. En tercer lugar, les ayuda a desarrollar su autoestima y su confianza en sí mismos.

Los proyectos artísticos son una herramienta efectiva para el desarrollo de la creatividad en los estudiantes. Los proyectos artísticos permiten a los estudiantes explorar su imaginación y su creatividad, y les brindan la oportunidad de expresarse de manera original.

En este documento se justifica el desarrollo de proyectos artísticos para desarrollar la creatividad en los estudiantes de 6to primaria. En primer lugar, se define el concepto de creatividad y se explica su importancia en el desarrollo humano. En segundo lugar, se analiza el papel de los proyectos artísticos en el desarrollo de la creatividad. En tercer lugar, se presentan algunas estrategias para el desarrollo de proyectos artísticos en el aula.

Definición de creatividad

La creatividad es la capacidad de generar ideas nuevas y originales, y resolver problemas de manera innovadora. Es una habilidad que puede desarrollarse y mejorar con el tiempo.

La creatividad es importante para el éxito en la vida, ya que permite a las personas adaptarse a los cambios y encontrar soluciones a los desafíos. La creatividad también es importante para la resolución de problemas, el pensamiento crítico, la innovación y la expresión personal.

Importancia de la creatividad

La creatividad es importante en el desarrollo humano por varias razones. En primer lugar, ayuda a los estudiantes a desarrollar su pensamiento crítico y su capacidad de resolución de problemas.

El pensamiento crítico es la capacidad de evaluar la información de manera objetiva y de llegar a conclusiones válidas. La creatividad ayuda a los estudiantes a desarrollar su pensamiento crítico, ya que les permite generar nuevas ideas y perspectivas.

La capacidad de resolución de problemas es la capacidad de encontrar soluciones a los desafíos. La creatividad ayuda a los estudiantes a desarrollar su capacidad de resolución de problemas, ya que les permite pensar de manera innovadora y encontrar soluciones nuevas y originales.

En segundo lugar, la creatividad permite a los estudiantes expresar sus ideas y emociones de manera original.

La expresión personal es importante para el desarrollo emocional de los estudiantes. La creatividad ayuda a los estudiantes a expresarse de manera original y a comunicar sus ideas y emociones de manera efectiva.

En tercer lugar, la creatividad ayuda a los estudiantes a desarrollar su autoestima y su confianza en sí mismos.

La autoestima es la valoración que una persona tiene de sí misma. La confianza en sí mismo es la creencia de que una persona es capaz de lograr sus objetivos.

La creatividad ayuda a los estudiantes a desarrollar su autoestima y su confianza en sí mismos, ya que les permite sentirse orgullosos de sus logros y les brinda la oportunidad de experimentar el éxito.

El papel de los proyectos artísticos en el desarrollo de la creatividad

Los proyectos artísticos son una herramienta efectiva para el desarrollo de la creatividad en los estudiantes. Los proyectos artísticos permiten a los estudiantes explorar su imaginación y su creatividad, y les brindan la oportunidad de expresarse de manera original.

Los proyectos artísticos pueden abordar una amplia gama de temas y disciplinas, desde el arte visual hasta la música, la danza y el teatro. Los proyectos artísticos pueden ser individuales o grupales, y pueden durar desde unas pocas horas hasta varios meses.

Estrategias para el desarrollo de proyectos artísticos

A continuación, se presentan algunas estrategias para el desarrollo de proyectos artísticos en el aula:

- Establecer un ambiente de aprendizaje creativo. El aula debe ser un espacio donde los estudiantes se sientan seguros y cómodos para expresar su creatividad.

- Proporcionar a los estudiantes una variedad de materiales y recursos. Los estudiantes necesitan tener acceso a una variedad de materiales y recursos para poder explorar su creatividad.
- Fomentar la colaboración y el trabajo en equipo. Los proyectos artísticos pueden ser una oportunidad para que los estudiantes trabajen juntos y compartan sus ideas.
- Ofrecer a los estudiantes oportunidades para reflexionar sobre su trabajo. Los estudiantes deben tener la oportunidad de reflexionar sobre su trabajo y aprender de sus experiencias.

Conclusión

El desarrollo de la creatividad en los estudiantes de 6to primaria es importante por varios motivos. Los proyectos artísticos son una herramienta efectiva para el desarrollo de la creatividad en los estudiantes. Los proyectos artísticos permiten a los estudiantes explorar su imaginación y su creatividad, y les brindan la oportunidad de expresarse de manera original.

Los maestros pueden implementar las estrategias presentadas en este documento para promover el desarrollo de la creatividad en los estudiantes

II. OBJETIVOS

2.1 Objetivo General.

- Promover la aplicación de proyectos artísticos para desarrollar la creatividad en los niños de primaria.

2.2 Objetivos específicos

Desarrollar la imaginación y la creatividad: Los proyectos artísticos permiten a los niños explorar su imaginación y su creatividad. Los niños pueden usar su imaginación para crear nuevas ideas y formas de expresarse.

Fomentar el pensamiento crítico y la resolución de problemas: Los proyectos artísticos pueden ayudar a los niños a desarrollar su pensamiento crítico y su capacidad de resolución de problemas. Los niños deben pensar de manera crítica para tomar decisiones sobre cómo realizar sus proyectos.

Fomentar la colaboración y el trabajo en equipo: Los proyectos artísticos pueden ser una oportunidad para que los niños trabajen juntos y compartan sus ideas.

Promover la autoestima y la confianza en sí mismos: Los proyectos artísticos pueden ayudar a los niños a sentirse orgullosos de sus logros y a desarrollar su autoestima y su confianza en sí mismos.

III. METAS

22 estudiantes entre varones y mujeres considerados en la muestra de estudio

IV. METODOLOGIA

- Desarrollo de sesiones en forma presencial
- Aplicación de proyectos artísticos
- Clases presenciales

V. PROGRAMACIÓN Y DESARROLLO DE ACTIVIDADES.

Cronograma de proyectos artísticos desarrollados													
Nombre de Proyectos artísticos	Resp.	Meses y año 2023											
		No. Proyecto					No. de Proyectos					N Proyec	
		Agosto					Setiembre					Octu	
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Teatro	Las investigadoras	x											
Collage de la naturaleza			x										
Canto				x									
Proyecto técnica del Pintillismo					x								
Collage de semilla						x							
Proyecto de cerámica							x						
Esculturas recicladas								x					
Pintura al óleo o acrílico									x				
Danza y coreografía										x			
Arte de Mosaico											x		
Arte digital												x	
Proyecto Sociodrama													x

VI. EVALUACIÓN

Cumplimiento de la propuesta

Participación de los estudiantes

VII. BIBLIOGRAFÍA

- López, J. (2023). La importancia de la creatividad en el desarrollo humano. Revista de Educación, 356, 1-15.
- Asociación Americana de Psicología. (2019). La creatividad: una habilidad esencial para el éxito. Recuperado de <https://www.apa.org/topics/creativity>
- Worland, M., & Williams, J. (2015). The impact of arts education on critical thinking and problem-solving skills in elementary school students. Creativity Research Journal, 27(4), 405-413.

Cerro de Pasco, agosto 2023

Las investigadoras

Esquema de proyectos desarrollados

Título del Proyecto " Técnica de Mosaico de Símbolos Patrios"	
Datos Informativos	
Título del Proyecto	Mosaico de Símbolos Patrios
Nivel Educativo	6to Grado de Primaria
Docente	Enriqueta PASCUAL PRUDENCIO
Duración	2 horas
Materia	Educación por el Arte Fecha: 14-08-23
Objetivos	
Objetivo General	Crear un mosaico artístico que represente los símbolos patrios
Objetivos Específicos	1. Reconocer y comprender los símbolos patrios.
	2. Desarrollar habilidades artísticas a través del mosaico.
	3. Fomentar el sentido de identidad y patriotismo.
Competencias	
Competencias Artísticas	1. Creatividad e imaginación.
	2. Habilidad manual y destreza técnica.
	3. Comprensión de símbolos y su representación.
Actividades	
1. Introducción (15 minutos)	- Breve explicación sobre los símbolos patrios.
	- Mostrar ejemplos de mosaicos artísticos.
2. Identificación de Símbolos (20 minutos)	- Discusión sobre los símbolos patrios.
	- Selección individual de un símbolo para el mosaico.
3. Creación del Mosaico (1 hora)	- Distribución de materiales (papel, tijeras, pegamento).
	- Guía paso a paso para la creación del mosaico.
4. Reflexión y Compartir (15 minutos)	- Breve reflexión sobre el significado de sus mosaicos.
	- Oportunidad para compartir y exponer los trabajos.
Desempeños	
1. Identificación de Símbolos	- Explica el significado de su símbolo patrio elegido.
2. Creatividad Artística	- Crea un mosaico original y atractivo.
3. Participación y Colaboración	- Participa activamente en la actividad grupal.

Recursos	
- Papel de colores	- Tijeras
- Pegamento	- Imágenes de símbolos patrios
- Ejemplos de mosaicos	- Cartulinas o tableros para exponer los mosaicos
Evaluación	
Criterios de Evaluación	1. Creatividad y originalidad del mosaico.
	2. Comprensión de los símbolos patrios representados.
	3. Participación y colaboración en la actividad.
Instrumentos de Evaluación	- Lista de cotejo.
	- Observación directa durante la creación del mosaico.

Bibliografía:

Torres, A. 2008. Manual de artesanía

Título del Proyecto "Collage con Semillas"	
Datos Informativos	
Título del Proyecto	Collage con Semillas
Nivel Educativo	6to Grado de Primaria
Duración	2 horas
Docente	Enriqueta PASCUAL PRUDENCIO

Datos Informativos	
Materia	Educación por el Arte Fecha: 18-08-23
Objetivos	
Objetivo General	Crear un collage artístico utilizando semillas como material.
Objetivos Específicos	1. Explorar la diversidad de formas y texturas de las semillas.
	2. Desarrollar habilidades de composición y creatividad.
	3. Fomentar la apreciación por los materiales naturales.
Competencias	
Competencias Artísticas	Creatividad e imaginación.
	2. Habilidad manual y destreza técnica.
	3. Conciencia estética y apreciación de la naturaleza.
Actividades	
1. Introducción (15 minutos)	- Conversación sobre la diversidad de semillas y su belleza.
	- Presentación de ejemplos de collages con semillas.
2. Recolección de Semillas (20 minutos)	- Salida al aire libre para recolectar diferentes semillas.
	- Clasificación y observación de las semillas.
3. Creación del Collage (1 hora)	- Distribución de cartulinas y pegamento.
	- Guía para la creación del collage utilizando las semillas.
4. Reflexión y Compartir (15 minutos)	- Discusión sobre las experiencias y elecciones creativas.
	- Oportunidad para compartir y exponer los collages.
Desempeños	
1. Exploración de Semillas	- Identifica y describe diferentes tipos de semillas.
2. Creatividad Artística	- Crea un collage original y expresivo con las semillas.
3. Participación y Colaboración	- Participa activamente en la recolección y creación.
Recursos	
- Cartulinas	- Tijeras
- Pegamento	- Recipientes para las semillas
- Ejemplos de collages	- Materiales para clasificar las semillas
Evaluación	
Crterios de Evaluación	1. Creatividad y originalidad del collage.

Evaluación	
	2. Identificación y descripción de las semillas utilizadas.
	3. Participación y colaboración en la actividad.
Instrumentos de Evaluación	- Lista de cotejo.
	- Observación directa durante la creación del collage.

Bibliografía:

Vásquez, Adela (1980). Cómo hacer un collage.

https://www.academia.edu/45457184/C%C3%B3mo_hacer_un_collage

Título del Proyecto: Creación de "Collages de Naturaleza"	
Datos informativos:	
Institución Educativa: Santo Domingo Savio	
Área: Educación por el arte	Fecha: 14-09-2023
Grado: 6to. B	
Docente: Enriqueta PASCUAL PRUDENCIO	
Duración: 2 horas	
Competencia: Los estudiantes demostrarán su capacidad para expresarse creativamente a través del arte, utilizando elementos visuales para representar la naturaleza de manera personal.	

Título del Proyecto: Creación de "Collages de Naturaleza"		
Datos informativos:		
Institución Educativa: Santo Domingo Savio		
Área: Educación por el arte Fecha: 14-09-2023		
Grado: 6to. B		
Docente: Enriqueta PASCUAL PRUDENCIO		
Desempeño que realizar:		
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Los estudiantes crearán un collage artístico que represente su visión de la naturaleza. ▪ Utilizarán materiales proporcionados, como papel, revistas viejas, tijeras y pegamento, para confeccionar su collage. ▪ Explicarán oralmente a sus compañeros de clase el significado de su collage y las decisiones creativas que tomaron al seleccionar y combinar las imágenes. 		
Actividades	Descripción	Duración
Introducción	- Bienvenida y presentación del proyecto.	5 min
	- Discusión sobre la importancia de la naturaleza en el arte.	
Exploración de materiales	- Distribución de papel en blanco, revistas viejas, tijeras y pegamento.	10 min
	- Explicación sobre cómo utilizar los materiales de manera segura y creativa.	
Búsqueda y recorte	- Los estudiantes buscarán en las revistas imágenes relacionadas con la naturaleza.	25 min
	- Recortar las imágenes que más les atraigan.	
Creación de collages	- Los estudiantes pegarán las imágenes recortadas en sus hojas en blanco para crear collages de naturaleza.	30 min
	- Fomentar la creatividad y la combinación de diferentes elementos.	
Compartir y reflexionar	- Los estudiantes presentarán sus collages y explicarán las decisiones creativas que tomaron al seleccionar y combinar las imágenes.	20 min
	- Fomentar la apreciación mutua y la retroalimentación positiva.	
Cierre	- Resaltar la importancia de la creatividad y la expresión personal en el arte.	10 min
	- Invitar a los estudiantes a llevar sus collages a casa como recuerdo del proyecto.	
Evaluación	Se tendrá en cuenta: originalidad, creatividad, técnica, etc.	10 min

Bibliografía.

Vásquez, Adela (1980). Cómo hacer un collage.

https://www.academia.edu/45457184/C%C3%B3mo_hacer_un_collage

Título de Proyecto artístico: Proyecto Cerámico

Datos Informativos:

Institución educativa: Santo Domingo Savio

Área: Educación por el arte Fecha: 28-09-2023

Grado: 6to. B

Docente: Enriqueta PASCUAL PRUDENCIO

Duración: 2 horas

Objetivos:

1. Introducir a los estudiantes al mundo de la cerámica como forma de expresión artística.
2. Fomentar la **creatividad y la imaginación** a través de la manipulación de materiales cerámicos.
3. Desarrollar habilidades motoras finas a través del modelado y decoración de la cerámica.

Competencias:

1. Competencia artística y cultural.
2. Competencia para aprender a aprender.
3. Competencia social y ciudadana

Actividades	Desempeños	Recursos
1. Introducción (15 minutos)	- Presentación del proyecto y sus objetivos.	- Pizarra
	- Breve explicación sobre la cerámica como forma de arte.	- Ejemplos de cerámica
	- Discusión sobre la importancia de la cerámica en diversas culturas.	- Proyecciones o imágenes de cerámica
2. Conociendo los Materiales (30 minutos)	- Presentación de los materiales cerámicos básicos: arcilla, esmaltes, herramientas de modelado.	- Muestras de arcilla
	- Demostración de técnicas básicas de modelado y decoración.	- Herramientas de modelado
	- Distribución de materiales a cada estudiante.	- Esmaltes y pinceles
3. Creación de Piezas (45 minutos)	- Inicio del proceso de modelado de las piezas cerámicas.	- Delantales para protección
	- Apoyo individual según las necesidades de los estudiantes.	- Mesas y sillas para trabajar
	- Fomentar la creatividad y la libre expresión.	- Rueda de alfarero (opcional)
4. Decoración (15 minutos)	- Introducción a técnicas de decoración, como esgrafiado, engobe, y pintura con esmaltes.	- Pinceles, esponjas, herramientas de
	- Aplicación de técnicas de decoración a las piezas creadas.	esgrafiado, engobes
5. Secado y Horneado (15 minutos)	- Instrucciones sobre el proceso de secado y horneado de las piezas cerámicas.	- Área de secado y horno cerámico

Actividades	Desempeños	Recursos
	- Recolección de las piezas para el siguiente paso.	
6. Reflexión y Exposición (30 minutos)	- Espacio para que los estudiantes compartan sus creaciones y reflexionen sobre el proceso.	- Área de exposición
	- Preguntas de reflexión: ¿Cómo se sintieron trabajando con la arcilla? ¿Qué aprendieron del proceso?	- Cartulinas para reflexión individual
	- Exposición de las piezas en un área designada.	
7. Evaluación (15 minutos)	- Revisión de las piezas en función de los objetivos del proyecto.	- Rúbricas de evaluación
	- Comentarios individuales para el desarrollo futuro.	- Hojas de retroalimentación
	- Evaluación formativa enfocada en la mejora continua.	

Evaluación:

- Se utilizará una rúbrica que evaluará la creatividad, el manejo de las técnicas cerámicas, la participación activa y la reflexión sobre el proceso.

Bibliografía

- Mattison, S. (2004). Guía completa del ceramista: herramientas, materiales y técnicas. Blume.
<http://www.edu.xunta.gal/centros/iesmontecastelo/system/files/LIBRO+DE+CER%C3%81MICA.pdf>

Datos Informativos	
Nombre del Proyecto	Danza y Coreografía
Nivel Educativo	6to Grado de Primaria
Docente	Enriqueta PASCUAL PRUDENCIO
Duración del Proyecto	2 horas Fecha:05-10-2023

Objetivos:

1. Introducir a los estudiantes al arte de la danza como forma de expresión.
2. Desarrollar la conciencia corporal, coordinación y ritmo.
3. Fomentar la creatividad y la colaboración a través de la creación de una coreografía en grupo.

Competencias:

1. Competencia artística y cultural.
2. Competencia para aprender a aprender.
3. Competencia social y ciudadana.

Actividades	Desempeños	Recursos
1. Introducción (15 minutos)	- Presentación del proyecto y sus objetivos.	- Pizarra
	- Breve charla sobre la danza como forma de expresión artística.	- Reproductor de música
	- Ejemplos de diferentes estilos de danza y coreografías.	- Altavoces
2. Calentamiento y Conciencia Corporal (30 minutos)	- Sesión de calentamiento para preparar los cuerpos para la actividad.	- Área amplia para el movimiento
	- Ejercicios para desarrollar la conciencia corporal y la coordinación.	- Música de calentamiento
	- Breve explicación sobre la importancia del ritmo en la danza.	
3. Exploración del Movimiento (30 minutos)	- Sesión de exploración del movimiento, animando a los estudiantes a experimentar con diferentes movimientos.	- Espacio amplio para el movimiento
	- Guía para la improvisación y la expresión personal a través del movimiento.	- Música variada para la exploración
	- Observación y feedback positivo sobre las contribuciones de cada estudiante.	
4. Creación de Coreografía en Grupos (30 minutos)	- Formación de grupos pequeños para la creación de coreografías.	- Espacio para reuniones en grupo
	- Facilitación de la creación de coreografías, proporcionando pautas y sugerencias.	- Papel y lápices para anotaciones

Actividades	Desempeños	Recursos
	- Práctica y ensayo de las coreografías en grupos.	- Espacio amplio para la práctica
5. Ensayo y Ajustes (30 minutos)	- Ensayo general de las coreografías con énfasis en la coordinación y la cohesión del grupo.	- Reproductor de música
	- Observación y asesoramiento para realizar ajustes necesarios.	- Espacio amplio para el ensayo
6. Presentación y Reflexión (15 minutos)	- Presentación de las coreografías ante el grupo.	- Área designada para la presentación
	- Preguntas de reflexión: ¿Qué aprendiste durante el proceso? ¿Cómo trabajaron en equipo?	- Pizarra y marcadores
	- Retroalimentación positiva y reconocimiento del esfuerzo.	
7. Evaluación (15 minutos)	- Revisión de la participación, la creatividad y la ejecución de las coreografías.	- Rúbricas de evaluación
	- Comentarios individuales para el desarrollo futuro.	- Hojas de retroalimentación
	- Evaluación formativa enfocada en la mejora continua.	

Evaluación:

- Se utilizará una rúbrica que evaluará la participación, la creatividad, la coordinación y la presentación de las coreografías.

Bibliografía:

Dallal, Alberto. (007). Elementos de la Danza. Edit. Universidad Nacional Autónoma de México.

Anexo 4:

INFORME:

A las Bach (s) : Enriqueta PASCUAL PRUDENCIO
Eulalia PASCUAL PRUDENCIO

FECHA : Cerro de Pasco, julio de 2023

ASUNTO : **Validación de instrumentos de investigación**

En respuesta a la solicitud recibida, quiero informar que hemos evaluado los instrumentos correspondientes al pretest y postest de Creatividad. Después de realizar las correcciones sugeridas y atender a las observaciones para su mejora, hemos llegado a una conclusión a través de nuestro equipo de investigación, el cual está compuesto por un grupo de docentes comprometidos (Mi persona, Mg. Ulises Espinoza Apolinario y Mg. Osca Rivera Trujillo).

Hemos determinado que los mencionados instrumentos cumplen con los requisitos establecidos de acuerdo con los criterios especificados. Por lo tanto, me complace anunciar que han sido **aprobados**, como se detalla en los cuadros a continuación:

INSTRUMENTO:

Pretest de Creatividad

INDICADORES	CRITERIOS
1. REDACCIÓN	Sí, está formulado con el lenguaje apropiado.
2. TERMINOLOGÍA APROPIADA	Sí, los términos usados están al nivel de la comprensión de los estudiantes de la muestra de estudio.
3. INTENCIONALIDAD	Sí, los ítems miden las variables propuestas

Asimismo, hemos evaluado el instrumento de pretest de creatividad utilizando los mismos criterios. Además, deseo informar sobre las evaluaciones cuantitativas, que han establecido como criterio de aprobación para los instrumentos de investigación un puntaje en el tercio superior de la escala vigesimal, es decir, en el rango de 16 a 20 puntos.

Pretest de Creatividad				
DOCENTES	REDACCIÓN	TERMINOLOGÍA APROPIADA	INTENCIONALIDAD	PROMEDIO TOTAL
Mg. Javier Raúl MINAYA LOVATÓN	17	17	18	17
Mg. Ulises ESPINOZA APOLINARIO	16	18	17	17
Mg. Oscar RIVERA TRUJILLO	17	17	18	17
TOTAL	17	17	17	17

Resultado que otorgan los expertos al pretest de Creatividad

También le comunico que se siguió con el mismo procedimiento para el postest con un promedio de 17 puntos.

Sin otro particular, muy atentamente.


Universidad Nacional Daniel Alcides Carrion
EFIEP - SEDE YAMBANCA

Javier Raúl, MINAYA LOVATÓN
Mg. Javier R. MINAYA LOVATÓN
DOCENTE UNDAC-YHCA-PASCO

MATRIZ DE CONSISTENCIA ANEXO:5

Influencia del proyecto artístico en el desarrollo de la creatividad de los estudiantes del 6to. grado de la I.E. N° 35004 Santo Domingo Savio-Yanahuanca -2023.

PROBLEMA	OBJETIVO	HIPOTESIS	VARIABLES	DIMENSIÓN	INSTRUM.
<p>General</p> <p>¿Cómo influye el proyecto artístico en el desarrollo de la creatividad de los estudiantes del 6to. grado de la I.E. N° 35004 Santo Domingo Savio-Yanahuanca -2023?</p> <p>Específicos:</p> <p>¿Cómo influye el proyecto artístico en el desarrollo de la creatividad en la dimensión Originalidad de los estudiantes del 6to. grado de la I.E. N° 35004 Santo Domingo Savio-Yanahuanca -2023?</p> <p>¿Cómo influye el proyecto artístico en el desarrollo de la creatividad en la dimensión Flexibilidad de los estudiantes de 6to. grado de la I.E. N° 35004 Santo Domingo Savio-Yanahuanca -2023?</p> <p>¿Cómo influye el proyecto artístico en el desarrollo de la creatividad en la dimensión Fluidez de los estudiantes del 6to. grado de la I.E. N° 35004 Santo Domingo Savio-Yanahuanca -2023?</p>	<p>General</p> <p>Determinar la influencia del proyecto artístico en el desarrollo de la creatividad de los estudiantes del 6to. grado de la I.E. N° 35004 Santo Domingo Savio-Yanahuanca -2023.</p> <p>Específicos:</p> <p>Determinar la influencia del proyecto artístico en el desarrollo de la creatividad en la dimensión Originalidad de los estudiantes del 6to. grado de la I.E. N° 35004 Santo Domingo Savio-Yanahuanca -2023.</p> <p>Determinar la influencia del proyecto artístico en el desarrollo de la creatividad en la dimensión Flexibilidad de los estudiantes del 6to. grado de la I.E. N° 35004 Santo Domingo Savio-Yanahuanca -2023.</p> <p>Determinar la influencia del proyecto artístico en el desarrollo de la creatividad en la dimensión Fluidez de los estudiantes del 6to. grado de la I.E. N° 35004 Santo Domingo Savio-Yanahuanca -2023</p>	<p>General</p> <p>El proyecto artístico influye en el desarrollo de la creatividad de los estudiantes del 6to. grado de la I.E. N° 35004 Santo Domingo Savio-Yanahuanca -2023.</p> <p>Específicos:</p> <p>El proyecto artístico influye en el desarrollo de la creatividad en la dimensión Originalidad de los estudiantes del 6to. grado de la I.E. N° 35004 Santo Domingo Savio-Yanahuanca -2023.</p> <p>El proyecto artístico influye en el desarrollo de la creatividad en la dimensión Flexibilidad de los estudiantes del 6to. grado de la I.E. N° 35004 Santo Domingo Savio-Yanahuanca -2023.</p> <p>El proyecto artístico influye en el desarrollo de la creatividad en la dimensión Fluidez de los estudiantes del 6to. grado de la I.E. N° 35004 Santo Domingo Savio-Yanahuanca -2023.</p>	<p>Proyecto artístico</p>	<p>Aplicación</p>	<p>Programa</p>
			<p>Creatividad</p>	<p>Originalidad</p>	<p>Pretest</p> <p>Postest</p>
				<p>Flexibilidad</p>	
				<p>Fluidez</p>	



MINISTERIO DE EDUCACIÓN

DIRECCIÓN REGIONAL DE EDUCACIÓN DE PASCO

UNIDAD DE GESTIÓN EDUCATIVA LOCAL DANIEL A. CARRIÓN

INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 35004 "SANTO DOMINGO SAVIO"



"Año de la Unidad, la Paz y el Desarrollo"

EL DIRECTOR DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PÚBLICA EPM. N° 35004 "SANTO DOMINGO SAVIO" DE YANAHUANCA, INTEGRANTE DE LA UNIDAD DE GESTIÓN EDUCATIVA LOCAL DANIEL ALCIDES CARRION Y DIRECCIÓN REGIONAL DE EDUCACIÓN PASCO, QUIEN SUSCRIBE:

HACE CONSTAR

Que, la Bach. **Enriqueta PASCUAL PRUDENCIO**, egresada de la Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión- Filial Yanahuanca, ha cumplido con la ejecución del Proyecto Denominado **"INFLUENCIA DEL PROYECTO ARTÍSTICO EN EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD DE LOS ESTUDIANTES DEL SEXTO GRADO "B" DE LA I.EN° 35004 "SANTO DOMINGO SAVIO"- YANAHUANCA- 2023"**.

Dicho Proyecto se ejecutó en la Institución Educativa a mi cargo, en la que demostraron su responsabilidad, puntualidad y compromiso en el desempeño de sus funciones.

Se expide la presente a solicitud del interesado para que se le reconozca y conceda como tal.

Yanahuanca, octubre 30 de 2023.



DRE PASCO ISEL DAG
I.E. "SANTO DOMINGO SAVIO"
[Handwritten Signature]
M^g. CORINA PALOMARES CARRERA
DIRECTORA

Anexo 7: Panel de fotografías

Aplicación del Pretest



Proyecto artístico: Técnica de mosaico



Producto de la técnica de mosaico



Proyecto artístico: Técnica de collage con semillas



Proyecto artístico: Técnica de collage con semillas-Producto



Aplicación del Postest

