

UNIVERSIDAD NACIONAL
PEDRO RUIZ GALLO
FACULTAD DE CIENCIAS HISTÓRICO SOCIALES Y
EDUCACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACION

TESIS



Programa de Dibujo Creativo para Mejorar el Aprendizaje Significativo de los Niños de 5 Años de la I.E.I. N° 439, Caserío Munana, Distrito Catache, Provincia Santa Cruz, Departamento de Cajamarca

**Tesis Presentada Para Obtener El Título Profesional De Licenciada En Educación,
Especialidad De Educación Inicial**

Investigadores: Sanchez Galvez, Nelida Rosalia.

Flores Rojas, Erlita Medaly.

Asesor: Dr. Castro Kikuchi, Jorge Isaac.

Lambayeque - Perú 2023

“Programa de Dibujo Creativo para Mejorar el Aprendizaje Significativo de los Niños de 5 Años de la I.E.I. N° 439, Caserío Munana, Distrito Catache, Provincia Santa Cruz, Departamento de Cajamarca ”



Nelida Rosalia Sanchez Galvez.

Investigador



Erlita Medaly Flores Rojas.

Investigador



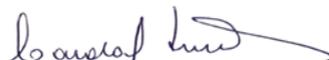
Dra. María del Pilar Fernández Celis

Presidente



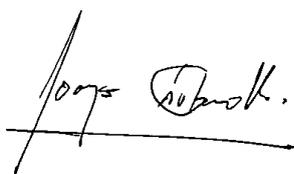
Dra. María Elena Segura Solano

Secretario



Dra. Carola Amparo Smith Maguiña

Vocal



Dr. Castro Kikuchi, Jorge Isaac

Asesor

ACTA DE SUSTENTACIÓN



UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO RUIZ GALLO
FACULTAD DE CIENCIAS HISTÓRICO SOCIALES Y EDUCACIÓN
UNIDAD DE INVESTIGACIÓN



ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS

N° 0920-VIRTUAL

Siendo las 09:00 horas, del día Miércoles 13 de diciembre de 2023; se reunieron vía online mediante la plataforma virtual Google Meet, <https://meet.google.com/vjb-xoid-azu>, los miembros del jurado designados mediante Resolución N° 0757-2023-V-D-FACHSE, de fecha 18 de abril de 2023, y su modificatoria la Resolución N° 2330-2023-V-D-FACHSE de fecha 06 de noviembre de 2023 integrado por:

Presidente	: Dra. María del Pilar Fernández Celis
Secretario	: Dra. María Elena Segura Solano
Vocal	: M. Sc. Carola Amparo Smith Maguilla
Asesor	: Dr. Jorge Isaac Castro Kikuchi



La finalidad es evaluar la Tesis titulada: "PROGRAMA DE DIBUJO CREATIVO PARA MEJORAR EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO DE LOS NIÑOS DE 5 AÑOS EN LA I.E.I. N° 439, CASERÍO MUNANA, DISTRITO CATACHE, PROVINCIA SANTA CRUZ, DEPARTAMENTO CAJAMARCA"; presentada por SANCHEZ GALVEZ NELIDA ROSALIA y FLORES ROJAS ERLITA MEDALY para obtener el Título profesional de Licenciado(a) en Educación, especialidad de Educación Inicial.

Producido y concluido el acto de sustentación, de conformidad con el Reglamento General de Investigación (aprobado con Resolución N° 184-2023-CU de fecha 24 de abril de 2023); los miembros del jurado procedieron a la evaluación respectiva, haciendo las preguntas, observaciones y recomendaciones al(los) sustentante(s), quien(es) procedió(eron) a dar respuesta a las interrogantes planteadas.

Con la deliberación correspondiente por parte del jurado, se procedió a la calificación de la Tesis, obteniendo un calificativo de (16) (DIECISEIS) en la escala vigesimal, que equivale a la mención de BUENO.

Siendo las 10:00 horas del mismo día, se dio por concluido el acto académico online, con la lectura del acta y la firma de los miembros del jurado.


Dra. María del Pilar Fernández Celis
PRESIDENTE


Dra. María Elena Segura Solano
SECRETARIO


M. Sc. Carola Amparo Smith Maguilla
VOCAL

OBSERVACIONES: _____

El presente acto académico se sustenta en los artículos del 39 al 41 del Reglamento de Grados y Títulos de la Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo (aprobado con Resolución N° 270-2010-CU de fecha 4 de setiembre del 2010); la Resolución N° 407-2020-E de fecha 12 de mayo del 2020 que ratifica la Resolución N° 004-2020-VIRTUAL-VRGW del 07 de mayo del 2020 que aprueba la tramitación virtualizada para la presentación, aprobación de los proyectos de los trabajos de investigación y de sus informes de investigación en cada Unidad de Investigación de las Facultades y Escuela de Posgrado; la Resolución N° 0373-2020-V-D-NG-FACHSE de fecha 21 de mayo del 2020 y su modificatoria Resolución N° 0080-2020-V-D-NG-FACHSE del 27 de mayo del 2020 que aprueba el INSTRUCTIVO PARA LA SUSTENTACIÓN DE TRABAJOS DE INVESTIGACIÓN Y TESIS VIRTUALES.

CONSTANCIA DE APROVACION DE ORIGINALIDAD DE TESIS

Yo, Jorge Isaac Castro Kikuchi, Docente¹/ asesor de la tesis²/ Revisor del trabajo de investigación³, de (los) estudiante (s)

NELIDA ROSALIA SANCHEZ GALVEZ Y ERLITA MEDALY FLORES ROJAS

Titulada:

“Programa de Dibujo Creativo para Mejorar el Aprendizaje Significativo, de los Niños de 5 Años, I.E.I. N° 439, Caserío Munana, Distrito Catache, Provincia Santa Cruz, Departamento Cajamarca”

_____, luego de la revisión exhaustiva del documento constato que misma tiene un índice de similitud de **16%** verificable en el reporte de similitud del programa turnitin.

El suscrito analizo dicho reporte y concluyo que cada una de las coincidencias detectadas no constituye plagio a mi leal saber y entender la tesis cumple con todas las normas para el uso de citas y referencias establecidas por la Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo.

Lambayeque, 06 de diciembre del 2022.



JORGE ISAAC CASTRO KIKUCHI

DNI: 16453781

ASESOR

DECLARACIÓN JURADA DE ORIGINALIDAD

Yo, **NELIDA ROSALIA SANCHEZ GALVEZ Y ERLITA MEDALY FLORES ROJAS**, investigadoras principales y **Dr. JORGE CASTRO KIKUCHI**, Sesor Del Trabajo De Investigación “**PROGRAMA DE DIBUJO CREATIVO PARA MEJORAR EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO, DE LOS NIÑOS DE 5 AÑOS ,I.E.I. N° 439, CASERÍO MUNANA, DISTRITO CATACHE, PROVINCIA SANTA CRUZ, DEPARTAMENTO CAJAMARCA**” anuncio tras jurar decir verdad que este trabajo no ha sido copiado, ni contiene información falsa. En el caso de que se demuestre, en cualquier caso, me hago cargo de la caída de este informe y, posteriormente, el ciclo de gestión que podría dar lugar a la raspadura de la titulación dada a causa de este informe. Que podría dar lugar a la revocación del título otorgado.

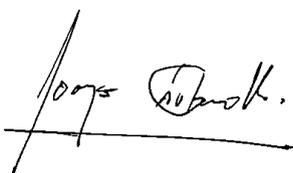
Lambayeque, 6 de diciembre del 2022.



Nelida Rosalia Sanchez Galvez
Investigador Principal



Erlita Medaly Flores Rojas
Investigador Principal



DR. JORGE CASTRO KIKUCHI
ASESOR

DEDICATORIA

Dedico esta tesis a Dios, por ser el inspirador de mi vida, a mis padres e hijos por su apoyo y a la señora Julia Torres.

NELIDA.

A mis padres por darme la existencia y por sus sabios consejos, agradezco también a mis maestros y amigos.

ERLITA.

AGRADECIMIENTO

Aquellas personas que de una y otra forma me apoyaron a la realización de este trabajo.

NELIDA.

A mis familiares y amistades que me alentaron a la concretización de mi tesis.

ERLITA.

ÍNDICE

ACTA DE SUSTENTACIÓN.....	iii
DECLARACIÓN JURADA DE ORIGINALIDAD.....	iv
ÍNDICE.....	vii
ÍNDICE DE TABLAS.....	ix
ÍNDICE DE FIGURAS.....	ix
ABSTRACT.....	xi
INTRODUCCIÓN.....	12
CAPÍTULO I.....	14
DISEÑO TEÓRICO.....	14
1.1. ANTECEDENTES DEL PROBLEMA.....	14
1.2. BASE TEÓRICA.....	16
1.2.1. Teoría Psicogenética de Jean Piaget.....	16
1.2.2. La Teoría de Aprendizaje Significativo de David Ausubel.....	18
1.2.3. La Teoría Sociocultural de Vigotsky.....	
1.3. MARCO CONCEPTUAL.....	26
1.3.1. Programa de Dibujo Creativo.....	26
1.3.2. Aprendizaje Significativo.....	26
CAPÍTULO II.....	27
DISEÑO METODOLÓGICO	
2.1. CONTEXTUALIZACIÓN DEL OBJETO DE ESTUDIO.....	
2.1.1. Distrito Catache.....	
2.1.2. I.E.I. N° 439, Caserío Munana, Distrito Catache.....	
2.2. METODOLOGÍA.....	27
2.2.1. Métodos.....	
2.2.2. Diseño de Investigación.....	27
2.2.3. Población.....	28
2.2.4. Materiales, Equipos, Técnicas e Instrumentos de Recolección de Datos.....	28

2.2.5. Procedimiento para la Obtención de Referentes Empíricos	29
CAPÍTULO III	30
RESULTADOS	30
3.1. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE DATOS	30
3.1.1. Resultados de la Aplicación de la Lista de Cotejo.....	30
3.1.2. Resultados de la Aplicación de la Guía de Entrevista	34
CAPÍTULO IV DISCUSIÓN DE RESULTADOS	
4.1. Discusión	
CAPÍTULO V PROPUESTA DE INTERVENCIÓN	
5.1.. MODELO TEÓRICO	37
. Realidad Problemática	79
. Objetivo de la Propuesta	79
Fundamentación	80
. Estructura de la Propuesta.....	81
. Cronograma.....	97
Presupuesto	97
. Financiamiento de los Talleres	98
CONCLUSIONES.....	99
RECOMENDACIONES	99
REFERENCIAS	
ANEXOS	84

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Concentración del Niño	30
Tabla 2. No Responden a las Preguntas.....	30
Tabla 3. Ajenos a las Características de sus Compañeros	31
Tabla 4. No Identifica Imágenes.....	31
Tabla 5. No Comprenden lo que Oyen	31
Tabla 6. No Describe Secuencia de Imágenes	32
Tabla 7. Falta de Relación entre el Dibujo y la Clase.....	32
Tabla 8. No Coloca el Título	33
Tabla 9. No son Capaces de Exponer sus Dibujos	33
Tabla 10. No Utiliza Materiales.....	33
Tabla 11. No Comunican Sentimientos y Emociones	34
Tabla 12. No Trabajan en Equipo.....	34

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Diseño de Investigación	30
Figura 2. Modelo Teórico.....	<u>68</u>

RESUMEN

- La razón de esta investigación radica en estimar el aprendizaje significativo, ya que ayuda a los alumnos en su proceso formativo, para el desarrollo de habilidades y capacidades. La investigación tuvo como objetivo general: Proponer un programa de dibujo creativo para probablemente mejorar el aprendizaje significativo de los niños de 5 años en la I.E.I. N° 439, Caserío Munana, Distrito Catache, Provincia Santa Cruz. La elaboración del marco teórico en relación a la naturaleza del problema de investigación nos llevó a elegir las teorías Psicogenética de Jean Piaget, del Aprendizaje Significativo de David Ausubel y **Teoría del dibujo infantil de Lowenfeld**, que sirvieron de fundamento a la propuesta. La metodología estuvo definida por el diseño de investigación descriptivo propositiva la población y muestra conformada por 15 niños y la utilización de la entrevista y lista de cotejo para la recolección de información. Los resultados confirman dificultades que presentan los niños en el desarrollo del aprendizaje significativo, algunos de los niños no escuchan con atención lo que desarrolla la maestra; a veces no responden a las preguntas sobre el contenido de la clase; pocos son los niños que describen las características de seres, objetos y por ende no los pueden dibujar; algunos no identifican imágenes del contenido de la clase, a veces no saben explicar el contenido de lo desarrollado y no lo pueden dibujar; La mayoría no explican la secuencia de imágenes en los contenidos ni pueden representarlos visualmente. Pocos son los niños que crean dibujos que están vinculados con el tema y les asignan un título a sus creaciones, exponen sus dibujos sobre el contenido de la clase; no cuentan con materiales para dibujar sobre el contenido de la clase y expresar sus sentimientos y emociones en sus dibujos; pocos socializan sus dibujos pues no existe trabajo en equipo. A partir del diagnóstico se propone el programa de dibujo creativo para mejorar el aprendizaje significativo de los niños de 5 años, en la I.E.I. N° 439, Caserío Munana, Distrito Catache, Provincia Santa Cruz, Región Cajamarca.

Palabras Clave: Programa , Dibujo Creativo, Aprendizajes Significativo.

ABSTRACT

The reason for this research lies in estimating significant learning, since it helps students in their training process, To enhance skills and capabilities, the primary aim of the study was to suggest an innovative drawing program with the potential to enhance meaningful learning among 5-year-old children at I.E.I. N° 439 in Caserío Munana, Catache District, Santa Cruz Province. The construction of the theoretical framework, considering the research problem, guided our selection of Jean Piaget's Psychogenetic theories, David Ausubel's Significant Learning and - Theory of drop of Lowenfeld, which served as the basis for the proposal. The methodology was defined by the purposeful descriptive research design of the population and sample made up of 15 children and the use of the interview and checklist for the collection of information. The results confirm difficulties that children present in the development of significant learning, that is, they do not listen carefully to the class that the teacher develops; they do not answer the questions about the class; they do not describe the characteristics of beings, objects and therefore they cannot draw them; they do not identify images of the class content; they do not know how to explain the content of what has been developed and cannot draw it; they do not describe the sequence of images of contents and cannot draw them; They make drawings that are not related to the content of; children when making their drawings cannot place a title on them; they do not expose their drawings on the content of the class; they do not use materials to draw on the content of the class; they do not express their feelings and emotions in their drawings; They do not share their drawings because there is no teamwork. From the diagnosis, the creative drawing program is proposed to improve the significant learning of 5-year-old children, at the I.E.I. N° 439, Caserío Munana, Catache District, Santa Cruz Province, Cajamarca Region.

Keywords: Program, Creative Drawing, Meaningful Learning.

INTRODUCCIÓN

El dibujo es el medio a través del cual el niño refleja cómo piensa, descifra y aborda algo. Además, el discernimiento del niño se rastrea en el dibujo, cuando el niño dibuja, comunica los encuentros que ha vivido o que le han transmitido, lo que nos permite captar su desarrollo.

Dibujar es un movimiento que favorece la correspondencia relacional, ayuda a exteriorizar los sentimientos y dinamiza la creatividad. Desde una edad temprana, los individuos empiezan a garabatear como un tipo de articulación, incluso antes de la presencia del lenguaje.

A través de los dibujos, los niños expresan sus sueños. Imaginan algo y lo ponen por escrito, lo que les ayuda a animar sus capacidades, por ejemplo, la creatividad, la comunicación, la capacidad de reacción y de expresión.

Un adecuado proceso de enseñanza en las diversas áreas de aprendizaje exige al facilitador poseer un conjunto de competencias, capacidades, habilidades y actitudes que deberá manejar para operativizarlo en su práctica curricular, lo cual implica un manejo adecuado epistemológico y didáctico de los aprendizajes. Sin embargo, en el nivel de educación inicial, por lo general, tienen un aprendizaje memorístico, más que constructivo, de allí que relacionemos un programa de dibujo creativo con el aprendizaje significativo de los niños.

El dibujo es un generador de pensamientos, activa los códigos interiores de cada creador y deja una fuerte huella que se convierte en un fuerte motor de perspectivas de aprendizaje.

Estas son razones para que nuestra **pregunta de investigación o problema** responde a la pregunta: ¿El diseño de un programa de dibujo mejoraría el aprendizaje significativo de los niños de 5 años en la I.E.I. N° 439, Caserío Munana, Distrito Catache, Provincia Santa Cruz?

El objetivo general: Proponer un programa de dibujo creativo para probablemente mejorar el aprendizaje significativo de los niños de 5 años en la I.E.I. N° 439, Caserío Munana, Distrito Catache, Provincia Santa Cruz.

Objetivos específicos

- Caracterizar el aprendizaje significativo de los niños de 5 años de la I.E.I. N° 439, Caserío Munana, -Catache-Santa Cruz, antes de la propuesta del programa.
- Diseñar el programa de dibujo creativo basado en las teorías Psicogenética de Jean Piaget, del Aprendizaje Significativo de David Ausubel y la **Teoría del dibujo infantil de Lowenfeld.**
- Determinar los contenidos del programa de dibujo creativo, en relación al objetivo general de la investigación en la I.E.I. N° 439, Caserío Munana, Distrito Catache, Provincia Santa Cruz.

Hipótesis: Un plan de dibujo creativo respaldado por las teorías Psicogenética de Jean Piaget, el Aprendizaje Significativo de David Ausubel y la Teoría del dibujo infantil de Lowenfeld ayuda a fomentar aprendizajes significativos en los niños de 5 años en la I.E.I. N° 439, Caserío Munana, Distrito Catache, Provincia Santa Cruz. La organización del trabajo se ha conformado en los siguientes capítulos:

El Capítulo I : Diseño teórico, se presentan los antecedentes así como las bases teórico científicas que sustentan el trabajo.

El Capítulo II : Diseño Metodológico, se precisa el diseño, el tipo de investigación, la población y muestra así como las técnicas e instrumentos de recolección de datos.

El Capítulo III: Resultados, se presentan los resultados obtenidos en tablas.

El Capítulo IV: Discusión de resultados, se discuten los resultados a la luz de las teorías científicas.

El Capítulo V : Propuesta de intervención, se presenta al propuesta de dibujo creativo para mejorar el aprendizaje significativo

Luego se presentan las Conclusiones, Recomendaciones, Referencias y Anexos.

CAPÍTULO I

DISEÑO TEÓRICO

1.1. ANTECEDENTES DEL PROBLEMA.

Guevara, M. & Paredes, A. (2020). En su tesis: *“Influencia de las Clases Virtuales en el Aprendizaje Significativo, en los Niños de 4 Años de Educación Inicial, Lima – 2020”*. Universidad Privada Antenor Orrego. Facultad de Educación y Humanidades. Programa de Estudio de Educación Inicial. Trujillo. Perú. La presente investigación tiene como objetivo principal determinar la influencia de las clases virtuales en el aprendizaje significativo, en los niños de 4 años de la Institución Educativa "Cuna Jardín Juan Pablo II" del distrito de El Callao - Lima, 2020. La muestra de estudio que se realizó fue con 18 estudiantes. Esta investigación es de tipo básica con diseño correlacional, causa-consecuencia. Además, como técnica para la recopilación de datos, se usó la observación y la encuesta, y como instrumento se puso en práctica el cuestionario y la lista de cotejo. Las puntuaciones obtenidas producto de lo aplicado en las encuestas, fueron ingresadas en una hoja de cálculo de Microsoft Office Excel, para ser posteriormente procesadas con el soporte del paquete estadístico SPSS 25.0, procediendo luego a realizar el análisis de los datos obtenidos, empleando métodos que proporcionaron la estadística descriptiva y la estadística Inferencial. Se demostraron un mejor nivel de clases virtuales en los niños y niñas, sobre el aprendizaje significativo que reflejaron también ser óptima; dado que, el valor alcanzado a través de la prueba estadística de Pearson. Así también se aplicó la prueba estadística chi cuadrado con un nivel de significancia de 0.05.

Chipana, C. (2021). En su tesis: *“Actividades lúdicas para el aprendizaje significativo en estudiantes del Centro de Idiomas de una Universidad de Huancayo 2021”*. Universidad Continental. Huancayo. La presente investigación tuvo como objetivo general analizar la influencia que generan las actividades lúdicas para el aprendizaje significativo en estudiantes del centro de idiomas de una universidad de

Huancayo 2021. Esta investigación es de enfoque cuantitativo, de diseño cuasi experimental, con muestreo no probabilístico intencional. Contó con 60 participantes: 30 estudiantes de posgrado en el grupo experimental y 30 estudiantes de posgrado en el grupo de control. Asimismo, se utilizó el instrumento Aprendizaje Significativo del Idioma Portugués (APSIP), el cual fue validado por tres expertos en el tema y obtuvo una confiabilidad de .86. Se obtuvo como resultados que para la dimensión representaciones, pasó de un 44,17% de respuestas incorrectas a un 29,17% después de la aplicación del programa. Para la dimensión conceptos, pasó de un 29,15% a un 15,82% de respuestas incorrectas y para la dimensión proposiciones, pasó de un 36% a un 17,32%. Se concluye que las actividades lúdicas tienen una influencia significativa en el aprendizaje significativo con un tamaño del efecto mediado ($p=0.001$).

Rojas, R. (2020). En su tesis: *“Taller de dibujo para el desarrollo de la creatividad en los niños y niñas de cinco años en la institución educativa inicial 136 Quero Pata, Huánuco – 2020”*. ULADECH. Católica. La creatividad es una habilidad que permite a los niños del nivel inicial generar ideas originales, resolver problemas de manera innovadora y adaptarse a situaciones nuevas. Sin embargo, a menudo se enfrentan a barreras que limitan su capacidad creativa, por consiguiente se planteó el objetivo general determinar en qué medida el taller de dibujo desarrolla la creatividad en los niños y niñas de cinco años en la Institución Educativa Inicial 136 Quero Pata, Huánuco – 2020. La metodología fue de tipo cuantitativo, nivel explicativo, diseño preexperimental. Tuvo una población de 88 estudiantes del nivel inicial, 32 niños de 5 años conformaron la muestra para lo cual se aplicó el muestreo no probabilístico por conveniencia. La técnica fue la observación y el instrumento la lista de cotejo validado por juicio de expertos y para su confiabilidad se utilizó el alfa de Cronbach. Los resultados obtenidos en el pretest, muestran un 81.25% de los niños en el nivel inicio, la aplicación de las 12 sesiones de aprendizaje empleando el taller de dibujo obtuvieron resultados en ascenso hasta la última sesión, luego en el posttest el 71.88% alcanzó un logro esperado y el 12.50% en proceso de alcanzar un nivel de creatividad deseado. Asimismo, la prueba de Wilcoxon muestra el nivel de significancia es de 0,000 ($p < 0,05$) siendo la hipótesis nula rechazada. Se concluye que, el taller de dibujo desarrolla significativamente la creatividad en los niños y

niñas de cinco años en la Institución Educativa Inicial 136 Quero Pata, Huánuco – 2020.

1.2. BASE TEÓRICA.

1.2.1. Teoría Psicogenética de Jean Piaget.

Piaget describe al desarrollo como una construcción que se produce por la interacción entre el individuo y su medio ambiente. Por esta razón, se describe a su teoría como interaccionista y constructivista.

Interaccionista: Concibe al conocimiento como fruto de la interrelación entre el sujeto y el medio, existiendo por lo tanto una relación de interdependencia entre el sujeto que conoce y el objeto conocido. (MARTÍ y ONRUBIA, 2002)

Constructivista: Sostiene que las estructuras de la información se desarrollan, y que no vienen dadas de antemano. Se desarrolla mediante la colaboración entre los ejercicios de la asignatura y las respuestas del objeto.

Para Piaget, El perfeccionamiento intelectual es un curso de reconstrucción de la información: el ciclo comienza con una construcción o una perspectiva que algún cambio exterior o cambios en la perspectiva común, hacen luchas mentales y desajustes, el individuo devuelve este desajuste y resuelve la contención a través de sus propios ejercicios escolares; de esto resulta un mejor enfoque para pensar y organizar las cosas, otra comprensión y así, la vuelta de la condición de equilibrio.

Según Piaget La mejora cognitiva depende del desarrollo natural del sujeto, de su experiencia física y social, así como de un curso de equilibrio duradero entre el sujeto y su existencia. Este sistema de ajuste es la figura básica de los acontecimientos académicos y requiere la ejecución de dos invariantes útiles, la asociación y la variación, que de este modo potencian los procesos de aprendizaje en el ser humano.

La organización indica a los alcances más lejanos de la mente pensante para ordenar los datos sobre sí misma y el mundo en planes de movimiento y representación, planes que se extienden a medida que el sujeto rastrea diversos objetos de datos, conformando posteriormente planes mentales moderados y complejos que estarán dentro de un diseño formativo, el cual determinará los resultados finales concebibles del pensamiento.

Piaget ha sido uno de los especialistas que ha descrito maravillosamente las diferentes etapas del desarrollo mental, percibiendo las características particulares de cada una de ellas. Estos estadios son esenciales para la ordenación instructiva, ya que describen lo que el sujeto puede o no aprender en un determinado estadio moderado, permitiéndonos comprender cómo se puede situar el aprendizaje en cada uno de ellos (FERREIRO, 2005).

Las realidades afirman que su obra se centra en el estudio del desarrollo académico y psicológico; en cualquier caso, esto no implica que se desestime el valor de la afectividad: "La afectividad y el conocimiento son indivisibles y constituyen las dos partes correlativas de toda forma humana de comportarse". En cada manera de comportarse, los procesos de pensamiento y el dinamismo vivaz proceden de la afectividad. De este modo, nunca habrá una actividad simplemente educada.

Para Piaget, el perfeccionamiento mental depende de cuatro factores, cada uno de los cuales es una condición fundamental pero no suficiente sin ayuda de nadie más. Las variables son: (FERREIRO, 2005)

1. Maduración y desarrollo natural: El límite con respecto a la mejora contiene sobre todo la apertura de puertas extra abiertas y es una condición crucial para el surgimiento de tipos explícitos de conducta, a pesar de que sin dar las circunstancias adecuadas; ya que sigue siendo igualmente central que se perciban los resultados potenciales así abiertos y, para ello, que el avance esté conectado con el movimiento útil y básicamente con la experiencia.
2. La acción y la experiencia adquirida en el movimiento realizado sobre los objetos (frente a la experiencia social).

3. Colaboraciones y transmisiones sociales: Esto es sugerente de ejercicios educativos para un sentido amplio.
4. El curso del cambio: Esta parte crea como una coaptación crucial entre los factores simples, por ejemplo, sin sesgo a los tres anteriores.

Enseñanza según la Teoría Psicogenética

Esta propuesta de enseñanza se basa en la necesidad de para perfeccionar adicionalmente estos esquemas, ayudar al niño a construir sus propias estructuras de pensamiento. Para ello, se debe propender al perfeccionamiento del raciocinio de las demostraciones del niño, para que el propio chico derive la información sobre los artículos y peculiaridades de esta realidad presente, sin ofrecerlo como algo hecho, o logrado, con este comienzo, esta técnica para educar asigna el trabajo central al desatino que comete el joven en cómo podría interpretar esta realidad presente. Esta o estas confusiones no son consideradas como problemas, sino como avances esenciales en el valioso ciclo, ya que fomenta su perspicacia en vista de la consciencia de que los deslices son importantes para la comprensión del mundo. (MORRISON, Debido a esta pedagogía, se aplica una didáctica funcional de la experiencia educativa, ya que el niño construye y recrea coordinándose según lo indicado por los dispositivos escolares que posee y su información anterior.

Los datos se basan en las tareas realizadas por el joven de manera formativa, por lo que el marco de demostración debe coordinarse en un marco de razonamiento.

1.2.2. La Teoría de Aprendizaje Significativo de David Ausubel.

Para Ausubel y el Constructivismo Disciplinario; es obvio que ningún ejemplo instructivo o hipótesis cumple completamente con los mejores requerimientos de avance debido a las complejidades del ciclo genuino, en todo caso, un aseguramiento sincrético del aprendizaje significativo descubre un sueño de los logros y objetivos a alcanzar por los estudiantes (RODRÍGUEZ, 2004). (RODRÍGUEZ, 2004).

Examinaremos tres Instituciones Educativas: Dinámica, destacando la destreza al priorizar el perfeccionamiento de la ejecución, la ocupación activa y el desarrollo de habilidades para vivir de manera autónoma. Constructivista, resaltando la importancia de los datos y de los componentes curriculares que fomentan la manifestación del pensamiento, la investigación activa y la autoevaluación del aprendizaje, finalmente, centrándose en descubrir cómo aprender de manera efectiva. David Paul Ausubel propulsor de la hipótesis del Aprendizaje significativo, según este autor primero debe existir un volumen central de datos para que sirva de partida para nueva información.

El aprendizaje significativo se considera el descubrimiento que se produce cuando el alumno relaciona los datos nuevos con los ya existentes, reordenando y recreando los dos retazos de datos en este ciclo. Así, el diseño de la información anterior condiciona las nuevas informaciones y encuentros, y éstos, de este modo, alteran y reconstruyen lo anterior.

El logro de un aprendizaje significativo ocurrirá cuando los educadores creen un entorno educativo en el cual los estudiantes comprendan el contenido que están aprendiendo. La adquisición de conocimientos significativos será la revelación que motive la acción. Este movimiento implica la aplicación de lo aprendido en nuevos contextos, en un entorno alternativo, con la finalidad de que en lugar de simplemente recordar la información, se comprenda su importancia. El aprendizaje significativo se contrapone al aprendizaje memorístico sin reflexión.

Ideas Básicas del Aprendizaje Significativo.

Los datos anteriores deben conectarse con los datos que se van a obtener para que actúen como proceso de pensamiento o punto de apoyo para obtener nueva información (SANTROCK, 2004). Significa bastante fomentar los datos amplios, la metacognición para facilitar y ordenar los datos nuevos. La nueva información debe incorporarse al desarrollo mental y convertirse en pieza de la memoria amplia.

El aprendizaje significativo y el aprendizaje irreflexivo no son categorías opuestas de aprendizaje; en cambio, se complementan entre sí dentro del sistema de instrucción. Pueden coexistir en una tarea de aprendizaje específica. Por ejemplo, la memorización de tablas de multiplicar es fundamental y sería esencial para el

aprendizaje irreflexivo.; en cualquier caso, su utilización en el pensamiento crítico se relacionaría con el aprendizaje significativo.

Requiere un apoyo de funcionamiento del alumno en el que se haga hincapié en cómo se obtiene el aprendizaje.

Es normal instar al alumno a fabricar su propio surtido, potenciando la libertad a través de un curso de sistema. Un punto positivo de este aprendizaje es potenciar la capacidad del alumno para decidir cómo aprender.

Puede producirse un aprendizaje significativo a través de la receptividad a la esencia con respecto al educador o a través de la exposición con respecto al alumno.

El aprendizaje significativo incluye en la absorción y propiedad de los pensamientos. Es un curso de enunciación y combinación de implicaciones. Por la rectitud de la propagación de la actuación a las diferentes ideas de la construcción progresiva o la organización razonable, esto puede ser alterado un poco, en su mayor parte en el sentimiento de desarrollo, solución mental o reconstrucción, que contiene un desarrollo en el plan de aprendizaje de datos.

Las diferentes asociaciones que se realizan en los nuevos datos, y las que en general existen en el desarrollo psicológico del aprendizaje, incorporan el avance de la significación y la comprensión:

- La confiabilidad de este proceso es asombrosa, ya que el conocimiento adquirido perdura a lo largo del tiempo. Este método impulsa un cambio psicológico al llevarnos de la ignorancia al entendimiento.
- Depende de la propia experiencia, de la información del pasado.

Requisitos para Lograr el Aprendizaje Significativo.

❖ Significatividad Lógica de Contenido. (AUSUBEL, 2000)

Esto significa que el contenido tenga una disposición interna organizada, capaz de facilitar la construcción de significados. Los pensamientos presentados por el instructor captan una progresión real e intencionada. En ese sentido, el contenido es importante, pero también lo es cómo se presenta.

Para que la información que se le presenta al alumno pueda ser comprendida es necesario que el contenido sea significativo desde su estructura interna y que el docente respete y destaque esta estructura, presentando la información de manera clara y organizada, deben seguir una secuencia lógica en donde cada uno de sus aspectos debe tener coherencia con los otros. Cualquier tema curricular tiene, intrínsecamente, una estructura lógica que permite que sea comprendido, pero son las secuencias de los contenidos, la explicación de las ideas o las actividades que se proponen las que terminan o no configurando su orden y organización.

❖ **Significatividad Psicológica de los Contenidos.**

Esto alude a las puertas abiertas para que el alumno relacione los datos dados con datos pasados, a partir de ahora recordados por su plan psicológico. Los componentes son entonces comprensibles para el alumno. El alumno debe contener consideraciones comprensibles en su plan psicológico, en el caso de que esto no sea así, el alumno almacenará en la memoria transitoria la información para responder a un test de redundancia, y olvidará más tarde, y para siempre, esa información.

La materia debe ser adecuada al grado de estudios y a la información fundamental del alumno. El interés por el tema no asegura que los estudiantes tengan que continuar hacia una sustancia excesivamente compleja.

Para que el estudiante pueda adaptarse a los conceptos, es necesario que cuente con planes en su estructura cognitiva que le permitan vincularse y descifrar la información presentada. En ausencia de tales planes, incluso si los nuevos datos son claros y solicitados, el estudiante no podrá comprenderlos debido a la falta de pensamiento o información explícita necesarios. En este sentido, los educadores deben activar el conocimiento previo de los alumnos mediante la reflexión y la comprensión de sus pensamientos. Asimismo, deben seleccionar y ajustar los nuevos datos de manera que estén relacionados con los conocimientos previos de los estudiantes, incluso incorporando, si es necesario, información que sirva como un puente entre lo que los alumnos saben con certeza y lo que necesitan comprender.

La legítima importancia se hace avanzar a través de preguntas, discusiones, planteamiento de inquietudes, introducción de datos generales en elementos naturales, para que los alumnos preparen lo que definitivamente saben y coordinen su perspicacia para aprender, es vital que esta acción sea cotidiana en los elementos de la clase y que los alumnos la consoliden como técnica de aprendizaje (AUSUBEL, NOVAK Y HELEN. 1983).

Actitud positiva del alumno. Antes hemos llamado la atención sobre el hecho de que cuando el alumno necesita aprender, no basta con que descubra cómo hacerlo, sino que además es fundamental que tenga la opción de aprender (significado legítimo y mental del material). No obstante, no se puede aprender por aprender. Esto forma parte de los comportamientos profundos y actitudinales, en los que el educador puede incidir a través de la inspiración.

Hacer que el alumno necesite aprender requiere tanto el trabajo de hacer que la materia resulte fascinante como el de crear un entorno escolar en el que el aprendizaje sea una realidad. Además de necesitar aprender, es fundamental que el alumno tenga la opción de hacerlo (MÉNDEZ, 2001).

❖ **Enfoque Globalizado.**

Buscar el aprendizaje significativo teniendo una perspectiva globalizada, como una actitud hacia el marco informativo es útil.

El enfoque globalizado incluye la introducción de los contenidos de la enseñanza mostrando sus conexiones y relacionándolos con el entorno estándar del alumno o con un entorno más amplio (por ejemplo, incluir la organización en los ejercicios de ciencias, no sólo en matemáticas).

Ver los elementos en su circunstancia específica y como instrumento para abordar necesidades es una ventaja para obtener significado. De este modo, las experiencias educativas se contemplan como un pensamiento crítico en el que los datos deben buscarse, solicitarse y aplicarse.

La perspectiva globalizada implica comenzar desde una experiencia integral, para luego de manera gradual incorporar un enfoque más sistemático, analítico y

desglosado, y finalmente, regresar a abordar el conjunto con un aumento progresivo en la profundidad.

❖ **Grado de Significación de los Aprendizajes.**

Al recolectar datos, cada estudiante interpreta la información utilizando ejemplos propios para comprenderla; las ramificaciones varían según los resultados deseados que requieren para establecer conexiones y la conducta que adoptan para lograrlo.

A pesar de que las consecuencias son personales, es esencial tener presente que el aprendizaje consolida ciertos niveles de significado. Aprender no implica obtener en exceso ni perder la dirección; generalmente implica nuevas comprensiones que podrían fortalecer niveles de significado notables adicionales. Los educadores deben establecer las condiciones más propicias para que las revelaciones de los alumnos alcancen una magnificencia real. Las repercusiones realizadas por los alumnos son continuamente perfectibles, incesantemente mejoradas y restauradas, ampliando su comprensión y destreza. No hay razón para una programación clara en la que se agoten los puntos de cada tema. Se trata de proponer una reunión doblada de cosas en la que se retomen contemplaciones de distintas asignaturas, dando así entradas moderadas a la elaboración y puertas abiertas adicionales a la relación. A la hora de elegir el contenido de una unidad didáctica, deben unificarse las perspectivas de varios bloques y, si es posible, de cada uno de ellos.

Así, durante el transcurso del año, se habrán abordado distintas asignaturas en diferentes momentos y con niveles de avance avanzados. La noción de aprendizaje significativo, y el proceso gradual de adquisición de significado que conlleva, se relaciona, por lo tanto, con una programación en espiral de los contenidos (SACRISTÁN y GÓMEZ, 2002).

Aprender implica obtener datos, retenerlos y recuperarlos en un momento dado. Mientras que el aprendizaje significativo se lleva a cabo en el aula, los estudiantes han ganado los elementos, ya que tenían la opción de comprender los datos introducidos a ellos por tener información previa adecuada y suficiente.

Las relaciones permiten la revisión; lo que no está vinculado no se aprende de manera auténtica; se pasa por alto o se olvida. El recuerdo completo surge del

aprendizaje significativo; este tipo de aprendizaje implica una estructuración de conexiones que se activa a través de la revisión. Los pensamientos innovadores se basan en los anteriores y el contenido se descifra por su relación con otra sustancia.

❖ **Funcionalidad de los Aprendizajes.**

Es funcional cuando se aplica lo aprendido a nuevas situaciones y también cuando se mejora lo que se sabe.

“La esencia del aprendizaje significativo es que nuevas ideas expresadas de una manera simbólica (la tarea de aprendizaje) se relacionan de una manera no arbitraria y no literal con aquellas que ya sabe el estudiante (su estructura cognitiva en relación con un campo particular) y que el producto de esta interacción activa e integradora es la aparición de un nuevo significado que refleja la naturaleza sustancial y denotativa de este producto interactivo” (POZO,2006)

Ausubel comunica el acompañamiento correspondiente a la entrada de la importancia legítima a la significación psicológica: “la posibilidad de relacionar de una manera no arbitraria y no literal unas proposiciones lógicamente significativas con la estructura cognitiva de una persona concreta (que contenga unas ideas de anclaje adecuadamente pertinentes) es lo que hace posible la transformación del significado lógico en psicológico durante el curso de aprendizaje significativo”.

Relaciones del Aprendizaje Significativo según Ausubel.

En condiciones de instrucción, es importante vencer la redundancia para lograr un aprendizaje realmente significativo. Para ello, destacar la propia capacidad de la persona es fundamental. El aprendizaje verbal significativo depende de puntos de corte mentales explícitos, por ejemplo, la representación simbólica, la ponderación, la petición y la teoría.

La experiencia de aprendizaje significativo en el estudiante difiere de la adquisición de material significativo, ya que esta última se refiere a una experiencia de enseñanza con significado y a condiciones de aprendizaje claras,

más que a las características específicas del contenido que se está aprendiendo. El material es sólo posiblemente significativo.

El aprendizaje significativo incorpora una estructura increíblemente productiva para gestionar y guardar datos, dada su persona no sorprendente y no exacta de la capacidad de relacionar la empresa de aprendizaje con la constitución mental del sujeto.

El núcleo del curso de avance significativo reside en la manera en que las consideraciones impartidas simbólicamente se asocian a lo que el alumno sabe con toda seguridad.

1.2.3. Teoría del dibujo infantil de Lowenfeld

Lowenfeld (1961) manifestaba que el camino para conocer los aspectos emocionales e intelectuales de los niños era a través del arte infantil, el mismo que iba evolucionando a través de su desarrollo en forma estética y creativa.

Lowenfeld (1961) en este análisis de los dibujos a través del desarrollo evolutivo de los niños, lo que resalta es la expresión libre porque permite el desarrollo de su capacidad creativa, analizando los dibujos desde diferentes aspectos como son:

- Esquema: aquí se ven los detalles, características que presentan los dibujos tal cual los perciben, porque a través de ellos expresan sentimientos y pensamientos.
- Color: es la forma como van seleccionando sus colores para establecer relación entre ellos y el contenido que han dibujado.
- Espacio: Conforme crecen los niños se organizan mejor, distribuyen sus formas en forma coherente, son mejor organizados.

De allí la recomendación de Luis Vallvé (2002) que hay que evaluar dos aspectos en los dibujos de los niños a. lo descriptivo o cuantificable que responda a cómo es, qué colores utilizaste, y b. lo narrativo, que explique qué haces, cómo lo haces, cómo te sientes, pues el dibujo es una forma de representar la realidad pero también de expresar el mundo interior con sus emociones, sentimiento, formas de hacer y de pensar.

1.3. MARCO CONCEPTUAL.

1.3.1. Programa de Dibujo Creativo.

Es un programa que permite crear dibujos, cambiar formas, insertar imágenes, utilizando líneas, formas y muchas opciones que permitirán desarrollar la creatividad de los alumnos. Los programas informáticos de dibujo ofrecen capacidades, por ejemplo, capas, conjuntos de pinceles, gamas de variedades, reglas y guías o trazos táctiles de tensión. El dibujo produce pensamientos, promulga los códigos internos de cada creador y deja un grabado que se convierte en un fuerte motor de resultados imaginarios concebibles. Luego, en ese punto, generalmente vienen variaciones de estas representaciones y una constante conveniencia hacia el último medio elegido.

1.3.2. Aprendizaje Significativo.

El aprendizaje significativo es un tipo de aprendizaje en el que el estudiante utiliza sus conocimientos previos para adquirir conocimientos nuevos. Por lo tanto, se trata de un proceso en el que el estudiante, mediante una participación activa, consigue adquirir y retener conocimientos nuevos de manera más efectiva.

CAPÍTULO II

DISEÑO METODOLÓGICO

2.1. METODOLOGÍA.

2.1.1. Diseño de Investigación.

El presente trabajo de investigación, sobre una propuesta de dibujo creativo para mejorar el aprendizaje significativo en los niños de 5 años de la I.E N° 439 Munana, Distrito Catache, Provincia Santa Cruz, Región Cajamarca es Descriptivo – Propositivo.

La naturaleza de esta investigación es de carácter descriptivo, ya que se busca exponer y analizar un fenómeno de estudio específico, en este caso, describir la problemática que enfrentan los estudiantes en relación con el aprendizaje significativo. Además, tiene un enfoque propositivo, ya que, al comprender la situación actual, se formulará una propuesta didáctica con el objetivo de abordar y mejorar dicha problemática.

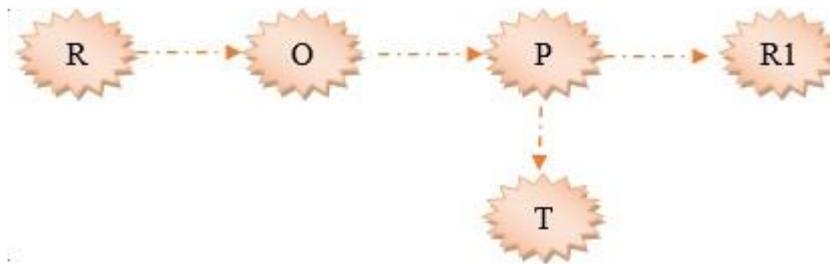


Figura 1. Diseño de Investigación

Fuente: Elaborado por las investigadoras

Leyenda:

R = Realidad observada.

OX = Observación de las dificultades de la realidad.

P = Propuesta.

T = Teoría que da sustento al modelo.

R1= Mejoramiento formal de la realidad observada.

2.1.2. Población.

Está constituida por todos los niños 05 años de edad en la I.E.I. N° 439, Caserío Munana, Distrito Catache, Provincia Santa Cruz, Región Cajamarca (Secretaría Docente):

N = 15 Niños

Muestra:

El muestreo será intencional, por lo tanto, la muestra será igual a la población, 15 estudiantes, por ser esta pequeña.

N = 15 Niños

2.1.3. Materiales, Equipos, Técnicas e Instrumentos de Recolección de Datos.

Materiales.

Papel bond, papel sábana, folletos, textos, fotocopias, vídeos, revistas.

Equipos.

Computadora, impresora, USB, teléfono celular.

Técnicas e Instrumentos de Recolección de Datos.

Técnicas	Instrumentos
Primarias	
Lista de Cotejo	- Cuestionario
Entrevista	- Guía de entrevista
	- Pauta de registro de entrevista
Técnica	Instrumentos
Secundaria	
Fichaje	Bibliográfica
	Textual

2.1.4. Procedimiento para la Obtención de Referentes Empíricos.

- Coordinación con la Directora.
- Preparación de los instrumentos de acopio de información.
- Aplicación de los instrumentos de acopio de información.
- Formación de la base de datos.
- Análisis de los datos.
- Interpretación de los datos.
- Exposición de los datos.

CAPÍTULO III

RESULTADOS

3.1. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE DATOS.

3.1.1. Resultados de la Aplicación de la Lista de Cotejo.

Tabla 1.
Concentración del Niño

Escucha con atención el niño	Sí		No		Total	
	F	%	F	%	F	%
	5	33,3	10	66,7	15	100

Fuente: Aplicación de Lista de cotejo. Julio, 2022.

Interpretación.

Del total de los niños evaluados, 66.7% no escucha con atención a la maestra y solo 33,3% sí lo hace. Los niños están distraídos cuando la docente les enseña.

Tabla 2.
No Responden a las Preguntas

Responde a las preguntas de la clase.	Sí		No		Total	
	F	%	F	%	F	%
	4	26,7	11	73,3	15	100

Fuente: Aplicación de Lista de cotejo. Julio, 2022.

Interpretación.

El 73,3% de los niños no responde a las preguntas del educador sobre la clase. A lo largo de la clase, los niños no están atentos y no pueden responder a las preguntas del educador.

Tabla 3.
Ajenos a las Características de sus Compañeros

Describe características de sus compañeros	Sí		No		Total	
	F	%	F	%	F	%
	3	20,0	12	80,0	15	100

Fuente: Aplicación de Lista de cotejo. Julio, 2022.

Interpretación.

80% de los niños no describe las características de sus compañeros de clase. Los niños tienen deficiencias para observar, describir y dibujar las características de sus compañeros.

Tabla 4.
No Identifica Imágenes

Identifica imágenes del contenido de la clase.	Sí		No		Total	
	F	%	F	%	F	%
	4	26,7	11	73,3	15	100

Fuente: Aplicación de Lista de cotejo. Julio, 2022.

Interpretación.

73,3% de los niños evaluados no identifica imágenes en torno al contenido de la clase. Esto nos indica, que los estudiantes al no identificar imágenes se les hace difícil describir sus características y poderlos dibujar.

Tabla 5.
No Comprenden lo que Oyen

Dibuja el contenido de la clase.	Sí		No		Total	
	F	%	F	%	F	%
	3	20,0	12	80,0	15	100

Fuente: Aplicación de Lista de cotejo. Julio, 2022.

Interpretación.

El 80% de los niños no tiene ni la más remota idea de cómo entender el contenido del ejemplo como sería natural para ellos. Como no están concentrados cuando el educador les

da el ejemplo, no pueden responder a las preguntas menos difíciles, no pueden dar sentido a sus pensamientos, por no hablar de dibujar lo que han comprendido.

Tabla 6.

No Describe Secuencia de Imágenes

Describe la secuencia de imágenes del contenido de la clase.	Sí		No		Total	
	F	%	F	%	F	%
	2	13,3	13	86,7	15	100

Fuente: Aplicación de Lista de cotejo. Julio, 2022.

Interpretación.

El 86,7% de los niños evaluados no representan la agrupación de imágenes del contenido de la clase. Se reconoce que varias cuartas partes de los alumnos no saben cómo distinguir, separar, describir y dibujar la disposición de las imágenes.

Tabla 7.

Falta de Relación entre el Dibujo y la Clase

Produce dibujos en relación con el contenido de la clase.	Sí		No		Total	
	F	%	F	%	F	%
	3	20,0	12	80,0	15	100

Fuente: Aplicación de Lista de cotejo. Julio, 2022.

Interpretación.

80% de niños realiza dibujos que no guardan relación con el contenido de la clase. Los niños tienen carencias para organizar la información de la clase por medio del dibujo.

Tabla 8.
No Coloca el Título

Dificultades para titular el dibujo	Sí		No		Total	
	F	%	F	%	F	%
	4	26,7	11	73,3	15	100

Fuente: Aplicación de Lista de cotejo. Julio, 2022.

Interpretación.

El 73,3% de los niños no pone título a sus dibujos. Los niños necesitan una solidez emblemática en sus creaciones de dibujos imaginativos y no son extremadamente innovadores a la hora de diseñar un título para su dibujo.

Tabla 9.
No son Capaces de Exponer sus Dibujos

Expone sus dibujos sobre el contenido de la clase.	Sí		No		Total	
	F	%	F	%	F	%
	3	20,0	12	80,0	15	100

Fuente: Aplicación de Lista de cotejo. Julio, 2022.

Interpretación.

80% de la muestra no expone sus dibujos sobre el contenido de la clase. Los niños tienen temor para explicar sobre sus dibujos referente a la clase desarrollada.

Tabla 10.
No Utiliza Materiales

Utiliza diversos materiales para dibujar.	Sí		No		Total	
	F	%	F	%	F	%
	5	33,3	10	66,7	15	100

Fuente: Aplicación de Lista de cotejo. Julio, 2022.

Interpretación.

El 66,7% de los niños no utiliza materiales para dibujar. Los niños no utilizan materiales para terminar sus dibujos, el educador no insta a los jóvenes a fomentar sus habilidades de dibujo imaginativo.

Tabla 11.
No Comunican Sentimientos y Emociones

Comunica sus sentimientos y emociones al dibujar.	Sí		No		Total	
	F	%	F	%	F	%
	4	26,7	11	73,3	15	100

Fuente: Aplicación de Lista de cotejo. Julio, 2022.

Interpretación.

73,3% de los niños no comunica sus sentimientos y emociones en los dibujos que realizan por no desarrollar la habilidad del escuchar y de la concentración por lo que son indiferentes a sus sentimientos y emociones.

Tabla 12.
No Trabajan en Equipo

No comparten sus dibujos.	Sí		No		Total	
	F	%	F	%	F	%
	5	33,3	10	66,7	15	100

Fuente: Aplicación de Lista de cotejo. Julio, 2022.

Interpretación.

66,7% de los niños no comparten sus dibujos porque no se les enseña a trabajar en equipo.

3.1.2. Resultados de la Aplicación de la Guía de Entrevista.

Realización Personal y Profesional.

“El papel del educador en la educación Preescolar o Inicial consiste en lograr que el niño aprenda y logre su desarrollo integral. Es una irresponsabilidad profesional estudiar una disciplina sin vocación. La vocación contribuye a la realización personal y profesional del maestro. Muchas de nosotras hemos estudiado la carrera por ocasión y no por vocación” (Entrevista docente. Julio 2022)

El Niño Emula a la Maestra.

“Los niños no dejan de observar y escuchar a su maestra y reproducen sus palabras, gestos y movimientos. También observan la forma de vestirse de su maestra y el modo de comportarse. De esto somos conscientes las maestras y en mérito a esta situación debemos ser sus líderes para que asimilen conocimientos y sentimientos que les permitan diferenciarse del resto. De esta realidad los docentes estamos muy distantes” (Entrevista docente. Julio 2022)

Ausencia de Gestión Administrativa.

“La gestión administrativa debe ser un complemento a la gestión académica, debe estar al servicio del desarrollo académico de la institución educativa y por ende del aprendizaje de los estudiantes. Esto no se da en nuestro centro de trabajo y se refleja en la falta de medios y materiales de enseñanza aprendizaje” (Entrevista docente. Julio 2022)

Docente Desmotivado.

“Un docente que ejerce la carrera sin vocación es un docente desmotivado y por ende no motiva a sus niños a que logren un aprendizaje de calidad. Es un gran peligro que la institución educativa cuente con docentes sin interés por el aprendizaje de sus niños. Los niños a la edad que tienen necesitan de la motivación para orientar su imaginación y creación a favor de su desarrollo personal” (Entrevista docente. Julio 2022)

CAPÍTULO IV

DISCUSIÓN DE RESULTADOS

4.1. DISCUSIÓN.

El desarrollo del aprendizaje en el nivel inicial debería ser la expresión más libre del individuo, y para los niños, el proceso de aprendizaje debe ser significativo para que puedan desplegar su creatividad. Para los niños, no hay nada más gratificante que poder expresarse completamente y sin restricciones. La capacidad de ser creativo también ayuda a fortalecer la salud emocional de los niños. Todo lo que los niños necesitan para ser verdaderamente creativos es la libertad para comprometerse plenamente en el esfuerzo y convertir la actividad en la que están trabajando en algo propio.

Es fundamental recordar en cualquier actividad creativa que el proceso de expresión propia es lo más importante. Las experiencias creativas ayudan a los niños a expresar y enfrentar sus sentimientos. Además, la creatividad fomenta el crecimiento mental en los niños, ya que brinda oportunidades para ensayar nuevas ideas y probar nuevas formas de pensar y de resolver problemas.

En el ámbito de la Educación Inicial, es esencial contar con docentes altamente calificados que cumplan con sus responsabilidades de enseñanza y aplicación de conocimientos, demostrando en la práctica actitudes, sentimientos y expectativas asociadas al rol que deben desempeñar. Los docentes deben estar preparados para guiar y mediar el aprendizaje de los niños, proporcionándoles experiencias significativas para que adquieran conocimientos con mayor disposición y entusiasmo.

En este contexto, el aprendizaje significativo es un proceso mediante el cual un individuo incorpora a su estructura cognitiva nuevos conceptos, principios, hechos y circunstancias en función de su experiencia previa, haciéndolos potencialmente significativos. Se destaca que el niño logra relacionar la nueva información de manera racional y no arbitraria con sus conocimientos anteriores, de modo que la nueva información se comprende y asimila de manera significativa. En este sentido, la Educación Inicial busca contribuir a la formación integral del niño mediante una labor conjunta, interactiva, cooperativa y coordinada entre los diversos actores educativos.

El educador de Educación Inicial desempeña el papel fundamental de fomentar un entorno propicio para experiencias significativas en los niños. Al incorporar el dibujo creativo en su enfoque pedagógico, facilita que los niños se conviertan en los protagonistas de su propio proceso de aprendizaje a través del dibujo. Esta forma de expresión visual se considera la actividad principal en la infancia, una necesidad intrínseca que impulsa a explorar, comprender y relacionarse con el mundo, fomentando al mismo tiempo la afectividad y la socialización.

Según la perspectiva de Lowenfeld, el dibujo sirve como una herramienta para representar objetos reales o ideas que a veces resulta difícil expresar con precisión mediante palabras. El acto de dibujar estimula el cerebro, mejorando la memoria y la capacidad de introspección. La noción de aprendizaje significativo, propuesta por psicólogos como David Paul Ausubel y Jean Piaget, sostiene que el verdadero aprendizaje se produce cuando el niño relaciona la nueva información con los conocimientos previos.

En este contexto, el objetivo general es proponer un programa de dibujo creativo con la intención de posiblemente potenciar el aprendizaje significativo de los niños de 5 años en la I.E.I. N° 439, Caserío Munana, Distrito Catache, Provincia Santa Cruz. La pregunta de investigación planteada busca responder si el diseño de dicho programa podría mejorar el aprendizaje significativo en este grupo específico de niños.

CAPÍTULO V

PROPUESTA DE INTERVENCIÓN

5.1. MODELO TEÓRICO

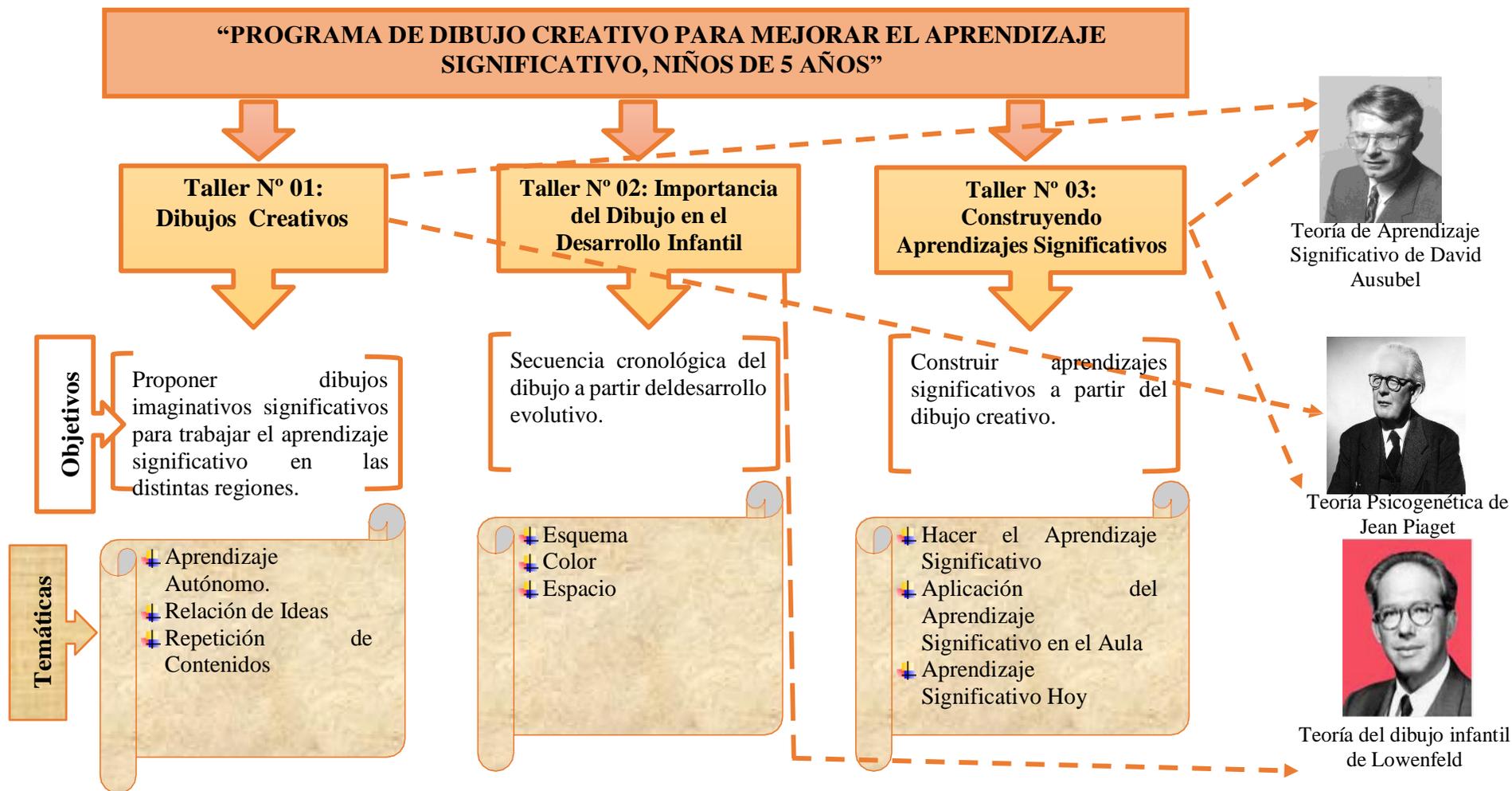


Figura 2: Modelo Teórico.

Fuente: Elaboración propia.

5.2. PROPUESTA DE INTERVENCIÓN

. “Programa de Dibujo Creativo para Mejorar el Aprendizaje Significativo de los Niños de 5 Años de la I.E.I. N° 439”

- INTRODUCCIÓN

Dibujar contribuye al avance de 3 áreas centrales de la mejora temprana de los niños: motriz, mental y profunda. - Al dibujar, los niños aprenden a controlar su desarrollo y adquieren habilidades de coordinación fina que les ayudarán a desarrollar habilidades futuras, como la composición.

El dibujo es el medio a través del cual el niño refleja cómo piensa, descifra y aborda algo. Asimismo, el discernimiento del niño se rastrea en el dibujo, cuando el niño dibuja, comunica los encuentros que ha vivido o que le han transmitido, lo que permite captar su giro.

Dibujar produce pensamientos, promulga los códigos interiores de cada creador y deja un grabado que se convierte en un fuerte motor de resultados potenciales imaginativos. Luego, en ese punto, normalmente vienen variaciones de estos retratos y una constante conveniencia hacia el último medio elegido.

Podemos decir que el aprendizaje es el perfeccionamiento de los datos donde unas piezas encajan con otras en un todo mental; posteriormente, para que se produzca un auténtico desciframiento, o posiblemente un descubrimiento a largo plazo que no se desestime, es fundamental interconectar los nuevos datos con los anteriores, por lo que familiarizar al alumno con los datos de forma objetiva y no huidiza, "construyendo" pensamientos de forma sólida, interrelacionándolos entre sí como una asociación de información es lo principal. Para ser alegado, el aprendizaje debe ser significativo, por ejemplo debe ser sostenido después de algún tiempo.

- **Objetivo de la Propuesta.**

Diseñar un Programa de Dibujo Creativo que permita mejorar los aprendizajes significativos en las diversas áreas en los niños de educación inicial de 5 años en la I.E.I. N° 439, Caserío Munana, Distrito Catache.

- **Fundamentación.**

A. Fundamento Teórico.

Teoría Cognoscitiva de Jean Piaget: La teoría desvela las fases de la mejora mental desde el principio hasta la preadultez: cómo los diseños mentales se crean a partir de reflejos intrínsecos, se coordinan durante las etapas más tempranas en esquemas sociales, se incorporan durante el segundo año de vida como diseños de pensamiento y se crean durante la juventud y la pubertad en complejos diseños eruditos que describen la adultez.

La Teoría del Aprendizaje Significativo de David Ausubel: El aprendizaje significativo será el descubrimiento que impulsa el movimiento. Este avance en realidad utiliza lo que se ha terminado en nuevas condiciones, en un clima electivo, por lo que en oposición a la celebración, es vital para comprender.

Teoría del dibujo infantil de Lowenfeld,

Sostiene que la vía más eficaz para comprender el progreso emocional, cognitivo y perfeccionamiento artístico de los niños reside en el ámbito del arte infantil. Asimismo, destaca la importancia del arte en la evolución estética y creativa de los niños, así como en el desarrollo de su conciencia social. Lowenfeld (1961) examina los dibujos infantiles desde una perspectiva evolutiva, considerando la secuencia cronológica de los dibujos a lo largo del proceso de desarrollo. En su análisis, resalta la significativa presencia de dibujos libres, donde los niños expresan y desarrollan su capacidad creativa.

Fundamento Pedagógico.

Esta propuesta se fundamenta en el Área de Arte y Cultura en la competencia Realizar tareas a partir de dialectos imaginativos. Implica que el alumno fomenta una tarea imaginativa a través de una estrategia inventiva en la que prevé sus manifestaciones, prueba, explora, saca a relucir recuerdos y encuentros, propone, construye y desmonta un pensamiento, prueba, articula sus pensamientos de forma emblemática, expone y mezcla su creación creativa.

Para la realización de la capacidad, se unen las habilidades: Investiga el lenguaje de la expresión humana: Implica probar, encontrar y averiguar los componentes, códigos y tipos de hechura, así como las diversas estrategias y los diferentes materiales como medios, para relacionar sus sensaciones con sus pensamientos. Crea flujos innovadores: Significa organizar y completar proyectos creativos, mediante una estrategia inventiva, espoleada por una motivación expresiva, una actualización externa, una expectativa o un pensamiento: Significa compartir los descubrimientos y las consecuencias de sus ciclos y proyectos sociales imaginativos, lo que les permite conectar con diferentes especialistas a nivel local para dar y recibir su opinión. ÍDEM.

- **Estructura de la Propuesta.**

Consta de tres talleres, resumen, fundamentación, objetivos, tema, métodos, agenda, conclusión, recomendación y bibliografía.

Taller N° 1: Dibujos Creativos.

Resumen.

El dibujo puede ayudarnos en varias ocasiones, en el flujo inventivo, pero también como representación especializada. En el momento en que producimos pensamientos como pequeños dibujos prácticamente sin detalles. En el momento en que un niño juega, no es sólo una interferencia, jugar es hacer trabajar la mente. Un pequeño detalle transmite cómo está exteriorizando lo que ocurre a su alrededor, en su familia, fuera de casa y cómo responde a las tutorías que recibe. Uno de los principales componentes del dibujo es que puede comunicar sin mucho esfuerzo pensamientos, ideas, sensaciones y sentimientos, sea cual sea la tertulia a la que se acuda, teniendo un lenguaje inesperado en comparación con el creador, residente en lugares muy lejanos. Una estrategia viable para animar al pequeño a dibujar es darle un espacio, un rincón donde colgar sus dibujos. Acójale para que se haga un hueco e introduzca sus dibujos n° 1. Así, cuando vengan sus seres queridos, podrán "visitar" la exposición. Los niños aprenden a dibujar del mismo modo que aprenden a hablar y después a componer: replicando. Las imágenes que utilizamos para los pensamientos, ya sean sonidos, compuestos o signos pictóricos, son en su mayoría educadas.

Fundamentación.

Se fundamenta en las teorías de Piaget y Ausubel por permitir transferir aprendizajes a otras actividades.

Objetivo.

- Proponer dibujos creativos pertinentes para mejorar los aprendizajes significativos en las diversas áreas.

Análisis Temático.

+ Tema N° 1: Aprendizaje Autónomo.

La importancia de desarrollar el aprendizaje autónomo reside en que el estudiante que lo practique se formará de manera constante, reforzará así sus habilidades y se volverá más competitivo en el aula. El aprendizaje autónomo implica que el estudiante debe desarrollar habilidades que le permitan apropiarse de los recursos más adecuados para enfrentarse al aprendizaje, regular y planificar su conducta, potenciando el compromiso personal frente al aprendizaje. Mejora la autoestima. Fomenta el pensamiento crítico. Eleva el nivel de análisis de la información. Mejora la capacidad para tomar decisiones y resolver conflictos. Se puede aprender de manera autodidacta en cualquier lugar. Se puede reconocer que la comunicación como concepto está ampliamente ligado con el dibujo, y aún más considerando que los comunicadores gráficos parten de la visualidad.

- **Recursos Pedagógicos.**

Plumones, lápices, bicolor, cartulina, tijera, cintas, colores, tubos de papel de aluminio, materiales de artes plásticas.

- Dejar que el estudiante pinte libremente usando los colores que él crea conveniente, así se sentirá que puede hacer sus actividades solo.



Recuperado de: <https://es.pngtree.com/free-png-vectors/los-ni%C3%B1os-de-dibujos-animados>

- Dar al estudiante un conjunto de actividades con un tiempo determinado, de tal manera que él pueda elegir con cuál actividad empezar sin imponerle el orden a realizarlo, lo importante es hacerlo entender que debe terminar el trabajo encomendado.

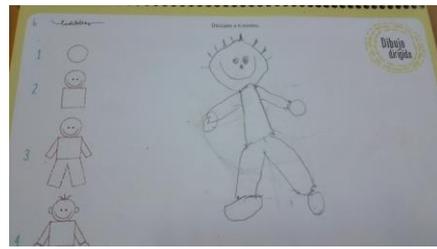


Recuperado de: <https://es.pngtree.com/free-png-vectors/los-ni%C3%B1os-de-dibujos-animados>

✚ Tema N° 2: Relación de Ideas.

Las relaciones de pensamientos son proclamaciones cuya realidad se conoce por el movimiento directo de la psique y, posteriormente, se deducen, dependen de la regla de la personalidad o de la no inconsistencia, se conocen por instinto o exhibición, y su incongruencia es inimaginable; en consecuencia, son importantes trozos de perspicacia. El movimiento comprende el retrato subyacente de las condiciones actuales en los elementos ambientales dirigidos a despertar en los jóvenes su interés por la naturaleza y después dibujarán lo descrito. Cómo se relacionan los pensamientos con el dibujo:

- Dibújate a ti mismo como si fueras un superhéroe.



Recuperado de: <http://pollitosygallinas.blogspot.com/2017/01/me-dibujomi-mismo.html>

- Dibuja la vista desde la ventana de tu habitación.



Recuperado de: <https://www.dibustock.com/ilustracion/ilustracion-de-nina-mirando-por-la-ventana/>

- Dibuja a un personaje de tu libro favorito.

- **Recursos Pedagógicos.**

Plumón, lápiz, cartulina, tijera, cinta, colors, papel de aluminio, material para artes plásticas.

✚ **Tema N° 3: Repetición de Contenidos.**

La creatividad en el desarrollo de los niños ayuda a los profesores a promover la investigación sobre lo que el niño puede estar pensando o sintiendo. Además, la imaginación fomenta el desarrollo psicológico de los niños para evaluar nuevas perspectivas y mejores formas de abordar el pensamiento. El procedimiento de redundancia consiste en expresar o repetir una y otra vez los datos de una tarea de aprendizaje; de este modo, es un componente para mantener los datos en la memoria momentánea y trasladarlos después a la memoria a largo plazo. De la repetición de contenidos surgen las características principales de la creatividad: Fluidez, originalidad, flexibilidad, elaboración, percepción, imaginación, curiosidad, capacidad de crítica. Fomenta algunas vivencias que activan su parte emocional con el mundo natural.

Dibujar produce pensamientos, inicia los códigos internos de cada creador y deja una huella que se convierte en un fuerte motor de resultados potenciales creativos. Luego, en ese punto, suelen venir variaciones de estas representaciones y una lenta conveniencia hacia el último medio elegido.

Maneras de estimular la creatividad de los niños a través del dibujo:

- Utiliza una cubeta de arena y dejar que los estudiantes dibujen o que creen figuras libremente.



Recuperado de: <https://www.elbebe.com/ocio-infantil/como-estimular-creatividad-ninos-traves-del-arte>

- Utiliza pinturas a base de goma para pintar con los dedos sobre cartulina o textura. Las pinturas de dedos y los pinceles son muy difíciles para los niños, ya que los trazos no son tan fluidos como los de un lápiz.



Recuperado

de:

[https://www.hola.com/padres/galeria/20221216340431/beneficios-ninos-pintar-con-los-dedos.](https://www.hola.com/padres/galeria/20221216340431/beneficios-ninos-pintar-con-los-dedos)

- Bríndales a los estudiantes arcilla o plastilina e invítalos a modelar figuras que más les guste y luego deben pintarlos, esto les permite analizar el espacio y el volumen de las formas que ellos crean.



Recuperado de: https://www.freepik.es/vector-premium/ninos-pequenos-amigos-juegan-plastilina-arcilla-juguete_27527984.htm

- Pedir a los estudiantes que recorten trozos de papel con los dedos, o bien puedes ayudarlos tú a recortar con tijeras y crear diversas imágenes sobre cartulina o cartón.



Recuperado de: <https://okdiario.com/bebes/como-hacer-collage>

- **Recursos Pedagógicos.**

Arena, plastilina, arcilla, papel, goma.

Desarrollo Metodológico.

Para realizar este taller y cumplir el objetivo propuesto, proponemos seguir una interacción sistémica en tres pasos para cada tema propuesto.

Componentes del Taller	Acciones
Introducción	<ul style="list-style-type: none"> ✦ Motivación
Desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> ✦ Ubicar a los niños de acuerdo al tipo de dinámica a realizar. ✦ Presentación de los objetos, imágenes, materiales, hechos por el facilitador de acuerdo al tema a desarrollar. ✦ Realización de ejercicios prácticos de aplicación individuales o en grupo (participantes). ✦ Evaluación formativa del progreso de los participantes. ✦ Refuerzo por parte del facilitador, con el fin de asegurar el aprendizaje logrado.
Conclusión	<ul style="list-style-type: none"> ✦ Evaluación del aprendizaje logrado en relación con los objetivos de la dinámica. ✦ Síntesis del tema o juego tratado en la reunión. ✦ Agradecer a los niños por la importancia de su participación, gratificándolos, aunque el intento haya sido fallido. ✦ Comunicación a los padres de los resultados de la evaluación con el fin de mejorar y fijar el aprendizaje logrado.

Agenda Preliminar de la Ejecución del Taller: 2

Mes: Agosto, 2022.

Periodicidad: Una semana por cada

Tema N°: 1 Importancia del Dibujo en el Desarrollo Infantil

Resumen.

El pensamiento creativo le permite adoptar una estrategia imaginativa ante los problemas y desarrollar la liberalidad. El pensamiento creativo le permite aportar ideas innovadoras, examinar ocasiones, encontrar problemas y planificar opciones en contraste con los marcos de trabajo establecidos.

Fundamentación.

El dibujo es el medio a través del cual el niño refleja cómo piensa, interpreta y se mueve hacia algo. Además, la sabiduría del niño se sigue en el dibujo, cuando el niño dibuja, transmite las experiencias con las que se ha encontrado o que le han sido comunicadas, lo que nos permite hacernos una idea de su desarrollo.

Objetivo.

Proponer dibujos imaginativos significativos para trabajar el aprendizaje significativo en las distintas regiones.

Análisis Temático.

 Tema N° 1: Esquema

Esquema: aquí se ven los detalles, características que presentan los dibujos tal cual los perciben, porque a través de ellos expresan sentimientos y pensamientos.

Recuperado de: <http://cuentosinfantilesut.blogspot.com/p/los-cuentos-pictograficos.html>

- **Recursos Pedagógicos.**

Imágenes de frutas, cuentos pictográficos.

 **Tema N° 2: Color**

Color: es la forma como van seleccionando sus colores para establecer relación entre ellos y el contenido que han dibujado.

- **Recursos Pedagógicos.**

Los niños utilizan más señales, como hacer el gesto de lanzar un beso, señalar algo que necesitan o hacer un gesto con la cabeza para decir "vale". Las señales se vuelven más complejas a medida que las utilizan para imitar actividades, comunicar sus pensamientos y jugar.

 **Tema N° 3: Espacio.**

Espacio: Conforme crecen los niños se organizan mejor, distribuyen sus formas en formacoherente, son mejor organizados.

De allí la recomendación de Luis Vallvé (2002) que hay que evaluar dos aspectos en los dibujos de los niños a. lo descriptivo o cuantificable que responda a cómo es, qué colores utilizaste, y b. lo narrativo, que explique qué haces, cómo lo haces, cómo te sientes, pues el dibujo es una forma de representar la realidad pero también de expresar el mundo interior con sus emociones, sentimiento, formas de hacer y de pensar.

- **Recursos Pedagógicos.**

Adquiera destreza con algunas melodías sencillas para saludar, lavarse las manos, asearse y otras relacionadas con propensiones y horarios. Ver colección de melodías. Dibujar en la pizarra, en el suelo del gimnasio de la selva con tiza blanca y sombreada. Jugar con títeres.

Desarrollo Metodológico.

Para realizar este estudio y cumplir el objetivo propuesto, proponemos seguir un ciclo estratégico de tres pasos para cada tema propuesto.

Agenda Preliminar de la Ejecución del Taller.

Mes: Setiembre, 2022.

Periodicidad: Una semana por cada tema.

Taller N° 3: Construyendo Aprendizajes Significativos.

Resumen.

El aprendizaje significativo beneficia a los alumnos, pero también a la institución, ya que trabaja sobre la naturaleza de la formación que se imparte a los niños, además de dotarles de las habilidades y capacidades esenciales para su autosuperación. El aprendizaje significativo aporta diversos beneficios: Aporta mayor calidad al sistema escolar. Aumenta los resultados escolares. La confianza del educador se refuerza y dinamiza al ver las secuelas del trabajo realizado. El verdadero aprendizaje se produce cuando el joven relaciona los nuevos datos que obtiene con la información anterior que ya posee. La atracción trabaja en el afianzamiento de los ciclos de observación de datos, avanzando en el ajuste de las representaciones mentales, el desarrollo de la información y el aprendizaje significativo.

Fundamentación.

Las teorías de Piaget y Ausubel fundamentan este taller al Proponemos una serie de procedimientos que nos permiten cambiar las ideas, el discernimiento, aumentar la capacidad de innovación y trasladar un enorme saber hacer a diferentes actividades.

Objetivo.

Construir aprendizajes significativos a partir del dibujo creativo.

Análisis Temático.

Tema N° 1: Hacer el Aprendizaje Significativo.

Para hacer relevante el aprendizaje tenemos que conectar los contenidos con la experiencia real e individual del aprendiz, con sus intereses y necesidades. Para ello es fundamental hacerle participe, permitirle que juegue con los conocimientos y contenidos, que los lleve a su terreno, que les busque posibilidades. El aprendizaje es el proceso a través del cual se modifican y adquieren habilidades, destrezas, conocimientos, conductas y valores. Esto como resultado del estudio, la experiencia, la instrucción, el razonamiento y la observación. El verdadero aprendizaje se produce cuando el niño relaciona las nuevas informaciones con los conocimientos que ya posee.

- **Recursos Pedagógicos.**

El aprendizaje significativo ocurre siempre que se den varias circunstancias: que el alumno pueda relacionar los nuevos datos de forma no errática y significativa con la información y los encuentros pasados y naturales que tiene en su estructura de insight. Algunos ejemplos de activos y materiales pedagógicos son: Pizarra, tiza, rotuladores borrables. Sobre proyectores, (por ejemplo, barra de vídeo), pancartas, tableros. Programación didáctica, diversos soportes multimedia, libros de referencia en línea.

Tema N° 2: Aplicación del Aprendizaje Significativo en el Aula.

Hay múltiples formas de potenciar el apoyo de los alumnos. Una de ellas es que el instructor plantee preguntas sobre puntos de interés que les llamen la atención. Además, resulta convincente acoger especulaciones sobre diversos pensamientos y practicar la conceptualización. Continúe como indican los tres tipos de aprendizaje significativo: Realización auténtica: Es el aprendizaje rudimentario del que depende el aprendizaje resultante. Aprendizaje de ideas: Se produce a medida que se amplía la jerga de los alumnos. Aprendizaje proposicional: Es la asociación de aprendizajes anteriores.

- **Recursos Pedagógicos.**

Las herramientas pedagógicas avanzadas son esenciales para las TIC y consisten en la organización de proyectos, fases y aplicaciones orientadas a crear

contenidos agradables, valiosos y de apoyo para los alumnos, con el fin de facilitar su aprendizaje y el acceso a los datos.

Tema N° 3: Aprendizaje Significativo Hoy.

La importancia del aprendizaje radica en que nos ofrece la oportunidad de participar en encuentros que nos acercan a nuevas puertas abiertas. Asimismo, una experiencia clave refuerza nuestra prosperidad interna, moldeando profundamente nuestra forma de comportarnos y nuestro punto de vista. El aprendizaje significativo es un tipo de aprendizaje en el que el alumno utiliza su información anterior para obtener información nueva. De este modo, se trata de un ciclo en el que el alumno, a través de la cooperación dinámica, descubre cómo obtener y retener con éxito más información nueva. En esta circunstancia única, los educadores desempeñan un papel esencial, ya que son los principales responsables de la experiencia educativa y de crecimiento. La educación no sólo debe centrarse en el avance de los contenidos, sino también en la mejora integral de los alumnos, teniendo en cuenta sus ventajas e inconvenientes.

- **Recursos Pedagógicos.**

Relación de ideas. Repetición de contenidos. Revisión y repetición.

Desarrollo Metodológico.

Para realizar este taller y cumplir oficialmente el objetivo propuesto, proponemos seguir un ciclo sistémico de tres pasos para cada punto propuesto.

Componentes del Taller	Acciones
Introducción	<ul style="list-style-type: none"> ✚ Motivación
Desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> ✚ Ubicar a los niños de acuerdo al tipo de dinámica a realizar. ✚ Presentación de los objetos, imágenes, materiales, hechos por el facilitador de acuerdo al tema a desarrollar. ✚ Realización de ejercicios prácticos de aplicación individuales o en grupo (participantes). ✚ Evaluación formativa del progreso de los participantes. ✚ Refuerzo por parte del facilitador, con el fin de asegurar el aprendizaje logrado.
Conclusión	<ul style="list-style-type: none"> ✚ Evaluación del aprendizaje logrado en relación con los objetivos de la dinámica. ✚ Síntesis del tema o juego tratado en la reunión. ✚ Agradecer a los niños por la importancia de su participación, gratificándolos, aunque el intento haya sido fallido. ✚ Comunicación a los padres de los resultados de la evaluación con el fin de mejorar y fijar el aprendizaje logrado.

Agenda Preliminar de la Ejecución del Taller.

Mes: Octubre, 2022.

Periodicidad: Una semana por cada tema.

1. El aprendizaje significativo trabaja sobre la naturaleza de la formación que se da a los niños, además de dotarles de habilidades y capacidades importantes para su autosuperación.

3.1.3. Cronograma.

Actividades		I.E.I. N° 439, Caserío Munana, Distrito Catache.											
		2022											
		Agosto				Setiembre				Octubre			
		1S	2S	3S	4S	1S	2S	3S	4S	1S	2S	3S	4S
Elaboración de los Talleres.	Taller I			X									
	Taller II						X						
	Taller III										X		
Evaluación Final													

3.1.4. Presupuesto.

Recursos Humanos.

Cant.	Requerimiento	Costo Individual	Total
1	Capacitador	S/ 300.00	S/ 900.00
1	Facilitador	S/ 200.00	S/ 600.00
Total			S/ 1500.00

Recursos Materiales

Cant.	Requerimiento	Costo Individual	Total
45	Fichas y temperas	S/ 8.00	s/360.00
45	Lápices	S/ 1.00	S/ 45.00
120	Cartulinas	S/ 1.00	S/ 120.00
45	Refrigerios	S/ 5.00	S/ 225.00
120	Papel sábana	S/ 1.00	S/ 120.00
600	Copias	S/ 0.10	S/ 60.00
Total			S/ 930.00

Resumen del Monto Solicitado.

Recursos Humanos	S/ 1500.00
Recursos Materiales	S/ 930.00
Total	S/ 2430.00

3.1.5. Financiamiento de los Talleres.

Responsables: Sánchez Gálvez, Nélide Rosalía.

Flores Rojas, Erlita Medaly.

CONCLUSIONES

Los niveles de aprendizaje significativo se revelan como problema de investigación, esto es, no escuchan con atención la clase que desarrolla la docente; no responden a las preguntas del educador; no retratan los atributos de sus compañeros y, por tanto, no pueden dibujarlos.; no saben explicar el contenido de la clase y no lo pueden dibujar; no describen la secuencia de imágenes del contenido de la clase y no los pueden dibujar; los niños al realizar sus dibujos no les pueden colocar un título; no expresan sus sentimientos y emociones en sus dibujos; no socializan sus dibujos pues no existe trabajo en equipo.

Se creó un Programa de dibujo creativo con el propósito de potenciar los aprendizajes significativos de los niños de 5 años en la IEI N° 439 Munana. Este programa se basó en las teorías de Piaget, Ausubel y Lowenfeld, y se anticipa que su implementación conducirá a una mejora en el nivel de aprendizaje mencionado.

El docente no utiliza ningún programa de dibujo creativo y cuyo desempeño contribuye a justificar el problema de investigación, docentes sin vocación, desmotivados y falta de apoyo por parte de la gestión administrativa.

La proposición tiene siete secciones, y está conectada con la premisa teórica a través de los objetivos, el plan y el razonamiento de cada estudio o taller.

RECOMENDACIONES

Sugerir a la Directora ejecutar la propuesta en el ámbito de estudio a fin de superar el problema de investigación.

Recomendar a la Directora socializar la propuesta a nivel de los niños de tres y cuatro años para lograr mejores aprendizajes significativos.

REFERENCIAS

- Aizencad, N. (2004). *Escuela sujetos y aprendizaje. Homogeneidad y diversidad. Representaciones sociales del aprendizaje*. Buenos Aires: Noveduc.
- Ausubel, D. (2000). *Adquisición y retención del conocimiento. Una perspectiva cognitiva*. Barcelona: Paidós.
- Ausubel, David Paul, Novak, Joseph Donald, Hanesian, Helen. (1983). *Psicología educativa : un punto de vista cognoscitivo*. Segunda Edición. México. Trillas.
- Balda, C. (2012). *La multiculturalidad y su influencia en el proceso docente en la educación superior*. (En Línea) Disponible en: <http://ojs.uo.edu.cu/index.php/rcu/article/view/3514> [Fecha de consulta 21 de mayo, 2013]
- Baquero, R. (1997). *Vigostky y el aprendizaje escolar*. Segunda Edición. Editorial Aique S.A. Argentina.
- Becco, G. (1999). *Vigostky y teorías del aprendizaje*. (En Línea) Disponible en: <http://www.educarchile.cl/Userfiles/P0001/File/Vygotsky%20y%20teor%C3%ADas%20sobre%20el%20aprendizaje.pdf> [Fecha de consulta 21 de mayo, 2013]
- Bouzas, P. (2004). *El constructivismo de Vigostky: Pedagogía y aprendizaje como fenómeno social*. Argentina: Aiqué.
- Castillejo, J. (1989). *La educación infantil*. Madrid: Santillana.
- Chipana, C. (2021). “*Actividades lúdicas para el aprendizaje significativo en estudiantes del Centro de Idiomas de una Universidad de Huancayo 2021*”. Universidad Continental. Huancayo.
https://repositorio.continental.edu.pe/bitstream/20.500.12394/11074/1/IV_FHU

- Delors, J. (1996). *Cómo educar en la sociedad del conocimiento*. Unesco.
- Díaz, F. (1998). *Estrategias docentes para un aprendizaje significativo: una interpretación constructivista*. México: Mc Graw Hill.
- Díaz, T. & Aguilar, J. (2007). *Aprendiendo a aprender*. Barcelona. Editorial: Martínez Roca.
- Dieterich, H. (2001). *Nueva guía para la investigación científica*. México: Ariel.
- Egido, I. (2000). “*La educación inicial en el ámbito internacional: situación y perspectivas en Iberoamérica y en Europa*”. *Revista Iberoamericana de Educación, O. E. I, Organización Iberoamericana de Educación, N° 22, enero- abril de 2000, Madrid, p.122.*
- Escoriza, J. (2000). *Conocimiento psicológico y conceptualización de las dificultades de aprendizaje*. Barcelona: Universidad Barcelona.

- Fernández, A. (2000). *Procesos de aprendizaje y métodos de enseñanza*. Argentina: Aiqué.
- Ferreiro, E. (2005). *Vigencia de Jean Piaget*. Argentina: Siglo XXI.
- Fraca, L. (2004). *Pedagogía integradora en el aula*. Venezuela: Nacional.
- García, E. (2000). “*El derecho a la ciudadanía de los niños*”; en *Ética ciudadana y derechos humanos de los niños*. Cooperativa Editorial Magisterio, Santafé de Bogotá.
- García, J. (1999). *La transición desde un pensamiento simple hacia un pensamiento complejo en la construcción del conocimiento escolar. Investigación en la escuela*. Quinta Edición. México: Alianza.
- Gómez, H. (2001). *Hacia un desarrollo humano, en educación: la agenda del siglo XXI*. Tercer Mundo, Santafé de Bogotá, p. 74. Goñi,
- Al. (2003). *Desarrollo de la creatividad*. Editorial Eunet.
- Guevara, M. & Paredes, A. (2020). “*Influencia de las Clases Virtuales en el Aprendizaje Significativo, en los Niños de 4 Años de Educación Inicial, Lima – 2020*”. Universidad Privada Antenor Orrego. Facultad de Educación y Humanidades. Programa de Estudio de Educación Inicial. Trujillo. Perú. https://repositorio.upao.edu.pe/bitstream/20.500.12759/9710/1/REP_MARILE_YDI.GUEVARA_ANA.PAREDES_INFLEUNCIA.DE.LAS.CLASES.VIRTUALES.pdf
- Harlen, W. (2007). *Enseñanza y aprendizaje de las ciencias*. Sexta Edición. Barcelona: Morata.
- Hernández, R. et al. (2010). *Metodología de la investigación*. México: Mc Graw-Hill.
- Instituto Nacional de Estadística e Informática. (2007). *Censos Nacionales 2007: XI de Población y VI de Vivienda*. (En Línea) Disponible en: <http://censos.inei.gob.pe/censos2007/> [Fecha de consulta 05 de setiembre, 2013]
- Jové, J. (1994). *El desarrollo de la expresión gráfica*. Barcelona: Horsori. Lafrancesco,
- G. (2003). *La educación integral en el preescolar*. Colombia: Magisterio.
- León, Ch. (2009). *Lev Vigostky: sus aportes para el siglo XXI*. Universidad Católica Andrés Bello. Caracas. Venezuela.
- Maestre, M. (2007). *Propuesta de una guía de actividades lúdicas para ejercitar el desarrollo psicomotor de los niños y niñas en edad preescolar*. Maracay: Trabajo de Investigación no publicado de la Universidad Pedagógica Experimental Libertador.

- Martí, E. & Onrubia, J. (2002). *Teorías del aprendizaje escolar*. México: Editorial Uoc.
- Méndez, Z. (2001). *Aprendizaje y cognición*. México: Trillas.
- Mesonero, A. (2002). *Psicología del desarrollo y de la educación en la edad escolar*. Barcelona: Ediuno.
- Monroy, A. (1999). *Dinámica de grupos*. México: Editorial Pax.
- Montañés, J. (2003). *Aprender y jugar*. España: Ediciones Universidad de Castilla- La mancha.
- Morrison, S. (2005). *Educación infantil*. Madrid: Ediciones Pearson.
- Moya, R. (2007). *Estadística descriptiva*. Lima: San Marcos.
- Muñoz, C. & Benassini, M. (1998). *Cómo elaborar y asesorar una investigación de tesis*. México: Pearson.
- Pérez, R. (2001). *Psicología de la educación: Teorías del desarrollo cognitivo*. (En Línea) Disponible en: <http://es.slideshare.net/rodroisc/teoria-de-vigotsky-2046398> [Fecha de consulta 21 de mayo, 2013]
- Pinaya, V. (2005). *Constructivismo y prácticas de aula en Caracollo*. Primera Edición. Ediciones Plurales. La Paz. Bolivia.
- Pizarro, C. (2001). *Niñez y democracia*. Unicef. Ariel, Santafé de Bogotá, p. 39-45, 1997.
- Pozo, J. (2006). *Teorías cognitivas del aprendizaje*. Barcelona: Morata.
- Rodríguez, L. (2004). *La teoría del aprendizaje significativo*. (En Línea) Disponible en: <http://cmc.ihmc.us/papers/cmc2004-290.pdf> [Fecha de consulta 21 de mayo, 2013]
- Rodríguez, M. (2008 a). *Aprendizaje significativo e interacción personal*. Ponencia presentada en el IV Encuentro Internacional sobre Aprendizaje Significativo. Brasil: Editorial Maragogi.
- Rojas, R. (2020). “*Taller de dibujo para el desarrollo de la creatividad en los niños y niñas de cinco años en la institución educativa inicial 136 Quero Pata, Huánuco – 2020*”. ULADECH. Católica. <http://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/33687>
- Sacristán, J. y Gómez, P. (2002). *Comprender y transformar la enseñanza*. Barcelona: Morata.
- Santrock, J. (2004). *Psicología de la educación: consideraciones básicas para un adecuado aprendizaje*. Ediciones McGraw-Hill Interamericana, S.A. Colombia.

- Strauss, A. & Corbin, J. (2002). *Bases de la investigación cualitativa*. Chile: Universidad de Antioquía.
- Vidal, F. (2000). *Piaget antes de ser Piaget*. Barcelona: Morata.
- Vigotsky, L. (2012). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Editorial Austral. España.

ANEXOS

ANEXO N° 01



UNIVERSIDAD NACIONAL
“PEDRO RUIZ GALLO”
SECCIÓN DE POSGRADO
GUÍA DE ENTREVISTA (DOCENTES)



Cargo:.....

Título Profesional:.....

Apellidos y Nombres del Entrevistado:.....

Apellidos y Nombres del Entrevistador.....

Lugar y Fecha:.....

Código A: Aprendizaje Significativo.

1. ¿Cómo ejecuta su trabajo? ¿Estudio su carrera por vocación o por ocasión?

2. ¿Cuáles son las mayores satisfacciones que más valora en el trabajo con sus niños?

3. ¿Los docentes motivan a los niños a que desarrollen sus habilidades como la imaginación y la creatividad?

4. ¿Es consciente que los niños observan a su maestra y reproducen su comportamiento?

5. ¿Reconoce los esfuerzos del niño y refuerza su capacidad de aprendizaje?

6. ¿Ha desarrollado programas para mejorar los aprendizajes significativos de los niños?

7. ¿La gestión administrativa apoya al desarrollo académico de su institución educativa?

Código B: Programa de Dibujo Creativo.

8. ¿Qué opinión le merece un programa de dibujo creativo?

9. ¿Qué rol juega el dibujo en el desarrollo de la imaginación del niño?

10. ¿Cómo se relacionaría un programa de dibujo creativo con el aprendizaje significativo del niño?

11. ¿Qué opinión le merece la conceptualización de aprendizaje significativo de David Ausubel?



ANEXO N° 02
UNIVERSIDAD NACIONAL
“PEDRO RUIZ GALLO”



SECCIÓN DE POSGRADO

LISTA DE COTEJO

Niño :.....

Lugar y Fecha

:.....

Profesora :.....

Aprendizajes Esperados	Sí		No		Total	
	N	%	N	%	N	%
1. Escucha con atención la clase.						
2. Responde a las preguntas de la clase.						
3. Describe características de sus compañeros.						
4. Identifica imágenes del contenido de la clase.						
5. Dibuja el contenido de la clase.						
6. Describe la secuencia de imágenes del contenido de la clase.						
7. Produce dibujos en relación con el contenido de la clase.						
8. Dificultades para titular el dibujo.						
9. Expone sus dibujos sobre el contenido de la clase.						
10. Utiliza diversos materiales para dibujar.						
11. Comunica sus sentimientos y						

emociones al dibujar.						
12. No comparten sus dibujos.						

Programa de Dibujo Creativo para Mejorar el Aprendizaje Significativo de los Niños de 5 Años en la I.E.I. N° 439, Caserío Munana, Distrito Catache, provincia Santa Cruz, departamento Cajamarca

INFORME DE ORIGINALIDAD



FUENTES PRIMARIAS

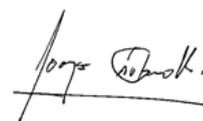
1	repositorio.unprg.edu.pe Fuente de Internet	8%
2	Submitted to Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo Trabajo del estudiante	3%
3	hdl.handle.net Fuente de Internet	2%
4	repositorio.ug.edu.ec Fuente de Internet	<1%
5	www.slideshare.net Fuente de Internet	<1%
6	Submitted to Universidad Abierta para Adultos Trabajo del estudiante	<1%
7	repositorio.unc.edu.pe Fuente de Internet	<1%

Dr. Castro Kikuchi, Jorge
Asesor

8	www.clubensayos.com Fuente de Internet	<1 %
9	repositorio.unsch.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
10	educacioninfantil-artesplasticas2012.blogspot.mx Fuente de Internet	<1 %
11	repositorio.unu.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
12	www.apsignificativa.com.br Fuente de Internet	<1 %
13	www.coursehero.com Fuente de Internet	<1 %
14	archive.org Fuente de Internet	<1 %
15	Submitted to Universidad Internacional Isabel I de Castilla Trabajo del estudiante	<1 %
16	www.freepik.es Fuente de Internet	<1 %

Excluir citas Activo
Excluir bibliografía Activo

Excluir coincidencias < 15 words



Dr. Castro Kikuchi, Jorge
Asesor

