

**ESCUELA NACIONAL SUPERIOR DE ARTE DRAMATICO
"GUILLERMO UGARTE CHAMORRO"**



TESIS

**TALLER DE REALIZACIÓN DE TEATRO DE SOMBRAS PARA
MEJORAR LA INTELIGENCIA TRÍARQUICA DE ESTUDIANTES
DEL SEXTO GRADO DE PRIMARIA DE LA IEP "JESÚS NIÑO" DEL
DISTRITO DE CARABAYLLO.**

**Para optar el Título de Licenciada en Educación Artística,
Especialidad Arte Dramático**

AUTORA:

GUEVARA PÉREZ, VANIA FANTASÍA

ASESORA:

QUINTANA BENAVENTE, NANCY SOFÍA REGINA

LIMA PERÚ

2020

Resumen

El trabajo de investigación está dirigido a estudiar el proceso de estimulación que puede generar la realización del teatro de sombras en relación con la inteligencia triárquica (teoría de Robert J. Sternberg) en las personas, planteándose como objetivo principal, la realización del teatro de sombras como variable independiente y la Inteligencia triárquica, como variable dependiente.

Concretamente se trabaja con una muestra de estudiantes del sexto grado de primaria, con quienes se indaga en qué medida la realización del teatro de sombras resulta un instrumento útil para estimular la Inteligencia Triárquica.

Cuenta con una investigación teórica sobre aspectos pedagógicos, psicológicos y filosóficos, en relación con las variables presentes y de un concepto base. Está marcada por un diseño de campo descriptivo explicativo porque la muestra del grupo experimental fue inicialmente evaluada para luego aplicar sobre ella la variable independiente y posteriormente se evaluaron los resultados. Su validez se amparó en el constructo de las dimensiones de la Inteligencia Triárquica.

Describe también el programa de aplicación llevado a lo largo de la confrontación en la práctica con la presencia de las variables y su conexión vital con los estudiantes, y el instrumento de evaluación.

Finalmente, el análisis de los resultados de la investigación permite aceptar la hipótesis que la aplicación de un taller de realización de teatro de sombras logró elevar los indicadores correspondientes a las dimensiones de la Inteligencia Triárquica en los estudiantes. Se comprueba que la realización de teatro de sombras resulta un instrumento útil para mejorar la Inteligencia Triárquica, en dichos estudiantes.

Índice

RESUMEN.....	II
ÍNDICE	III
ÍNDICE DE TABLAS.....	V
INTRODUCCIÓN	1
CAPÍTULO I PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	3
1.1. DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA	3
1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA.....	4
1.2.1. <i>Problema general</i>	4
1.2.2. <i>Problemas específicos</i>	4
1.3. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN.....	5
1.3.1. <i>Objetivo general</i>	5
1.3.2. <i>Objetivos específicos</i>	5
1.4. JUSTIFICACIÓN E IMPORTANCIA DE LA INVESTIGACIÓN.....	5
1.5. ALCANCES DE LA INVESTIGACIÓN.....	6
CAPÍTULO II MARCO TEÓRICO	7
2.1. ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN.....	7
2.2. FUNDAMENTOS DE LA INVESTIGACIÓN.....	10
2.2.1. <i>Fundamentos filosóficos</i>	10
2.2.2. <i>Fundamentos científicos</i>	12
2.2.3. <i>Fundamentos pedagógicos</i>	14
2.2.4. <i>Normatividad del DCN</i>	16
2.3. MARCO CONCEPTUAL	16
2.3.1. <i>Teatro de Sombras</i>	16
2.3.1.1. Teatro de Sombras en la historia.....	16
2.3.1.2. Teatro de Sombras con títeres planos.....	17
2.3.1.3. Procesos que implican el teatro de sombras en el ámbito escolar.....	18
2.3.2. <i>Inteligencia Triárquica</i>	19
2.4. DEFINICIÓN DE TÉRMINOS ESPECÍFICOS	20
CAPÍTULO III MÉTODO DE LA INVESTIGACIÓN.....	22

3.1.	ENFOQUE, ALCANCE Y DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN.....	22
3.2.	POBLACIÓN Y MUESTRA.....	22
3.3.	SISTEMA DE HIPÓTESIS.....	23
3.3.1.	<i>Hipótesis general.</i>	23
3.3.2.	<i>Hipótesis específicas.</i>	23
3.4.	VARIABLES, DIMENSIONES E INDICADORES.....	24
3.4.1.	<i>Variable independiente.</i>	24
3.4.2.	<i>Variable dependiente.</i>	25
3.5.	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS.....	26
3.5.1.	<i>Técnicas</i>	26
3.5.2.	<i>Instrumento de evaluación</i>	26
3.5.2.1.	Descripción del instrumento.....	27
3.5.2.2.	Evaluación.....	27
CAPÍTULO IV TRABAJO DE CAMPO		32
4.1.	MODELO DIDÁCTICO - DESCRIPCIÓN DEL PROGRAMA DE APLICACIÓN.....	32
CAPÍTULO V RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN		37
5.1.	ACERCA DEL INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN.....	37
5.2.	RESULTADOS POR DIMENSIONES.....	37
5.2.1.	<i>Inteligencia componencial analítica</i>	37
5.2.2.	<i>Inteligencia experiencial creativa</i>	38
5.2.3.	<i>Inteligencia contextual práctica</i>	39
5.3.	ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN.....	41
5.4.	INTERPRETACIÓN Y RESPUESTA A LOS PROBLEMAS PLANTEADOS.....	42
5.5.	APORTES Y PROPUESTAS.....	43
CONCLUSIONES.....		44
LISTA DE REFERENCIAS		46
ANEXOS.....		49
	ANEXO 1. MATRIZ DE CONSISTENCIA.....	50
	ANEXO 2. MATRIZ DE OPERALIZACIÓN.....	52
	ANEXO 3. CUADRO DE ANÁLISIS DE TEXTO.....	55

Índice de tablas

Tabla 1. <i>Dimensiones e indicadores de la variable Teatro de Sombras.</i>	24
Tabla 2. <i>Dimensiones, indicadores e ítems de la variable Inteligencia Triárquica.</i>	25
Tabla 3. <i>Criterio de evaluación por ítems.</i>	27
Tabla 4. <i>Escala de estimación.</i>	28
Tabla 5. <i>Escala de evaluación por ítems - Inteligencia componencial analítica.</i>	29
Tabla 6. <i>Escala de evaluación por ítems – Inteligencia experiencial creativa.</i>	30
Tabla 7. <i>Escala de evaluación por ítems – Inteligencia contextual práctica.</i>	31
Tabla 8. <i>Resultados pre – post test de la dimensión Inteligencia componencial analítica.</i>	38
Tabla 9. <i>Resultados pre – post test de la dimensión Inteligencia experiencial creativa.</i>	39
Tabla 10. <i>Resultados pre – post test de la dimensión Inteligencia contextual práctica.</i>	40
Tabla 11. <i>Resultados pre – post test de la variable Inteligencia Triárquica.</i>	41

Introducción

Cuando ingresamos por primera vez en la escuela, empezamos a adquirir nuevos conocimientos que consideramos como “cantidad importante de información”, de esa manera uno va aprendiendo a vivir en sociedad. Entonces, la escuela nos viene ofreciendo una serie de respuestas a preguntas que no han sido cuestionadas antes por los niños, lo cual genera frustración en ellos. Lo dicho anteriormente se manifiesta en una disociación entre los conocimientos adquiridos en la vida escolar con las necesidades de la vida cotidiana.

Las crecientes dificultades mostradas por los estudiantes en el trabajo de aula a nivel de desarrollo cognitivo, creativo y de resolución de problemas, formaron el punto de partida que nos motivó a investigar sobre la raíz de este problema y la mejora de esta. Se reconoce que estas dificultades provienen de diversas fallas en la comunicación maestro – alumno, y cómo este último entiende o sobrelleva los conocimientos adquiridos en la escuela. Visto de este modo, podemos apreciar que existe la carencia de estimulación en tres factores importantes del desarrollo humano: el cognoscitivo, el creativo, y el de resolución de problemas, estructurados en la teoría de la inteligencia triárquica de Robert J. Sternberg.

Por lo expuesto, surge en nosotros ese impulso necesario que nos lleva a realizar la presente investigación: la estimulación de la inteligencia triárquica. El presente estudio tuvo como objetivo determinar la influencia en la aplicación de un taller de realización de teatro de sombras en la estimulación cognoscitiva, creativa y de resolución de problemas de los estudiantes del sexto grado de primaria de la IEP “Jesús Niño” del distrito de Carabayllo.

Nuestra investigación consta de cuatro capítulos. En el primero, tratamos de plantear el problema describiéndolo a partir de una perspectiva espaciotemporal. De igual manera, formulamos el problema y planteamos los objetivos a alcanzar, así como la justificación de este y, por último, sus alcances y limitaciones.

En el segundo capítulo, presentamos el marco teórico de nuestra investigación. Para esto, presentamos los antecedentes de esta, sus fundamentos filosóficos, científicos y pedagógicos, el marco conceptual y por último, definimos los términos o conceptos específicos.

En el tercer capítulo, titulado “Método de investigación”, presentamos su diseño, la descripción y estructura del planteamiento, el método proyectado a usar en la investigación, el tipo de investigación prevista y la población y muestra. Asimismo, presentamos el sistema de hipótesis, donde planteamos la hipótesis general y las hipótesis específicas; así como las

variables independientes, dependientes, intervinientes y extrañas, con sus respectivos indicadores. En este mismo capítulo, presentamos también las técnicas e instrumentos de recolección de datos, y para terminar, la matriz de consistencia.

En el cuarto y último capítulo, presentamos nuestra propuesta didáctica y sus aspectos administrativos, donde incluimos los recursos humanos, recursos materiales, presupuesto y cronograma de actividades. Finalmente, presentamos las referencias bibliográficas empleadas y anexos.

Los resultados que esperamos alcanzar con nuestra investigación están relacionadas con la posibilidad de que los estudiantes en cuestión estimulen su inteligencia triárquica.

Capítulo I

Planteamiento del problema

1.1. Descripción del problema

En la actualidad contamos con un sistema educativo que nos impone convivir en un tiempo determinado dentro de aulas tradicionales, donde además, la enseñanza y aprendizaje se convierte en un rito basado en un propio lenguaje escolar (Eguren, De Belaunde, González, 2019), adquiriendo información que no responde a las necesidades del mundo real, ciudadanos y ciudadanas con capacidad para desenvolverse socialmente, con criterio, ética y realización personal. Por tanto, se nos obliga a pasar todo este tiempo en una burbuja “educativa”, para luego encontrarnos en un medio hostil por no tener las capacidades necesarias para reconocer un problema, en consecuencia, no saber cómo aplicar todo lo aprendido o no encontrarlo útil (Robinson, & Aronica, 2015).

Sternberg (2001), en su artículo *Creatividad e inteligencia*, señala que esto es la consecuencia de la poca estimulación cognoscitiva, creativa y resolutive, que no se han desarrollado de manera continua en la formación de las personas. Esto podría remontarse a los orígenes de la civilización y los distintos enfoques que ha tenido la educación, como la conocemos, desde el proceso histórico conocido como Despotismo Ilustrado. Desde entonces, los enfoques educativos han buscado dirigir la educación de acuerdo con las necesidades e intereses de cada población, dejando de lado el desarrollo pleno del ser humano por satisfacer necesidades inmediatas.

Según Sir Kent Robinson (2015), esto podría haber funcionado hasta hace algunos años dado que las brechas generacionales eran muy grandes. Sin embargo, hoy esto no puede afirmarse: la revolución tecnológica digital avanza a pasos agigantados creando en su paso un dinamismo espectacular entre los estados de un mundo ya globalizado. Esto se traduce en nuevas necesidades y profesiones que nacen ante tales, que hasta hace algunos años resultaban inimaginables para el colectivo social. Es en tal coyuntura que radica la importancia y necesidad de desarrollar al ser humano de manera integral; no con la intención de generar un potencial de una generación más brillante, sino, que esta pueda ser capaz de desenvolverse con mayor productividad en la sociedad, y es la Inteligencia Triárquica, la teoría que mejor enfocaría este proceso de mejora.

Al encontrarnos en una realidad tan variable e indescifrable a expectativas, es necesario educar a personas capaces de reconocer y desarrollar sus potencialidades en busca de una vida plena, personas flexibles que podrán afrontar, lo que Robinson (2015) afirma, un medio donde no solo tengan distintos trabajos a lo largo de su vida, sino hasta distintas profesiones.

Dado que nadie puede pronosticar los cambios a futuro, es necesario, seres humanos que se identifiquen con sus capacidades más que con sus necesidades inmediatas, de forma que afronten eficientemente los desafíos de la vida.

1.2. Formulación del problema

1.2.1. Problema general.

¿Cómo influye la aplicación de un taller de realización de teatro de sombras en la mejora cognoscitiva, creativa y resolutiva de los estudiantes del sexto grado de primaria de la IEP “Jesús Niño” del distrito de Carabayllo?

1.2.2. Problemas específicos.

¿Cómo influye la aplicación de un taller de realización de teatro de sombras para estimular la inteligencia componencial analítica en los estudiantes de sexto grado de primaria de la IEP “Jesús Niño” del distrito de Carabayllo?

¿Cómo influye la aplicación de un taller de realización de teatro de sombras para estimular la inteligencia experiencial creativa en los estudiantes de sexto grado de primaria de la IEP “Jesús Niño” del distrito de Carabayllo?

¿Cómo influye la aplicación de un taller de realización de teatro de sombras para estimular la inteligencia contextual práctica en los estudiantes de sexto grado de primaria de la IEP “Jesús Niño” del distrito de Carabayllo?

1.3. Objetivos de la investigación

1.3.1. Objetivo general.

Determinar la influencia en la aplicación de un taller de realización de teatro de sombras en la estimulación de la inteligencia triárquica en los estudiantes de sexto grado de primaria de la IEP “Jesús Niño” del distrito de Carabayllo.

1.3.2. Objetivos específicos.

Conocer la influencia de un taller de realización de teatro de sombras en la estimulación de la inteligencia componencial analítica en los estudiantes de sexto grado de primaria de la IEP “Jesús Niño” del distrito de Carabayllo.

Conocer la influencia de un taller de realización de teatro de sombras en la estimulación de la inteligencia experiencial creativa en los estudiantes de sexto grado de primaria de la IEP “Jesús Niño” del distrito de Carabayllo.

Conocer la influencia de un taller de realización de teatro de sombras en la estimulación de la inteligencia contextual práctica en los estudiantes de sexto grado de primaria de la IEP “Jesús Niño” del distrito de Carabayllo.

1.4. Justificación e importancia de la investigación

El presente trabajo de investigación se justifica en los términos siguientes:

- En primer lugar, porque nuestro trabajo permitirá lograr que los estudiantes que cursan el sexto grado de primaria, estimular de forma didáctica y creativa su inteligencia cognoscitiva, creativa y resolutive.
- En segundo lugar, porque el hecho de mejorar la inteligencia triárquica favorecerá los aspectos personales, familiares, sociales y culturales en los que suele convivir día a día el estudiante.

- En tercer lugar, porque nuestra investigación será de beneficio para los estudiantes del grado en mención, para la institución educativa, para la familia y para su proyecto de vida a futuro.

Además, la importancia de nuestra investigación se sustenta en los siguientes puntos:

- Está enmarcado en las leyes vigentes, en la Constitución Política del Perú, Cap 2, art. 13 y 14, en la Ley General de Educación 28044, y en el proyecto educativo nacional al 2021 referido al objetivo estratégico número 2.
- De lograrse los resultados que esperamos alcanzar, nuestra propuesta pedagógica sistematizada, llamada taller de realización teatro de sombras para la estimulación de la Inteligencia Triárquica, podría convertirse en estrategias pilotos para otras realidades educativas en nuestro país.

1.5. Alcances de la investigación

Los alcances de la investigación son válidos solo para el grupo de 16 estudiantes de sexto grado de primaria de la IEP “Jesús Niño” del distrito de Carabaylo, con la participación del investigador y los estudiantes. La presente investigación se llevará a cabo en la IEP “Jesús Niño”, ubicado en el distrito de Carabaylo, ubicada en Urb. Tungasuca, distrito de Carabaylo, ciudad y región Lima.

Capítulo II

Marco teórico

2.1. Antecedentes de la investigación

Reading in the Shadows: Extending Literacy Skills through Shadow-Puppet Theater.

Artículo académico de Sharon Peck y Aubre Virkler.

Revista Wiley de la International Reading Association.

Estados Unidos – 2006

Se aplica el teatro de sombras en escuelas rurales de Estados Unidos como proyectos desarrollados durante el segundo grado de primaria. La finalidad es poder fortalecer las habilidades de literacidad mediante el desarrollo del proyecto en fases. De esta forma se podía contemplar la preparación de las marionetas de sombras, la lectura de guiones teatrales, la actuación teatral por separado. En la etapa tardía del proyecto los alumnos desarrollan un guión teatral referido al día de la bandera. Aterrizan constructos por medio de metáforas propias a su edad y con la creación de personajes apropiados para el guión. El teatro de sombras permite integrar apropiadamente las habilidades de literacidad: uso de lengua y el sentido de la misma en lectoescritura, a desarrollar a la vez que se integra el contenido curricular propio del año al que pertenecen los niños y fortalece la comprensión lectora.

Science and Theatre Education: A Cross-disciplinary Approach of Scientific Ideas Addressed to Student Teachers of Early Childhood Education.

Artículo académico de Vasilis Tselfes y Antigoni Paroussi.

Grecia – 2009

Aplicación de una intervención cuasiexperimental sobre 57 estudiantes del Departamento de Educación Infantil de la Universidad de Atenas. La aplicación consistía en poder estudiar extractos de los escritos de Galileo para posteriormente generar un guión teatral y puesta en escena por medio del Teatro de Sombras de los debates en torno a los modelos del sistema planetario. Los resultados demuestran la efectividad de la

multidisciplinariedad al permitir entender no solo los principios científicos sino el contexto histórico en el que se enmarcó. Así mismo el marco teatral permitió afrontar los conceptos científicos más abstractos de forma creativa, en la que los estudiantes no solo demostraban aptitud cognoscitiva, sino que se apropiaban de estos elementos. Finalmente, la expresión teatral permite interiorizar el proceso en que se hace ciencia por medio de la narrativa.

Teatro de sombras, diseño y puesta en práctica de una unidad didáctica en educación infantil.

Trabajo de investigación de César Pallarés Molina, Víctor Manuel López Pastor y Aitor Bermejo Valverde. Universidad de Valladolid. Escuela Universitaria de Magisterio de Segovia

España – 2015

El teatro de sombras es una técnica que permite lograr la total expresión para los niños y niñas. Además, es un gran facilitador para trabajar otros aspectos, ya que, debido a su multidisciplinariedad, consigue en el alumno un desarrollo integral.

Igualmente, al tener una metodología de trabajo poco usual, el teatro de sombras permite a todos los alumnos partir de un nivel similar en la realización de las primeras sesiones, favoreciendo así a los alumnos introvertidos y a los que no se encuentren integrados en el grupo de clase. Loga que se sientan aceptados y valorados en el desarrollo de habilidades en la realización de las sesiones del teatro de sombras.

El teatro de sombras en la educación física.

Trabajo de investigación de Cristina López Villar e Inma Canales Lacruz. Universidad de Vigo.

España – 2016

Este artículo pretende aproximar al profesor de educación física al teatro de sombras, es interesante ver que a lo largo de la investigación, aborda paso a paso, sin seguir un patrón determinado, una técnica de dramatización con notables ventajas educativas, enfatizando que el teatro de sombras es ideal para el manejo del cuerpo sin exponer de primera mano

al infante, así como por el proceso creativo cognoscitivo que desencadena en el alumno y lo sencillo de su aplicación.

2.2. Fundamentos de la investigación

2.2.1. Fundamentos filosóficos.

La inteligencia ha sido, desde siempre, un tema al que ciertamente se le ha conferido mucha importancia, pues representa uno de los principales ejes del desarrollo humano, al analizar, estudiar y valorar este proceso. La atención ha recaído por completo en el acto de alcanzar ciertos estándares o expectativas de vida, como si este por sí solo asegurara un adecuado y fructífero crecimiento del coeficiente humano. Pero también existen quienes se han preocupado por realizar un adecuado estudio e, interesándose por la totalidad del proceso cognitivo e incluso por todo lo que aquello conlleva, la que consideran el acto primordial de este proceso, han dedicado sus esfuerzos hacia el estudio de esta. Es desde la propia ciencia y filosofía que se le ha conferido un nuevo valor al desarrollo humano y sus capacidades y se ha decidido ahondar en este proceso y darle el valor que, también nosotros, como investigadores, consideramos se le debe otorgar.

El filósofo Amartya Sen (1982) define *capacidad* como un enfoque particular del bienestar y la ventaja en términos de la habilidad de una persona. Si bien, es claro que el concepto capacidad nace para evaluar el bienestar individual, esto no excluye que pueda ser usado en otros ámbitos de estudio como el desarrollo humano, la educación, la ética, la filosofía, entre otros. En este contexto, Amartya Sen (1999) expresó que para hablar del desarrollo de una sociedad hay que analizar la vida de quienes la integran, que no puede considerarse que hay éxito sin tener en cuenta la vida de los individuos que conforman la comunidad.

El desarrollo es, entonces, el desarrollo de las personas de la sociedad. Por este motivo define concretamente: "El desarrollo es un proceso de expansión de las capacidades de que disfrutan los individuos" (Sen,1999). Para Sen, hay pruebas suficientes de que, "aun con una renta baja, un país que logre que todos sus ciudadanos accedan a la educación, puede obtener muy buenos resultados en cuanto a longevidad y calidad de vida de toda la población" (Sen,1999). No ser capaz de leer, escribir, contar o comunicarse es una tremenda privación y constituye un caso extremo de inseguridad, ya que el individuo tiene la certeza de la privación y la ausencia de cualquier chance de evitar ese destino. La educación es una capacidad esencial. Cuando la persona es analfabeta su habilidad para entender e invocar sus derechos es limitada, y su falencia educacional puede liderar otra clase de privaciones, es aquí donde coincidiendo con los

postulados de Sen, defendemos la idea de que si existe una adecuada estimulación en aspectos cognitivos, creativos y resolutivos como vía de educación, el resultado a nivel social se elevaría considerablemente. Sen, en su libro “Libertad y desarrollo”, afirma que:

Por medio de la educación se puede fomentar actitudes favorables al desarrollo, por ejemplo, la paz dentro de la comunidad, las cuales son deseables por sí mismas, pero además crean un clima favorable para el desarrollo. De igual manera, la escuela puede influir la identidad de la persona, la forma en que la persona se observa a sí misma y a los otros. La educación básica tiene un lugar vital en promover la amistad, lealtad, supervivencia ante el contraste coyuntural y social, por ello debe estar disponible para todos, para que los niños reciban ideas de diferentes marcos o puntos de vista, niños capaces de enfrentar y resolver problemas de la vida diaria y que sean animados a pensar por ellos mismos y con fundamentos. La educación no sirve sólo para preparar al individuo en habilidades técnicas (obviamente importantes), debe ser un lugar de reconocimiento de la naturaleza del mundo, con sus diversidades y riquezas, de apreciación de la importancia de la libertad y el razonamiento. (p. 155)

En este punto y retomando el alcance del enfoque de Sen hacia nuestro estudio, se reafirma el hecho de importancia hacia nuestra educación, educación básica y vital para enfrentar al ser humano a la vida, vinculando no solo aspectos técnicos, como bien lo menciona Sen, sino que se convierta en un ser humano capaz de analizar, procesar y resolver una información o conocimiento que luego aplicará con mayor rapidez y confianza.

Es, en este punto donde aparece un interrogante que pretende poner en evidencia los alcances del desarrollo humano en el contexto de la educación: ¿Cómo se logra tal desarrollo? Una alternativa puede ser el aprovechamiento de las capacidades humanas básicas que, como bien plantea Martha Nussbaum, incluyen los sentidos, la imaginación y el pensamiento que, a través de la educación, son cultivados y usados en un modo “auténticamente humano” (2006, p. 88). Las teorías de Sen y Nussbaum cobran validez para determinar el alcance de estas en cuanto a la relación entre desarrollo humano y educación.

2.2.2. Fundamentos científicos.

Es, importante iniciar este bloque de la investigación con uno de los temas que podemos considerar como columna vertebral de nuestro estudio, nos referimos a la inteligencia. La importancia de su planteamiento, tanto para la educación como para la humanidad, radica en un aprendizaje adquirido socialmente ya sea por un ente facilitador o por alguna experiencia realizada, la misma que puede llegar o no a ser interiorizada por el individuo.

Debemos iniciar con uno de los representantes más importantes, por no decir el más influyente, nos referimos a Howard Gardner (1993) psicólogo estadounidense identificado notablemente con el mencionado estudio de las inteligencias. En su libro “Estructuras de la mente”, resalta en dichos estudios que “existen limitaciones de la cognición y el aprendizaje humano, el cual considera la inteligencia como una entidad única hereditaria y que los seres humanos pueden ser capacitados para aprender cualquier cosa, siempre que este conocimiento se muestre de manera apropiada”. (p.72) Gardner define la inteligencia como la capacidad de resolver problemas, o de crear productos, que sean válidos en uno o más ambientes culturales.

Con esta importante premisa, podemos dar apertura y amplitud de las bases sobre la inteligencia triárquica, ya que, partiendo del postulado de Gardner, el ser humano está genéticamente diseñado para aprender cualquier conocimiento, siempre y cuando este, se brinde por el canal más idóneo. Además, afirma que, la inteligencia se basa en nuestra capacidad de solucionar dificultades a las cuales podemos enfrentarnos a diario, entre mayor sea nuestra capacidad resolutive, mejor y mayor inteligencia poseemos.

Ya en este punto y como eje interviniente sobre los primeros rasgos de la inteligencia con el aporte de Gardner, podemos referirnos a otro gran estudioso de la materia, Jean Piaget (1977) quien, en su libro “El nacimiento de la inteligencia en el niño”, explica que: “los niños a la edad de 7 a 12 años realizan operaciones siempre y cuando tenga apoyo concreto. Su pensamiento es predominantemente concreto, es decir, el niño para entender o explicar la realidad no se desliga de las experiencias u objetos concretos”. (p.51). Esta afirmación investigada por Piaget nos hace entender la importancia de la experimentación como base para el aprendizaje del niño, entendemos por tal, que el proceso de inteligencia adquirido por los niños de 11 años (rango de edad en nuestra investigación) va a formar parte esencial para alcanzar objetivos de manera real. Ahora bien, Sternberg en su teoría triárquica, señala como primer punto la subteoría componencial analítica, que la asimilación y acomodación, son dos procesos

complementarios y permanentes en el sujeto: ellos hacen posible la construcción y afianzamiento de estructuras mentales (inteligencia), ellas a su vez permiten la adaptación al mundo en el que el sujeto vive. Piaget (1977), en el libro ya mencionado anteriormente, afirma que:

Toda actividad es impulsada por una necesidad (biológica, psicológica y social). La necesidad produce un desequilibrio, por lo tanto, toda actividad tiene como finalidad principal recuperar el equilibrio, de este modo la inteligencia puede definirse como un proceso de equilibración para lograr la adaptación y la organización mental de las experiencias. Las estructuras mentales y comportamentales no son invariantes, puesto que, a lo largo del desarrollo, van construyéndose estructuras cualitativamente diferentes y cada vez más complejas e integradas lo que da lugar a diferentes niveles de inteligencia y a las diferentes etapas del desarrollo intelectual. (p. 22)

Piaget pone énfasis en cada una de las estructuras mentales para poder entender que cada proceso se sustenta en el anterior, por lo que el desarrollo intelectual se concibe como un proceso continuo de organización y reorganización de estructuras, de modo que cada nueva organización integra en sí a la anterior, y solo es un proceso logrado si va de la mano con el adecuado análisis del conocimiento adquirido.

La segunda sub-teoría de la inteligencia triárquica nos habla sobre la creatividad, para lo cual retomaremos a Gardner. Dicho autor, nos explica la relación que existe entre la inteligencia o conocimiento, con la creatividad, el cual afirma que:

La creatividad no es una especie de fluido que pueda emanar en cualquier dirección, la vida de la mente se divide en diferentes regiones, que denominaremos "inteligencias" como: la matemática, el lenguaje o la música. Y una determinada persona puede ser muy original e inventiva, incluso iconoclasticamente imaginativa, en una de esas áreas sin ser particularmente creativa en ninguna de las demás. (p.93)

Esto nos introduce un nuevo modo de enfocar el estudio de los esfuerzos creativos del ser humano basándose en estudios que se realizaron en diversas épocas. Para tener sus propias y exclusivas conclusiones respecto a la creatividad, Gardner enfoca sus ideas, primero, afirmando que el estudio de la creatividad, como mencionamos anteriormente, va unido al estudio de la inteligencia.

La tercera sub-teoría de la inteligencia triárquica va enfocada a la práctica contextual, para lo cual considero necesario apoyar mis fundamentos en el autor que más repercusión tuvo en la psicología del desarrollo, me refiero al estadounidense de origen alemán Erik Erikson, esto debido a que en esta sub-teoría, nos enfocamos a una inteligencia de resolución de problemas, la cual va de la mano con la contextualización del individuo, Erikson (1950), en su libro “Infancia y Sociedad”, menciona que: “la resolución de conflictos y problemas está asociada con cada periodo de la vida del niño, esto ayuda a hacer posible el desarrollo normal”. (p.33)

Es, en este punto donde realizamos el nexo conductor hacia nuestra investigación, puesto que podemos darnos cuenta de que existe un proceso gradual que va desde el conocimiento previo de aprendizaje, a la fase de creatividad, como la aplicación de la misma a través de la resolución de conflictos en base a sus experiencias vividas, tal y como lo explica Stemberg en su teoría. Por lo tanto, podemos aseverar que el proceso de la inteligencia triárquica está fuertemente ligado al proceso natural del ser humano como ente social.

2.2.3. Fundamentos pedagógicos.

Como ya hemos podido observar un panorama más claro sobre el aprendizaje y la creatividad, en su sentido pedagógico, consideramos a Vygotsky como precedente para nuestra investigación, ya que tomando en cuenta el aprendizaje como un proceso social que ocurre en el individuo como una forma de integrarse a su medio y a su historia. Vygotsky (1912) califica de:

Zona de desarrollo próximo el conjunto de actividades que el niño es capaz de realizar con la ayuda, la cooperación o la guía de otras personas, Diferenciaba la “Zona de desarrollo próximo” del “nivel actual de desarrollo” el cual corresponde a los ciclos evolutivos llevados a término y que se definen, operacionalmente, como el conjunto de actividades que el niño es capaz de efectuar por sí mismo sin la ayuda ni la guía de otras personas. (p.86)

Por lo cual, deducimos la importancia del estímulo de dicho aprendizaje, para que el conocimiento adquirido no permanezca inerte, y pueda realizar constantes cambios de evolución conceptual.

Por otro lado la enseñanza de la creatividad lleva al desarrollo de nuevas ideas y combinaciones y obtiene resultados que logran ser factibles, originales y con elaboración particular. M. Romo (2005) adopta la definición de creatividad como una forma de pensar, cuyo resultado o producto son cosas que tienen a la vez novedad y valor. Considera también que la creatividad es: “una forma de pensar que lleva implícita siempre una querencia por algo, sea la música, la poesía o las matemáticas” (p. 13). B.S. López Frías (2000) en su libro *Pensamientos crítico y creativo* establece que el docente debe aplicar la tarea de desarrollar la creatividad en sus estudiantes durante el proceso de enseñanza-aprendizaje así como también demostrando respeto y libertad. De igual manera, ayudar al alumno a hacer conciencia del potencial creativo, brindarles un ambiente apropiado para que se den dichas vivencias creativas de una manera relajada, permitir la manifestación de ideas e impulsos sin hacer juicios de valor fomentarles la imaginación y la fantasía.

Sin embargo, otros autores afirman que la creatividad no sólo se dimensiona a una forma de pensar sino que intervienen en ella indistintos elementos como lo social, el medio ambiente y las circunstancias. Por ejemplo, para M. Csikszentmihalyi (2006): “Es más fácil potenciar la creatividad cambiando las circunstancias del medio ambiente que intentando hacer que la gente piense de una manera creativa” (p. 15).

Vygotsky, en su texto *Psicología Pedagógica*, asevera también que la gente comúnmente cree que la creatividad es privativa de unos seres selectos, genios, talentos, autores de grandes obras de arte; sin embargo, afirma que no es así, el hombre de pueblo también vive creando constantemente en su cotidianidad, lo cual fundamenta nuestro estudio, ya que la adecuada estimulación de la creatividad, donde se manifieste y de la forma que lo haga, es válida e importante para el colectivo.

De acuerdo con Ausubel (1995), tenemos que diferenciar los tipos de aprendizaje, separándolo así en dos dimensiones: la primera, referida al modo que se adquiere el conocimiento y la segunda relativa a la forma en que el conocimiento es incorporado a la estructura cognitiva del aprendiz. Dentro de la primera, encontramos dos tipos de aprendizajes: por recepción y descubrimiento y en la segunda, por repetición y significativo. La interacción de estas dos dimensiones se traduce en situaciones de

aprendizaje escolar. Es justo en esta intervención que realizamos un hincapié para detenernos en otro tema de suma importancia para nuestra investigación.

2.2.4. Normatividad del DCN.

El Ministerio de Educación, a través de uno de sus documentos más importantes (sino el más importante), el Diseño Curricular Nacional (en su edición antigua) y el Currículo Nacional (en su publicación más reciente), sistematiza lo que un estudiante debería alcanzar al término de la Educación Básica Regular. Dentro de esta sistematización, nos ofrece un perfil ideal del estudiante egresado, donde describe cada una de las características que este debería tener.

Dentro de estas características, el CN (2016) nos menciona que el estudiante interpreta la realidad y toma decisiones, indaga y comprende el mundo natural y artificial, gestiona proyectos, desarrolla procesos autónomos de aprendizaje en forma permanente para la mejora continua de su proceso de aprendizaje y de sus resultados. Esto se enmarca, entonces, dentro de los rasgos de aprendizaje como la resolución de problemas, que estamos proponiendo en nuestra investigación, entendido no solo como la capacidad de crear con libertad ideas o sentimientos, sino también de comprender en su totalidad los mensajes e ideas que pueda entender, interpretar lo que ve y oye.

Se vuelve necesario para el desarrollo, en particular de estas capacidades que el Ministerio de Educación exige como parte del perfil de egreso del estudiante, trabajar las mismas desde todas las áreas a través de estrategias que promuevan su práctica y coadyuven a la adquisición de ellas como parte de su formación integral y de la colaboración en el logro de habilidades que favorezcan su papel en la sociedad.

2.3. Marco conceptual

2.3.1. Teatro de Sombras.

2.3.1.1. Teatro de Sombras en la historia.

El teatro de sombras es una de las formas de teatro más populares y antiguas del mundo y en ella se funden atractivas leyendas y tradiciones religiosas. Se sabe que surgió en Asia –aunque no está claro si fue exactamente en China o en India– antes del siglo XII,

y, cuando ya atesoraba una larga tradición en aquel continente, llegó a Europa alrededor de 1760, según Angoloti (1990). En China, este arte milenario se denomina *La Casa de la Comedia de Sombras*. En este país, se trabaja con títeres de mano, títeres de papel y de cuero. En Indonesia, el arte del *Wayang Kulit Purwa* –*wayang* significa ‘sombra’ o ‘títere’, *kulit* significa ‘piel’ o ‘cuero’ y *purwa* significa ‘antigua’– nació en los cultos de adoración de los ancestros primitivos y aún se practica en la actualidad.

2.3.1.2. Teatro de Sombras con títeres planos.

El teatro de sombras es una técnica estructurada de análisis, elaboración y realización, donde la narración es interpretada con siluetas de personajes pintorescos, confeccionadas con cuero, cartón o papel, y que va acompañado de música y canciones. Manipulados con varillas por marionetistas, los personajes crean la ilusión de imágenes móviles proyectadas en una pantalla formada por un tejido traslúcido e iluminada por detrás.

2.3.1.3. Procesos que implican el teatro de sombras en el ámbito escolar.

Tras realizar una búsqueda bibliográfica sobre la temática, comprobamos que el teatro de sombras parecía ser un recurso extraordinariamente interesante para trabajar muchos contenidos, en especial la capacidad expresiva en el alumnado, el conocimiento de uno mismo y la capacidad de comunicarse y relacionarse con el mundo que les rodea, estimulando el proceso de creación personal. Pérez-Pueyo, Casado, Heras, Casanova, Herrán, y Feito (2010) consideran que esta técnica permite a quien la realiza, conocer mejor las posibilidades expresivas al entorno, consiguiendo así que los alumnos tengan una conciencia o comuniquen ideas a través de un lenguaje distinto al tradicional.

Como bien dicen Bossu y Chalaguier (1986), es importante que esta práctica sea entendida por el niño como un juego, ya que es fundamental en la búsqueda de la identidad personal del niño y en el surgir de la espontaneidad, además, por medio de un ambiente de juego, el niño pasa por el placer de expresarse, encuentra a los demás, se socializa y se descubre como individualidad en el seno de un grupo. Además de lo dicho anteriormente, para Heras (2010) es importante contar con un clima adecuado en clase, ya que considera que el clima de clase y el nivel de cohesión grupal se convierten en las claves del éxito. Generar en todos los alumnos un grado de confianza total en sus compañeros, un ambiente de seguridad y de libre expresión, permite que todo su trabajo sea más productivo y que se saque el máximo provecho a los aprendizajes adquiridos.

López Villar y Canales (2007) consideran que uno de los aspectos a destacar en la aplicación del teatro de sombras en el contexto escolar es la desinhibición que produce éste en los alumnos, ya que este recurso dramático mitiga la exposición visual del que actúa frente a los espectadores, proporcionando, de esta manera, seguridad y bienestar. Estos autores creen también, que trabajar el teatro de sombras es un gran recurso, sobre todo en educación infantil debido a su escasa exigencia técnica. El proceso de aplicación del teatro de sombras en ámbito escolar se organiza en tres etapas:

- Etapa inicial: elección del cuento, adaptación del cuento y dibujo.
- Etapa elaborativa: exploración y Preparación de material y escenario.
- Etapa aplicativa: puesta en escena.

2.3.2. Inteligencia Triárquica.

La capacidad cognitiva del ser humano es uno de los aspectos más investigados por parte de la psicología. El concepto de inteligencia ha ido variando a lo largo de la historia. En su mayor parte, se ha considerado como la capacidad de resolver problemas y adaptarse de manera eficiente al medio.

Existen teorías que la consideran una única capacidad general, o bien un conjunto de capacidades jerarquizadas y supeditadas a una capacidad básica, mientras que otros teóricos ven que este concepto es un conjunto de capacidades más o menos independientes que nos permiten adaptarnos exitosamente. Una de las teorías existentes que intentan explicar cómo se estructura la inteligencia es la teoría triárquica de la inteligencia de Robert J. Sternberg.

La teoría triárquica de la inteligencia de Sternberg se basa en la concepción de que los modelos tradicionales y jerárquicos de la inteligencia no son exhaustivos dado que no dan cuenta del uso que se hace de la inteligencia en sí, limitándose a conceptualizar su naturaleza y funcionamiento sin observar cómo se vincula y aplica en un contexto real.

Sternberg (1985), en *Más allá del IQ*, refiere que la inteligencia es toda actividad mental que orienta a la adaptación consciente al entorno y a la selección o transformación de éste con el propósito de predecir resultados y ser capaz de provocar activamente la adecuación de uno al medio o del medio a uno. Se trata del conjunto de capacidades de pensamiento que se utilizan en la resolución de problemas más o menos cotidianos o abstractos.

Es, en este punto que Sternberg nos acerca a la visión de la inteligencia como un conjunto de capacidades en vez de un único elemento unitario e inmodificable. Es, a partir de esta idea y de la percepción de que otras teorías no establecen cómo se vincula la inteligencia al mundo real que el autor establece su teoría de la inteligencia triárquica, cuyo nombre se debe a la consideración de tres tipos de inteligencia:

a) Inteligencia analítica componencial

La inteligencia analítica supone la capacidad de captar, almacenar, modificar y trabajar con la información. Es la más cercana a la concepción unitaria de la inteligencia, refiriéndose a la capacidad de establecer planes y gestionar los recursos cognitivos. Gracias a la inteligencia analítica podemos realizar operaciones mentales tales como: definir, tomar decisiones y generar soluciones. (Sternberg, 1985).

b) Inteligencia práctica o contextual

Esta inteligencia hace referencia a la capacidad del ser humano de adaptarse al entorno en el que habita. En primer lugar, el organismo intenta sobrevivir a partir de lo ya existente en el ambiente, aprovechando las oportunidades que ofrece para adaptarse.

Sin embargo, si esto no es posible la persona deberá establecer otros mecanismos para lograr adaptarse y sobrevivir. Estos otros procesos son la selección de ambiente y estímulos con el fin de mejorar su situación y el moldeamiento del entorno en los casos en que no es posible cambiar de ambiente, en este caso haciendo modificaciones en el propio ambiente para ajustar mejor sus posibilidades.

c) Inteligencia experiencial

Consideramos esta inteligencia como la integración de la información obtenida del exterior con nuestra psique. Dicho de otro modo, es aquel tipo de habilidad que nos permite aprender a partir de la experiencia. También se vincula a la creatividad y a la resolución de problemas no experimentados anteriormente. Es, en este sentido que resulta de importancia el grado de novedad de las experiencias y tareas.

2.4. Definición de términos específicos

Etapas inicial. Proceso que consiste en el análisis de un cuento seleccionado y que a su vez permite a los estudiantes crear a partir de su adaptación dramática un conjunto de ilustraciones presentadas de forma secuencial que sirvan de guía para pre-visualizarla.

Etapas elaborativa. Proceso que consiste en desarrollar habilidades creativas y que a su vez permite a los estudiantes la producción de moldes, siluetas y escenarios, dándoles la adecuada iluminación y sonidos, adaptándolos al contexto de la historia.

Etapas aplicativa. Proceso que consiste en representar una escena teatral y que a su vez permite a los estudiantes la asunción de diferentes funciones en el manejo de siluetas, iluminación, escenografía y sonido.

Inteligencia triárquica. Actividad mental dirigida con el propósito de adaptación, selección o conformación de entornos del mundo real relevantes en la vida de uno mismo” significa que la inteligencia es también cómo un individuo trata con los cambios en el entorno a lo largo de su vida.

Inteligencia componencial analítica. Proceso que consiste en estructurar, codificar, inferir, comparar y justificar una información recibida y que a su vez permite a los estudiantes conducir a una conducta inteligente a través de los meta componentes, componentes de rendimiento y de adquisición del conocimiento.

Inteligencia experiencial creativa. Proceso que consiste en la ejecución de tareas determinadas que relacionan al estudiante con una experiencia adquirida y que a su vez permite a los estudiantes realizarlas por aprendizajes de experiencia, novedad o por automatización.

Inteligencia contextual práctica. Proceso que consiste en mecanismos de adaptación, selección y modelado del conocimiento adquirido y que a su vez permite a los estudiantes establecer una relación idónea con su contexto.

Capítulo III

Método de la investigación

3.1. Enfoque, alcance y diseño de la investigación

La presente investigación se realizó según un enfoque cuantitativo, que se secuencial, riguroso y probatorio (Hernández Sampieri, Fernández Collado, & Baptista Lucio, 2014, p. 4), lo cual garantiza objetividad y confiabilidad en la recaudación y análisis de la información. A tal fin se han desarrollado un instrumento cuantitativo.

Tiene alcance explicativo, ya que pretende llevar algunos procesos internos a conductas observables, con el fin de analizar las razones detrás de ellas y “responder por las causas de los eventos y fenómenos físicos o sociales” (Hernández, 2014, p. 95). Se han definido los indicadores cualitativos en base a esta exigencia.

Se rige en un diseño pre-experimental con prueba y pos-prueba. (Hernández, 2014, p. 141).

G 0₁ X 0₂

Donde al grupo experimental (G) se aplica la prueba de entrada (01). Luego se aplica el estímulo (X), representado en este caso por el taller de teatro de sombras, y finalmente la prueba de salida (02) “A un grupo se le aplica una prueba previa al estímulo o tratamiento experimental, después se le administra el tratamiento y finalmente se le aplica una prueba posterior al estímulo” (Hernández, 2014, p. 141).

3.2. Población y muestra

La presente investigación tiene su población en el alumnado de la IEP “Jesús Niño”, una institución educativa ubicada en el distrito de Carabayllo.

La población y muestra está constituida por los estudiantes del sexto grado de primaria de dicha institución, la cual cuenta con 16 personas en total, 8 varones y 8 mujeres, comprendidos entre los 10 y 11 años de edad.

3.3. Sistema de hipótesis

3.3.1. Hipótesis general.

La aplicación de un taller de realización de teatro de sombras, influye significativamente en la estimulación de la inteligencia triárquica en los estudiantes de sexto grado de primaria de la IEP “Jesús Niño” del distrito de Carabayllo.

3.3.2. Hipótesis específicas.

H1. La aplicación de un taller de realización de teatro de sombras influye significativamente en la estimulación de la inteligencia componencial analítica en los estudiantes de sexto grado de primaria de la IEP “Jesús Niño” del distrito de Carabayllo.

H2. La aplicación de un taller de realización de teatro de sombras influye significativamente en la estimulación de la inteligencia experiencial creativa en los estudiantes de sexto grado de primaria de la IEP “Jesús Niño” del distrito de Carabayllo.

H3. La aplicación de un taller de realización de teatro de sombras influye significativamente en la estimulación de la inteligencia contextual práctica en los estudiantes de sexto grado de primaria de la IEP “Jesús Niño” del distrito de Carabayllo.

3.4. Variables, dimensiones e indicadores

3.4.1. Variable independiente.

Teatro de Sombras

Tabla 1.

Dimensiones e indicadores de la variable Teatro de Sombras.

Dimensión	Indicador
ETAPA INICIAL Elección del cuento, adaptación del cuento y dibujo.	Propiciar el análisis mediante la elección de un cuento del universo de cuentos. Estimula el pensamiento creativo por medio de la adaptación dramática y la elaboración de un guion gráfico.
ETAPA ELABORATIVA Exploración y Preparación de material y escenario.	Favorece la generación de ideas por medio de la elaboración de siluetas y escenarios.
ETAPA APLICATIVA Puesta en escena.	Permitir la habilidad resolutive de toma de funciones por medio de la representación teatral.

Fuente: elaboración propia.

3.4.2. Variable dependiente.

Inteligencia Triárquica

Tabla 2.

Dimensiones, indicadores e ítems de la variable Inteligencia Triárquica.

Dimensión	Indicador	Ítems
Inteligencia Componencial Analítica.	Establece individualmente relaciones de preferencia entre los cuentos.	Selecciona un cuento, de cuatro, analizándolo previamente. Responde los ítems del cuadro de análisis del texto seleccionado.
	Selecciona información relevante del cuento completando ítems.	Propone y fundamenta a sus compañeros el cuento de su preferencia. Delibera (aceptación) con sus compañeros de grupo el cuento a elegir.
	Identifica aspectos nuevos en el cuento.	Comunica el cuento elegido grupalmente argumentando la decisión a todo el grupo. Escribe en diálogos y acotaciones la parte del cuento asignada. Realiza una historieta de la parte del guion asignado.
Inteligencia Experiencial Creativa.	Experimenta nuevas posibilidades con el cuento.	Sigue las indicaciones de la docente para la confección del escenario para el teatro de sombras. Culmina la confección de su escenario adicionándole elementos de su preferencia.
	Elige una de las posibilidades y la repite hasta dominarla.	Confecciona las siluetas de los personajes y escenarios de la parte del guion gráfico asignada explorando nuevas posibilidades. Participa en la selección de los instrumentos de iluminación que usará su grupo explorando nuevas posibilidades. Propone efectos sonoros coherentes a su historia. Participa de la selección de efectos sonoros que usará su grupo.

Inteligencia Contextual Práctica	Adapta su cuerpo y su voz a una situación ficcional.	Usa distintas tonalidades de voz para el personaje asignado en cada ejercicio.
	Cambia el contexto del aula para una representación ficcional.	Espera el tiempo necesario para hablar antes y después de las salidas y entradas de las siluetas.
	Resuelve conflictos dentro de la representación ficcional.	Guarda la distancia adecuada entre la tela y la silueta al ejecutar la animación. Utiliza la postura correcta de manos y cuerpo al momento de la animación. Cumple con la función asignada en la presentación animada del cuento.

Fuente: elaboración propia.

3.5. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

3.5.1. Técnicas

Se ha empleado la Observación para recolectar datos durante el desarrollo del taller de teatro de sombras. Según Hernández (2014, pp. 398, 399) la observación es una técnica que permite documentar acciones, relaciones, procesos, lenguajes para verbales, elementos contextuales y ambientales. Es idónea para relacionar procesos en acción.

3.5.2. Instrumento de evaluación

Autor del instrumento:	Vania Fantasía Guevara Pérez
Año:	2017
Forma de administración:	Grupal – observacional
Duración:	Dos sesiones de 4 horas pedagógicas (Al principio y al final de la investigación).
Campo de aplicación:	Alumnos del sexto grado de educación primaria.

3.5.2.1. Descripción del instrumento

El instrumento está constituido por una actividad en el salón, que comprende la conceptualización, realización y presentación de una puesta de teatro de sombras, distribuida en dos sesiones de 4 horas pedagógicas, durante las cuales se registra por cada estudiante el nivel de logro alcanzado corresponde a las dimensiones e indicadores de la variable dependiente. La información se organiza en una escala de estimación de 18 ítems. La observación ha sido realizada directamente por el investigador, durante el pre y post test.

3.5.2.2. Evaluación

La evaluación del desempeño se ha realizado a través de la escala de estimación descrita en la tabla 1. Los ítems tricotómicos determinan el nivel de logro alcanzado por los estudiantes (inicio, en proceso, logrado) así cómo graficado en la tabla 2. Tal evaluación permite determinar el cumplimiento de los indicadores de las dimensiones de la variable dependiente.

Tabla 3.

Criterio de evaluación por ítems.

Escala	Valor	Logro	Desempeño
A-B-C	A	Logrado	Logro esperado (cumple todos los estándares)
	B	No logrado	En proceso (cumple algunos estándares)
	C	No logrado	Inicio (no cumple el estándar)

Fuente: elaboración propia.

Tabla 4.*Escala de estimación.*

Dimensión	N.	Ítems	A	B	C	T
Inteligencia componencial analítica	1.	¿Selecciona un cuento, de cuatro, analizándolo previamente?				
	2.	¿Responde los ítems del cuadro de análisis del texto seleccionado?				
	3.	¿Propone y fundamenta a sus compañeros el cuento de su preferencia?				
	4.	¿Delibera (aceptación) con sus compañeros de grupo el cuento a elegir?				
	5.	¿Comunica el cuento elegido grupalmente argumentando la decisión a todo el grupo?				
	6.	¿Escribe en diálogos y acotaciones la parte del cuento asignada?				
	7.	¿Realiza una historieta de la parte del guion asignado?				
Inteligencia experiencial creativa	8.	¿Sigue las indicaciones de la docente para la confección del escenario para el teatro de sombras?				
	9.	¿Culmina la confección de su escenario adicionándole elementos de su preferencia?				
	10.	¿Confecciona las siluetas de los personajes y escenarios de la parte del guion gráfico asignada explorando nuevas posibilidades?				
	11.	¿Participa en la selección de los instrumentos de iluminación que usará su grupo explorando nuevas posibilidades?				
	12.	¿Propone efectos sonoros coherentes a su historia?				
	13.	¿Participa de la selección de efectos sonoros que usará su grupo?				
Inteligencia contextual práctica	14.	¿Usa distintas tonalidades de voz para el personaje asignado en cada ejercicio?				
	15.	¿Espera el tiempo necesario para hablar antes y después de las salidas y entradas de las siluetas?				
	16.	¿Guarda la distancia adecuada entre la tela y la silueta al ejecutar la animación?				
	17.	¿Utiliza la postura correcta de manos y cuerpo al momento de la animación?				
	18.	¿Cumple con la función asignada en la presentación animada del cuento?				

Fuente: elaboración propia.

Tabla 5.*Escala de evaluación por ítems - Inteligencia componencial analítica.*

Ítems	A - Logrado	B - En proceso	C - Inicio
Selecciona un cuento, de cuatro, analizándolo previamente.	Analiza previamente	Analiza 2 de 4	No analiza previamente
Responde los ítems del cuadro de análisis del texto seleccionado.	Completa todos los ítems	Completa 2 de 4	No completa
Propone y fundamenta a sus compañeros el cuento de su preferencia.	Fundamenta su propuesta	Solo propone	No propone
Delibera (aceptación) con sus compañeros de grupo el cuento a elegir.	Delibera defendiendo su propuesta	Solo delibera	No delibera
Comunica el cuento elegido grupalmente argumentando la decisión a todo el grupo.	Comunica argumentando	Solo comunica	No comunica
Escribe en diálogos y acotaciones la parte del cuento asignada.	Utiliza diálogos y acotaciones	Solo acotaciones	Solo diálogos
Realiza una historieta de la parte del guion asignado.	Realiza respetando el guion	Realiza sin respetar el guion	No realiza

Tabla 6.*Escala de evaluación por ítems – Inteligencia experiencial creativa.*

Ítems	A - Logrado	B - En proceso	C - Inicio
Sigue las indicaciones de la docente para la confección del escenario para el teatro de sombras.	Todas las indicaciones	Algunas indicaciones	Ninguna indicación
Culmina la confección de su escenario adicionándole elementos de su preferencia.	Culmina con el elemento de preferencia	Culmina sin el elemento de preferencia	No culmina
Confecciona las siluetas de los personajes y escenarios de la parte del guion gráfico asignada explorando nuevas posibilidades.	Confecciona en base al guion gráfico asignado	Confecciona sin guiarse del guion grafico asignado	No confecciona
Participa en la selección de los instrumentos de iluminación que usará su grupo explorando nuevas posibilidades.	Participa sustentando su elección	Solo participa	No participa
Propone efectos sonoros coherentes a su historia.	Propone efectos sonoros con coherencia	Propone efectos sonoros	No propone
Participa de la selección de efectos sonoros que usará su grupo.	Participa sustentando el porqué de su elección	Participa seleccionando efectos sonoros	No participa

Fuente: elaboración propia.

Tabla 7.*Escala de evaluación por ítems – Inteligencia contextual práctica.*

Ítems	A - Logrado	B - En proceso	C - Inicio
Usa distintas tonalidades de voz para el personaje asignado en cada ejercicio.	Utiliza de acuerdo al personaje	Solo utiliza	No utiliza
Espera el tiempo necesario para hablar antes y después de las salidas y entradas de las siluetas.	Durante toda la puesta	En partes de la puesta	En ninguna parte
Guarda la distancia adecuada entre la tela y la silueta al ejecutar la animación.	Siempre	A veces	Nunca
Utiliza la postura correcta de manos y cuerpo al momento de la animación.	Siempre	A veces	Nunca
Cumple con la función asignada en la presentación animada del cuento.	Siempre	A veces	Nunca

Fuente: elaboración propia.

Capítulo IV

Trabajo de campo

4.1. Modelo didáctico - descripción del programa de aplicación

Teatro de sombras, intervención didáctica para estimular la Inteligencia Triárquica

I. Datos informativos

1.1 I.E.P.	“Jesús Niño” del distrito de Carabaylo
1.2 Aula	6to grado de primaria
1.3 Investigador	Vania Fantasía Guevara Pérez
1.4 Directora	Victoria Yataco Canelo

II. Justificación

El taller de teatro de sombras como método, es de suma importancia para motivar y propiciar una mejora significativa en los alumnos del sexto grado de primaria, logrando un cambio significativo en su proceso de Inteligencia Triárquica.

En el teatro de sombras intervienen factores analíticos, creativos y resolutivos, por ello su uso se convierte en un instrumento perfecto para mejorar las tres inteligencias del ser humano.

El proceso realizado en un taller de teatro de sombras está diseñado para estimular la creatividad, imaginación, capacidad de análisis y aplicación así como la de llevar al estudiante a un primer contacto con el teatro sin exponerlo directamente, ya que a esta edad los niños son más propensos a sentirse intimidados por un público, es así que estimulando las tres inteligencias, conseguiremos no solo niños más analíticos y creativos, si no que la estimulación de estas dos áreas, dan como resultado un niño más seguro y con capacidad de resolver problemas en su vida cotidiana.

III. Temporalización	14 Sesiones (Mayo/Junio/Julio/Agosto)
-----------------------------	---------------------------------------

IV. Variables

Variable Independiente

Teatro de Sombras

Variable Dependiente

Inteligencia Triárquica

Indicadores de la Variable Independiente:

- Análisis (Propicia el análisis mediante la elección de un cuento del universo de cuentos, *planteado a lo largo del trabajo sobre las dimensiones de la VD*).
- Pensamiento creativo (Estimula el pensamiento creativo por medio de la adaptación dramática y la elaboración de un guion gráfico, *planteado a lo largo del trabajo sobre las dimensiones de la VD*).
- Generar ideas (Propicia la habilidad de generar ideas por medio de la elaboración de siluetas, trabajo de luz y escenarios, *planteado a lo largo del trabajo sobre las dimensiones de la VD*).
- Resolución de toma de funciones (Permite la habilidad resolutoria de toma de funciones por medio de la representación teatral, *planteado a lo largo del trabajo sobre las dimensiones de la VD*).

Dimensiones de la Variable Dependiente:

- Inteligencia componencial analítica (estructura, codifica, infiere, compara y justifica una información recibida).
- Inteligencia experiencial creativa (ejecuta tareas determinadas relacionadas con experiencias nuevas adquiridas).
- Inteligencia contextual práctica (realiza mecanismos de adaptación, selección y modelado de conocimientos adquiridos, llevándolo a su contexto).

V. Estructura

El proyecto se compone de 14 sesiones, dos de las cuales son dedicadas a la aplicación del pre y post test, y 12 al taller de realización de teatro de sombras.

El taller se estructura en tres etapas:

1. Cuatro sesiones para desarrollar la Inteligencia Componencial Analítica (Cinco intervenciones aplicativas).
 2. Cuatro sesiones para desarrollar la Inteligencia Experiencial Creativa (Ocho intervenciones aplicativas).
 3. Tres sesiones para desarrollar la Inteligencia Contextual Práctica (Cinco intervenciones aplicativas).
-

VI. Taller de taller de realización de teatro de sombras

Indicador Variable independiente	MÓDULO N. 1: cuentos, cuentitos y cuentotes. Etapa inicial - Inteligencia componencial analítica.	Indicador Variable Dependiente
Propiciar el análisis mediante la elección de un cuento del universo de cuentos.	<p style="text-align: center;">Sesión de aprendizaje significativo n. 1 “Mis cuentos favoritos”</p> <p>Elige individualmente un cuento a partir de la lectura del universo propuesto. Cuento en sombras: Ejemplo para poder desarrollar “El cuadro de análisis” propuesto. Analiza el contenido del cuento seleccionado de acuerdo al cuadro de análisis.</p> <p>Duración: 3 horas pedagógicas.</p>	<p>Establece individualmente relaciones de preferencia entre los cuentos.</p> <hr/> <p>Selecciona información relevante del cuento completando ítems.</p>
	<p style="text-align: center;">Sesión de aprendizaje significativo n. 2 “Elegiendo al mejor”</p> <p>Elige grupalmente un cuento expresando el porqué de su preferencia. Improvisación en sombras: Cada grupo realizará una pequeña improvisación corporal en sombras de los tres textos elegidos por ellos para luego ser sometido a votación por sus compañeros (de otros grupos) explicando por qué su preferencia.</p> <p>Duración: 6 horas pedagógicas.</p>	
Estimular el pensamiento creativo por medio de la adaptación dramática y la elaboración de un guion gráfico.	<p style="text-align: center;">Sesión de aprendizaje significativo n. 3 “Del cuento a mi cuento”</p> <p>Adapta el cuento seleccionado y lo convierte en un guion dramático. Improvisación dramática: Cada grupo realizará una improvisación del cuento elegido agregando pequeños diálogos. Guion dramático: Redactan su cuento agregándoles los diálogos utilizados en la improvisación.</p> <p>Duración: 3 horas pedagógicas.</p>	Identifica aspectos nuevos en el cuento.
	<p style="text-align: center;">Sesión de aprendizaje significativo n. 4 “Mi cuento, mi historieta”</p> <p>Representa gráficamente el guion dramático adaptado. Historieta: Con el guion oficial, pasaremos a la creación del guion graficado, reconociendo diferentes elementos tanto literales como abstractos.</p> <p>Duración: 3 horas pedagógicas.</p>	

Indicador Variable independiente	MÓDULO N. 2: fábrica de sombras Etapa elaborativa - Inteligencia experiencial creativa	Indicador Variable Dependiente
Propiciar la habilidad de generar ideas por medio de la elaboración de siluetas y escenarios.	<p align="center">Sesión de aprendizaje significativo n. 5 “Mi escenario portátil”</p> <p>Elabora el escenario – pantalla mesa para la presentación del cuento, tomando en cuenta materiales reciclados y no reciclados, cada grupo tendrá la libertad de decorarlo como mejor les parezca.</p> <p>Duración: 6 horas pedagógicas.</p>	
	<p align="center">Sesión de aprendizaje significativo n. 6 “Sombreado mi historia”</p> <p>Elabora siluetas de los personajes y escenarios de su cuento. Títeres y escenarios: Realizaremos técnicas de siluetas, moldes y títeres planos, títeres calados, para luego poder aplicarlas a los personajes de nuestras historias sumándole variedad.</p> <p>Duración: 12 horas pedagógicas.</p>	Experimenta nuevas posibilidades con el cuento.
	<p align="center">Sesión de aprendizaje significativo n. 7 “Luz y sombra”</p> <p>Elige elementos de iluminación que mejor se adapten a su cuento. Juego de sombras: Exploraremos diferentes elementos y fuentes de iluminación, como lámparas, linternas, etc. Para luego aplicarlas en nuestras historias generando matices en el escenario y durante la presentación.</p> <p>Duración: 3 horas pedagógicas.</p>	
	<p align="center">Sesión de aprendizaje significativo n. 8 “Musicalizando mi historia”</p> <p>Crea efectos sonoros que complementen a la historia. Música y danza creativa: Exploraremos diferentes instrumentos musicales de manera básica y les proporcionaremos efectos vocales, soundtracks, etc. Selecciona efectos sonoros que complementen a la historia.</p> <p>Duración: 3 horas pedagógicas.</p>	Elige una de las posibilidades y la repite hasta dominarla.

Indicador Variable independiente	MÓDULO N. 3: teatro de sombras Etapa aplicativa - Inteligencia contextual práctica	Indicador Variable Dependiente
Permitir la habilidad resolutiva de toma de funciones por medio de la representación teatral.	<p align="center">Sesión de aprendizaje significativo n. 9 “25 formas de decirlo”</p> <p>Explora diferentes tonalidades, impostaciones y registros de voz adaptándolas a su historia. Ejercicio dramático: Realizaremos ejercicios dramáticos que nos permitan inflexiones vocales, dicción, acentos, para trabajar formas de narrar un texto, que un personaje cobre vida, o que se presente de manera particular mediante la voz.</p> <p>Duración: 3 horas pedagógicas.</p>	Adapta su cuerpo y su voz a una situación ficcional.
	<p align="center">Sesión de aprendizaje significativo n. 10 “El silencio del Shhhhhhh”</p> <p>Ubica los momentos para aplicar los silencios en la representación. Ejercicio dramático con los títeres planos: Mediante actividades de pantomima, exploraremos los silencios en las historias, con diferentes recursos tanto vocales como con instrumentos que permitan reconocer realmente el silencio adecuado, en que parte, porque, y para qué.</p> <p>Duración: 3 horas pedagógicas.</p>	Cambia el contexto del aula para una representación ficcional.
	<p align="center">Sesión de aprendizaje significativo n. 11 “Mi sombra se mueva así”</p> <p>Ejecuta la animación de los objetos y siluetas según la secuencia de su historia. Realizaremos la ejecución de la animación de las siluetas según corresponda la secuencia de la historia. Exploraremos distintas formas corporales para manejo adecuado de los títeres con la luz.</p> <p>Duración: 9 horas pedagógicas.</p>	Resuelve conflictos dentro de la representación ficcional.
	<p align="center">Sesión de aprendizaje significativo n. 12 “Luz, sombra , acción”</p> <p>Representa el teatro de sombras del cuento seleccionado ante un público.</p> <p>Duración: 3 horas pedagógicas.</p>	

Capítulo V

Resultados de la investigación

5.1. Acerca del instrumento de evaluación

El valor total que puede alcanzar la variable dependiente, Inteligencia Triarquica, es la suma de los porcentajes obtenidos en cada uno de los 18 ítems, que corresponden a las 3 dimensiones (Inteligencia componencial analítica, inteligencia experiencial creativa y la inteligencia contextual práctica). Estas a su vez se miden por indicadores, y los indicadores por ítems. La sumatoria de los puntajes de cada ítem determina el nivel de logro de las dimensiones correspondientes: la inteligencia componencial analítica se desglosa en 3 indicadores que a su vez se conforman por 7 ítems; la inteligencia experiencial creativa está compuesta por 2 indicadores y 6 ítems; la inteligencia contextual práctica compuesta por 3 indicadores y 5 ítems.

Las dimensiones sumadas deberán conformar la cantidad de ítems logrados por los estudiante y con ello podremos contrastar si efectivamente hubo una mejora con la aplicación del taller.

5.2. Resultados por dimensiones

El logro por cada dimensión es determinado por el promedio de los resultados de los ítems correspondientes.

5.2.1. Inteligencia componencial analítica

En la tabla 8 se muestra que el logro esperado por la dimensión inteligencia componencial analítica es alcanzado en la prueba de entrada por un promedio del 15,3% de los estudiantes, mientras en la prueba de salida es alcanzado por el 70,7% de los estudiantes. Se evidencia que el 55,4% de los estudiantes ha logrado mejorar su desempeño.

Tabla 8.

Resultados pre – post test de la dimensión Inteligencia componencial analítica.

Ítems	Logrado (%)		Mejora (%)
	Pre test	Post test	
Selecciona un cuento, de cuatro, analizándolo previamente	19%	69%	50%
Responde los ítems del cuadro de análisis del texto seleccionado	19%	69%	50%
Propone y fundamenta a sus compañeros el cuento de su preferencia	31%	69%	38%
Delibera (aceptación) con sus compañeros de grupo el nuevo cuento a elegir	13%	63%	50%
Comunica el cuento elegido grupalmente argumentando la decisión a todo el grupo	19%	75%	56%
Escribe en diálogos y acotaciones la parte del cuento asignada	0%	69%	69%
Realiza una historieta de la parte del guion asignado	6%	81%	75%
Promedio:	15,3%	70,7%	55,4%

Fuente: elaboración propia.

5.2.2. Inteligencia experiencial creativa

En la tabla 9 se muestra que el logro esperado por la dimensión Inteligencia experiencial creativa es alcanzado en la prueba de entrada por un promedio del 5,3% de los estudiantes, mientras en la prueba de salida es alcanzado por el 65,5% de los estudiantes. Se evidencia que el 60,5% de los estudiantes ha logrado mejorar su desempeño.

Tabla 9.

Resultados pre – post test de la dimensión Inteligencia experiencial creativa.

Ítems	Logrado (%)		Mejora (%)
	Pre test	Post test	
Selecciona un cuento, de cuatro, analizándolo previamente	19%	69%	50%
Sigue las indicaciones de la docente para la confección del escenario para el teatro de sombras	0%	75%	75%
Culmina la confección de su escenario adicionándole elementos de su preferencia	13%	56%	44%
Confecciona las siluetas de los personajes y escenarios de la parte del guion gráfico asignada explorando nuevas posibilidades	19%	81%	63%
Participa en la selección de los instrumentos de iluminación que usará su grupo explorando nuevas posibilidades	0%	50%	50%
Propone efectos sonoros coherentes a su historia	0%	75%	75%
Promedio:	5,3%	65,5%	60,5%

Fuente: elaboración propia.

5.2.3. Inteligencia contextual práctica

En la tabla 10 se muestra que el logro esperado por la dimensión Inteligencia contextual práctica es alcanzado en la prueba de entrada por un promedio del 11,2% de los estudiantes, mientras en la prueba de salida es alcanzado por el 69,0% de los estudiantes. Se evidencia que el 57,6% de los estudiantes ha logrado mejorar su desempeño.

Tabla 10.

Resultados pre – post test de la dimensión Inteligencia contextual práctica.

Ítems	Logrado (%)		Mejora (%)
	Pre test	Post test	
Usa distintas tonalidades de voz para el personaje asignado en cada ejercicio	25%	81%	56%
Espera el tiempo necesario para hablar antes y después de las salidas y entradas de las siluetas	0%	50%	50%
Guarda la distancia adecuada entre la tela y la silueta al ejecutar la animación	0%	63%	63%
Utiliza la postura correcta de manos y cuerpo al momento de la animación	0%	63%	63%
Cumple con la función asignada en la presentación animada del cuento	31%	88%	56%
Promedio:	11,2%	69,0%	57,6%

Fuente: elaboración propia.

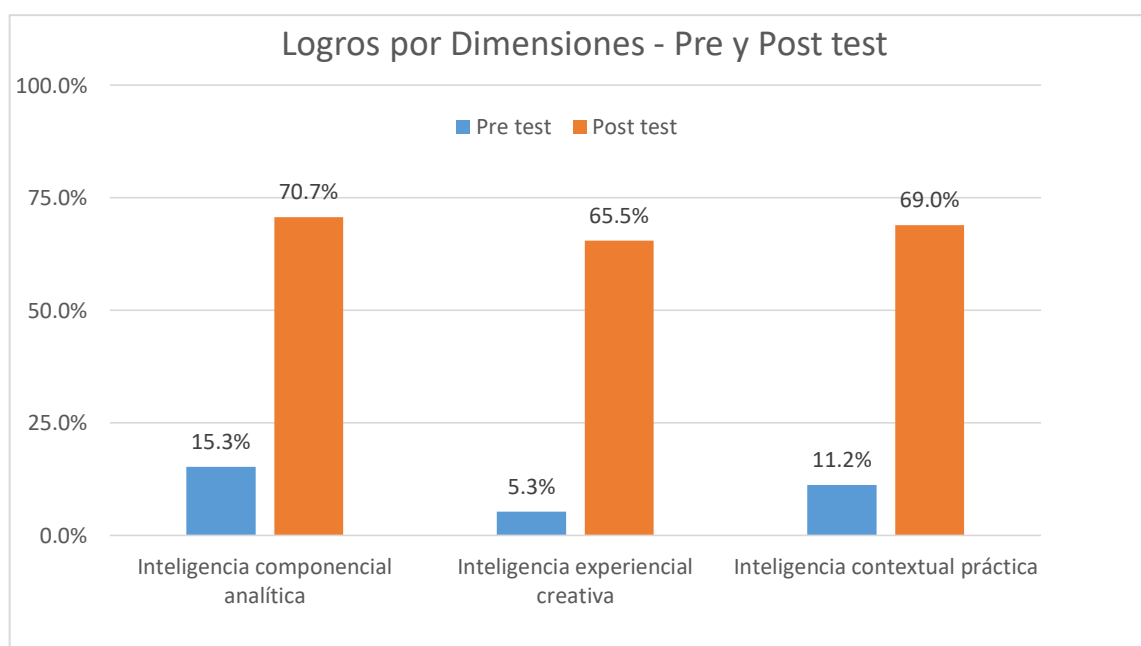


Figura 1. Comparación de logros en las dimensiones de la Inteligencia Triárquica.

Fuente: elaboración propia.

5.3. Análisis de los resultados de la investigación.

El logro total para variable dependiente, la Inteligencia Triárquica, se determina comparando el porcentaje promedio de los resultados de los ítems en el pre test con el porcentaje promedio de los resultados de los ítems en el post test.

En la tabla 11 se puede observar que en el pre test, solo el 10,7% de estudiantes respondió de manera favorable ante los ítems de evaluación. En el post test, los estudiantes que alcanzaron el logro esperado fueron el 68,5%, determinando que el 57,7% de ellos lo lograron después de la aplicación del Taller de Teatro de Sombras.

Tabla 11.

Resultados pre – post test de la variable Inteligencia Triárquica.

Variable	Logrado (%)		Mejora (%)
	Pre test	Post test	
Inteligencia Triárquica.	10,8%	68,5%	57,7%

Fuente: elaboración propia.

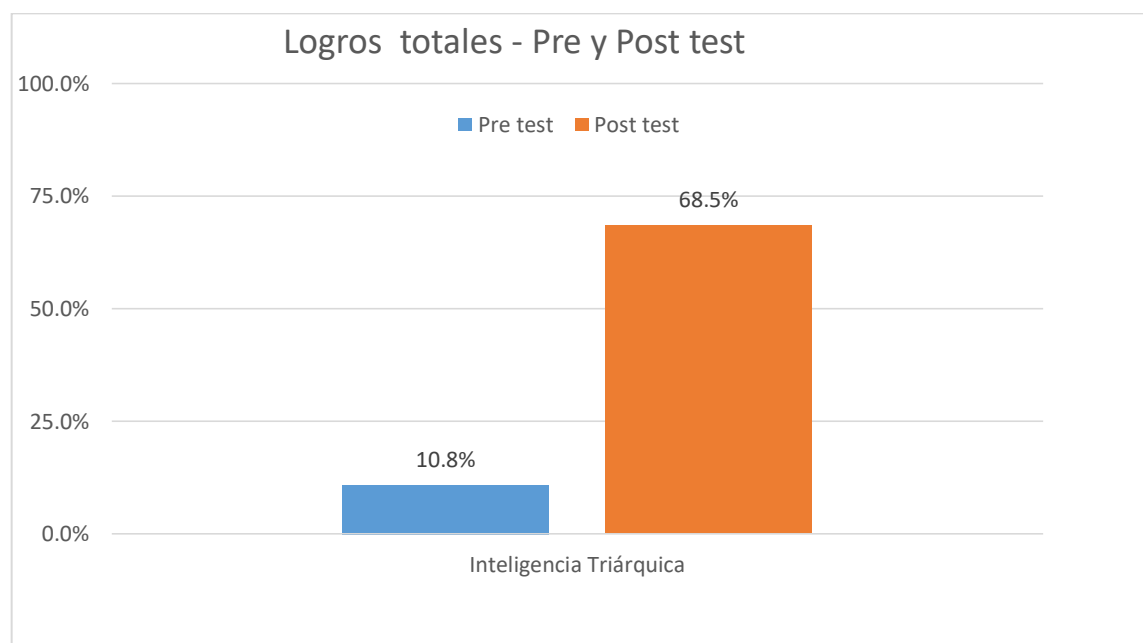


Figura 2. Comparación de logros en la variable Inteligencia Triárquica.

Fuente: elaboración propia.

5.4. Interpretación y respuesta a los problemas planteados

La implementación de taller de realización de Teatro de Sombras, mediante un proceso de reconocimiento, creatividad y elaboración, elaborado para 16 estudiantes del sexto grado de primaria y aplicada en 12 sesiones, lograron estimular, reafirmar e incrementar (en algunos casos más que en otros), las dimensiones de la variable dependiente, Inteligencia Triarquica: Inteligencia Componencial Analítica, Inteligencia Experiencial Creativa e Inteligencia Contextual Práctica.

El resultado de la aplicación inicial del instrumento de evaluación muestra la falta de desarrollo adecuado en dichas dimensiones. El porcentaje de logro resulta bastante bajo en relación a lo que se busca realmente para los estudiantes en el nivel aplicado. Por esta razón el taller de Teatro de sombras (aplicado sobre la variable dependiente, Inteligencia Triarquica), dividido en 3 etapas, tuvo como objetivo general, incrementar los índices que muestra dicha variable en los estudiantes.

En la primera etapa se buscó propiciar el análisis y el pensamiento creativo en los estudiantes, mediante la elección de textos propuestos y un primer acercamiento con el juego de sombras para lograr establecer en ellos una capacidad de discernir, elegir, mejorar y transformar un nuevo conocimiento.

En la segunda etapa del teatro de sombras se buscó propiciar la habilidad de generar nuevas ideas y poder transformar de forma creativa, las ideas abstractas, a un plano concreto, dando la posibilidad de encontrar nuevos conocimientos ajenos a ellos y haciendo que poco a poco vayan dominando estos conocimientos.

En la última etapa pudieron activar su capacidad de resolución de problemas, asumiendo una función y llevándola a su contexto, siendo capaces de resolver cualquier posibilidad que se les presente aplicando lo aprendido en el taller.

Podemos observar que el mayor incremento porcentual se ve reflejado en la dimensión correspondiente a la Inteligencia Experiencial Creativa, seguida de la inteligencia Contextual Práctica y finalmente la Inteligencia Componencial Analítica.

Este nivel resulta bastante óptimo y alentador, demostrando que los indicadores de los ítems correspondientes incrementan de manera favorable a las dimensiones de la variable dependiente, inteligencia Triarquica.

5.5. Aportes y propuestas

Los ejercicios y dinámicas del teatro de sombras, aplicados a lo largo del taller, tienen como finalidad, permitir que los estudiantes participantes, adquieran conocimientos y herramientas que les permita desarrollar y estimular las tres inteligencias del ser humano.

El presente taller ha mostrado un logro significativo en la inteligencia Triarquica de los estudiantes, por lo tanto, esta investigación es válida, y queda como pequeña contribución para quien desee utilizarlo o quiera partir de este punto a profundizar e investigar más.

Conclusiones

Brindarles a los estudiantes, un taller de realización de teatro de sombras, basado en una didáctica de etapas que brindan ciertos pasos buscando estimular la inteligencia Triarquica planteada por Robert Stenberg (1985), es un gran aporte en su formación integral, ya que dicho taller le permitirá vivenciar un proceso dinámico, basado en el análisis, la creatividad y la resolución de problemas.

En base a los resultados obtenidos con la realización del presente taller, se puede afirmar que, en general, la puesta en práctica de la unidad didáctica fue exitosa, ya que las distintas sesiones realizadas fueron fructíferas para los estudiantes y sirvieron para que lograran entender, conocer y comprender las distintas características, técnicas y procesos del teatro de sombras.

Entendemos por ende que se cumplieron los objetivos planteados inicialmente, dado que los estudiantes realizaron una introducción al mundo del teatro de sombras, realizando un proceso específico de análisis, creatividad y aplicación, logrando de esta manera la estimulación de la inteligencia Triarquica tras su realización.

El darle a los estudiantes la oportunidad, de participar en un taller de esta naturaleza, hizo que los mismos, conozcan un nuevo arte relacionado al teatro, que nunca antes habían experimentado, la predisposición de los mencionados acrecentó cuando experimentaron las fases del taller y no se sintieron expuestos directamente con el público.

Respecto a la valoración de nuestra experiencia como docente, podemos decir que el proceso de aprendizaje durante la realización de este taller fue muy gratificante, tanto por la elaboración de los módulos de aprendizaje sobre un tema poco utilizado, como por los resultados obtenidos.

Respecto a la estructura del taller, se determinaron como dimensiones de la variable independiente, teatro de sombras, las siguientes:

- Análisis (Propiciar el análisis por medio de la elección de un cuento del universo de cuentos *a lo largo del trabajo sobre las dimensiones de la VD*).
- Pensamiento creativo (Estimular el pensamiento creativo por medio de la adaptación dramática y la elaboración de un guion gráfico *a lo largo del trabajo sobre las dimensiones de la VD*).

- Habilidad de generar ideas (Propiciar la habilidad de generar ideas por medio de la elaboración de siluetas y escenarios *a lo largo del trabajo sobre las dimensiones de la VD*).
- Habilidad resolutive (Permitir la habilidad resolutive de toma de funciones por medio de la representación teatral *a lo largo del trabajo sobre las dimensiones de la VD*).

Se determinaron como dimensiones de la variable dependiente, Inteligencia Triarquica, las siguientes:

- **Inteligencia componencial analítica** (estructura, codifica, infiere, compara y justifica una información recibida).
- **Inteligencia experiencial creativa** (ejecuta tareas determinadas relacionadas con experiencias nuevas adquiridas).
- **Inteligencia contextual práctica** (realiza mecanismos de adaptación, selección y modelado de conocimientos adquiridos, llevándolo a su contexto).

El análisis de los resultados de la investigación permite aceptar la hipótesis que el desarrollo del taller de teatro de sombras, logró elevar los indicadores correspondientes a las dimensiones de la Inteligencia Triarquica en los estudiantes de la I.E.P Jesús Niño, comprobándose que resulta un instrumento útil para estimular la Inteligencia Triárquica en los estudiantes del sexto grado de primaria.

Lista de referencias

- Barba Martín, J.J. (2011). Posibilidades para enseñar mediante el teatro de sombras. *Redeporte*, 4, 45-48.
- Barba Martín, JJ. (2002) Teatro de sombras en la Escuela Rural. *Revista Pastopas*, 1, 27-32.
- Cerda, G. (1989). *El teatro de títeres en la educación*. Santiago de Chile: Andrés Bello.
- Delanoy, G.L. M. y Fossa, A. (2008). *El juego dramático y el desarrollo de la capacidad de escucha*. (Tesis de pre grado). Escuela Nacional Superior de Arte Dramático. Lima.
- Eguren, M., De Belaunde, C., & González, N. (2019). *Leyendo al estado desde el aula: Maestros, pedagogía y ciudadanía*. Lima, Perú: IEP.
- Esperanza Casas, A. (2000). *Inteligencia visual y espacial*. Cooperativa Editorial Magisterio.
- Fonseca, G. H. (2010). *Formas de escucha y ambientes de aprendizaje en el aula del grado primero de una Institución de Educación Básica y Media*. (Tesis de grado). Universidad Nacional de Colombia. Bogotá.
- García Gómez, A.M. (2009). *¿Cuál es la vida del teatro de sombras? Contribuciones a las Ciencias Sociales*. Recuperado de <http://www.eumed.net/rev/cccss/06/amgg2.htm>
- Hernan DGmez, L., & Fernández, C. (2012). *Psicología de la personalidad y diferencial. Manual CEDE de Preparación PIR, 07*. CEDE: Madrid.
- Iglesias, P., & López Pastor, V. M. (2003). Unidad didáctica interdisciplinar: Teatro de sombras y multiculturalidad en educación física. Intentando avanzar hacia la integración de las minorías étnicas a través del área de educación física. *La Peonza, Revista de Educación Física para la Paz*, 3, 18-24
- Jimenez Vélez, C. (2005). *La inteligencia lúdica: Juegos y neuropedagogía en tiempos de transformación*. Colombia. Cooperativa Editorial Magisterio.

- López de Paz, M. E. (2013). *La escucha asertiva como actitud fundamental en la docencia universitaria*. (Tesis de post grado). Universidad de San Carlos de Guatemala. Guatemala.
- López Villar, C., & Canales, I. (2007). *El teatro de sombras en educación física*. Tándem
- Martín, I., & López Pastor, V. M. (2007). Teatro de sombras en educación infantil: Un proyecto para el festival de navidad. *Retos: Nuevas Tendencias En Educación Física, Deporte y Recreación*, (12), 45-50.
- Martin, M. (2007). *Análisis histórico y conceptual de las relaciones entre la inteligencia y la razón*. España: Universidad de Málaga.
- Pérez Pueyo, A., & Casado Berrocal, O. (2011). *Luces... Sombras... ¡Acción!* Tándem
- Pérez-Pueyo, A., Casado, O., Heras, C., Casanova, P., Herrán, I., & Feito, J. (2010). *A la luz de las sombras. Una propuesta diferente en el marco del estilo actitudinal*. Madrid: CEP.
- Peck, S., & Virkler, A. (2006). Reading in the Shadows: Extending Literacy Skills through Shadow-Puppet Theater. *The Reading Teacher*, 59(8), 786-795. Recuperado de <https://www.jstor.org/stable/20204419?seq=1>
- Sternberg, R. J. (1985). *Beyond IQ: A Triarchic Theory of Intelligence*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Sternberg, R. J. (2001). *Más allá de IQ: Teoría de la inteligencia triárquica*. Cambridge.
- Sternberg, R.J. (1985). *La Teoría Triárquica de la Inteligencia: comprender el autogobierno mental*. Cambridge.
- Tillería Pérez, D. (2003). *Títeres y máscaras en la educación*. Chile. Homo Sapiens.
- Tselfes, V., & Paroussi, A. (2009). Science and Theatre Education: A Cross-disciplinary Approach of Scientific Ideas Addressed to Student Teachers of Early Childhood Education. *Science & Education*, 18, 1115-1134. Recuperado de <https://doi.org/10.1007/s11191-008-9158-2>

Robinson, K., & Aronica, L. (2015). *Escuelas creativas: La revolución que está transformando la educación*. Barcelona, España: Ediciones Grijalbo.

Anexos

Anexo 1.
Matriz de consistencia

PROBLEMA	OBJETIVO	HIPÓTESIS	VARIABLES
<p>GENERAL: ¿En qué medida influye la aplicación de un taller de realización de teatro de sombras para estimular la inteligencia triárquica en los estudiantes de sexto grado de primaria de la IEP “Jesús Niño” del distrito de Carabayllo?</p> <p>ESPECÍFICOS: 1. ¿Cómo influye la aplicación de un taller de realización de teatro de sombras para estimular la inteligencia componencial analítica en los estudiantes de sexto grado de primaria de la IEP “Jesús Niño” del distrito de Carabayllo?</p>	<p>GENERAL: Determinar la influencia en la aplicación de un taller de realización de teatro de sombras en la estimulación de la inteligencia triárquica en los estudiantes de sexto grado de primaria de la IEP “Jesús Niño” del distrito de Carabayllo.</p> <p>ESPECÍFICOS: 1. Conocer la influencia de un taller de realización de teatro de sombras en la estimulación de la inteligencia componencial analítica en los estudiantes de sexto grado de primaria de la IEP “Jesús Niño” del distrito de Carabayllo.</p>	<p>GENERAL: La aplicación de un taller de realización de teatro de sombras, influye significativamente en la estimulación de la inteligencia triárquica en los estudiantes de sexto grado de primaria de la IEP “Jesús Niño” del distrito de Carabayllo.</p> <p>ESPECÍFICOS: H1. La aplicación de un taller de realización de teatro de sombras influye significativamente en la estimulación de la inteligencia componencial analítica en los estudiantes de sexto grado de primaria de la IEP “Jesús Niño” del distrito de Carabayllo.</p>	<p>Variable independiente: Teatro de sombras.</p> <p>Indicadores:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Propiciar el análisis por medio de la elección de un cuento del universo de cuentos. • Estimular el pensamiento creativo por medio de la adaptación dramática y la elaboración de un guion gráfico. • Propiciar la habilidad de generar ideas por medio de la elaboración de siluetas y escenarios. • Permitir la habilidad resolutive de toma de funciones por medio de la representación teatral.

<p>2. ¿Cómo influye la aplicación de un taller de realización de teatro de sombras para estimular la inteligencia experiencial creativa en los estudiantes de sexto grado de primaria de la IEP “Jesús Niño” del distrito de Carabayllo?</p> <p>3. ¿Cómo influye la aplicación de un taller de realización de teatro de sombras para estimular la inteligencia contextual práctica en los estudiantes de sexto grado de primaria de la IEP “Jesús Niño” del distrito de Carabayllo?</p>	<p>2. Conocer la influencia de un taller de realización de teatro de sombras en la estimulación de la inteligencia experiencial creativa en los estudiantes de sexto grado de primaria de la IEP “Jesús Niño” del distrito de Carabayllo.</p> <p>3. Conocer la influencia de un taller de realización de teatro de sombras en la estimulación de la inteligencia contextual práctica en los estudiantes de sexto grado de primaria de la IEP “Jesús Niño” del distrito de Carabayllo.</p>	<p>H2. La aplicación de un taller de realización de teatro de sombras influye significativamente en la estimulación de la inteligencia experiencial creativa en los estudiantes de sexto grado de primaria de la IEP “Jesús Niño” del distrito de Carabayllo.</p> <p>H3. La aplicación de un taller de realización de teatro de sombras influye significativamente en la estimulación de la inteligencia contextual práctica en los estudiantes de sexto grado de primaria de la IEP “Jesús Niño” del distrito de Carabayllo.</p>	<p>Variable dependiente: Inteligencia Triárquica</p> <p>Indicadores:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Establece individualmente relaciones de preferencia entre los cuentos. • Selecciona información relevante del cuento completando ítems. • Identifica aspectos nuevos en el cuento. • Experimenta nuevas posibilidades con el cuento. • Elige una de las posibilidades y la repite hasta dominarla. • Adapta su cuerpo y su voz a una situación ficcional. • Cambia el contexto del aula para una representación ficcional. • Resuelve conflictos dentro de la representación ficcional.
---	---	---	---

Fuente: elaboración propia.

Anexo 2.
Matriz de operalización

VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES
<p>VARIABLE INDEPENDIENTE.</p> <p>Teatro de Sombras.</p> <p>Definición conceptual: El teatro de sombras es una técnica estructurada, de análisis, elaboración y realización, donde la narración es interpretada con siluetas de personajes pintorescos, confeccionadas con cuero, cartón o papel, y que va a acompañado de música y canciones. Manipulados con varillas por marionetistas, los personajes crean la ilusión de imágenes móviles proyectadas en una pantalla formada por un tejido traslúcido e iluminada por detrás. Iglesias y Lopez Pastor (2013)</p> <p>Definición operacional: Para efectos de la presente investigación, se define el teatro de sombras como una técnica basada en el análisis, la elaboración y representación de siluetas (con varillas) confeccionadas con cartulina, que a su vez permitirá a los estudiantes representar cuentos, dándoles la ilusión de imágenes móviles al proyectarlas en una pantalla formada por una tela traslúcida e iluminada por detrás.</p>	<p>ETAPA INICIAL Elección del cuento, adaptación del cuento y dibujo. Para efectos de la presente investigación se define a la etapa inicial como un proceso que consiste en el análisis de un cuento seleccionado y que a su vez permite a los estudiantes crear a partir de su adaptación dramática un conjunto de ilustraciones presentadas de forma secuencial que sirvan de guía para pre visualizarla.</p> <p>ETAPA ELABORATIVA Exploración y Preparación de material y escenario. Para efectos de la presente investigación se define a la Etapa Elaborativa como un proceso que consiste en desarrollar habilidades creativas y que a su vez permite a los estudiantes la producción de moldes, siluetas y escenarios, dándoles la adecuada iluminación y sonidos, adaptándolos al contexto de la historia.</p> <p>ETAPA APLICATIVA Puesta en escena. Para efectos de la presente investigación se define a la Etapa Aplicativa como un proceso que consiste en representar una escena teatral y que a su vez permite a los estudiantes la asunción de diferentes funciones en el manejo de siluetas, iluminación, escenografía y sonido.</p>	<p>Propiciar por medio de la elección de un cuento del universo de cuentos, el análisis.</p> <p>Estimular por medio de la adaptación dramática y la elaboración de un guion gráfico, el pensamiento creativo.</p> <p>Propiciar por medio de la elaboración de siluetas y escenarios, la habilidad de generar ideas.</p> <p>Permitir por medio de la representación teatral la habilidad resolutive en la asunción de funciones.</p>

<p>VARIABLE DEPENDIENTE.</p> <p>Teoría Triárquica de Sternberg</p> <p>Definición conceptual: “Una actividad mental dirigida con el propósito de adaptación, selección, o conformación de entornos del mundo real relevantes en la vida de uno mismo” significa que la inteligencia es también cómo un individuo trata con los cambios en el entorno a lo largo de su vida”. Sternberg, R. J. (1985)</p> <p>Definición operacional: Para efectos de la presente investigación, se define la teoría triárquica de Sternberg como una actividad mental que mediante la adaptación, selección y conformación de su entorno, persigue que el estudiante trate de lidiar con los cambios en el entorno a lo largo de su vida.</p>	<p>INTELIGENCIA COMPONENTIAL ANALÍTICA.</p> <p>Definición conceptual: “Proceso ejecutivo que asocia el funcionamiento de la mente a una serie de componentes para realizar una actividad, controlarla y evaluar su resultado mediante el proceso de componentes de rendimiento y metacomponentes en los cuales la acción de codificar, inferir, comparar y justificar una información, resuelve el proceso de obtención de una nueva información ya transformada”. Sternberg, R. J. (1985)</p> <p>Definición operacional: Para efectos de la presente investigación se define a la Inteligencia Componential Analítica como un proceso que consiste en estructurar, codificar, inferir, comparar y justificar una información recibida y que a su vez permite a los estudiantes conducir a una conducta inteligente a través de los meta componentes, componentes de rendimiento y de adquisición del conocimiento.</p> <p>INTELIGENCIA EXPERIENCIAL CREATIVA.</p> <p>Definición conceptual: “Proceso mental el cual el ser humano tiene la capacidad de enfrentarse a situaciones nuevas para interiorizar lo aprendido y/o automatizar la información” Sternberg, R. J. (1985)</p>	<p>Establece individualmente relaciones de preferencia entre los cuentos.</p> <p>Selecciona información relevante del cuento completando ítems.</p> <p>Identifica aspectos nuevos en el cuento.</p> <p>Experimenta nuevas posibilidades con el cuento.</p> <p>Elige una de las posibilidades y la repite hasta dominarla.</p>
---	---	---

	<p><i>Definición operacional:</i> Para efectos de la presente investigación se define a la Inteligencia Experiencial Creativa como un proceso que consiste en la ejecución de tareas determinadas que relacionan al estudiante con una experiencia adquirida y que a su vez permite a los estudiantes realizarlas por aprendizajes de experiencia, novedad o por automatización.</p> <p>INTELIGENCIA CONTEXTUAL PRÁCTICA.</p> <p>Definición conceptual: “Proceso mental que analiza cómo se desenvuelve la inteligencia cuando tiene que operar en situación real es decir, en qué manera influyen en la ejecución cognitiva las interrupciones, las distracciones, los contratiempos, las tensiones que ineludiblemente coexisten en la vida diaria. Sternberg, R. J. (1985)</p> <p>Definición operacional: Para efectos de la presente investigación se define a la Inteligencia Contextual Practica como un proceso que consiste en mecanismos de adaptación, selección y modelado del conocimiento adquirido y que a su vez permite a los estudiantes establecer una relación idónea con su contexto.</p>	<p>Adapta su cuerpo y su voz a una situación ficcional.</p> <p>Cambia el contexto del aula para una representación ficcional.</p> <p>Resuelve conflictos dentro de la representación ficcional.</p>
--	--	---

Fuente: elaboración propia.

Anexo 3.
Cuadro de análisis de texto

CUADRO DE ANÁLISIS DE TEXTO

NOMBRES Y APELLIDOS: _____

CUENTO	PERSONAJES	INICIO	NUDO	DESENLACE
ALBOROTO EN LA COCINA				
EL PEQUEÑO PECECITO				
EL JARDÍN DE LAS FLORES TRISTES				
EL LÁPIZ NEGRO				

Anexo 4.

Sesiones del taller

MÓDULO DE APRENDIZAJE N° 01

1. DATOS GENERALES.

Institución Educativa: IEP “Jesús Niño”

Nivel: Primaria

Profesor(a): Guevara Pérez, Vania Fantasía

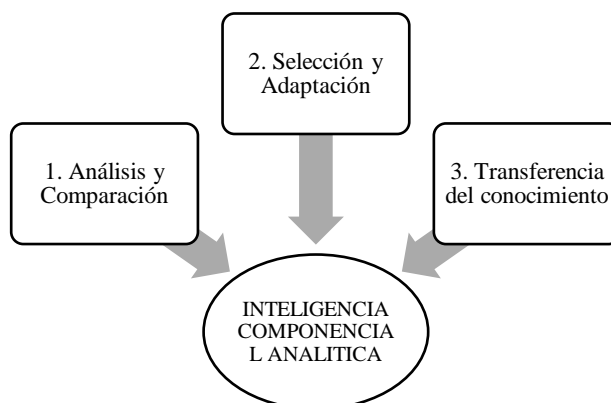
Área: Arte.

Sección: 6to Grado

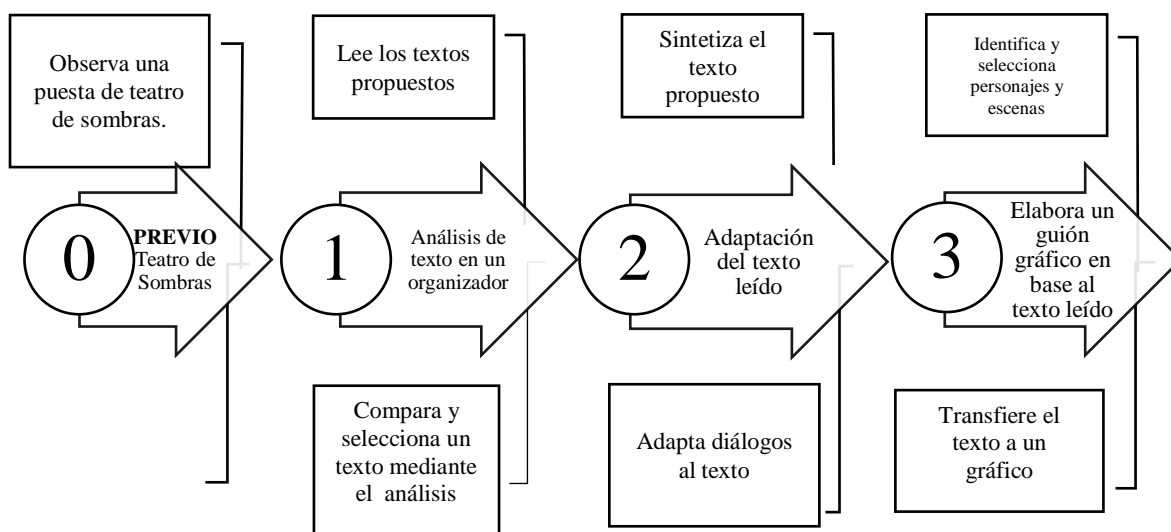
N° de alumnos: 16 **Duración:** 16 horas

2. NOMBRE DEL MÓDULO: “Cuentos, cuentitos y cuentotes”.

3. ENFOQUE (sistémico).



ENFOQUE (sistematización).



4. CAPACIDADES ESPECÍFICAS E INDICADORES DE EVALUACIÓN.

CAPACIDADES ESPECÍFICAS	INDICADORES DE EVALUACIÓN
<p>ANALIZAR</p> <ul style="list-style-type: none"> - Lee los textos propuestos - Completa ítems de análisis de los textos - Selecciona un texto previo análisis <p>ADAPTAR</p> <ul style="list-style-type: none"> - Adapta diálogos del texto propuesto <p>TRANSFERIR</p> <ul style="list-style-type: none"> - Elabora un guion gráfico 	<ul style="list-style-type: none"> - Lee detalladamente los textos: El cerro encantado, La piedra de Yacu-Pacha, El caballito del diablo, La fiesta de los negros. - Completa cada uno de los ítems del cuadro de análisis - Selecciona, previo análisis, el cuento de su preferencia. - Modifica diálogos del texto. - Crea dibujos acorde a la historia propuesta.

INTERVENCIÓN DIDÁCTICA (SESIONES)

CAPACIDADES Y DESTREZAS SEGÚN ENFOQUE	SESIÓN	ESTRATEGIAS	TIEMPO	MEDIOS/ RECURSOS
<p>Elige individualmente un cuento a partir de la lectura de los textos propuestos</p>	<p>Sesión N° 1</p>	<p>PROPICIAR EL ANÁLISIS</p> <p>SA N° 1: “Mis cuentos favoritos”</p> <p>Duración: 3 horas</p> <p>En esta sesión se utiliza como estrategia, cuentos mitológicos peruanos para promover el análisis y la investigación de una lectura y se realiza el primer acercamiento del teatro de sombras.</p> <p>Motivación.</p> <p>“El día de campo de Don Chanco”</p> <p>Realizaremos mediante un Cuento Vivo en teatro de sombras corporal, la narración del cuento “El día de campo de Don Chanco”, luego de que todos los estudiantes realicen la actividad, preguntaremos</p>	<p>5 min</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Telas - Mascaras - Música

<p>Analiza el contenido del cuento seleccionado de acuerdo al cuadro de análisis</p>		<p>¿Quiénes son los personajes de la historia?, ¿Cuáles son los paisajes o escenarios? ¿Cuál es el inicio, el nudo y el desenlace de la historia?</p> <p>Desarrollo de aprendizaje. “De mitos y leyendas peruanas” Los estudiantes deberán formar grupos de 4 personas (según su preferencia), cada grupo recibirá 4 textos sobre mitología de la costa, sierra y selva:</p> <ul style="list-style-type: none"> • El cerro encantado • La piedra de Yacu-Pacha • El caballito del diablo • La fiesta de los negros <p>Cada integrante del grupo lee los 4 textos (de forma individual y luego rotan los textos hasta que todo el grupo los haya leído todos).</p> <p>Aplicación. “Cuadro de análisis” Tomando como ejemplo el análisis del cuento “El día de Campo de Don Chanco”, reciben un cuadro vacío con los siguientes ítems:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Nombre del cuento • Personajes • Inicio • Nudo • Desenlace • Paisajes / Escenarios <p>Y desarrollan el organizador.</p> <p>Metacognición.</p>	<p>60 min</p> <p>45 min.</p> <p>15 min</p>	<p>- Textos Mitológicos Peruanos</p> <p>- Cuadro de análisis de texto</p>
--	--	--	--	---

		<p>¿Entendí lo que leí? ¿Qué aprendí hoy? ¿Me gustaron los textos? ¿Me aburrió leer los 4 textos? ¿Pude diferenciar de qué región era el mito o leyenda?</p>		
<p>Elige grupalmente un cuento expresando el porqué de su preferencia</p>	<p>Sesión N° 2</p>	<p>PROPICIAR EL ANÁLISIS</p> <p>SA N° 2: “Elegiendo al mejor”</p> <p>Duración: 6 horas</p> <p>En esta sesión se utiliza el cuadro de análisis con el fin de que cada estudiante desglose el contenido del cuento leído, para que posteriormente elija al que él considere mejor expresando el porqué de su preferencia.</p> <p>Motivación.</p> <p>“Improvisando”</p> <p>La maestra contará un pequeño cuento en sombras corporales (que no forma parte de los 4 cuentos propuestos), una vez finalizado escogerán una parte del cuento que más les haya gustado y realiza una improvisación narrada de la misma escena por cada grupo también en sombras corporales.</p> <p>Desarrollo de aprendizaje.</p> <p>“Improvisando a mi favorito”</p> <p>Cada integrante del grupo seleccionará individualmente el “momento” del texto que</p>	<p>5 min</p> <p>210 min</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Voz - Cuerpo - Espacio - Tela - Tacho de luz <ul style="list-style-type: none"> - Voz - Cuerpo - Espacio - Tela - Tacho de luz

		<p>más le haya gustado y realizará una improvisación en sombras corporales con respecto a ese “momento”, la improvisación debe ser narrada por los demás integrantes. El que acciona no emite sonidos, solo acciones. Si se requiere personajes extras, podrá realizarlo con sus compañeros de grupo, en total serán 16 improvisaciones.</p> <p>Aplicación. “Me quedo con el mejor” Luego de ver todas las improvisaciones, cada grupo conversará sobre el texto que a él más le agrada y sustentará el porqué, para luego escoger solo un texto por grupo. Cuando hayan elegido al “mejor”, expondrán delante de sus compañeros el porqué de su preferencia individual y un delegado explicará el porqué de la decisión grupal.</p> <p>Metacognición. ¿Cómo participé en la improvisación, dando ideas o actuando? ¿Entendí las improvisaciones de mis compañeros? ¿Me gustaron las propuestas de mis compañeros? ¿Fue fácil defender la postura del texto que más me gustó?</p>	<p>210 min.</p> <p>30 min</p>	
	<p>Sesión N° 3</p>	<p>ESTIMULAR EL PENSAMIENTO CREATIVO</p>		

		<p>asignar a cada integrante del grupo una parte de su texto. Cada integrante deberá incluir diálogos a la parte que le fue asignada. Al final, deberán leer la historia completa, con estos diálogos incluidos.</p> <p>Metacognición. ¿Qué aprendí hoy? ¿Cómo me sentí? ¿Qué me resultó más fácil y qué más difícil? ¿Para qué me sirve lo que aprendí?</p>	15 min	
Representa gráficamente el guion dramático adaptado	Sesión N° 4	<p>ESTIMULAR EL PENSAMIENTO CREATIVO</p> <p>SA N° 4: “Mi cuento, mi historieta” Duración: 3 horas</p> <p>En esta sesión se aplica técnicas de historietas para representar gráficamente un guion.</p> <p>Motivación. “El comics de mi vida”</p> <p>Realizan viñetas dibujadas donde cuentan ¿quiénes son? ¿Dónde viven? ¿Con quienes viven? ¿Qué les gusta hacer en sus ratos libres? Cada viñeta</p>	5 min.	<ul style="list-style-type: none"> - Hojas bond - Plumones - Colores

		<p>debe ocupar una hoja A4, y no debe llevar texto. Finalizado el trabajo, cada estudiante expone sus dibujos explicando un poco de ellos.</p>	60 min	
		<p>Desarrollo de aprendizaje.</p> <p>“Graficando”</p> <p>Cada integrante del grupo debe realizar viñetas dibujadas de la parte que se le asignó para sus diálogos. Como mínimo deberá realizar 4 viñetas (en hoja a A4).</p>	50 min	
		<p>Aplicación.</p> <p>“Guión Graficado”</p> <p>Cada grupo debe juntar todas las viñetas realizadas, seleccionar las imágenes que considere importantes para contar su historia. Una vez seleccionadas, nos narran la historia (incluyendo los diálogos) y apoyándose de sus viñetas. Los demás compañeros opinan si las imágenes están acorde con su historia, caso contrario, deberán modificarlo en casa.</p>	10 min	
		<p>Metacognición.</p> <p>¿Qué aprendí hoy?</p> <p>¿Cómo me sentí?</p> <p>¿Qué me resultó más fácil y qué más difícil?</p> <p>¿Para qué me sirve lo que aprendí?</p>		

MÓDULO DE APRENDIZAJE N° 02

1. DATOS GENERALES.

Institución Educativa: IEP “Jesús Niño”

Nivel: Primaria

Profesor(a): Guevara Pérez, Vania Fantasía

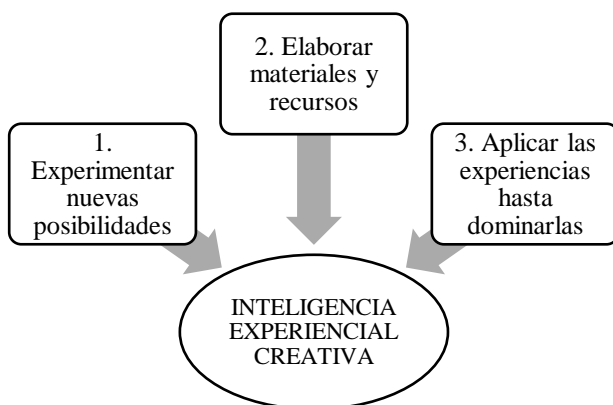
Área: Arte.

Sección: 6to Grado

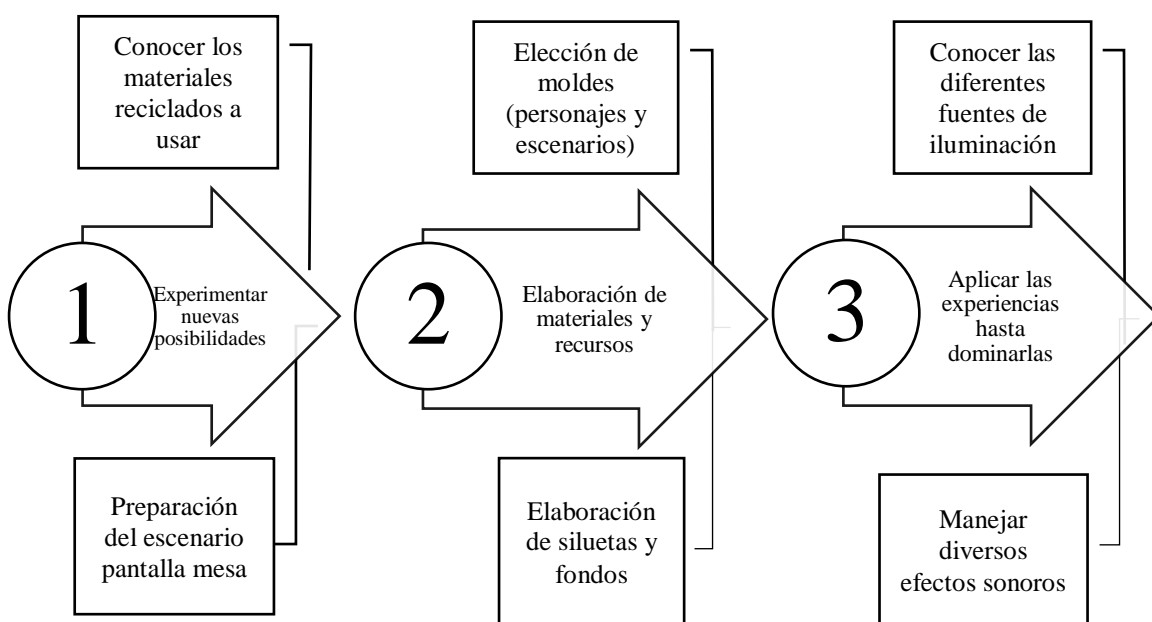
N° de alumnos: 16 **Duración:** 16 horas

2. NOMBRE DEL MÓDULO: “Fábrica de sombras”.

3. ENFOQUE (sistémico).



ENFOQUE (sistematización).



4. CAPACIDADES ESPECÍFICAS E INDICADORES DE EVALUACIÓN.

CAPACIDADES ESPECÍFICAS	INDICADORES DE EVALUACIÓN
<p>EXPERIMENTAR</p> <ul style="list-style-type: none"> - Conoce los materiales de reciclaje - Elige personajes y escenarios de su texto <p>ELABORAR</p> <ul style="list-style-type: none"> - Elabora el escenario pantalla – mesa - Elabora los personajes y escenarios de su texto - Conoce y elige fuentes y elementos de iluminación <p>APLICAR</p> <ul style="list-style-type: none"> - Manipula diversos efectos sonoros 	<p>- ...</p> <ul style="list-style-type: none"> - Elabora el escenario pantalla mesa siguiendo correctamente las indicaciones - Reconoce el material reciclado y propone nuevos elementos - Selecciona personajes y escenarios de acuerdo al texto proporcionado - Elabora los moldes en cartulina de los personajes y escenarios de acuerdo al texto. - Identifica que fuente de luz beneficia mejor a su cuento y lo aplica - Identifica efectos sonoros que puede utilizar en su cuento y lo aplica

INTERVENCIÓN DIDÁCTICA (SESIONES).

CAPACIDADES Y DESTREZAS SEGÚN ENFOQUE	SESIÓN	ESTRATEGIAS	TIEMPO	MEDIOS/ RECURSOS
<p>EXPERIMENTAR ELABORAR</p> <p>Elabora el escenario – pantalla mesa para la presentación del cuento</p>	<p>Sesión N° 5</p>	<p>PROPICIAR LA HABILIDAD DE GENERAR IDEAS</p> <p>SA N° 5: “Mi escenario portátil”</p> <p>Duración: 6 horas</p> <p>En esta sesión se utiliza como estrategia temas del reciclaje y conciencia ambiental para la elaboración de recursos para el teatro de sombras.</p> <p>Motivación.</p> <p>“Una caja, una posibilidad”</p> <p>Realizar un compartir con una pizza y mientras lo degustan</p>	<p>5 min</p>	<p>-Cajas recicladas (de pizza)</p> <p>- Silicona</p> <p>- bisagra</p> <p>- Papel canson</p> <p>- cuchillas</p>

		<p>les pregunta: ¿Qué podemos hacer con esa caja? ¿Podrá tener otras funciones? ¿Qué tan resistente será? ¿Podremos transformarla o la dejaremos tal cual?</p> <p>Desarrollo de aprendizaje.</p> <p>-A continuación, se coloca en la pizarra un cartel que diga “tipos de escenarios” y se les explicara mediante imágenes que escenarios existen en el teatro, en el teatro de títeres y en el teatro de sombras.</p> <p>- Ahondamos sobre las múltiples clases y posibilidades de escenarios que se pueden utilizar para el teatro de sombras (escenarios con telas, escenarios maletas y pantalla – mesa).</p> <p>-Desglasamos el escenario pantalla – mesa y veremos las múltiples posibilidades de trabajar con diferentes materiales incluyendo los reciclados, al final el ejemplo concreto será nuestra caja de pizza.</p> <p>Aplicación.</p> <p>-Reconocemos las piezas que necesitamos para la realización del escenario pantalla – mesa (caja de pizza, bisagras, papel can son, tijera grande, silicona liquida y regla grande).</p>		
--	--	--	--	--

		<p>-Se les da las dimensiones, dependiendo el tamaño que queremos lograr, en este caso proponemos dimensiones de 26 cm de alto, 34.5 cm de ancho y un margen de cuadro de 4 cm, del corte del centro saldrá un rectángulo, el cual se debe cortar en forma de triángulos y servirán como soporte para la pantalla, se les explica que este tamaño es ideal para aplicar una historia individual o en pareja.</p> <p>-Luego, realizamos los cortes de acuerdo a las medidas y con las bisagras unimos la pantalla con los soportes, una vez listo nuestro escenario – pantalla, pegamos con la silicona el papel canson, que servirá como filtro entre el espectador y el títere de sombra.</p> <p>-Culminado el escenario – pantalla cada alumno puede decorarlo o pintarlo como mejor le parezca.</p> <p>Metacognición.</p> <p>¿Qué aprendí hoy? ¿Cómo me sentí? ¿Qué me resultó más fácil y qué más difícil? ¿Para qué me sirve lo que aprendí?</p>		
Elabora siluetas de los personajes y escenarios de su cuento	Sesión N° 6	PROPICIAR LA HABILIDAD DE GENERAR IDEAS		<ul style="list-style-type: none"> - Linterna - Lámpara - cartulina negra - Palos de bambu

		<p>SA N° 6: “Sombreado mi historia”</p> <p>Duración: 12 horas</p> <p>En esta sesión elaboramos siluetas de los personajes y escenarios de su cuento, aplicando técnicas de calado y títeres planos.</p> <p>Motivación.</p> <p>Se les muestra una variedad de títeres planos, títeres calados, moldes y siluetas. Se les pregunta: ¿Cuáles son las diferencias? ¿Las posturas dependerán de lo que quiere expresar mis personajes? ¿Podrá tener movimiento un títere plano?</p> <p>Desarrollo de aprendizaje.</p> <p>Leemos la historia de “Choco encuentra una mamá”, analizamos los personajes y los escenarios. Luego del análisis la maestra entrega diferentes siluetas (sombras), tanto de los personajes, como de los escenarios, a cada grupo. Luego reconocemos en primer lugar al títere plano. Se les entrega a cada grupo moldes de un mismo personaje, pero con diferentes posturas, los cuales deben recortar y colocar su respectivo soporte.</p> <p>Luego reconocemos los títeres calados. De igual manera se les entrega a cada grupo moldes de un mismo personaje, pero esta</p>	<p>10 min</p> <p>5 min</p> <p>60 min</p>	
--	--	---	--	--

		<p>vez habrá espacios blancos en sus imágenes, los cuales ellos reconocen como “calado” para afinar detalles en los títeres, los recortan y colocan su respectivo soporte.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Lo mismo realizamos para los escenarios. - Los alumnos pueden visualizar estos títeres y los escenarios en su pantalla – mesa (aún sin ninguna fuente de luz), para ver dimensiones y tamaños. <p>Luego de experimentar con la historia “Choco encuentra una mamá” los estudiantes deben traer propuestas de moldes de personajes y escenarios, según la historia que le corresponde a cada grupo (y el extracto que le corresponde individualmente)</p> <p>Aplicación.</p> <ul style="list-style-type: none"> -Con sus propuestas, hacen la elección de cada uno de sus personajes y momentos de acuerdo a la historia que les corresponde. - Pueden trabajar con títeres planos, calados, escenarios negros, de colores, etc. Según se ajuste mejor a su historia. <p>Metacognición.</p> <p>¿Qué aprendí hoy? ¿Cómo me sentí? ¿Qué me resultó más fácil y qué más difícil?</p>	5 min	
--	--	--	-------	--

		¿Para qué me sirve lo que aprendí?		
<p>APLICA</p> <p>Conoce y elige elementos de iluminación que mejor se adapten a su cuento</p>	<p>Sesión N° 7</p>	<p>PROPICIAR LA HABILIDAD DE GENERAR IDEAS</p> <p>SA N° 7: “Luz y sombra”</p> <p>Duración: 3 horas</p> <p>En esta sesión se trabaja con diferentes elementos de iluminación, para luego adaptarlos a la historia.</p> <p>Motivación.</p> <p>Mostramos diferentes videos de sombras, tanto corporales como de títeres, de espectáculos, como sombras naturales de noche. Se les pregunta: ¿Las diferencias? ¿Qué elementos emiten luz en nuestra vida cotidiana? Y se anotarán las respuestas en la pizarra.</p> <p>Desarrollo de aprendizaje.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Exploramos diferentes elementos y fuentes de luz, primero trabajamos con la lámpara, viendo en que direcciones y en que dimensiones me proporcionan sombras, a la pared, a una tela, a una hoja bond. - Luego pasamos a las linternas, de igual modo reconocemos que posibilidades me ofrece a nivel espacial y de dimensiones, y de qué manera emite su fuente de luz. 	<p>5 min</p> <p>15 min</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Linterna - Lámpara - cartulina negra

		<p>- Por último experimentamos con un tacho de luz, de igual manera, qué dimensiones me ofrece y como puedo moverlo a nivel espacial.</p> <p>Aplicación. -Los estudiantes escogen con qué herramienta prefieren trabajar (lámpara o linterna) y de acuerdo a eso, empezarán a aplicarlo junto con sus siluetas.</p> <p>Metacognición. ¿Qué aprendí hoy? ¿Cómo me sentí? ¿Qué me resultó más fácil y qué más difícil? ¿Para qué me sirve lo que aprendí?</p>	70 min	
<p>APLICA Crea efectos sonoros que complementen a la historia</p>	<p>Sesión N° 8</p>	<p>PROPICIAR LA HABILIDAD DE GENERAR IDEAS</p> <p>SA N° 8: “Musicalizando mi historia”</p> <p>Duración: 3 horas</p> <p>En esta sesión se trabaja con diferentes elementos de iluminación, para luego adaptarlos a la historia.</p> <p>Motivación. Mostramos diferentes videos de sobras, tanto corporales como de títeres, de espectáculos, como sombras naturales de noche. Se les pregunta: ¿Las diferencias? ¿Qué elementos emiten luz en nuestra vida cotidiana? Y se</p>	5 min	<p>- radio - usb -Distintos instrumentos musicales</p>

<p>Selecciona efectos sonoros que complementen a la historia</p>		<p>anotarán las respuestas en la pizarra.</p> <p>Desarrollo de aprendizaje.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Exploramos diferentes elementos y fuentes de luz, primero trabajamos con la lámpara, viendo en qué direcciones y en qué dimensiones me proporcionan sombras, a la pared, a una tela, a una hoja bond. - Luego pasamos a las linternas, de igual modo reconoceremos que posibilidades me ofrece a nivel espacial y de dimensiones, y de qué manera emite su fuente de luz. - Por último experimentamos con un tacho de luz, de igual manera, que dimensiones me ofrece y como puedo moverlo a nivel espacial. <p>Aplicación.</p> <p>-Los estudiantes escogen con que herramienta prefieren trabajar (lámpara o linterna) y de acuerdo a eso, empezarán a aplicarlo junto con sus siluetas.</p> <p>Metacognición.</p> <p>¿Qué aprendí hoy? ¿Cómo me sentí? ¿Qué me resultó más fácil y qué más difícil? ¿Para qué me sirve lo que aprendí?</p>	<p>15 min</p> <p>70 min</p> <p>5 min</p>	
--	--	--	--	--

MÓDULO DE APRENDIZAJE N° 03

1. DATOS GENERALES.

Institución Educativa: IEP “Jesús Niño”

Nivel: Primaria

Profesor(a): Guevara Pérez, Vania Fantasía

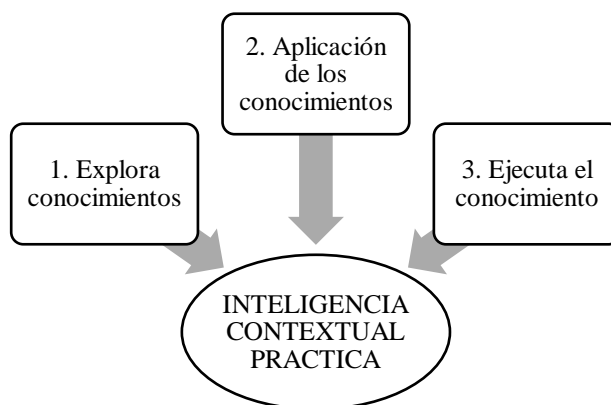
Área: Arte.

Sección: 6to Grado

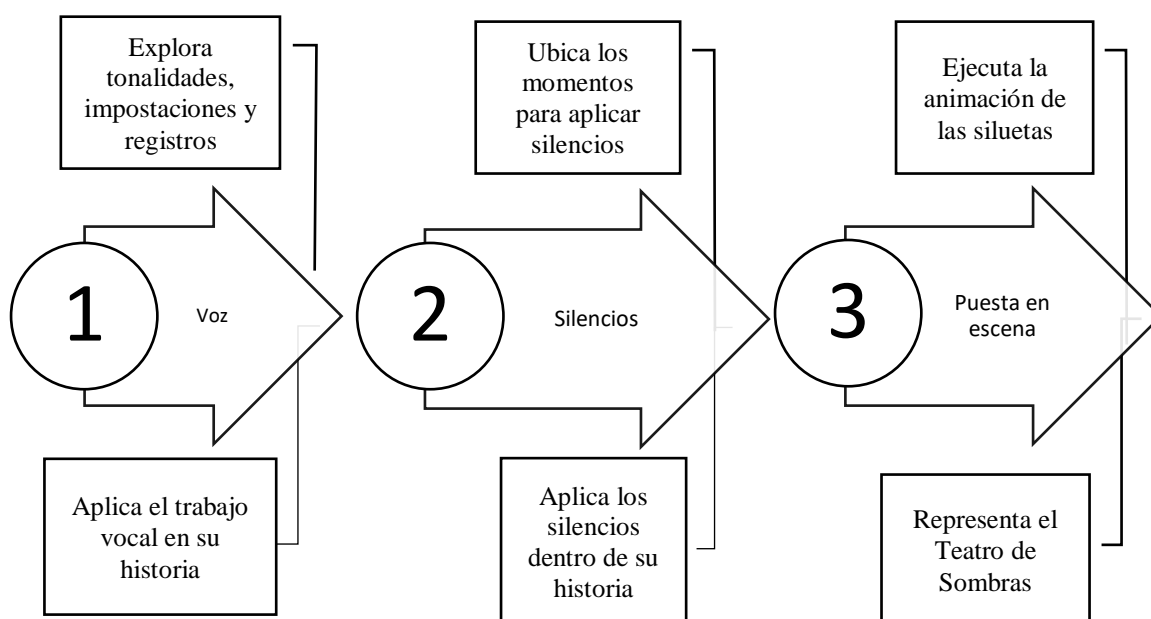
N° de alumnos: 16 **Duración:** 16 horas

2. NOMBRE DEL MÓDULO: “Teatro de sombras”.

3. ENFOQUE (sistémico).



ENFOQUE (sistematización).



4. CAPACIDADES ESPECÍFICAS E INDICADORES DE EVALUACIÓN.

CAPACIDADES ESPECÍFICAS	INDICADORES DE EVALUACIÓN
<p>EXPLORA</p> <ul style="list-style-type: none"> - Expresa mediante la voz diferentes tonalidades. <p>APLICA</p> <ul style="list-style-type: none"> - Adapta su cuerpo y su voz a una situación ficcional. <p>EJECUTA</p> <ul style="list-style-type: none"> - Cambia el contexto del aula para una representación ficcional. - Resuelve conflictos dentro de la representación ficcional. 	<ul style="list-style-type: none"> - Explora diferentes tonalidades, volúmenes e intenciones vocales. - Adapta su voz con una particularidad según la característica de su personaje. - Adapta su cuerpo, voz y espacio para la realización del teatro de sombras. - Resuelve conflictos a partir de la realización del teatro de sombras.

INTERVENCIÓN DIDÁCTICA (SESIONES).

CAPACIDADES Y DESTREZAS SEGÚN ENFOQUE	SESIÓN	ESTRATEGIAS	TIEMPO	MEDIOS/ RECURSOS
Explora diferentes tonalidades, impostaciones y registros de voz adaptándolas a su historia	Sesión N° 9	<p>PROPICIAR LA HABILIDAD RESOLUTIVA EN LA ASUNCIÓN DE FUNCIONES</p> <p>SA N° 9: “25 formas de decirlo”</p> <p>Duración: 3 horas</p> <p>En esta sesión se utiliza como estrategia, distintas dinámicas vocales para alcanzar entender distintas tonalidades, impostaciones, registros, etc, y puedan adoptarlas a sus historias.</p> <p>Motivación.</p> <p>“La radio”</p>	5 min	<ul style="list-style-type: none"> - voz - cuerpo - siluetas de carton

		<p>Sintonizamos diferentes frecuencias radiales, románticas, noticias, deportes, música en inglés, salsa, etc. Los estudiantes escuchan atentos a cada una de estas emisoras. Luego se les pregunta: Entonces, ¿todos hablan de la misma manera? ¿Todas las radios son iguales? ¿Son solo hombres, mujeres, ambos? ¿Cambia la intención de acuerdo a la radio?</p>	45 min	
		<p>Desarrollo de aprendizaje. -Realizamos la dinámica “La Radio”, los estudiantes se ubicarán en dos filas mirándose frente a frente en los extremos del aula, e inician un pimpón de diferente emisoras radiales con su propia voz, el pimpón se da desde el primer hasta el último alumno, y la persona que ecualiza las emisoras será la docente.</p>	105 min	
		<p>Aplicación. -Cada estudiante debe jugar con partes de sus diálogos de diferentes formas de decirlo (llorando, riendo, muy triste, muy alegre, como niño, como algún animal, etc.). El objetivo es que los alumnos lo digan de 25 formas diferentes. Luego de realizar diferentes variantes intentarán ubicar una voz adecuada para el personaje de su historia.</p>	15 in	

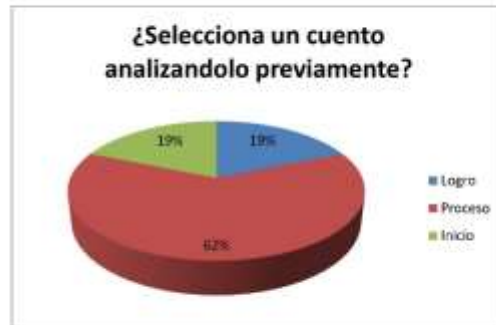
		<p>Metacognición.</p> <p>¿Qué aprendí hoy? ¿Cómo me sentí? ¿Qué me resultó más fácil y qué más difícil? ¿Para qué me sirve lo que aprendí?</p>		
<p>APLICA Ubica los momentos para aplicar los silencios en la representación</p>	<p>Sesión N° 10</p>	<p>PROPICIAR LA HABILIDAD RESOLUTIVA EN LA ASUNSION DE FUNCIONES</p> <p>SA N° 10: “El silencio del shhh”</p> <p>Duración: 3 horas</p> <p>En esta sesión utilizaremos como estrategia el ejercicio dramático, exploraremos los silencios en las historias, con diferentes recursos como el tiempo (rápido lento) y los silencios dramáticos.</p> <p>Motivación.</p> <p>Realizaremos la dinámica “Casa, inquilino, terremoto” y veremos diferencia de los tiempo (rápido, lento)</p> <p>. Se les preguntará: ¿Qué sucedió? ¿Qué pasos hemos hecho? ¿Qué clase de tiempo hemos determinado para cada acción?</p> <p>Metacognición.</p> <p>¿Qué aprendí hoy? ¿Cómo me sentí? ¿Qué me resultó más fácil y qué más difícil?</p>		<ul style="list-style-type: none"> - voz - cuerpo - siluetas - escenario pantalla - mesa

		¿Para qué me sirve lo que aprendí?		
Ejecuta la animación de los objetos y siluetas según la secuencia de su historia con sombras.	Sesión N° 11	<p>OBJETIVO: PROPICIAR LA HABILIDAD RESOLUTIVA EN LA TOMA DE FUNCIONES</p> <p>SA N° 11: “Mi sombra se mueve así”</p> <p>Duración: 6 horas</p> <p>En esta sesión ejecutaremos la animación de los objetos y siluetas según la secuencia de sus historias.</p> <p>Motivación.</p> <p>Volveremos a observar una puesta de teatro de sombras pequeña. Luego realizaremos las siguientes preguntas: ¿Qué elementos encontramos dentro de la historia? ¿Había instrumentos musicales o fondo musical? ¿Utilizo una voz o varias voces? ¿Reconocí los silencios adecuados en la representación? Y se anotarán las respuestas en la pizarra.</p> <p>Desarrollo de aprendizaje.</p> <p>- Cada grupo realizará la ejecución de la animación de las siluetas según corresponda la secuencia de su historia, exploraremos formas corporales para el manejo adecuado de los títeres con la luz y se familiarizarán con el espacio adecuado entre el escenario pantalla – mesa.</p>	5 min	
Representa el teatro de sombras del cuento seleccionada ante un público		15 min	<ul style="list-style-type: none"> - voz - cuerpo -escenario pantalla - mesa - Titeres planos - Fuente de luz 	
		120 min		

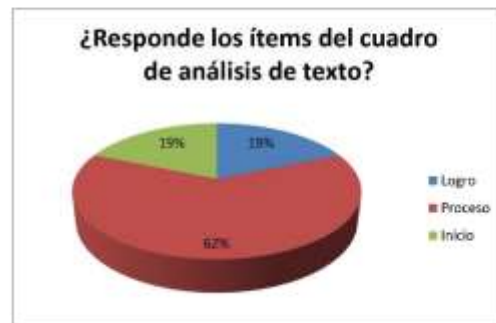
		<p>Aplicación.</p> <p>-Elegirán los recursos a utilizar, su fuente de luz más adecuada, efectos sonoros, entre otras actividades realizadas anteriormente, y lo aplicarán a su historia, de manera corrida, lo practicarán hasta dominarlo.</p> <p>Metacognición.</p> <p>¿Qué aprendí hoy? ¿Cómo me sentí? ¿Qué me resultó más fácil y qué más difícil? ¿Para qué me sirve lo que aprendí?</p>	60 min	
--	--	---	--------	--

RESULTADOS DE EVALUACIÓN POR ITEMS - PRE TEST

1	INDICADOR:	RELACION DE PREFERENCIA
ITEM:	¿Selecciona un cuento analizándolo previamente?	
A	B	C
Logro	Proceso	Inicio
19%	63%	19%



2	INDICADOR:	SELECCIÓN DE INFORMACIÓN
ITEM:	¿Responde los ítems del cuadro de análisis de texto?	
A	B	C
Logro	Proceso	Inicio
19%	63%	19%



RESULTADOS DE EVALUACIÓN POR ITEMS - PRE TEST

3	INDICADOR:	SELECCIÓN DE INFORMACIÓN
ITEM:	¿Propone a sus compañeros el cuento de su preferencia?	
A	B	C
Logro	Proceso	Inicio
31%	19%	50%



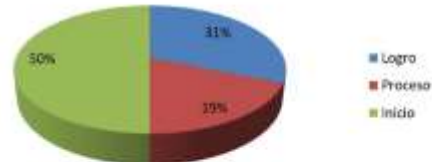
4	INDICADOR:	SELECCIÓN DE INFORMACIÓN
ITEM:	¿Delibera (aceptación) con sus compañeros de grupo el cuento a elegir?	
A	B	C
Logro	Proceso	Inicio
13%	56%	31%



RESULTADOS DE EVALUACIÓN POR ITEMS - PRE TEST

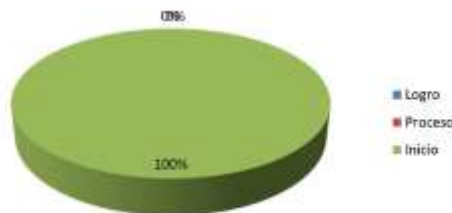
5	INDICADOR:	SELECCIÓN DE INFORMACIÓN		
	ITEM:	¿Comunica el cuento elegido grupalmente argumentando la decisión a todo el grupo?		
		A	B	C
	Logro		Proceso	Inicio
		19%	75%	6%

¿Comunica el cuento elegido grupalmente argumentando la decisión a todo el grupo?



6	INDICADOR:	IDENTIFICAR NUEVOS ASPECTOS		
	ITEM:	¿Escribe en diálogos y acotaciones la parte del cuento asignada?		
		A	B	C
	Logro		Proceso	Inicio
		0%	0%	100%

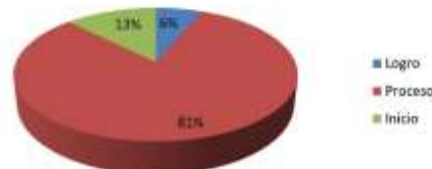
¿Escribe en diálogos y acotaciones la parte del cuento asignada?



RESULTADOS DE EVALUACIÓN POR ITEMS - PRE TEST

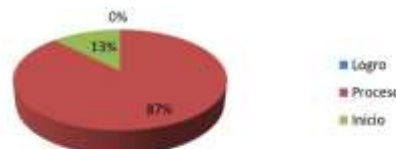
7	INDICADOR:	IDENTIFICAR NUEVOS ASPECTOS		
	ITEM:	¿Realiza una historieta de la parte del guion asignada?		
		A	B	C
	Logro		Proceso	Inicio
		6%	81%	13%

¿Realiza una historieta de la parte del guion asignada?



8	INDICADOR:	EXPERIMENTAR NUEVAS POSIBILIDADES		
	ITEM:	¿Sigue las indicaciones de la docente para la confección del escenario para el teatro de sombras?		
		A	B	C
	Logro		Proceso	Inicio
		0%	88%	13%

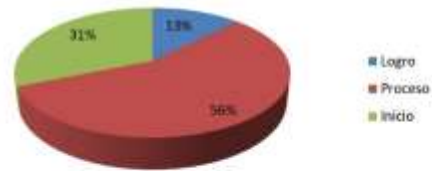
¿Sigue las indicaciones de la docente para la confección del escenario para el teatro de sombras?



RESULTADOS DE EVALUACIÓN POR ITEMS - PRE TEST

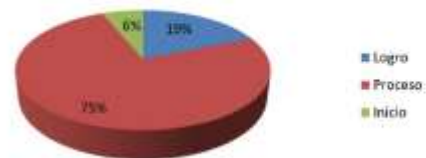
9	INDICADOR:	EXPERIMENTAR NUEVAS POSIBILIDADES
ITEM:	¿Culmina la confección de su escenario adicionándole elementos de su preferencia?	
	A	B
	Logro	Proceso
	13%	56%
	C	Inicio
		31%

¿Culmina la confección de su escenario adicionándole elementos de su preferencia?



10	INDICADOR:	EXPERIMENTAR NUEVAS POSIBILIDADES
ITEM:	¿Confecciona las siluetas de los personajes y escenarios de la parte del guion gráfico asignada?	
	A	B
	Logro	Proceso
	19%	75%
	C	Inicio
		6%

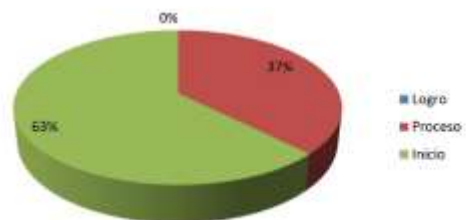
¿Confecciona las siluetas de los personajes y escenarios de la parte del guion gráfico asignada?



RESULTADOS DE EVALUACIÓN POR ITEMS - PRE TEST

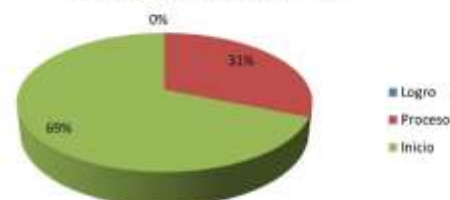
11	INDICADOR:	EXPERIMENTAR NUEVAS POSIBILIDADES
ITEM:	¿Participa en la selección de los instrumentos de iluminación que usará su grupo?	
	A	B
	Logro	Proceso
	0%	38%
	C	Inicio
		63%

¿Participa en la selección de los instrumentos de iluminación que usará su grupo?



12	INDICADOR:	APLICAR Y DISEÑAR NUEVOS CONOCIMIENTOS
ITEM:	¿Propone efectos sonoros coherentes a su historia?	
	A	B
	Logro	Proceso
	0%	31%
	C	Inicio
		69%

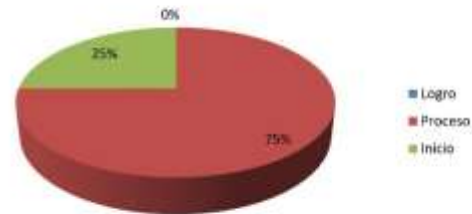
¿Propone efectos sonoros coherentes a su historia?



RESULTADOS DE EVALUACIÓN POR ITEMS - PRE TEST

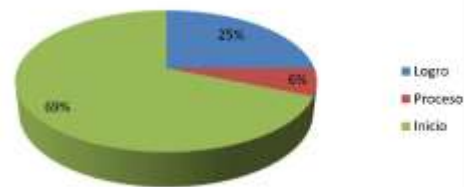
13	INDICADOR:	TRABAJA CON SUS COMPAÑEROS
ITEM: ¿Participa de la selección de efectos sonoros que usará su grupo?		
A	B	C
Logro	Proceso	Inicio
0%	75%	25%

¿Participa de la selección de efectos sonoros que usará su grupo?



14	INDICADOR:	SE ADAPTA A UNA SITUACIÓN
ITEM: ¿Usa distintas tonalidades de voz para el personaje asignado en cada ejercicio?		
A	B	C
Logro	Proceso	Inicio
25%	6%	69%

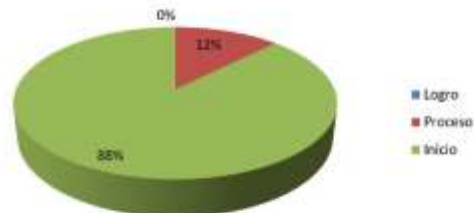
¿Usa distintas tonalidades de voz para el personaje asignado en cada ejercicio?



RESULTADOS DE EVALUACIÓN POR ITEMS - PRE TEST

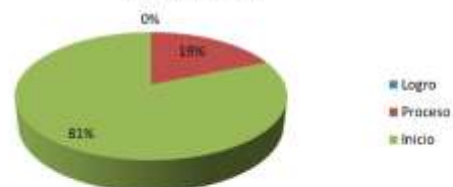
15	INDICADOR:	SE ADAPTA EN EL CONTEXTO
ITEM: ¿Espera el tiempo necesario para hablar antes y después de las salidas y entradas de las siluetas?		
A	B	C
Logro	Proceso	Inicio
0%	13%	88%

¿Espera el tiempo necesario para hablar antes y después de las salidas y entradas de las siluetas?



16	INDICADOR:	RESOLVER CONFLICTOS
ITEM: ¿Guarda la distancia adecuada entre la tela y la silueta al ejecutar la animación?		
A	B	C
Logro	Proceso	Inicio
0%	19%	81%

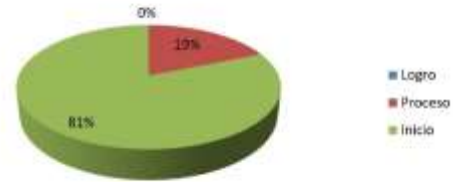
¿Guarda la distancia adecuada entre la tela y la silueta al ejecutar la animación?



RESULTADOS DE EVALUACIÓN POR ITEMS - PRE TEST

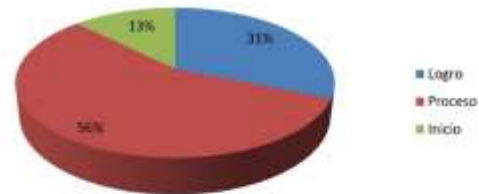
17		INDICADOR: RESOLVER CONFLICTOS		
ITEM:		¿Utiliza la postura correcta de manos y cuerpo al momento de la animación?		
A	B	C		
Logro	Proceso	Inicio		
0%	19%	81%		

¿Utiliza la postura correcta de manos y cuerpo al momento de la animación?



18		INDICADOR: RESOLVER CONFLICTOS		
ITEM:		¿Cumple con la función asignada en la presentación animada del cuento?		
A	B	C		
Logro	Proceso	Inicio		
31%	56%	13%		

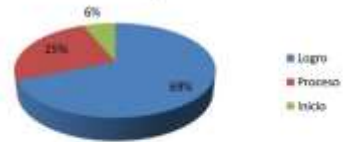
¿Cumple con la función asignada en la presentación animada del cuento?



RESULTADOS DE EVALUACIÓN POR ÍTEMS - POST TEST

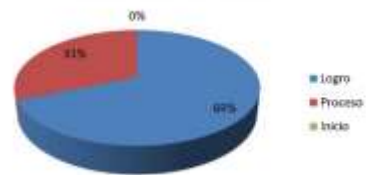
INDICADOR:	RELACION DE PREFERENCIA		
ITEM:	¿Selecciona un cuento analizándolo previamente?		
	A	B	C
	Logro	Proceso	Inicio
	69%	25%	6%

¿Selecciona un cuento analizándolo previamente?



INDICADOR:	SELECCIÓN DE INFORMACIÓN		
ITEM:	¿Responde los ítems del cuadro de análisis de texto?		
	A	B	C
	Logro	Proceso	Inicio
	69%	31%	0%

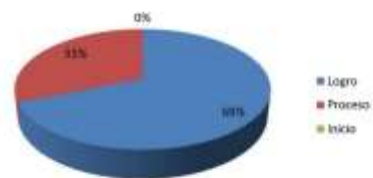
¿Responde los ítems del cuadro de análisis de texto?



RESULTADOS DE EVALUACIÓN POR ÍTEMS - POST TEST

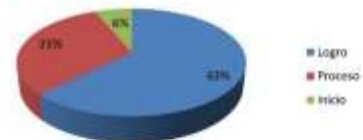
INDICADOR:	SELECCIÓN DE INFORMACIÓN		
ITEM:	¿Propone a sus compañeros el cuento de su preferencia?		
	A	B	C
	Logro	Proceso	Inicio
	69%	31%	0%

¿Propone a sus compañeros el cuento de su preferencia?



INDICADOR:	SELECCIÓN DE INFORMACIÓN		
ITEM:	¿Delibera (aceptación) con sus compañeros de grupo el cuento a elegir?		
	A	B	C
	Logro	Proceso	Inicio
	67%	31%	0%

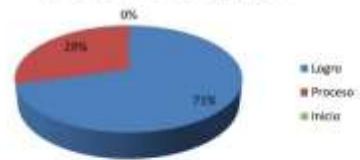
¿Delibera (aceptación) con sus compañeros de grupo el cuento a elegir?



RESULTADOS DE EVALUACIÓN POR ITEMS - POST TEST

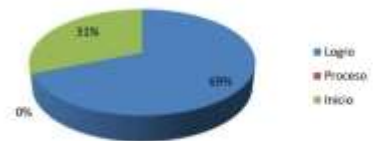
INDICADOR:	SELECCIÓN DE INFORMACIÓN	
ITEM:	¿Comunica el cuento elegido grupalmente argumentando la decisión a todo el grupo?	
A	B	C
Logro	Proceso	Inicio
75%	21%	0%

¿Comunica el cuento elegido grupalmente argumentando la decisión a todo el grupo?



INDICADOR:	IDENTIFICAR NUEVOS ASPECTOS	
ITEM:	¿Escribe en diálogos y acotaciones la parte del cuento asignada?	
A	B	C
Logro	Proceso	Inicio
69%	0%	31%

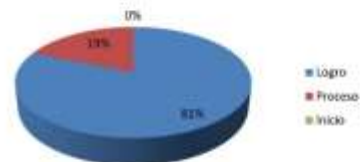
¿Escribe en diálogos y acotaciones la parte del cuento asignada?



RESULTADOS DE EVALUACIÓN POR ITEMS - POST TEST

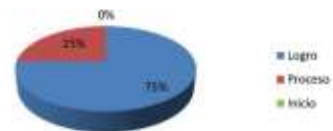
INDICADOR:	IDENTIFICAR NUEVOS ASPECTOS	
ITEM:	¿Realiza una historieta de la parte del guion asignada?	
A	B	C
Logro	Proceso	Inicio
81%	19%	0%

¿Realiza una historieta de la parte del guion asignada?



INDICADOR:	EXPERIMENTAR NUEVAS POSIBILIDADES	
ITEM:	¿Sigue las indicaciones de la docente para la confección del escenario para el teatro de sombras?	
A	B	C
Logro	Proceso	Inicio
75%	25%	0%

¿Sigue las indicaciones de la docente para la confección del escenario para el teatro de sombras?



RESULTADOS DE EVALUACIÓN POR ITEMS - POST TEST

INDICADOR:	EXPERIMENTAR NUEVAS POSIBILIDADES		
ITEM:	¿Culmina la confección de su escenario adicionándole elementos de su preferencia?		
	A	B	C
	Logro	Proceso	Inicio
	56%	38%	6%

¿Culmina la confección de su escenario adicionándole elementos de su preferencia?



INDICADOR:	EXPERIMENTAR NUEVAS POSIBILIDADES		
ITEM:	¿Confecciona las siluetas de los personajes y escenarios de la parte del guion gráfico asignada?		
	A	B	C
	Logro	Proceso	Inicio
	81%	19%	0%

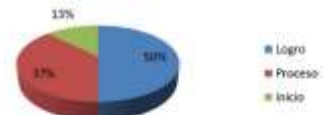
¿Confecciona las siluetas de los personajes y escenarios de la parte del guion gráfico asignada?



RESULTADOS DE EVALUACIÓN POR ITEMS - POST TEST

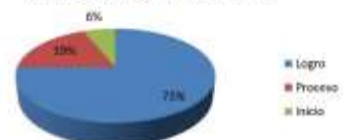
INDICADOR:	EXPERIMENTAR NUEVAS POSIBILIDADES		
ITEM:	¿Participa en la selección de los instrumentos de iluminación que usará su grupo?		
	A	B	C
	Logro	Proceso	Inicio
	50%	38%	13%

¿Participa en la selección de los instrumentos de iluminación que usará su grupo?



INDICADOR:	APLICA Y DOMINA NUEVOS CONOCIMIENTOS		
ITEM:	¿Propone efectos sonoros coherentes a su historia?		
	A	B	C
	Logro	Proceso	Inicio
	75%	19%	6%

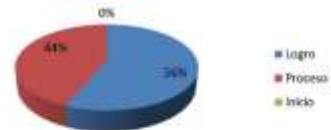
¿Propone efectos sonoros coherentes a su historia?



RESULTADOS DE EVALUACIÓN POR ITEMS - POST TEST

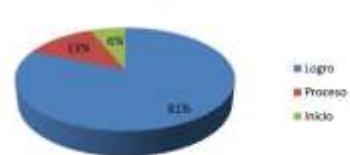
INDICADOR:	APLICA Y DOMINA NUEVOS CONOCIMIENTOS		
ITEM:	¿Participa de la selección de efectos sonoros que usará su grupo?		
	A	B	C
Logro	56%	44%	0%

¿Participa de la selección de efectos sonoros que usará su grupo?



INDICADOR:	SE ADAPTA A UNA SITUACIÓN		
ITEM:	¿Usa distintas tonalidades de voz para el personaje asignado en cada ejercicio?		
	A	B	C
Logro	81%	13%	6%

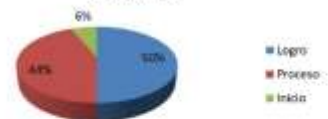
¿Usa distintas tonalidades de voz para el personaje asignado en cada ejercicio?



RESULTADOS DE EVALUACIÓN POR ITEMS - POST TEST

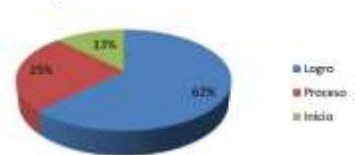
INDICADOR:	SE ADAPTA EN EL CONTEXTO		
ITEM:	¿Espera el tiempo necesario para hablar antes y después de las salidas y entradas de las siluetas?		
	A	B	C
Logro	50%	44%	6%

¿Espera el tiempo necesario para hablar antes y después de las salidas y entradas de las siluetas?



INDICADOR:	RENDIERE CONFLICTOS		
ITEM:	¿Guarda la distancia adecuada entre la tela y la silueta al ejecutar la animación?		
	A	B	C
Logro	62%	25%	13%

¿Guarda la distancia adecuada entre la tela y la silueta al ejecutar la animación?



RESULTADOS DE EVALUACIÓN POR ITEMS - POST TEST

LOGROS	
DIMENSIONES	%
INTELIGENCIA COMPONENCIAL ANALÍTICA	71%
INTELIGENCIA EXPERIENCIAL CREATIVA	55%
INTELIGENCIA CONTEXTUAL PRÁCTICA	69%

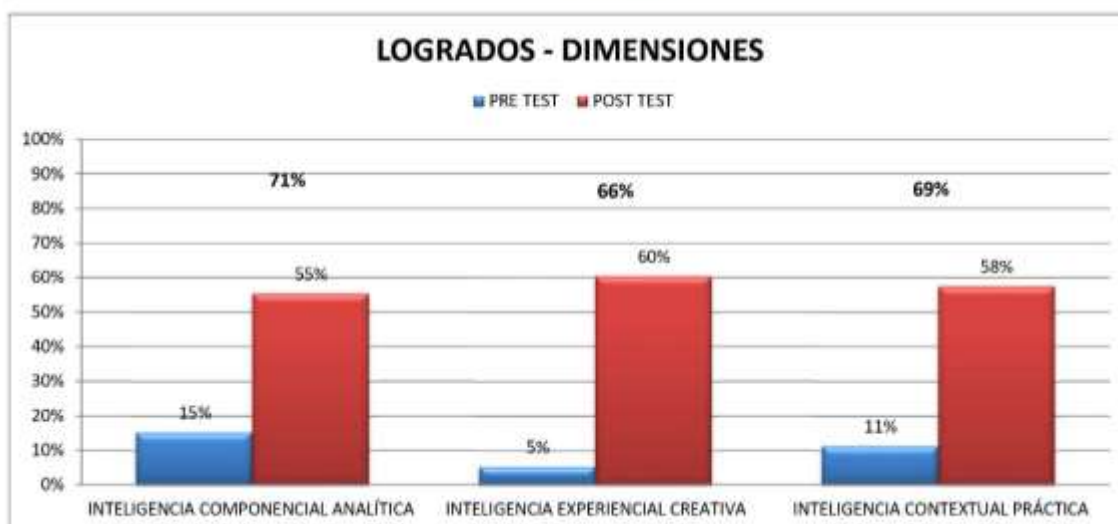
PROCESO	
DIMENSIONES	%
INTELIGENCIA COMPONENCIAL ANALÍTICA	24%
INTELIGENCIA EXPERIENCIAL CREATIVA	30%
INTELIGENCIA CONTEXTUAL PRÁCTICA	5%

INICIO	
DIMENSIONES	%
INTELIGENCIA COMPONENCIAL ANALÍTICA	6%
INTELIGENCIA EXPERIENCIAL CREATIVA	4%
INTELIGENCIA CONTEXTUAL PRÁCTICA	5%

PRE TEST

LOGROS	
DIMENSIONES	%
INTELIGENCIA COMPONENCIAL ANALÍTICA	15%
INTELIGENCIA EXPERIENCIAL CREATIVA	5%
INTELIGENCIA CONTEXTUAL PRÁCTICA	11%

INTELIGENCIA TRIARQUICA	11%
-------------------------	-----



POST TEST

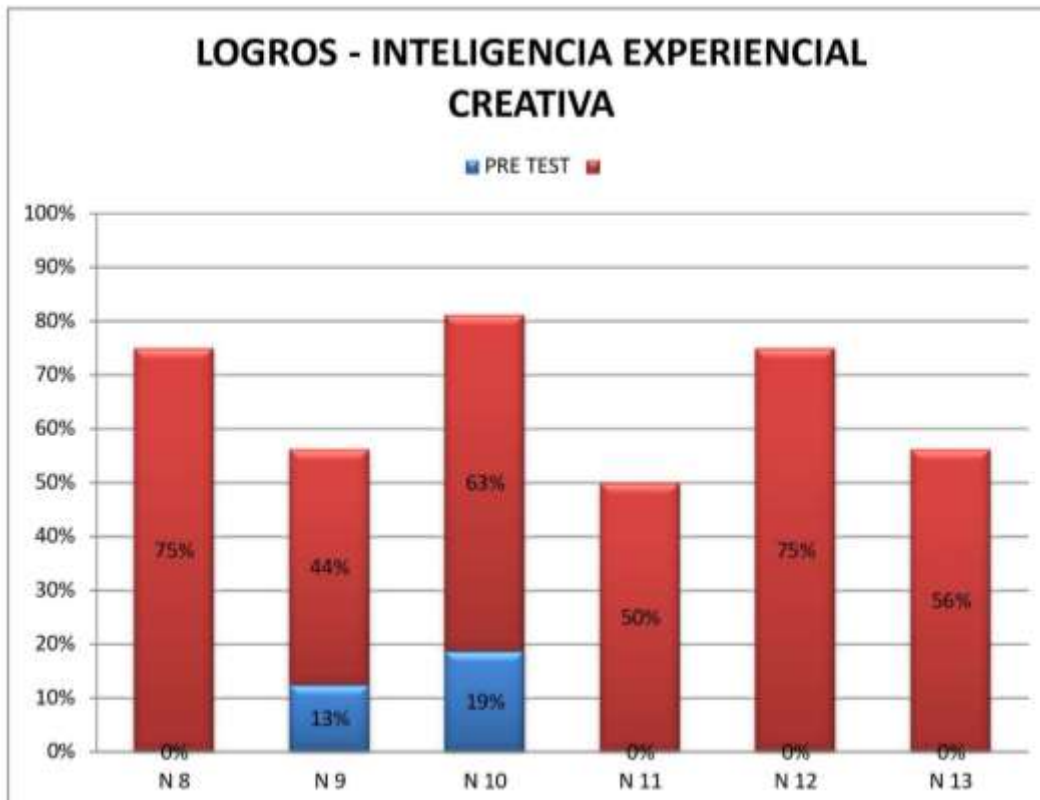
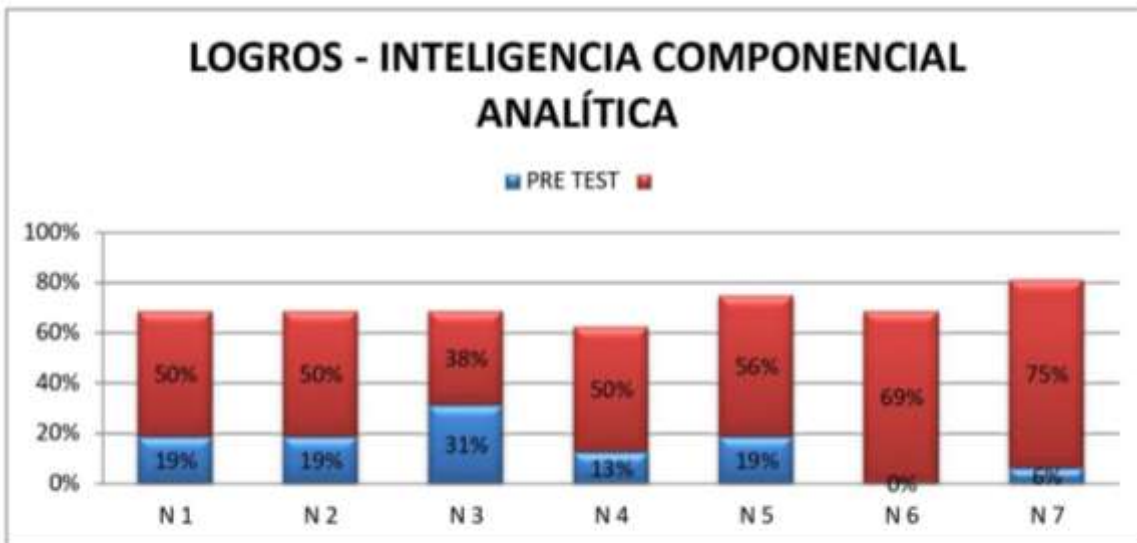
LOGROS		MEJORA	
DIMENSIONES	%	%	
INTELIGENCIA COMPOENCIAL ANALÍTICA	71%	55%	
INTELIGENCIA EXPERIENCIAL CREATIVA	66%	60%	
INTELIGENCIA CONTEXTUAL PRÁCTICA	69%	58%	
INTELIGENCIA TRIARQUICA	68%	58%	

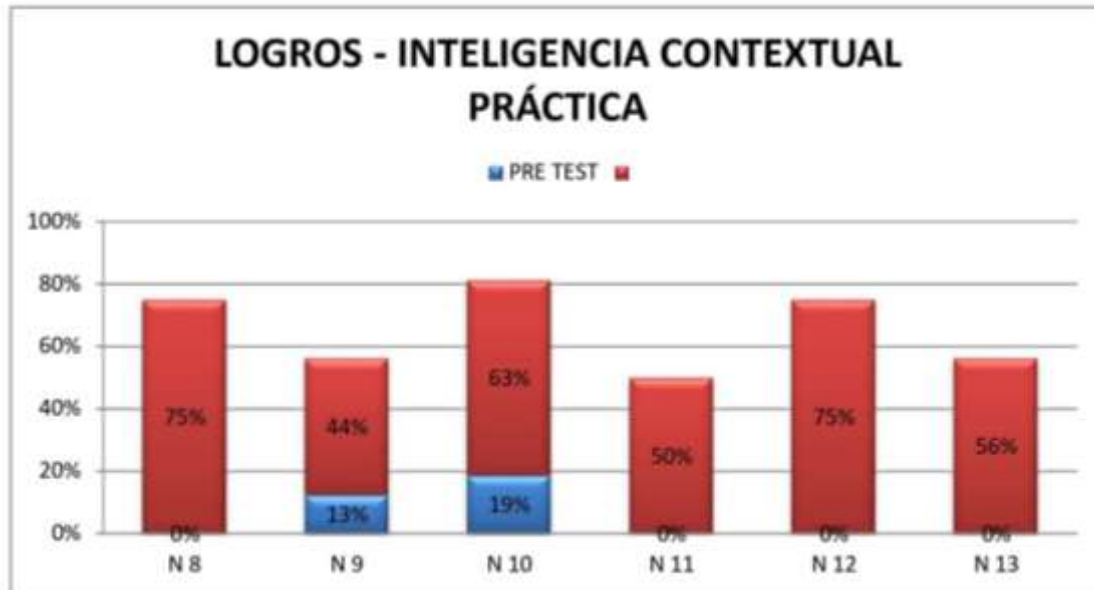


			LOGROS	MEJORA	LOGROS
INTELIGENCIA COMPOENCIAL ANALÍTICA	N 1	¿Selecciona un cuento analizandolo previamente?	19%	50%	69%
	N 2	¿Responde los ítems del cuadro de análisis de texto?	19%	50%	69%
	N 3	¿Propone a sus compañeros el cuento de su preferencia?	31%	38%	69%
	N 4	¿Delibera (aceptación) con sus compañeros de grupo el cuento a elegir?	13%	50%	63%
	N 5	¿Comunica el cuento elegido grupalmente argumentando la decisión a todo el grupo?	19%	56%	75%
	N 6	¿Escribe en diálogos y acotaciones la parte del cuento asignada?	0%	69%	69%
	N 7	¿Realiza una historieta de la parte del guion asignada?	6%	75%	81%

			LOGROS	MEJORA	LOGROS
INTELIGENCIA EXPERIENCIAL CREATIVA	N 8	¿Sigue las indicaciones de la docente para la confección del escenario para el teatro de sombras?	0%	75%	75%
	N 9	¿Culmina la confección de su escenario adicionándole elementos de su preferencia?	13%	44%	56%
	N 10	¿Confecciona las siluetas de los personajes y escenarios de la parte del guion gráfico asignada?	19%	63%	81%
	N 11	¿Participa en la selección de los instrumentos de iluminación que usará su grupo?	0%	50%	50%
	N 12	¿Propone efectos sonoros coherentes a su historia?	0%	75%	75%
	N 13	¿Participa de la selección de efectos sonoros que usará su grupo?	0%	56%	56%

		LOGROS	MEJORA	LOGROS	
INTELIGENCIA CONTEXUAL PRÁCTICA	N 14	¿Usa distintas tonalidades de voz para el personaje asignado en cada ejercicio?	25%	56%	81%
	N 15	¿Espera el tiempo necesario para hablar antes y después de las salidas y entradas de las siluetas?	0%	50%	50%
	N 16	¿Guarda la distancia adecuada entre la tela y la silueta al ejecutar la animación?	0%	63%	63%
	N 17	¿Utiliza la postura correcta de manos y cuerpo al momento de la animación?	0%	63%	63%
	N 18	¿Cumple con la función asignada en la presentación animada del cuento?	31%	56%	88%





Anexo 6.
Registro Fotográfico















