



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

ESCUELA DE POSGRADO

PROGRAMA ACADÉMICO DE MAESTRÍA EN EDUCACIÓN

**Programa videoactivismo en el desarrollo de la creatividad en
estudiantes de cuarto de secundaria de la IE Politécnico de
Ventanilla- Callao 2020.**

TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:

Maestro en Educación

AUTOR:

Guevara Leguía, Charles Frank (ORCID: 0000-0003-0018-4244)

ASESOR:

Dr. Vega Vilca, Carlos Sixto (ORCID: 0000-0002-2755-8819)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Innovaciones Pedagógicas

LIMA - PERÚ

2021

Dedicatoria

A Dios, mis padres Nancy Leguía y Charles Guevara, así mismo a mis queridos hermanos, mi esposa Angie Mora y mis hijos María José y Gabriel, son mi gran ejemplo de vida, superación y perseverancia.

Agradecimiento

En primer lugar, agradezco a mi familia Guevara Leguía, a mi madre por el apoyo absoluto en la maestría en educación de posgrado, a la Universidad Cesar Vallejo, a pesar de las situaciones alegres o tristes, mantuvieron la confianza hacia mi persona.

Muy especialmente a mi asesor, el Dr. Carlos Sixto Vega Vilca, por sus sabios métodos, aportes y consejos en el presente estudio, de igual manera a la Dra. Gisella Socorro Flores Mejia, quien, con la revisión constante ayudo en la guía de elaboración de la tesis.

Y por supuesto mi profunda gratitud para la Dir. (a). Fanny Díaz Coayla y al Sub. Dir. Luis Lizano Cano de la I.E. N° 5086 Politécnico de Ventanilla – Callao, a mis estudiantes del cuarto de secundaria por su colaboración y disposición activa.

Índice de Contenidos

	Pág.
Carátula	i
Dedicatoria	ii
Agradecimiento	iii
Índice de contenidos	iv
Índice de tablas	vi
Índice de gráficos y figuras	vii
Resumen	viii
Abstract	ix
I. INTRODUCCIÓN	1
II. MARCO TEÓRICO	4
III. METODOLOGÍA	14
3.1 Tipo y diseño de investigación	14
3.2 Variables y operacionalización	15
3.3 Población, muestra, muestreo, unidad de análisis	15
3.4 Técnicas e instrumentos de recolección, validez y confiabilidad	16
3.5 Procedimientos	19
3.6 Métodos de análisis de datos	19
3.7 Aspectos éticos.	19
IV. RESULTADOS	21
V. DISCUSIÓN	31
VI. CONCLUSIONES	37
VII. RECOMENDACIONES	38
REFERENCIAS	39
ANEXOS	
Anexo 1: Matriz de Consistencia	
Anexo 2: Matriz de operacionalización de variables	
Anexo 3: Instrumento	
Anexo 4: Escala descriptiva de la creatividad	
Anexo 5: Consentimiento informado	
Anexo 6: Aplicación de la prueba de creatividad	
Anexo 7: Evidencias fotográficas de la prueba de creatividad	
Anexo 8: Certificado de validez y confiabilidad de instrumentos	

- Anexo 9: Permisos correspondientes para efectuar el estudio
- Anexo 10: Resolución Jefatural de aprobación del título de la tesis
- Anexo 11: Base de datos
- Anexo 12: Programa Videoactivismo

Índice de tablas

	Pág.
Tabla 1. <i>Ficha técnica del programa de la variable Videoactivismo</i>	17
Tabla 2. <i>Ficha técnica de instrumento de la variable creatividad</i>	17
Tabla 3. <i>Validación por expertos</i>	18
Tabla 4. <i>Fiabilidad de los instrumentos</i>	18
Tabla 5. <i>Prueba de normalidad de Shapiro- Wilk</i>	21
Tabla 6. <i>Resultados del pre test y post test del grupo único en la creatividad</i>	22
Tabla 7. <i>Resultados del pre test y post test del grupo único en la originalidad</i>	23
Tabla 8. <i>Resultados del pre test y post test del grupo único en la fluidez</i>	24
Tabla 9. <i>Resultados del pre test y post test del grupo único en la flexibilidad</i>	25
Tabla 10. <i>Resultados del pre test y post test del grupo único en la elaboración</i>	26
Tabla 11. <i>Prueba de hipótesis general</i>	27
Tabla 12. <i>Prueba de hipótesis específica 1</i>	28
Tabla 13. <i>Prueba de hipótesis específica 2</i>	28
Tabla 14. <i>Prueba de hipótesis específica 3</i>	29
Tabla 15. <i>Prueba de hipótesis específica 4</i>	30

Índice de figuras

		Pág.
<i>Figura 1</i>	Resultados de pre test y pos test del grupo único en la creatividad	22
<i>Figura 2</i>	Resultados de pre test y pos test del grupo único en la originalidad	23
<i>Figura 3</i>	Resultados de pre test y pos test del grupo único en la fluidez	24
<i>Figura 4</i>	Resultados de pre test y pos test del grupo único en la flexibilidad	25
<i>Figura 5</i>	Resultados de pre test y pos test del grupo único en la elaboración	26

Resumen

El trabajo de investigación titulado “Programa videoactivismo en el desarrollo de la creatividad en estudiantes de cuarto de secundaria de la IE Politécnico de Ventanilla- Callao, 2020” tuvo como objetivo: determinar la mejora del programa videoactivismo en el desarrollo de la creatividad en estudiantes en la IE Politécnico de Ventanilla, 2020, según los estudiantes. La metodología, presentó un enfoque cuantitativo, tipo aplicada, diseño pre-experimental, nivel explicativo. La población del estudio estuvo formada por todos los alumnos (32) del cuarto grado de nivel secundaria de la IE Politécnico de Ventanilla N° 5086 del Callao. Se diseñó como instrumento una prueba de evaluación, se aplicó mediante la técnica de la encuesta con el objeto de recoger información sobre el objeto de estudio. Los instrumentos fueron validados mediante el juicio de expertos quienes dictaminaron su aplicabilidad, la confiabilidad se determinó mediante el test de pre-creatividad 0.919 y 0.992 post- creatividad. Respecto a los resultados, se muestra una sig. de 0.000, lo cual es menor a α 0.05 por lo que se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna: El programa videoactivismo si mejora el desarrollo de la creatividad en los estudiantes de cuarto de secundaria en la IE Politécnico de Ventanilla-Callao, 2020.

Palabras claves: *programa videoactivismo, creatividad, sesiones innovadoras.*

Abstract

The research work entitled “Videoactivism program in the development of creativity in fourth-year high school students of the IE Politécnico de Ventanilla- Callao, 2020” aimed to: determine the improvement of the videoactivism program in the development of creativity in students in IE Politécnico de Ventanilla, 2020, according to students. The methodology presented a quantitative approach, applied type, pre-experimental design, explanatory level. The study population consisted of all students (32) of the fourth grade of secondary level of the IE Politécnico de Ventanilla No. 5086 in Callao. An evaluation test was designed as an instrument, it was applied through the survey technique in order to collect information about the object of study. The instruments were validated through the judgment of experts who ruled their applicability, the reliability was determined by the pre-creativity test 0.919 and 0.992 post-creativity. Regarding the results, a sig is shown. 0.000, which is less than α 0.05, so the null hypothesis is rejected and the alternative hypothesis is accepted: The videoactivism program does improve the development of creativity in fourth year high school students at the IE Politécnico de Ventanilla-Callao, 2020.

Keywords: *video activism program, creativity, innovative sessions.*

I. INTRODUCCIÓN

En la actualidad se dialoga mucho de creatividad, especialmente en los espacios educativos virtuales donde se hallan débiles competencias fundamentales para el desarrollo creativo del estudiante en la educación básica, teniendo en cuenta que esta habilidad le permite al escolar afrontar disímiles escenarios, hacer frente a los problemas y para ello en esencia necesitan del docente y/o padres que le faciliten las nuevas herramientas y medios para desarrollar una imaginación innovadora (Yates y Twigg, 2017). No obstante, en los últimos periodos se ha observado que, diversos estudios registran un déficit en la creatividad en estudiantes de España, resultados obtenidos en el Informe Trends in International and Science Study, que los sitúan por debajo de la media, en cotejo con el resto de países. Se registró que menos del 50% de estudiantes se hallan por debajo del resto de países del OCDE, a quienes se les aplicó el test Crea, donde el estudiante posee bajo compromiso en el proceso creativo, con el facilismo de copiar respuestas, perdiendo la capacidad de crear (Programa Internacional para la Evaluación de Estudiantes, 2018).

En ese orden, en el Perú se registró que, el 45% de escolares de secundaria de institucionales estatales muestran un nivel débil de creatividad lo cual resulta insuficiente, dadas las exigencias constantes que tiene el estudiante en su vida diaria para afrontar diversos hechos, sucesos que demandan de esa habilidad para hacer frente a los disímiles desafíos, ante ello la preocupación por el bajo potencial de la expresión creativa (Ministerio de Educacion, 2018). Otros informes estudios evidenciaron que, una cuantía menor a la mitad de los alumnos adolescentes evaluados por la escala de personalidad creadora indicó que, estos son poco creativos frente a las actividades que se tiene que ejecutar, mostrando deficiencias para el desarrollo creativo asociado a la resolución de problemas (Ramos, Serpa y Lemos, 2020). Frente a ello se evidenció que las causales de los niveles bajos de creatividad son la motivación, inseguridad de los estudiantes, lo cual ha conllevado a que este pierda confianza en su verdadero potencial creativo, afectando el amor propio e interés siendo esta una problemática social que necesita respuesta, ya que limitan y condicionan la capacidad y desarrollo personal del niño (Leggett, 2017).

En la IE Politécnico N° 5086 de Ventanilla, se observó que los estudiantes de cuarto de secundaria no logran las competencias de la currícula de Arte y Cultura, mediante un test evaluativo se registró un déficit de capacidad creativa

para representar y comunicar sus ideas, experiencias, sentimientos y sensibilidad por las disímiles expresiones de tipo artístico como la música, danza, artes visuales, plásticas y arte dramático, lo que evidencia una falta de motivación e estímulo, así como serie de retos para el docente, como también para el propio estudiante, ya que la poca capacidad creativa o falta de desarrollo, interfiere en el progreso de la resolución de problemas, la cual es una limitante y condicionante para el alcance de metas, debilitando el amor propio del estudiante ya que emocionalmente sus acciones son condicionadas por factores externos perjudicando su desarrollo integral. En ese sentido, se estima que esta problemática puede conllevar a una progresión de niveles de frustración en ellos a la hora de asumir retos en sus materias, en el ámbito personal, desafíos diarios en la sociedad, se estima que si no se da respuesta rápida esto podría provocar bloqueos emocionales, miedo al fracaso conllevando a un desinterés y deserción escolar (Cutillas, 2018).

Este estudio tiene como problema principal ¿Cuál es la mejora del programa videoactivismo en el desarrollo de la creatividad en estudiantes de la IE Politécnico de Ventanilla, 2020? Asimismo, contiene cuatro específicos: En primer lugar ¿Cuál es la mejora del programa videoactivismo en la originalidad de los estudiantes en la IE Politécnico de Ventanilla, 2020? En segundo lugar ¿Cuál es la mejora del programa videoactivismo en la fluidez de los estudiantes en la IE Politécnico de Ventanilla, 2020? En tercer lugar ¿Cuál es la mejora del programa videoactivismo en la flexibilidad de los estudiantes en la IE Politécnico de Ventanilla, 2020? Y, en cuarto lugar ¿Cuál es la mejora del programa videoactivismo en la elaboración de los estudiantes en la IE Politécnico de Ventanilla, 2020?

El estudio se cimentó en la Teoría de Creatividad de Guilford, permitió distinguir la epistemología del pensamiento divergente y convergente; permitirá llenar ciertos vacíos en el conocimiento del objeto de estudio. Asimismo, permitirá conocer la resultante del programa videoactivismo mediante la aplicación de 15 sesiones de aprendizaje, la cual permitirá que el estudiante desarrolle su producción creativa, que halle respuestas nuevas, originales, ingeniosas a condiciones tan múltiples como un problema lógico, artístico, visual, expresivo, plástico hasta familiar. Además, aportará el uso de métodos

de aprendizajes parte de un programa, donde se utilizó una prueba que fue validada (pre-test) para diagnosticar el nivel de creatividad, en base a ello se estableció un plan de trabajo ajustado a la currícula divisado en sesiones donde fortaleció dicha habilidad, siendo este de gran notabilidad para el campo pedagógico pues mejorará la continuidad creativa, puesto que se aplicó un post test donde se corrobora su efecto. Asimismo, brindará un aporte revelador a la sociedad, a la comunidad educativa, ya que, la aplicación del programa ha proyectado resultados positivos, los cuales pueden ser replicados en otras instituciones, así como como en otros escenarios, lo cual permitirá que se fortalezca el pensamiento creativo, crítico, reflexivo en los futuros ciudadanos.

Asimismo, se planteó el objetivo principal: Determinar la mejora del programa videoactivismo en el desarrollo de la creatividad en estudiantes en la IE Politécnico de Ventanilla, 2020. Además, contiene cuatro específicos: En primer lugar: Determinar la mejora del programa videoactivismo en la originalidad de los estudiantes en la IE Politécnico de Ventanilla, 2020. En segundo lugar: Determinar la mejora del programa videoactivismo en la fluidez de los estudiantes en la IE Politécnico de Ventanilla, 2020. En tercer lugar: Determinar la mejora del programa videoactivismo en la flexibilidad de los estudiantes en la IE Politécnico de Ventanilla, 2020. Y, en cuarto lugar: Determinar la mejora del programa videoactivismo en la elaboración de los estudiantes en la IE Politécnico de Ventanilla, 2020.

De esa forma el estudio pretende contrastar la hipótesis principal: El programa videoactivismo mejora el desarrollo de la creatividad de los estudiantes de cuarto de secundaria en la IE Politécnico de Ventanilla-Callao, 2020. Además, contiene cuatro hipótesis específicas: En primer: El programa videoactivismo mejora la originalidad de los estudiantes en la IE Politécnico de Ventanilla-Callao, 2020. En segundo lugar: El programa videoactivismo mejora la fluidez de los estudiantes en la IE Politécnico de Ventanilla-Callao, 2020. En tercer lugar: El programa videoactivismo mejora la flexibilidad de los estudiantes en la IE Politécnico de Ventanilla-Callao 2020. Y, en cuarto lugar: El programa videoactivismo mejora la elaboración de los estudiantes de la IE Politécnico de Ventanilla-Callao, 2020.

II. MARCO TEÓRICO

En la investigación se establecieron los siguientes antecedentes internacionales, los cuales brindaron una aproximación temática; en China, Ritter, Gu, Crijns y Biekens (2020) en el artículo programa de formación en habilidades para mejorar en los alumnos su pensamiento creativo, plantearon como finalidad evidenciar la eficiencia del programa en formación de la creatividad en los estudiantes. El método fue cuantitativo, pre experimental, la creatividad de los estudiantes se midió anteriormente de la aplicación del programa, a mitad y posteriormente del programa completo, el rendimiento se comparó con un grupo único de pre y post prueba. En esa línea, concluyeron que, el entrenamiento de la creatividad aumentó las habilidades de ideación de los estudiantes y, lo que es más sustancial, su flexibilidad cognitiva. No obstante, no hubo ninguna diferencia en la originalidad. Finalmente, hubo un aumento en el rendimiento para una de las tareas de creatividad convergentes, la Prueba de Asociado Remoto, donde se discuten las implicaciones en los entornos educativos para futuros estudios donde se replique la aplicación del programa.

En Corea del Sur; Kim y Kim (2018) en el artículo analizaron un sistema de producción de cuentos para mejorar la creatividad; trabajaron bajo un método cuantitativo, pre experimental, descriptivo de diferentes programas y áreas de sistemas educativos. Los resultados, indicaron que existe una tendencia de cambios en la educación básica, además, que se está generando muchas políticas para el desarrollo de la creatividad, donde se destaca la importancia de su promoción en el mundo en el entorno educativo, siendo la tecnología una herramienta útil para mejorar la creatividad. Concluyeron que, la asentada en práctica del método de elaboración en cuentos para estudiantes, mejora la creatividad, fortalece sus capacidades tecnológicas, estas prácticas están basadas en el uso del 3D ya que el estudiante ha logrado construir imágenes en movimiento en 3D logrando expresar sus ideas a través de las funciones del programa.

En Dinamarca; Byrge y Tang (2015) plantearon como objetivo medir el efecto del programa de entrenamiento en creatividad sobre la autoeficacia creativa y la producción creativa en los estudiantes. La metodología fue pre experimental, en el programa se formó a 180 alumnos durante 39 horas durante un período de nueve semanas. La autoeficacia creativa y producción creativa (originalidad, elaboración

y fluidez) se probaron antes y después de la formación. Un mes después de finalizado el programa, se entrevistó a los formadores para desarrollar una comprensión detallada de los efectos y posibles mejoras del programa de formación. Concluyeron que, los resultados muestran un aumento significativo en la autoeficacia creativa, así como en la producción creativa en los estudiantes. Se discuten las implicaciones para el entrenamiento de la creatividad incorporada.

En Jordania; Al-Dababneh, Al-Masa'deh y Oliemat (2015) en el artículo sobre el programa en formación del progreso en habilidades de la creatividad plantearon como objetivo, calificar las consecuencias de la aplicación del programa de formación creativa en los estudiantes de 12-14 años. El método fue cuantitativo, pre-experimental, se utilizó un pre y post prueba a una muestra de 41 alumnos con discapacidades visuales, seleccionados aleatoriamente. Los resultados del estudio expusieron diferencias estadísticas al nivel de $p = .01$ en el inventario de estudio entre el desempeño del grupo único en las dimensiones y sub-dimensiones generales. Además, no hay diferencias significativas en $p = .01$ debido al género en las dimensiones y subdimensiones generales. A la luz de estos resultados, el investigador abordó una serie de sugerencias y recomendaciones.

En España; Larraz y Allueva (2015) en el artículo plantearon como finalidad revelar resultados del programa en mediación hacia la mejora de capacidades en creatividad, con grupo único de adolescentes en secundaria. El método fue pre experimental, la muestra del estudio fueron 48 estudiantes de 13-14 años (48 del grupo único). Anterior y posteriormente con el programa tres pruebas se dispusieron, este programa estuvo semanalmente en cierta sucesión de sesiones con 50 minutos, constituidas por sus actividades, objetivos y juicios de valoración. Los efectos del programa, revelaron que consiguió un progreso revelador ($p < .05$) en la creatividad figurativa y verbal del grupo experimental, pre y post prueba del grupo único. Concluyeron, que gracias al programa existe un incremento en el desarrollo verbal y figurativa en la creatividad y con la aplicación de este demuestra la posibilidad de desarrollar la creatividad integral.

También, se establecieron los siguientes antecedentes nacionales, Navarro (2019) en el estudio de las artes visuales en un programa, planteó fortalecer un entendimiento creativo, utilizó un método de sesiones y se aplicó una prueba de Evaluación Multifactorial de la Creatividad (pre y post) a 26 estudiantes de 15-16

años. Los resultados indicaron que, existe una mejoría en el desenvolvimiento de la creatividad en comparación con los resultados del pre test, donde los niveles indicaban que los estudiantes eran poco creativos, en el post test el 58% de los alumnos de la IE de Huamachuco, han logrado niveles altos de creatividad, el 38% se halló dentro de un nivel medio y el 4% alcanzó un nivel poco creativo; debido a la aplicación de sesiones de aprendizaje que han fortalecido, despertado la capacidad creativa, crítica, innovadora, filosófica de la unidad de estudio.

Rodríguez (2019) en el estudio sobre estrategias cognitivas en la formación del pensamiento creativo en estudiantes; planteó la finalidad de precisar en el desarrollo de la fluidez del pensamiento creativo las estrategias cognitivas. El método fue cuantitativo, deductivo, pre-experimental, utilizó una prueba y lo aplicó a 54 jóvenes de 15-16 años. Los resultados mostraron que, el promedio del grupo experimental (6,15) tiene diferencias significativas con el promedio del grupo control (4,15), por tanto, las estrategias cognitivas desarrollan la elaboración del pensamiento creativo en los educandos del área Ciencia, Tecnología y Ambiente. En esa línea, concluyó que, el impulso del pensamiento creativo es un factor importante en el logro de aprendizajes y competencias en el área de CTA, por ello se debe programar talleres, sesiones en los que se efectúen, ejerciten acciones donde permitan en los educandos la mejora de la creatividad.

Domínguez (2018) en el estudio sobre modelo de programación creativa: imaginación, originalidad y expresión en la creatividad en estudiantes de secundaria; planteó la finalidad de como determinar la ejecución de un modelo de programación creativa para mejorar la creatividad. La metodología fue cuantitativa, aplicada, pre-experimental, aplicó una guía de observación a 22 estudiantes de 8 y 9 años. En esa línea, los resultados mostraron que, el programa propuesto mejora la creatividad en niños de 3° grado de primaria, de un 72.7% que en la pre prueba se encontraban con nivel bajo, se pasó a un 100% en el nivel alto (post test), corroborando de esa forma la veracidad de la hipótesis general.

Incarroca (2018) en el estudio de la creatividad y el uso adecuado de materiales concretos, planteó la finalidad de como determinar la conexión del material concreto y creatividad de los alumnos. La metodología fue cuantitativa, no experimental, correlacional, descriptivo, aplicó una rúbrica a 20 estudiantes de 13-14 años. Los resultados mostraron que, el 60% de alumnos es creativo y el otro

40% es poco creativo, dichos resultados permitieron alegar que posteriormente de emplear las tácticas ellos lograron fortalecer la creatividad. concluyó que, las estrategias empleadas desde el salón de clases deben centrarse en la adecuada formación del pensamiento concreto, explicado de otra forma ante un problema planteado el estudiante debe evidenciar resultados en relación al patrón o técnica, permitiendo el desarrollo de la capacidad creativa en el alumno, y con ello logrará comprender las actividades que debe realizar para el cumplimiento de sus tareas.

Avalos (2017) en el estudio sobre software de programación el desarrollo del pensamiento creativo; el objetivo fue aplicar el programa Scratch en el desarrollo del juicio creativo de los alumnos. La metodología fue cuantitativa, aplicada, pre-experimental, se utilizó el cuestionario con la prueba escrita hacia 26 alumnos de 16-17 años. Los resultados mostraron que, los escolares en coteja con el primer recojo de información presentaron una mejora significativa en el post test demostrando que la utilización de scratch es valioso ya que mediante su uso los estudiantes podrán alcanzar los objetivos de diversas materias, así como el cumplimiento de actividades pedagógicas; siendo vital también para el docente ya que resulta gratificante observar resultados en el aspecto multifactorial de los alumnos que presentan ciertas deficiencias. Concluyó que, la aplicación del programa scratch desarrolla el pensamiento creativo en los estudiantes.

En este apartado se hace referencia a la Teoría del activismo digital, la cual sustentó la variable programa videoactivismo, esta se fundamenta a la forma tradicional las formas del activismo digital, dicho activismo es clasificado entre las clases de activismo basado en Internet y el activismo apoyado por Internet (Jordan, y Taylor, 2004). En esa línea, la primera categoría tiene una función principal y creativa de Internet, en tanto la segunda sería facilitadora, estableciendo la protesta más sencilla de coordinar o regularizar, y con alcance transnacional. Esta teoría fundamentó las dimensiones e-tácticas las cuales tienen como objeto relativizar la significancia de esa distinción entre los e-movimientos y e-movilizaciónes en que se mezclan tácticas tradicionales y tácticas digitales de acción agrupada.

Referente al Programa videoactivismo; esta última palabra está formada por dos términos: *video* 'yo veo', sistema de grabación y reproducción de imágenes, a través de cintas o medios electrónicos. El término activismo proviene del vocablo activo e *-ismo*; doctrina en la cual los valores están supeditados a las exigencias

del accionar social de carácter público (Real Academia Española, 2020). Además, es una forma de uso audiovisual con un sentido político explícito. En esa línea, este programa son un conjunto de técnicas que desarrollan, fortalecen y despiertan la autoexpresión y autorepresentación en las expresiones artísticas creativas de manera integral, en ella se cimientan un pluralismo metodológico sino también que abre una apertura disciplinaria, siendo así una pedagogía por proyectos de resultados (Mateos, 2014). Asimismo, va más allá de crear obras audiovisuales, ya que este no solo es un método operativo ya que fomenta el trabajo pedagógico, busca concientizar y generar reflexión mediante el pensamiento creativo del alumno en la que se comunica, expresa ideas, filosofías, pensamientos a través de videos productivos que contribuyen a la comunidad educativa (Concha y Sedeño, 2018). Asimismo, la importancia del programa videoactivismo radica en potenciar el desarrollo de cada estudiante, el cual esta direccionado a la creación de material y producción audiovisual, realizadas sobre distintos soportes desde entidades productoras online, redes sociales, videos en YouTube, publicados por diferentes medios con un objeto social (Sedeño, 2015). Además, brinda beneficios en los procesos de activismo pedagógico, siendo la movilización de un enfoque crítico y creativo parte de la evaluación propia al resolver conflictos, con cada iniciativa, de las propias plataformas audiovisuales online, redes sociales (Alberich, 2019).

Sobre la dimensión audiovisual, es aquella realización de contenidos con el fin de ser empleados en medios comunicativos de tipo audiovisual; autónomamente del género y soporte utilizado; la producción audiovisual es aquella derivación de la mezcla aplicada sobre las diferentes necesidades ya sea social, de entretenimiento, comercial, artísticas o de tipo cultural (Aguilar, 2019). Asimismo, el audiovisual es aquella pieza esencial para que los recursos de tipo didácticos sean designados multisensoriales, pretende tener proximidad con la experiencia directa y educación empleando como rutas el oído la percepción y la vista; de dicha forma, el medio audiovisual reflejará sonidos palabras e imágenes. Los soportes pueden ser plasmados de forma impresa o de manera virtual, dicha variabilidad admite reunir metodologías y compendios complejos, posteriormente se trasforma en una herramienta útil que aporta a la enseñanza remota (Aguilar y Cifuentes, 2019).

Sobre la dimensión autoexpresión, como dicha habilidad de expresión que se caracteriza por la espontaneidad, libre de alguna característica perteneciente a la

ansiedad, en diferentes y múltiples situaciones de tipo social: tal como la reuniones grupales o sociales, tiendas y lugares oficiales, entrevistas laborales, etc. Alcanzar una elevada puntuación indicaría destreza en las interacciones en el plano social, capacidad de expresión de sus propios sentimientos u opiniones, hacer preguntas, etc. (Gismero, 2000). Asimismo, es lo que se expresa en el interior de un organismo definida como autoexpresión, habilidad altamente definida del autoconocimiento y autopercepción dadas en el plano interno de la existencia propia (Lowen, 2016). Se refiere que el ego cumple un papel fundamental en el progreso y enunciación de tales impulsos, no obstante, su origen surge de una iluminación automática, siendo su objetivo provocar una impresión de satisfacción en el individuo.

Sobre la dimensión autorepresentación; es la posibilidad de simbolizar aquel mundo interno, desarrollado por medio de diversas herramientas de tipo cultural. Además, se trata de juntar todo ello en una sola equivalencia, ordenados en fila cronológicamente, puesto que no solo se intenta confirmar el quiénes somos, si no también se requiere ver qué podríamos haber sido, ya planteada la interrelación dada entre la cultura y memoria que nos es impuesta, unión de la que regularmente no se es consciente. En esa línea, se mantiene la posibilidad de instaurar un límite entre el espacio que mantiene la obra con el espacio del propio individuo: la cimentación de una zona de conversión que obliga a jugar con las propias ilusiones, con la certeza que se recuenta y mantiene al sujeto fuera de escena (Franco, 2004).

Sobre la dimensión expresiones artísticas; está relacionada con las inteligencias múltiples; la relevancia de esta expresión en el crecimiento de los alumnos, esta direccionado a las diversas expresiones que se pueden trabajar en un aula, destaca a la psicomotricidad y favorece a la madurez intelectual. Se cuenta con diversos tipos de expresión interrelacionada a las siete bellas artes, tales conocidas como; arquitectura, pintura, escultura, literatura, música y teatro. Para comprender la expresión artística de los estudiantes es significativo concebir sus patrones de desarrollo. En esa línea, el estudiante tiene la capacidad de transferir potencialmente lo que él ve en el mundo, por medio de otros símbolos, en mayoría vocales. La forma de expresión, los dibujos, los gestos, la música, estos son los que aumenta, aportan a su expresividad (Ramos, Serpa y Lemos, 2020).

En este apartado se hace referencia a la Teoría de la creatividad de Guilford, la cual sustentó la variable creatividad, esta teoría cimentó el análisis de la

creatividad asociado a las aptitudes de las personas presente en sus características creadoras, entre ellas se cuenta con la flexibilidad, el pensamiento divergente, la fluidez y la originalidad (Guilford, 1952). En esa línea, fundamentó la teoría de creatividad mediante la elaboración de un test, definió el perfil de las personas creativas, siendo este un proceso de ser sensible a las dificultades, deficiencias, en pasar por alto algunos elementos, en las lagunas del saber, a resumir una información válida; de hallar un elemento marcado como no válido, precisar acerca de las presentes dificultades e indagar por las posibles soluciones; de forjar supuestos o enunciar suposiciones acerca de las carencias (Esquivias, 2004).

Referente a la variable creatividad; proviene del vocablo *creativo* e *-idad*, conceptualizada como aquella autoridad de creación o la habilidad creativa según considera la (Real Academia Española, 2020) Además, la creatividad es la capacidad mental que interviene en los factores del pensamiento divergente que se caracteriza por contar con originalidad, marcada fluidez y flexibilidad, así como la elaboración (Guilford, 1962). La creatividad es comprendida como una competencia epistémica, por ello para la adecuada generación del pensamiento es necesario de la intervención de los procesos creativos desde ese paradigma, se ejemplifica como algo intrínseco, complicado y producto de la acción de otros procesos conexo. (Tang, Baer y Kaufman, 2014). Asimismo, la creatividad hace referencia a aquella aptitud evidenciada en caracteres de personas creadoras, entre ellos la flexibilidad y fluidez, la elaboración, el contar con pensamiento original y divergente. Entendida como el poder de organización muy original con un campo perceptivo, la cual permite una óptima estructuración de la realidad en sus nuevas formas, siendo atractiva y de fácil captación de productos creativos (Gardner, 1995).

En ese sentido, la importancia de la creatividad en estudiantes, compone la figura final en el juego simbólico, al ser asimilado el pensamiento (Forthmann et al., 2017). En esa línea, fomentar la creatividad en escolares repercute de ventajas en su desarrollo personal y asimismo intelectual, la creatividad representa la obtención de algo que era inexistente (Meyer y Eilifsen, 2017). En esa línea, es significativo meditar acerca de la creatividad como aquella capacidad presente en las personas de efectuar y crear una tarea fragmento del pensamiento. Esta otorga un estado de independencia permanente en la memoria y en el comprender de las personas por medio de la creatividad, la generalidad abarcaría una sucesión de elementos y

requeridos conocimientos (Lee, Abd, Baharun, Hutagalung y Muhsien, 2014). En esa línea, la creatividad beneficia la aptitud del espíritu para establecer los elementos del campo perceptivo de forma original, susceptible y que dé lugar a ordenamientos entre la creatividad artística y la científica, donde al estudiante se incentiva la adquisición de nuevos conocimientos (Byrge y Tang, 2015). Asimismo, aporta al carácter fluidez, productividad y elaboración de múltiples alternativas, promueve la iniciativa, actitud de carácter triunfador aplicada a los diversos ámbitos de la vida; el estudiante se transforma en el agente de su propia formación y facilita la resolución de conflictos cotidianos (Islas, Carranza, Pérez y Salán, 2020).

Respecto a la originalidad de la creatividad; se define como el origen de respuestas derivadas del pensamiento independiente que crea productos nuevos, único, irrepetible y auténtico. Actitud destinada a contribuir en soluciones e ideas de alcance extenso y no muy nuevo o frecuente (Gardner, 1995). Es aquella destreza con la que cuenta el individuo para ofrecer ideas o pensamientos únicas, no muy común, es decir novedosas y fuera de lo convencional (Núñez, Cutillas y Álvarez, 2020). En esa línea, su surtimiento demanda del quebrantamiento de esquemas determinados, tales como el modelo basado en rigidez o ideas, y por otro lado propone la puesta en práctica de ideas de carácter activador y yuxtaposición de la misma, combinación de elementos distantes y reestructuración de modelos ya ocupados. La originalidad es aquella destreza para idear nuevas cosas o de obtener respuestas muy originales (Acar, Burnett y Cabra, 2017).

Sobre los indicadores de esta dimensión tenemos: Origen; orientado al imaginar algo que anteriormente no se te ha ocurrido ni lo has visto, destreza de producción novedosas y originales que estén lejos de lo que es lógico (Joussemet y Koestner, 2010). Nuevos; se refiere de efectuar, crear proyectos con respuestas genuinas y/o propuestas de solución, desde aquellas que proponen que lo nuevo es aquello que nadie antes ha pensado (Larraz y Allueva, 2015). Auténtico; aquella manera de aprendizaje descendente de pruebas que se ha originado en una reciente investigación acerca de algún aprendizaje, en la cual se registra prácticas ordinarias de una cultura y actividad auténtica. Ideas; referido a las soluciones de largo alcance siempre frecuentes, la relaciona con respuestas excepcionales a las que se llega desde indicios muy alejadas y remotas (Cutillas, 2018).

Respecto a la fluidez de la creatividad; referido a aquella cantidad y variación

existente en el flujo de respuestas e inclusive soluciones donde el individuo es totalmente capaz de provocar ante una situación (Gardner, 1995). Esta cuenta con ciertas cantidades de ideas forjadas por una persona y no así a la calidad de las mismas, se dirige al ejercer fluidez con naturalidad en relación al pensamiento propio, entendida como aquella habilidad con la que cuentan las personas para exponer de forma muy sencilla y veloz diversas ideas, en idear múltiples cosas muy distintas a lo que puede realizar. Esta trata de producir de manera abundante y simultánea ideas, obteniendo en gran cuantía soluciones a problemáticas. Por ello, es de vital importancia que la fluidez se vea expresada a través de múltiples ideas con sus respectivas respuestas de solución (Davis, Lynn y Bizas, 2012).

Sobre los indicadores de esta dimensión tenemos: Cantidad; asociado al mayor aporte de soluciones a los problemas, que desarrolla la fluidez de ideas. El estudiante se verá muy capaz de obtener y encontrar ante un problema diversas soluciones alternativas con la empleabilidad de la estrategia más idónea a trabajar (Saracho, 2010). Respuestas; asociado a las observaciones de los problemas sociales u otros, esta habilidad les proporciona a los alumnos posibles mayores soluciones a dificultades expuestas (Saracho, 2012). Capaz de producir; anexo a las ideas y/o experiencias, conocida como lluvia de ideas estas aceptadas al contar con alternativas de solución, el estudiante se verá altamente capaz de investigar. La aplicabilidad de esta permite optimizar y aumentar así el progreso en la fluidez que en ideas este reflejado en la calidad con la que este sea expresado (Kumar, 2016).

Respecto a la flexibilidad de la creatividad; entendida como la capacidad destinada a la reestructuración de situaciones y el planteamiento de posibles y diferentes soluciones ante cualquier problema, genera nuevas interpretaciones frente al cambio y situaciones novedosas (Gardner, 1995). Explicada como la habilidad con la que cuenta el individuo para trasladarse entre una idea u otra, ya sea que se encuentren en diferentes contextos, o se indiquen variaciones en las respuestas emitidas, modificadas o moldeadas todo esto con el objetivo de superación a la rigidez y reflexión (Dere, 2020). Además, se basa en entender los cambios, innovaciones y reinenciones de aquellas situaciones originales, que posee el individuo para lograr un cambio, probando en ello las codificaciones en múltiples presentaciones y el abordaje oportuno (Meyer y Eilifsen, 2017).

Sobre los indicadores de la dimensión tenemos: Soluciones diferentes; factor asociado con el cambio que se localiza en todos los medios de una formación creadora, capacidad hacia el pensamiento y procedimiento frente a los cambios, es vital para adaptarse a ellos (Moromizato, 2015). Nuevas interpretaciones; se refiere a que el sujeto tiene actitud positiva en un ambiente que posee dos aspectos notables: el cultural o simbólico, citado dominio tiene como ejemplo a las matemáticas, artes escénicas, plásticas y musicales, el nombrado ámbito de asociación de expertos de validación de productos novedosos (López, 2008). Situaciones novedosas; entendidas como los procesos que debe tomar el alumno para retener, recuperar y sobre todo adquirir diversos ejemplares de conocimiento, lo cual supone capacidades de representación con criterio (Meyer y Eilifsen, 2017).

Respecto a la elaboración de la creatividad; es la capacidad para llevar a buen puerto la fulguración innovadora que llega al sujeto creador concretando una idea para dar cuerpo a un proyecto que es necesario ejecutar, con relación del proceso y organización de la información valorándose a personas que son capaces de expresarse oportunamente con la evidente precisión posible (Gardner, 1995). Asimismo, es entendida como aquella destreza con la que cuenta el individuo para implementar y/o afinar alguna idea original que logro alcanzar un nivel muy alto en detalle y complejidad, capacidad para adicionar rasgos, elementos, etc. (Sánchez y Morales, 2017). También, es la habilidad con la que cuenta el individuo a fin de desarrollarse y lograr perfección en la idea planteada con el fin de idear algo totalmente original de carácter complejo y detallado (Kim y Kim, 2018).

Sobre los indicadores de la dimensión tenemos; Fulguración innovadora; referida al brillo del pensamiento creador e innovador con ideas diferentes, es la manera de pensar cuyos efectos son sucesos que tienen a la vez reflexión y valor (Sheridan, 2016). Proyecto; referida a la creación artística del pensamiento, busca acercar procesos creativos para comunicar sus ideas en la generación del arte y construir sus procesos de trabajo para alcanzar logros (Setiawan, 2017). Organización de información, referida al despliegue de fuerzas impulsoras de creatividad, la organización de información debe comenzar con el análisis para convertirse en producto (Swift, 2015). Expresarse; referida a la comunicación de ideas, con el fin de producir el pensamiento analítico, activo e indagador que brota por el empuje de la enseñanza del arte (Suarez, Delgado, Pérez y Barba, 2019).

III. METODOLOGÍA

3.1. Tipo y diseño de investigación

Tipo de investigación

El estudio es de tipo aplicada; es distanciada de la básica por poseer propósitos prácticos inmediatos bien específicos, en la cual se indaga para actuar, variar o provocar cambios en una explícita población (Hernández y Mendoza, 2018). En esa línea, esta investigación se basa en solucionar problemas, orientándose en el afianzamiento del conocimiento para su estudio (Concytec, 2018).

Diseño de investigación

El diseño fue pre-experimental; existe la manipulación deliberada pero objetiva de una variable donde se aplica algún tipo de programa a un grupo ya formado (Sánchez, 2019). En esa línea, esta investigación consiste en maniobrar a un grupo de personas a explícitas situaciones o inducciones para observar las variaciones o efectos que se provocan (Hernández; Fernández y Baptista, 2014).

Enfoque de investigación

El estudio se trabajó con el enfoque cuantitativo; esta es secuencial, probatoria y muy rígida en donde cada paso está articulado donde no se puede exceptuar ninguna de ellas. Se caracteriza por ser objetiva, donde se plantean hipótesis de estudio que deben ser contrastadas, hace uso de la estadística, la cual en el desarrollo requiere el uso de herramientas de medición, que suministran datos cuyo diseño precisa de la aplicación de pruebas estadísticas (Sánchez, 2019).

Nivel de investigación

En nivel fue explicativo; este va más lejos de la sola descripción de fenómenos de causa y efecto entre variables; están enfocados a explicar por las condicionantes o causales de los sucesos y fenómenos. En esa línea, su beneficio se centraliza en declarar por qué acontece un fenómeno y en qué situaciones se revela o por qué una variable incide sobre la otra, identifica cuales son los factores que han dado lugar al problema social (Sánchez, 2019). A continuación, el diagrama:

GU: O1 X O2

GU: Grupo único

O1: Medición de inicio

X: Programa videoactivismo

O2: Medición de salida

3.2. Variables y operacionalización

Variable Independiente: Programa de videoactivismo

Definición conceptual: Son un conjunto de técnicas que desarrollan, fortalecen y despiertan las expresiones creativas de manera integral, en ella se cimientan un pluralismo metodológico sino también que abre una apertura disciplinaria, siendo así una pedagogía por proyectos de resultados, la cual se divide en el desarrollo audiovisual, la autoexpresión la autorepresentación y las expresiones artísticas, en esta variable se aplicaron 15 sesiones (Mateos, 2014).

Variable dependiente: Creatividad

Definición conceptual: Es la capacidad de generar pensamiento, ideas creativas, la cual se libera a causa de la entrada del individuo a un problema, cuya solución se insinúa a la presencia de particularidades distintivas de fluidez, flexibilidad, originalidad y elaboración. En esa línea, la práctica de crear se aprende como cualquier otra habilidad que puede desarrollarse y fortalecerse (Gardner, 1995).

Definición operativa: Es la capacidad de concebir nuevas ideas o concepciones que provocan soluciones únicas, esta variable se medirá a través de una pre-prueba al inicio y post prueba de creatividad dirigido a los estudiantes.

Indicadores: Fluidez (origen, nuevo, autentico, ideas); Flexibilidad (cantidad, respuestas, capaz de producir); Original (soluciones diferentes, nuevas interpretaciones, situaciones novedosas); Elaboración (fulguración innovadora, proyecto, organización de información; expresarse).

Escala de medición: Escala de Likert: Insuficiente (1); Regular (2); Bueno (3); Muy bueno (4); Excelente (5).

3.3. Población, muestra y muestreo

Población

En una investigación, la población es el universo global total de sujetos, entes o medidas que tienen ciertas particularidades comunes perceptibles en un espacio y tiempo explícito (Hernández y Mendoza, 2018). Está integrada por todos los alumnos (32) del cuarto grado "D" del nivel secundaria de la IE Politécnico Ventanilla N°5086 del Callao (información concedida por el área administrativa).

Criterios de inclusión

Se incluye a los alumnos del cuarto grado, sección "D" del nivel secundaria entre la edad de 14 y 16 años de género femenino y masculino, que presentan las mismas características consideradas por la pérdida de confianza en su potencial creativo.

Criterios de exclusión

Se excluye a los alumnos del cuarto grado A, B y C del nivel secundaria, son excluidos de la población y muestra por el motivo de no ser considerados según el muestreo, siendo este no probabilístico, por conveniencia a criterio del investigador.

Muestra

La muestra es una fracción del universo en que se efectuará el estudio (Carhuancho et al., 2019). La muestra censal del estudio está integrada por 32 alumnos del cuarto grado, sección "D" del nivel secundaria de la IE Politécnico de Ventanilla N°5086 del Callao, esto debido a que el universo poblacional es reducido y se tiene acceso a ello.

Muestreo

No probabilístico, tipo muestreo intencional o también llamado por conveniencia esto debido a que se tiene acceso a recoger la información, lo cual hace viable establecer una muestra censal, siendo esta también un universo pequeño, en el cual se aplicó por criterio del investigador (Hernández y Mendoza, 2018).

Unidad de análisis

Son aquellos sujetos que van a ser medidos (Sánchez, 2019). En el estudio la unidad está conformado por alumnos en secundaria de cuarto grado en la I.E Politécnico de Ventanilla.

3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Técnicas

La técnica de estudio fue la encuesta, es un método de recojo de información, donde se recoge datos de un grupo con objeto de medir la creatividad. Esta es una técnica permitió que se copiara los resultados del desarrollo de los alumnos en un proceso de precepto y aprendizaje (Sánchez, 2019).

Instrumentos

El instrumento que se aplicó fue una prueba; esta es una herramienta pedagógica un instrumento que envuelve la construcción de una labor concreta en un período explícito, con el objeto de evaluar el resultado de un aprendizaje o labor pedagógica. En esa línea, se empleó una pre y post prueba de creatividad a los estudiantes con la finalidad de evaluar los actitudes, capacidades y habilidades (Sánchez, 2019).

Tabla 1

Ficha técnica del programa de la variable Videoactivismo

Nombre del programa: Videoactivismo Politecniano

Autor: Guevara Leguía, Charles Frank

Lugar: IE Politécnico de Ventanilla - Callao

Fecha de aplicación: 01.09.20 – 30.11.20

Objetivo: Determinar la mejora del programa videoactivismo en el desarrollo de la creatividad en estudiantes en la IE Politécnico de Ventanilla, 2020.

Administrado a: Estudiantes de cuarto grado de secundaria.

Tiempo: 2 meses

Margen de error: Ninguna

Observación: Ninguna

Tabla 2

Ficha técnica de instrumento de la variable Creatividad

Nombre del instrumento: Prueba de creatividad

Autor: Guevara Leguía, Charles Frank

Lugar: IE Politécnico de Ventanilla - Callao

Fecha de aplicación: 01.09.20 – 30.11.20

Objetivo: Determinar la mejora del programa videoactivismo en el desarrollo de la creatividad en estudiantes en la IE Politécnico de Ventanilla, 2020.

Administrado a: Estudiantes de cuarto grado de secundaria.

Tiempo: 60 minutos

Margen de error: 5%

Observación: Ninguna

Validez

La validez del instrumento es referida a la capacidad para ponderar de manera específica y apropiada la particularidad para cuya exactitud ha sido delineado (Hernández y Mendoza, 2018). En el estudio se aplicó el juicio de especialistas para estimar la validez de constructo, esta revisión fue efectuada por expertos en la temática y metodología quienes evaluaron los ítems del cuestionario y la estructuración de la misma, donde dictaminaron que si hay suficiencia.

Tabla 3

Validación por expertos

Grado académico	Nombre y apellidos	Dictamen
Dr.	Carlos Sixto Vega Vilca	Aplicable
Mg.	Jhoansson Victor Quilia Valerio	Aplicable
Mg.	Fredy Valente Benites Noreña	Aplicable

Confiabilidad

La confiabilidad está referida al nivel de exactitud o precisión de un instrumento (Sánchez, 2019). Para ello se efectuó una prueba exacta para corroborar que la aplicación repetida del cuestionario a una muestra similar u muestra del estudio provoca equivalentes resultados. Se aplicó la prueba Alpha de Cronbach siendo este un método utilizado para medir la fiabilidad, con ella se verificó la idoneidad del instrumento, mientras el coeficiente este más cercano a 1 el cuestionario será más confiable, siendo estas pruebas confiables para su aplicación.

Tabla 4

Fiabilidad de los instrumentos

Variable	Alpha de Cronbach	Ítems
Pre - Creatividad	0,919	45
Post -Creatividad	0,992	45

3.5 Procedimientos

Se diseñó y elaboró una prueba la cual fue validada por un juicio de expertos.

Se solicitó la autorización para efectuar el estudio a la dirección de la IE Politécnico de Ventanilla N°5086, explicando los fines académicos.

Se envió un correo solicitando al área encargada el número de alumnos de cuarto grado de secundaria, donde se fue respondido con éxito.

Se coordinó con los 32 estudiantes para que mediante la plataforma de zoom se pueda recoger los datos sobre la temática, proporcionándole el instrumento elaborado (prueba), explicándole las pautas básicas de la resolución.

Se revisó la información acopiada del total de la muestra, posterior a ello la data fue tabulada, procesada, analizada e interpretada para su presentación.

3.6. Métodos de análisis de Información

Se efectuó en primer lugar un análisis descriptivo; en base de datos, donde se estableció niveles junto a sus rangos mediante la Baremación, los datos quedaron procesados con ayuda del software estadístico SPSS 26, la presentación de resultados se presentó a través de tablas y figuras en el formato APA, siendo estos interpretado explicando las variaciones de pre y post test, luego de la aplicación de las 15 sesiones del programa videoactivismo en la creatividad de los estudiantes.

En ese orden, se efectuó un análisis inferencial donde se contrastan y corroboran las hipótesis planteadas a través de los resultados analizados donde es utilizada la prueba no paramétrica, la prueba de Wilcoxon con muestras relacionadas el cual se estableció si se rechaza o acepta la hipótesis de estudio si el programa videoactivismo mejoro el desarrollo de la creatividad en alumnos del nivel secundaria de la IE Politécnico de Ventanilla-Callao 2020.

3.7. Aspectos éticos

La investigación se efectuó por ciertos juicios éticos; la objetividad en el análisis, evaluativo de la información, bajo un juicio objetivo basados en hechos y datos reales lo cuales fueron fehacientes, siempre en concordancia con el aporte veraz y razonable, siendo este un informe con alto nivel académico.

También, se trabajó bajo un concepto de la privacidad, seguridad en el anonimato, en donde se tiene en cuenta la fiabilidad los datos de los estudiantes, así mismo, tomar en consideración los resultados conseguidos, el cual serán exhibidos y difundidos. A lo largo de la privacidad con relación a los datos que sólo estarán manejados con desenlaces investigativos, sosteniendo con discernimiento el cuidado de la probidad del estudiante a quien se aplicó la prueba. Igualmente, la veracidad con el debido respeto a la autoría total de la indagación que se muestra sin reincidir en copias o plagios en lo que se pretende dar a conocer a las personas.

IV. RESULTADOS

4.1 Prueba de normalidad

Ho: Los datos tienen una distribución normal

Ha: Los datos no tienen una distribución normal

De acuerdo al número de datos (32) se utilizó la prueba de normalidad de *Shapiro-Wilk*, la cual es una prueba no paramétrica utilizada en la estadística inferencial, permite medir el grado de relación existente entre la distribución de un conjunto de datos y una distribución teórica específica.

Tabla 5

Prueba de normalidad de Shapiro-Wilk

	Estadístico	gl	Sig.
Creatividad Post test	,880	32	,000
Originalidad	,881	32	,000
Fluidez	,831	32	,000
Flexibilidad	,859	32	,000
Elaboración	,877	32	,000

a. Corrección de la significación de Lilliefors

Criterio de decisiones

Si $p < 0,05$ rechazamos la Ho y aceptamos la Ha

Si $p > 0,05$ aceptamos la Ho y rechazamos la Ha

Decisión

Como el $p = 0,000 < 0,005$ entonces rechazamos la Ho y aceptamos la Ha, es decir los datos no tienen una distribución normal, es por ello que, aplicaremos estadística no paramétrica (Wilcoxon de muestras relacionadas)

4.2 Analisis descriptivo

Tabla 6

Resultados del pre test y pos test del grupo único en la creatividad

Variable	Niveles de logro	PRE TEST		POS TEST	
		(f)	(%)	(f)	(%)
Creatividad	En inicio	32	100	2	6.3
	En proceso	0	0	5	15.6
	Logro esperado	0	0	14	43.8
	Logro destacado	0	0	11	34.4

Fuente: Elaboración propia

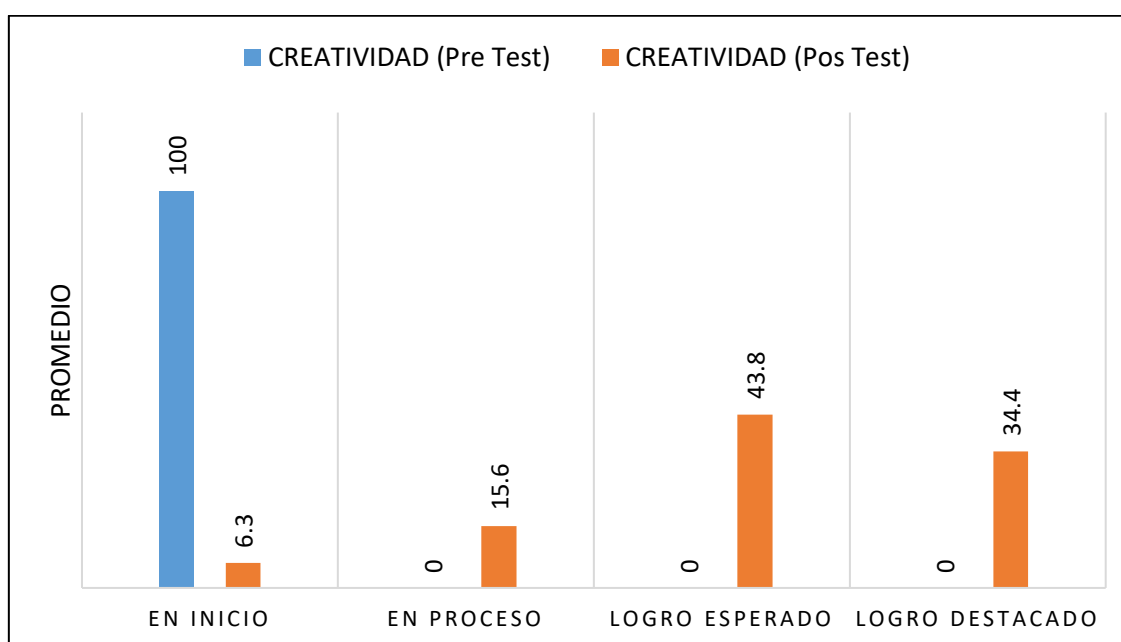


Figura 1. Resultados del pre test y pos test del grupo único en la creatividad

En la tabla 6 y gráfico 1 se muestra que se describe a la variable creatividad, del grupo único previo a la aplicación del programa videoactivismo en la pre prueba el 100% (32 alumnos) se hallan dentro del nivel de logro en inicio. Posteriormente luego de la aplicación de las 15 sesiones de aprendizaje del programa de videoactivismo en el pos prueba el 6.3% (2 alumnos) se encuentran en el nivel de logro en inicio, el 15.6% (5 alumnos) se encuentran en el nivel en proceso, el 43.8% (14 alumnos) se encuentran en el nivel de logro esperado y el 34.4% (11 alumnos) en el nivel de logro destacado. En ese orden, se describe que el programa mejoro la creatividad de 30 alumnos siendo este resultado significativo.

Tabla 7

Resultados del pre test y pos test del grupo único en la originalidad

Dimensión 1	Niveles de logro	PRE TEST		POS TEST	
		(f)	(%)	(f)	(%)
Originalidad	En inicio	30	93.8	0	0
	En proceso	2	6.3	1	3.1
	Logro esperado	0	0	1	3.1
	Logro destacado	0	0	30	93.8

Fuente: Elaboración propia

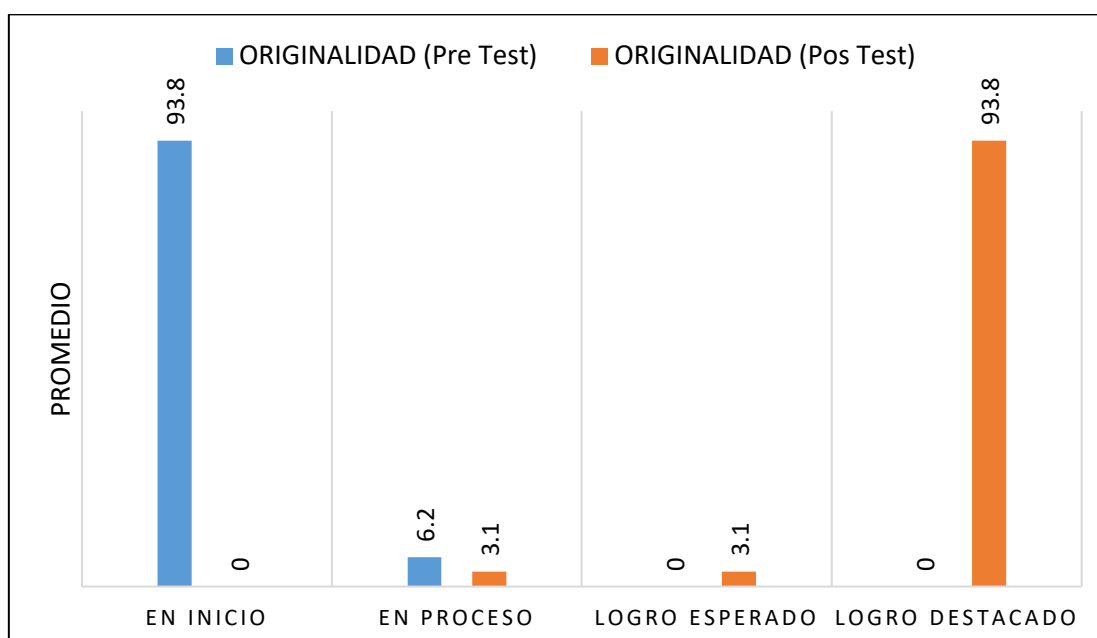


Figura 2. Resultados del pre test y pos test del grupo único en la originalidad

En la tabla 7 y gráfico 2 se muestra que se describe a la dimensión originalidad, del grupo único previo a la aplicación del programa videoactivismo en la pre prueba el 93.8% (30 alumnos) se encuentran en el nivel de logro en inicio y el 6.2% (2 alumnos) se encuentran en el nivel de logro en proceso. Posteriormente luego de la aplicación de las 15 sesiones de aprendizaje del programa de videoactivismo en la pos prueba el 3.1% (1 alumno) se encuentra en el nivel de logro en proceso, el 3.1% (1 alumno) se encuentra en el nivel de logro esperado y 93.8% (30 alumnos) se encuentran en el nivel de logro destacado. En ese orden, se describe que la aplicación del programa mejoro de manera significativa la originalidad del 93.8% en alumnos del cuarto grado de secundaria en la IE Politécnico Ventanilla- Callao 2020, pasaron de un nivel de logro de inicio a un nivel de logro destacado.

Tabla 8

Resultados del pre test y pos test del grupo único en la fluidez

Dimensión 2	Niveles de logro	PRE TEST		POS TEST	
		(f)	(%)	(f)	(%)
Fluidez	En inicio	26	81.3	0	0
	En proceso	3	9.4	0	0
	Logro esperado	3	9.4	0	0
	Logro destacado	0	0	32	100

Fuente: Elaboración propia

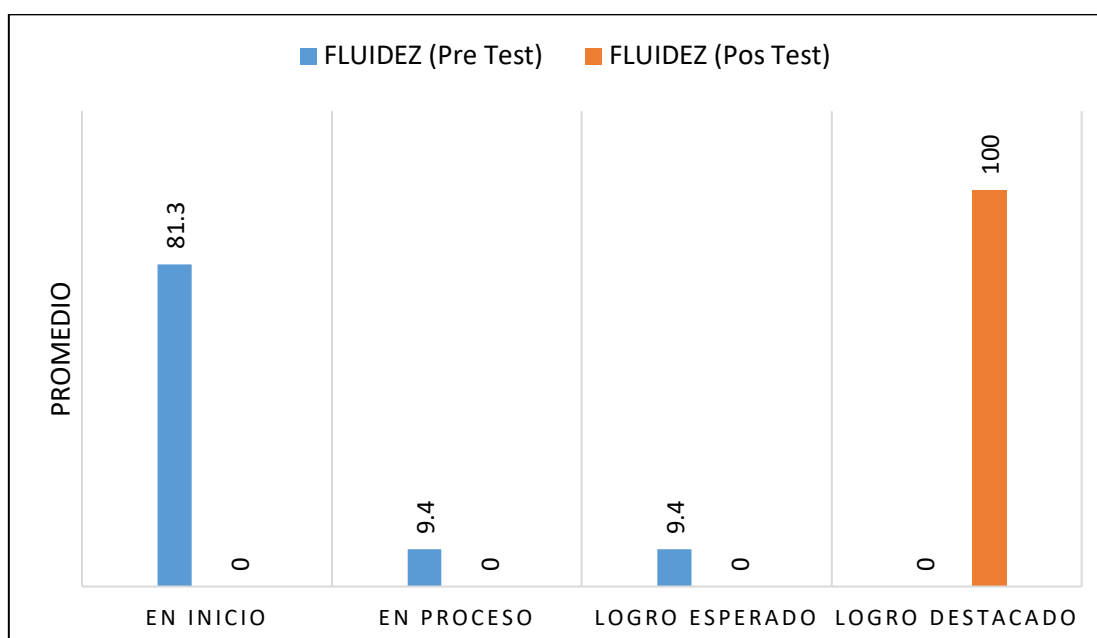


Figura 3. Resultados del pre test y pos test del grupo único en la fluidez

En la tabla 8 y gráfico 3 se muestra que se describe a la dimensión fluidez, del grupo único previo a la aplicación del programa videoactivismo en la pre prueba el 81.3% (26 alumnos) se encuentran en el nivel de logro en inicio; el 9.4% (3 alumnos) se encuentran en el nivel de logro en proceso y el 9.4% (3 alumnos) en el nivel de logro esperado. Posteriormente luego de la aplicación de las 15 sesiones de aprendizaje del programa de videoactivismo en la pos prueba el 100% (32 alumnos) se encuentran en el nivel de logro destacado. En ese orden, se describe que la aplicación del programa mejoro de manera significativa la fluidez creativa del 93.8% en alumnos del cuarto grado de secundaria en la IE Politécnico Ventanilla- Callao 2020, pasaron de un nivel de logro de inicio, en proceso y logro esperado a un nivel de logro destacado, siendo efectivo el programa.

Tabla 9

Resultados del pre test y pos test del grupo único en la flexibilidad

Dimensión 3	Niveles de logro	PRE TEST		POS TEST	
		(f)	(%)	(f)	(%)
Flexibilidad	En inicio	32	100	0	0
	En proceso	0	0	1	3.1
	Logro esperado	0	0	7	21.9
	Logro destacado	0	0	24	75

Fuente: Elaboración propia

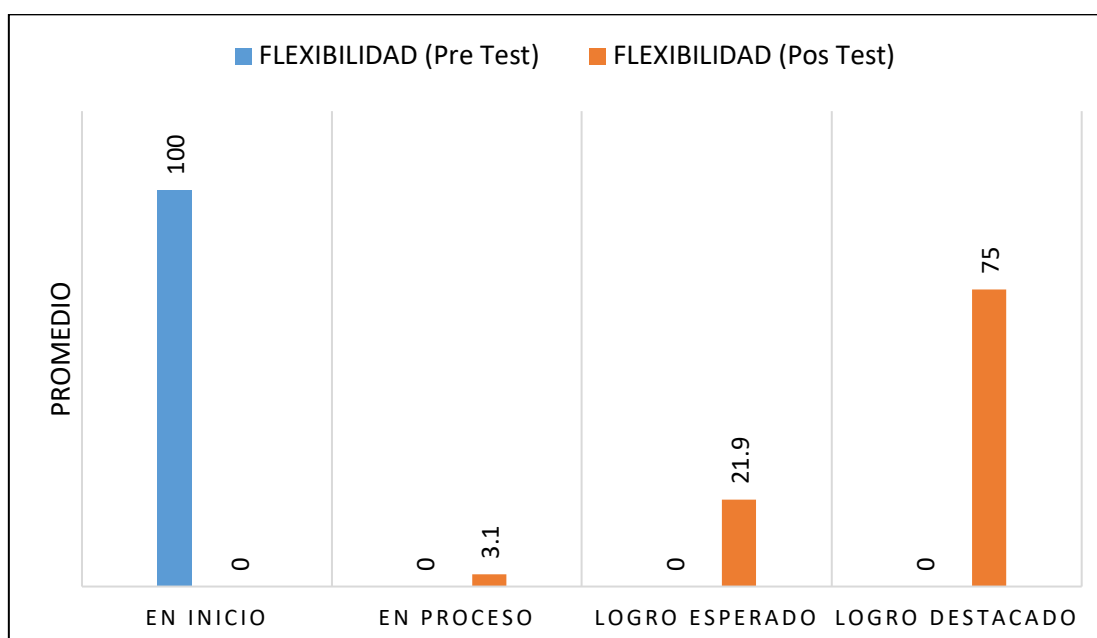


Figura 4. Resultados del pre test y pos test del grupo único en la flexibilidad

En la tabla 9 y gráfico 4 se muestra que se describe a la dimensión flexibilidad, del grupo único previo a la aplicación del programa videoactivismo en la pre prueba el 100% (32 alumnos). Posteriormente luego de la aplicación de las 15 sesiones de aprendizaje del programa de videoactivismo en la pos prueba el 3.1% (1 alumno) se encuentra en el nivel de logro en proceso, el 21.9% (7 alumnos) se encuentran en el nivel de logro esperado y 75% (24 alumnos) se encuentran en el nivel de logro destacado. En ese orden, se describe que la aplicación del programa mejoro de manera significativa la flexibilidad creativa del 75% en alumnos del cuarto grado de secundaria en la IE Politécnico Ventanilla- Callao 2020, pasaron de un nivel de logro de inicio a un nivel de logro destacado.

Tabla 10

Resultados del pre test y pos test del grupo único en la elaboración

Dimensión 4	Niveles de logro	PRE TEST		POS TEST	
		(f)	(%)	(f)	(%)
Elaboración	En inicio	32	100	1	3.1
	En proceso	0	0	7	21.9
	Logro esperado	0	0	8	25
	Logro destacado	0	0	16	50

Fuente: Elaboración propia

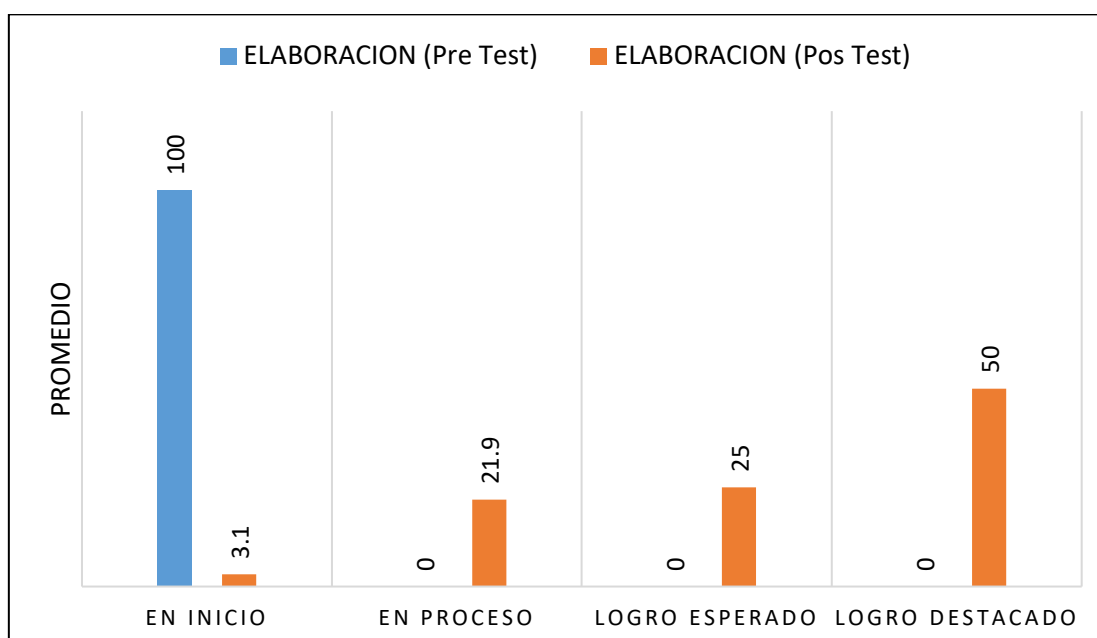


Figura 5. Resultados del pre test y pos test del grupo único en la elaboración

En la tabla 10 y gráfico 2 se muestra que se describe a la dimensión elaboración, del grupo único previo a la aplicación del programa videoactivismo en la pre prueba el 100% (32 alumnos) se encuentran en el nivel de logro en inicio. Posteriormente luego de la aplicación de las 15 sesiones de aprendizaje del programa de videoactivismo en la pos prueba el 3.1% (1 alumno) se encuentra en el nivel de logro en proceso, el 21.9% (7 alumnos) se hallan en el nivel de logro en proceso y 25% (8 alumnos) se hallan en el nivel de logro esperado y el 50% (16 alumnos) se hallan en el nivel de logro destacado. En ese orden, se describe que la aplicación del programa mejoró el desarrollo de la elaboración del 96.9% en alumnos del cuarto grado de secundaria en la IE Politécnico Ventanilla- Callao 2020, siendo la mejora más significativa del 50% a nivel destacado.

4.3 Analisis inferencial

Hipótesis general

Ho: El programa videoactivismo no mejora el desarrollo de la creatividad en los estudiantes de cuarto de secundaria en la IE Politécnico de Ventanilla-Callao, 2020.

Ha: El programa videoactivismo si mejora el desarrollo de la creatividad en los estudiantes de cuarto de secundaria en la IE Politécnico de Ventanilla-Callao, 2020.

Tabla 11

Prueba de hipótesis general

Hipótesis nula	Test	Sig.	Decisión
La mediana de las diferencias entre pre y post test creatividad es igual a 0.	Prueba de Wilcoxon de los rangos con signo de muestras relacionadas	,000	Rechazar la hipótesis nula

Se muestran las significancias asintóticas. El nivel de significancia es ,05.

Como $p=0 < 0.05$, por lo tanto, rechazo la Ho y aceptamos la Ha, es decir las medianas entre pre y pos prueba de creatividad son significativamente distintas, por lo tanto, concluimos que el programa videoactivismo si mejora el desarrollo de la creatividad en los estudiantes de cuarto de secundaria en la IE Politécnico de Ventanilla-Callao, 2020.

Hipótesis específica 1

Ho: El programa videoactivismo no mejora el desarrollo de la originalidad en los estudiantes de cuarto de secundaria en la IE Politécnico de Ventanilla-Callao, 2020.

Ha: El programa videoactivismo si mejora el desarrollo de la originalidad en los estudiantes de cuarto de secundaria en la IE Politécnico de Ventanilla-Callao, 2020.

Tabla 12

Prueba de hipótesis específica 1

Hipótesis nula	Test	Sig.	Decisión
La mediana de las diferencias entre pre y post test originalidad es igual a 0.	Prueba de Wilcoxon de los rangos con signo de muestras relacionadas	,000	Rechazar la hipótesis nula

Se muestran las significancias asintóticas. El nivel de significancia es ,05.

Como $p=0 < 0.05$, por lo tanto, rechazo la H_0 y aceptamos la H_a , es decir las medianas entre pre y pos prueba de originalidad son significativamente distintas, por lo tanto, concluimos que el programa videoactivismo si mejora el desarrollo de la originalidad en los estudiantes de cuarto de secundaria en la IE Politécnico de Ventanilla-Callao, 2020.

Hipótesis específica 2

H_0 : El programa videoactivismo no mejora el desarrollo de la fluidez en los estudiantes de cuarto de secundaria en la IE Politécnico de Ventanilla-Callao, 2020.

H_a : El programa videoactivismo si mejora el desarrollo de la fluidez en los estudiantes de cuarto de secundaria en la IE Politécnico de Ventanilla-Callao, 2020.

Tabla 13

Prueba de hipótesis específica 2

Hipótesis nula	Test	Sig.	Decisión
La mediana de las diferencias entre pre y post test fluidez es igual a 0.	Prueba de Wilcoxon de los rangos con signo de muestras relacionadas	,000	Rechazar la hipótesis nula

Se muestran las significancias asintóticas. El nivel de significancia es ,05.

Como $p=0 < 0.05$, por lo tanto, rechazo la H_0 y aceptamos la H_a , es decir las medianas entre pre y pos prueba de fluidez son significativamente distintas, por lo tanto, concluimos que el programa videoactivismo si mejora el desarrollo de la fluidez en los estudiantes de cuarto de secundaria en la IE Politécnico de Ventanilla-Callao, 2020.

Hipótesis específica 3

Ho: El programa videoactivismo no mejora el desarrollo de la flexibilidad en los estudiantes de cuarto de secundaria en la IE Politécnico de Ventanilla-Callao, 2020.

Ha: El programa videoactivismo si mejora el desarrollo de la flexibilidad en los estudiantes de cuarto de secundaria en la IE Politécnico de Ventanilla-Callao, 2020.

Tabla 14

Prueba de hipótesis específica 3

Hipótesis nula	Test	Sig.	Decisión
La mediana de las diferencias entre pre y post test flexibilidad es igual a 0.	Prueba de Wilcoxon de los rangos con signo de muestras relacionadas	,000	Rechazar la hipótesis nula

Se muestran las significancias asintóticas. El nivel de significancia es ,05.

Como $p=0 < 0.05$, por lo tanto, rechazo la Ho y aceptamos la Ha, es decir las medianas entre pre y pos prueba de flexibilidad son significativamente distintas, por lo tanto, concluimos que el programa videoactivismo si mejora el desarrollo de la flexibilidad en los estudiantes de cuarto de secundaria en la IE Politécnico de Ventanilla-Callao, 2020.

Hipótesis específica 4

Ho: El programa videoactivismo no mejora el desarrollo de la elaboración en los estudiantes de cuarto de secundaria en la IE Politécnico de Ventanilla-Callao, 2020.

Ha: El programa videoactivismo si mejora el desarrollo de la elaboración en los estudiantes de cuarto de secundaria en la IE Politécnico de Ventanilla-Callao, 2020.

Tabla 15

Prueba de hipótesis específica 4

Hipótesis nula	Test	Sig.	Decisión
La mediana de las diferencias entre pre y post test elaboración es igual a 0.	Prueba de Wilcoxon de los rangos con signo de muestras relacionadas	,000	Rechazar la hipótesis nula

Se muestran las significancias asintóticas. El nivel de significancia es ,05.

Como $p=0 < 0.05$, por lo tanto, rechazo la H_0 y aceptamos la H_a , es decir las medianas entre pre y pos prueba de elaboración son significativamente distintas, por lo tanto, concluimos que el programa videoactivismo si mejora el desarrollo de la elaboración en los estudiantes de cuarto de secundaria en la IE Politécnico de Ventanilla-Callao, 2020.

V. DISCUSIÓN

En este punto se discutió los resultados alcanzados y se comparó con las diversas aproximaciones teóricas y de resultados de los antecedentes previamente descritos lo cuales fueron trabajados en el ámbito internacional y nacional, permitió el objetivo de estudio que fue determinar la mejora del programa videoactivismo en el desarrollo de la creatividad en alumnos de la IE Politécnico de Ventanilla, 2020.

Respecto a la hipótesis general sobre si el programa videoactivismo mejora el desarrollo de la creatividad en los alumnos de cuarto de secundaria en la IE Politécnico de Ventanilla-Callao; acorde a la resultante obtenida en la prueba estadística de Wilcoxon de los rangos con signo de muestras relacionadas. Donde en la contrastación de la hipótesis general, se muestra una (sig.) $p = ,000$ siendo este valor menor a 0,05 de modo que se rechazó la hipótesis nula y acepto la hipótesis alterna. Esta demuestra que las medianas entre pre test creatividad y post test creatividad son significativamente distintas, por tanto, el programa videoactivismo si mejora el desarrollo de la creatividad en los alumnos de cuarto de secundaria en la IE Politécnico de Ventanilla-Callao, 2020. En esa medida estos resultados son explicados en el aporte de Concha y Sedeño (2018) quienes explicaron que, el programa videoactivismo son un conjunto de técnicas que desarrollan, fortalecen y despiertan la autoexpresión y autorepresentación en las expresiones artísticas creativas de manera integral, en ella se cimientan un pluralismo metodológico sino también que abre una apertura disciplinaria, siendo así un programa educativo que mejora el desarrollo creativo de los estudiantes. Asimismo, este análisis tuvo soporte en la Teoría de la creatividad de Guilford (1952), la cual cimentó el análisis de la creatividad asociado a las aptitudes de los estudiantes presente en sus características creadoras, entre ellas se cuenta con la flexibilidad, el pensamiento divergente, la fluidez y la originalidad. En esa línea de análisis, la creatividad es la capacidad mental que interviene en los factores del pensamiento divergente que se caracteriza por contar con originalidad, marcada fluidez y flexibilidad, así como la elaboración, esta competencia logra ser desarrollada por programas educativos.

Asimismo, estos resultados guardan significativa similitud con el trabajo de Navarro (2019) quien, en el estudio sobre programa de artes visuales, explicó que, existe una mejoría en el desenvolvimiento de la creatividad en comparación con los resultados del pre test, donde los niveles indicaban que los estudiantes eran poco

creativos, en el post test el 58% de los alumnos de la IE de Huamachuco, han logrado niveles altos de creatividad, el 38% se halló dentro de un nivel medio y el 4% alcanzó un nivel poco creativo; debido a la aplicación de sesiones de aprendizaje que han fortalecido, despertado la capacidad creativa, crítica, innovadora, filosófica de la unidad de estudio. De igual manera, esto se corrobora con los resultados del trabajo de Ritter, Gu, Crijns y Biekens (2020) quienes en el artículo programa de formación en habilidades para mejorar en los alumnos su pensamiento creativo, explicaron que, el programa de entrenamiento de la creatividad aumentó las habilidades de ideación de los estudiantes y, lo que es más sustancial, su flexibilidad cognitiva. No obstante, no hubo ninguna diferencia en la originalidad. Finalmente, hubo un aumento en el rendimiento para una de las tareas de creatividad convergentes, la Prueba de Asociado Remoto, donde se discuten las implicaciones en los entornos educativos para futuros estudios donde se replique la aplicación del programa, puesto que los resultados son favorables.

Respecto a la hipótesis específica 1; sobre si el programa videoactivismo mejora el desarrollo de la originalidad en los alumnos de cuarto de secundaria en la IE Politécnico de Ventanilla-Callao; se muestra que de acuerdo a la resultante obtenida en la prueba estadística de Wilcoxon de los rangos con signo de muestras relacionas, se obtuvo una (sig.) $p= ,000$ siendo este valor menor a 0,05 por tanto se demostró que las medianas entre pre test y post test originalidad son significativamente diferentes, por tanto, el programa videoactivismo si mejora el desarrollo de la originalidad en los alumnos de cuarto de secundaria en la IE Politécnico de Ventanilla-Callao, 2020. En esa medida estos resultados son explicados con el aporte de Gardner (1995) quien explicó que, la originalidad de la creatividad; es el origen de respuestas derivadas del pensamiento independiente que crea productos nuevos, único, irrepetible y auténtico; actitud destinada a contribuir en soluciones e ideas de alcance extenso y no muy nuevo o frecuente. Aquella destreza con la que cuenta el estudiante para ofrecer ideas o pensamientos únicas, no muy común, es decir novedosas y fuera de lo convencional.

Asimismo, estos resultados guardan significativa similitud con el trabajo de Domínguez (2018) en el estudio modelo de programación creativa: imaginación, originalidad y expresión en la creatividad en estudiantes de secundaria; explicó que, los resultados mostraron que, el programa propuesto mejora la creatividad, de un

72.7% que en la pre prueba se encontraban en nivel bajo, se pasó a un 100% en el nivel alto (post prueba), corroborando de esa forma la veracidad de la hipótesis general. En ese orden, en el análisis descriptivo del estudio se describe que la aplicación del programa videoactivismo mejoro de forma significativa la originalidad del 93.8% de los alumnos del cuarto grado de secundaria de la IE Politécnico Ventanilla- Callao 2020, pasaron de un nivel de logro de inicio a un nivel de logro destacado. De igual manera, en Dinamarca; Byrge y Tang (2015) explicaron que, el efecto del programa de entrenamiento en creatividad sobre la autoeficacia creativa y la producción creativa en los estudiantes, mejoró la autoeficacia creativa y producción creativa (originalidad, elaboración y fluidez) los cuales se probaron antes y después de la formación. Por tanto, concluyeron que, el programa aumento de manera significativa la autoeficacia creativa, así como en la producción creativa en los estudiantes, corroborando que los programas aplicados son favorables.

Respecto a la hipótesis específica 2; sobre si el programa videoactivismo mejora el desarrollo de la fluidez en los estudiantes; se muestra que de acuerdo a la resultante obtenida en la prueba estadística de Wilcoxon de los rangos con signo de muestras relacionadas, se obtuvo una (sig.) $p = ,000$ siendo este valor menor a 0,05 por tanto se demostró que las medianas entre el pre y post test fluidez son significativamente diferentes, por tanto, el programa videoactivismo si mejora el desarrollo de la fluidez en los alumnos de cuarto de secundaria en la IE Politécnico de Ventanilla-Callao, 2020. En esa línea, esta resultante es explicada por el aporte de Gardner (1995) quien explicó que, la fluidez de la creatividad; es referida como aquella cantidad y variación existente en el flujo de respuestas e inclusive soluciones donde el individuo es totalmente capaz de provocar ante una situación, esta trata de producir de manera abundante y simultanea ideas, obteniendo en gran cuantía soluciones a problemáticas. Por ello, es de vital importancia que la fluidez se vea expresada a través de múltiples ideas con sus respectivas respuestas de solución. En ese orden, en el análisis descriptivo se mostró que la aplicación del programa de videoactivismo mejoró de manera significativa la fluidez creativa del 93.8% de los alumnos del cuarto grado de secundaria de la IE Politécnico Ventanilla- Callao 2020, pasaron de un nivel de logro de inicio, en proceso y logro esperado a un nivel de logro destacado, siendo efectivo el programa, lo cual demostró que las sesiones fueron favorables.

Asimismo, estos resultados guardan significativa similitud con el trabajo de Rodríguez (2019) quien en el estudio sobre estrategias cognitivas en la formación del pensamiento creativo en estudiantes; explicaron que, las estrategias cognitivas desarrollaron la elaboración del pensamiento creativo en los educandos del área Ciencia, Tecnología y Ambiente. De igual manera, concluyó que, las estrategias aplicadas en el programa impulso del pensamiento creativo es un factor importante en el logro de aprendizajes y competencias en el área de CTA, por ello considero que se debe programar talleres, sesiones en los que se efectúen, ejerciten acciones donde permitan desarrollar la creatividad en los educandos. De igual forma, esto se corrobora con los resultados del trabajo de Avalos (2017) quien en el estudio sobre software de programación en el desarrollo del juicio creativo en alumnos de 16-17 años, explicaron que, en comparación con el primer recojo de información presentaron una mejora significativa en el post test demostrando que la utilización del programa scratch es valioso ya que mediante su uso los estudiantes alcanzaron los objetivos de diversas materias, como el cumplimiento de actividades pedagógicas; siendo vital también para el docente ya que resulta gratificante observar resultados favorables en el aspecto multifactorial de los estudiante que presentan ciertas deficiencias. Concluyó que, la aplicación del programa scratch desarrolla el pensamiento creativo en los estudiantes.

Respecto a la hipótesis específica 3 sobre si el programa videoactivismo mejora el desarrollo de la flexibilidad en los estudiantes; se muestra que de acuerdo a la resultante obtenida en la prueba estadística de Wilcoxon de los rangos con signo de muestras relacionadas, se obtuvo una (sig.) $p = ,000$ siendo este valor menor a 0,05 por tanto se demostró que las medianas entre el pre y post test flexibilidad son significativamente diferentes, por tanto, el programa videoactivismo si mejora el desarrollo de la flexibilidad en los alumnos de cuarto de secundaria en la IE Politécnico de Ventanilla-Callao, 2020. En esa línea, esta resultante es explicada por el aporte de Gardner (1995) quien explicó que, la flexibilidad de la creatividad; es la capacidad destinada a la reestructuración de situaciones y el planteamiento de posibles y diferentes soluciones ante cualquier problema, la cual genera nuevas interpretaciones frente al cambio y situaciones novedosas, lo cual permite que el estudiante entienda los cambios, innovaciones de aquellas situaciones originales, que posee para lograr un cambio, probando en ello codificaciones múltiples.

Asimismo, estos resultados guardan significativa similitud con el trabajo de Al-Dababneh, Al-Masa'deh y Oliemat (2015) quien, en el artículo sobre el programa en formación del progreso en habilidades de la creatividad a estudiantes de 12-14 años, aplicaron sesiones y una prueba pre y post test donde se obtuvo un $p = .01$ lo cual es menor a 0.05 por tanto el programa de formación si desarrollo habilidades creativas en los estudiantes. Asimismo, estos resultados se reforzaron en el trabajo de Larraz y Allueva (2015) quien, en el artículo sobre programa en mediación en la mejora de las capacidades en creatividad con grupo único de adolescentes en secundaria de 13-14 años (48 del grupo único). Antes y después en el programa tres pruebas se dispusieron, estuvo semanalmente en cierta sucesión de sesiones con 50 minutos, constituidas por sus actividades, objetivos y juicios de valoración. Los efectos mostraron que, el programa logró un desarrollo significativo ($p < .05$) por tanto, concluyeron, que gracias al programa existe un incremento en el desarrollo de la flexibilidad, creatividad figurativa y verbal, con está aplicación demostró la posición del desarrollo de la creatividad integral en la esfera educativa.

Respecto a la hipótesis específica 4 sobre si el programa videoactivismo mejora el desarrollo de la elaboración en los estudiantes; se muestra que de acuerdo a la resultante obtenida en la prueba estadística de Wilcoxon de los rangos con signo de muestras relacionadas, se obtuvo una (sig.) $p = ,000$ siendo este valor menor a 0,05 por tanto se demostró que las medianas entre el pre y post test flexibilidad son significativamente diferentes, por tanto, el programa videoactivismo si mejora el desarrollo de la elaboración en los alumnos de cuarto de secundaria en la IE Politécnico de Ventanilla-Callao, 2020. En esa línea, esta resultante es explicada por el aporte de Gardner (1995) quien explicó que, la elaboración de la creatividad; es la capacidad para llevar a buen puerto la fulguración innovadora que llega al sujeto creador concretando una idea para dar cuerpo a un proyecto que es necesario ejecutar, con relación del proceso y organización de la información valorándose a personas que son capaces de expresarse oportunamente con la evidente precisión posible. Asimismo, es aquella destreza con la que cuenta el estudiante para implementar y/o afinar alguna idea original que logro alcanzar un nivel muy alto en detalle y complejidad, capacidad desarrollarse y lograr perfección en la idea planteada con el fin de idear algo totalmente original de carácter complejo y detallado, por tanto, esta le permite al estudiante mejorar creativamente.

Asimismo, estos efectos almacenan significativa semejanza del estudio de Kim y Kim (2018) quien en el artículo analizaron un sistema de producción de cuentos para mejorar la creatividad; indicaron que existe una tendencia de cambios en la educación básica, además, que se está generando muchas políticas para el desarrollo de la creatividad, donde se destaca la importancia de su promoción en el mundo en el entorno educativo, siendo la tecnología una herramienta útil para mejorar la creatividad. En ese orden, concluyeron con la producción en habilidad del procedimiento de elaboración de cuentos para estudiantes, mejora la creatividad, fortalece sus capacidades tecnológicas, estas prácticas están basadas en el uso del 3D ya que el estudiante ha logrado construir imágenes en movimiento en 3D logrando expresar sus ideas a través de las funciones del programa. De igual manera, Incarroca (2018) en el estudio de la creatividad y el uso adecuado de materiales concretos, a 20 estudiantes de 13-14 años. En los resultados explicó que, el 60% de estudiantes es creativo y el otro 40% es poco creativo, dichos resultados permitieron alegar que posteriormente de emplear las tácticas ellos lograron fortalecer la creatividad. Concluyó que, las estrategias empleadas desde el salón de clases deben centrarse en la adecuada formación del pensamiento concreto, explicado de otra forma ante un problema planteado el estudiante debe evidenciar resultados en relación al patrón o técnica, permitiendo el desarrollo de la capacidad creativa en el alumno, y con ello logrará comprender las actividades que debe realizar para el cumplimiento de sus tareas. En esa línea, el Análisis descriptivo explicó que la ejecución del programa mejoro el desarrollo de la elaboración del 96.9% de los alumnos del cuarto grado de secundaria de la IE Politécnico Ventanilla - Callao 2020, siendo la mejora más significativa del 50% a nivel destacado, resultado que se contrasta con lo de otras investigaciones.

VI. CONCLUSIONES

Primera: De acuerdo al objetivo general, se muestra una (sig.) de 0.000, menor a α 0.05 por lo que se rechazó la hipótesis nula y se aceptó la hipótesis alterna. Por tanto, se concluyó que, el programa videoactivismo si mejora el desarrollo de la creatividad en los alumnos del cuarto de secundaria en la IE Politécnico de Ventanilla-Callao, 2020. En esa línea, después de la aplicación de 15 sesiones del programa de videoactivismo en la pos prueba el 6.3% se hallaron en el nivel de logro en inicio, el 15.6% en el nivel en proceso, el 43.8% en el nivel de logro esperado y el 34.4% en el nivel de logro destacado, lo cual significa que el programa mejoró la creatividad.

Segunda: De acuerdo al objetivo específico 1, se muestra una (sig.) de 0.000, menor a α 0.05 por lo que se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna: Por tanto, se concluyó que, el programa videoactivismo si mejora el desarrollo de la originalidad en los alumnos de cuarto de secundaria en la IE Politécnico de Ventanilla-Callao, 2020.

Tercera: De acuerdo al objetivo específico 2, se muestra una (sig.) de 0.000, menor a α 0.05 por lo que se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna: Por tanto, se concluyó que, el programa videoactivismo si mejora el desarrollo de la fluidez en los alumnos de cuarto de secundaria en la IE Politécnico de Ventanilla-Callao, 2020.

Cuarta: De acuerdo al objetivo específico 3, se muestra una (sig.) de 0.000, menor a α 0.05 por lo que se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna: Por tanto, se concluyó que, el programa videoactivismo si mejora el desarrollo de la flexibilidad en los alumnos de cuarto de secundaria en la IE Politécnico de Ventanilla-Callao, 2020.

Quinta: De acuerdo al objetivo 4, se muestra una (sig.) de 0.000, menor a α 0.05 por lo que se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna: Por tanto, se concluyó que, el programa videoactivismo si mejora el desarrollo de la elaboración en los alumnos de cuarto de secundaria en la IE Politécnico de Ventanilla-Callao, 2020.

VII. RECOMENDACIONES

Primera: Se sugiere a los docentes de la IE Politécnico de Ventanilla apostar por el programa videoactivismo, puesto que ha demostrado ser un método con resultados eficaces de desarrollo creativo, este permitirá promover en una participación activa y reflexiva. En esa línea, programar sesiones, actividades motivadoras, dando libertad a los estudiantes para desarrollar competencias creativas, esta puesta en marcha permitirá que busquen soluciones, informarse, crear conjeturas de la resolución de problemas.

Segunda: Se encarga a los docentes de arte y cultura introducir la expresión artística en las clases virtuales para desarrollar la originalidad creativa de los estudiantes como música, arte, teatro, la literatura, baile o expresión corporal las cuales son expresiones motivadoras que permiten aflorar la creatividad. En esa línea, el estudiante estará orientado a imaginar, crear producciones originales, nuevas, auténticas permitiendo que las ideas logren soluciones diversas y puedan ser aplicadas de forma transversal.

Tercera: Se aconseja a los docentes promover el debate en el aula virtual para desarrollar la fluidez en los estudiantes, mediante el diálogo, reflexión y argumentación. En esa línea, el estudiante tendrá que crear estrategias, lo cual permitirá una mayor cantidad de ideas, respuestas, soluciones a dificultades presentadas con el objeto de generar una mejor capacidad de producir lluvia de ideas, esta práctica beneficiará el desarrollo de la clase.

Cuarta: Se confía a los docentes, trabajar temas reales, aplicación práctica de contenidos asociados a las asignaturas y/o, asuntos de actualidad o de interés nacional con el objeto de desarrollar la flexibilidad creativa. En esa línea, el estudiante propondrá múltiples posibles soluciones sobre una problemática, esto permitirá desarrollar la capacidad de juicio sobre un tema, brindar soluciones diferentes con nuevas interpretaciones, creando situaciones novedosas, siendo esto determinante para la fluidez escolar.

Quinta: Se recomienda a los docentes motivar, destacar los aciertos, la actitud con el objeto de desarrollar la elaboración creativa de los estudiantes lo cual les permitirá alcanzar niveles de complejidad con enfoques innovador, ideas diferentes, plantear proyectos, organizar información y expresar la comunicación de estos con el fin de crear pensamiento analítico en clase.

REFERENCIAS

- Acar, S., Burnett, C. & Cabra, J. (2017). Ingredients of Creativity: Originality and More. *Creativity Research Journal*, 29(2): 133–144. <https://doi.org/10.1080/10400419.2017.1302776>
- Aguilar, N. & Cifuentes, G. (2019). Educación, activismo y tecnologías digitales: una revisión sistemática. *Education in the Knowledge Society*, 20. DOI: https://doi.org/10.14201/eks2019_20_a14
- Aguilar, N. (2019). Videoactivismo y trabajo por proyectos: una experiencia de Educación para la Ciudadanía Mundial en Colombia. *Educação e Pesquisa*, 45. <https://doi.org/10.1590/s1678-4634201945191009>
- Alberich, J. (2019). Online videoactivism and problematization of concept of authorship. the anonymity by an audiovisual production collective, Malagustán. *Revista Signa*, 28, 353-371.
- Al-Dababneh, K.; Al-Masa'deh, M. & Oliemat, E. (2015). The effect of a training programme in creativity on developing the creative abilities among children with visual impairment. *Early Child Development and Care*, 185(2), 317-339.
- Allueva, P. (2002). Desarrollo de la creatividad. Diseño y evaluación de un programa de intervención. *Persona*, 5, 67-81.
- Avalos, F. (2017). *El software de programación "Scratch", para desarrollar el pensamiento creativo en estudiantes del 5to grado de secundaria de la I.E. "Melchorita Saravia" - Grocio Prado -2017*. (Tesis maestría). Universidad Cesar Vallejo, Lima, Perú. <https://bit.ly/3geQICs>
- Ata, A. & Sevimli, S. (2020). Creativity in early childhood teacher education: beliefs and practices. *International Journal of Early Years Education*. DOI: 10.1080/09669760.2020.1754174
- Bravo, D. (2009). *Desarrollo de la Creatividad en la Escuela*. (1ª. Ed). CECC/SICA. ISBN 978-9968-818-96-4 <https://bit.ly/37fOrgY>
- Byrge, C. & Tang, C. (2015). Embodied creativity training: Effects on creative self-efficacy and creative production. *Thinking Skills and Creativity*, 16, 51-61.
- Carhuancho, I., Nolzco, F., Sicheri, L., Guerrero, M., & Casana, K. (2019). *Metodología para la investigación holística*. Ecuador. UIDE. <https://bit.ly/3c30LBs>

- Concha, M. Sedeño, A. (2018). Videoartivismo: Poética del conflicto simbólico, *Comunicar*: Núm. 57 Vol. 26 (2018): Artivismo: Arte y compromiso social en un mundo digital.
- Concejo Nacional de Ciencia, Tecnología e Innovación Tecnológica (2018). Bases para el desarrollo integral en la sociedad del conocimiento. Lima: CONCYTEC.
- Cutillas, M. (2018). *Emociones, creatividad, autoconcepto y cine. Una experiencia edu-comunicativa en Educación Primaria*. (Tesis doctoral). Universidad Complutense de Madrid, España.
- Davis, J.; Lynn, V. & Bizas, N. (2012). Enabling Creativity in Learning Environments: Lessons from the CREANOVA Project. *LEARNing Landscapes*, 6(1).
- Dere, Z. (2020). Investigating the Creativity of Children in Early Childhood Education Institutions. *Universal Journal of Educational Research*, 7(3): 652-658 DOI: 10.13189/ujer.2019.070302
- Domínguez, B. (2018). *El modelo de programación creativa: imaginación, originalidad y expresión (PCIOE) en la creatividad en niños 3er. grado de primaria de una institución educativa. Laredo, 2017*. (Tesis maestría). Universidad Cesar Vallejo, Lima, Perú. <https://bit.ly/33N7bU0>
- Duarte, E. (1988). La creatividad como un valor dentro del proceso educativo. *Psicología Escolar e Educativa*, 2(1). DOI: 10.1590/S1413-85571998000100005
- Esquivias, M. (2004). Creatividad: definiciones, antecedentes y aportaciones. *Revista Digital Universitaria*, 5 (1). <https://bit.ly/3giJUOW>
- Forthmann, B. et al. (2017). Missing creativity: The effect of cognitive workload on rater (dis-)agreement in subjective divergent-thinking scores. *Thinking Skills and Creativity*, 23, 129-139. <https://doi.org/10.1016/j.tsc.2016.12.005>
- Fox, J. & Schirrmacher, R. (2014). *Art and Creative Development for Young Children*. (8th Edition). CENGAGE Learning. ISBN 147373200X
- Franco, C. (2004). Aplicación de un programa psicoeducativo para fomentar la creatividad en la etapa de Educación Infantil. *Revista Electrónica de Investigación y Evaluación Educativa*, 10(2), 245-266.
- Gardner, H. (1995). *Mentes creativas: una anatomía de la creatividad*. Paidós.

- Gismero, E. (2000). EHS Escala de habilidades sociales. *Madrid: TEA Publicaciones de Psicología Aplicada, 2000, 14.*
- Guilford, J. (1962). *Creatividad y Educación*. España: Ediciones Paidós
- Guilford, J. (1952). Creativity. *American Psychologist*. 5, 444-454.
- Hernández, R. & Mendoza, C. (2018). *Metodología de la investigación. Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. México: Editorial Mc Graw Hill Education, ISBN: 978-1-4562-6096-5, 714 p.
- Hernández, R., Fernández, C. & Baptista, P. (2014). *Metodología de la Investigación*. (6° ed.). McGraw-Hill. ISBN: 978-1-4562-2396-0. <https://bit.ly/3ImpsNT>
- Incarroca, F. (2018). *Uso Del Material Concreto Y Su Relación Con La Creatividad De Los Estudiantes Del IV Ciclo De La Institución Educativa N° 51008 Ciencias, Cusco 2017*. (Tesis maestría). Universidad Cesar Vallejo, Lima.
- Islas, C.; Carranza, M., Pérez, A. & Salán, N. (2020). Estudio sobre la creatividad relacionada con la habilidad de programadores universitarios. *Revista electrónica de investigación educativa*, 21. <https://doi.org/10.24320/redie.2019.21.e34.2143>
- Jordan, T. & Taylor, P. (2004). *Hactivism and Cyberwars: Rebels with a cause?* London: Routledge
- Joussemet, M. & Koestner, R. (2010). Effect of Expected Rewards on Children's Creativity. *Creativity Research Journal*, 12. https://doi.org/10.1207/s15326934crj1204_1
- Kemple, K. & Nissenberg, S. (2000). Nurturing Creativity in Early Childhood Education: Families are Part of It. *Early Childhood Education Journal*, 28(1): 67–71.
- Kim, B. & Kim, D. (2018). Development of Children's Story Production System for Children Creativity Improvement. *Wireless Personal Communications*, 98(4): 3195–3210.
- Kumar, S. (2016). Micro Teaching an Efficient Technique for Learning Effective Teaching. *International Journal of Research in IT and Management*, 6(8): 51–61. DOI: 10.21013/irajems.v4.n2.p7

- Larraz, N. & Allueva, P. (2015). Efectos de un programa para desarrollar las habilidades creativas. *Electronic Journal of Research in Educational Psychology*, 10 (3): 1139-1158. <https://bit.ly/3qkbpMC>
- Lee, Y.; Abd, Z.; Baharun, H.; Hutagalung, F. & Muhsien, A. (2014). Creativity and imagination in messy play among preschool children. *Recent Trends in Social and Behaviour Sciences*, 345-349. 10.1201/b16658-61
- Leggett, N. (2017). Early Childhood Creativity: Challenging Educators in Their Role to Intentionally Develop Creative Thinking in Children. *Early Childhood Education Journal*, 45(6): 845–853.
- López, O. (2008). Enseñar creatividad. El espacio educativo. *Cuadernos de la Facultad de Humanidades y Ciencias Sociales - Universidad Nacional de Jujuy*, 35, 61-75. <https://www.redalyc.org/pdf/185/18512511006.pdf>
- Lowen, A. (2016). *Ejercicios de bioenergética*. EDITORIAL SIRIO SA.
- Malian, I. & Nevin, A. (2005). A framework for understanding assessment of innovation in teacher education. *Teacher Education Quarterly*, 32(3): 7-17. <https://www.jstor.org/stable/23478671?seq=1>
- Mateos, C. (2014). Videoactivismo, acción política cámara en mano. La Laguna: SLCS. Recuperado de: <http://www.cuadernosartesanos.org/2014/cac71.pdf>
- Medina, N.; Velázquez, M.; Alhuay, J. & Aguirre, F. (2017). La Creatividad en los Niños de Prescolar, un Reto de la Educación Contemporánea. *Revista Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación*, 15(2): 153-181. <https://www.redalyc.org/pdf/551/55150357008.pdf>
- Ministerio de Educación. (2018). La hora del juego libre en los sectores: Guía para educadores de servicios educativos para estudiantes. Lima: Minedu.
- Meyer, G. & Eilifsen, M. (2017). The Challenges of Creativity in Norwegian Early Childhood Teacher Education. *European Early Childhood Research Journal*, 25(3): 425–435. <https://doi.org/10.1080/1350293X.2017.1308166>
- Moromizato, R. (2015). El desarrollo del pensamiento crítico creativo desde los primeros años. *El Ágora USB*, 7(2): 311-321
- Navarro, S. (2019). *Programa de artes visuales para el fortalecimiento del pensamiento creativo de los estudiantes de tercer año de secundaria de Huamachuco, 2019*. (Tesis maestría). Universidad Cesar Vallejo, Trujillo, Perú. <https://bit.ly/3g09c43>

- Núñez, P.; Cutillas, M. & Álvarez, E. (2020). Cine como herramienta de aprendizaje creativo en Educación Primaria. *Estudios sobre Educacion*, 38, 233-251. DOI: 10.15581/004.38.233-251
- Programa Internacional para la Evaluación de Estudiantes (2018). Informe PISA 2018. Programa para la Evaluación Internacional de los Estudiantes. Informe español. <https://bit.ly/33uSdBX>
- Ramos, C.; Serpa, A. & Lemos, V. (2020). Estructura factorial de la escala de personalidad creadora (EPC) en adolescentes peruanos: invariancia de medida según el sexo. *Revista Espacios*, 41(18): 1-11.
- Real Academia Española (2020). Video. *En Diccionario de la lengua española* (22^o ed.). <https://dle.rae.es/video?m=form>
- Real Academia Española (2020). Activismo. *En Diccionario de la lengua española* (22^o ed.). <https://dle.rae.es/activismo?m=form>
- Ritter, S.; Gu, X.; Crijns, M. & Biekens, P. (2020). Fostering students' creative thinking skills by means of a one-year creativity training program. *PLoS ONE*, 15(3). <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0229773>
- Rodríguez, M. (2019). *Estrategias cognitivas en el desarrollo del pensamiento creativo en los estudiantes del área de Ciencia, Tecnología y Ambiente del cuarto grado de educación secundaria en el Centro Experimental de Aplicación de la Universidad Nacional de Educación*. (Tesis doctoral). Lima, Perú. <https://bit.ly/39Psat5>
- Rubenstein, L. McCoach, B. & Siegle, D. (2013). Teaching for Creativity Scales: An Instrument to Examine Teachers' Perceptions of Factors That Allow for the Teaching of Creativity. *Creativity Research Journal*, 25(3): 324–334. <https://doi.org/10.1080/10400419.2013.813807>
- Sánchez, F. (2019). *Guía de tesis y proyectos de investigación*. (1ra ed.) Centurms Legalis. Arequipa-Perú. ISBN: 978-612-00-4519-0
- Sánchez, M. & Morales, M. (2017). Fortalecimiento de la creatividad en la educación preescolar orientado por estrategias pedagógicas basadas en el arte y la literatura infantil. *Zona Próxima*, 26, 61-81.
- Saracho, O. (2010). Young Children's Creativity and Pretend Play. *Journal Early Child Development and Care*, 172(5): 431-438. 10.1080/03004430214553

- Saracho, O. (2012). Creativity Theories and Related Teachers Beliefs. *Early Child Development and Care*, 182(1): 35–44.
- Sedeño, A. (2015). Prácticas de activismo audiovisual con objetivo de integración social: el caso del colectivo Cine sin Autor (CsA). *Revista Latinoamericana de Comunicación*, 129, 181-192.
- Setiawan, R. (2017). The influence of income, experience, and academic qualification on the early childhood education teachers' creativity in Semarang. *Indonesia International Journal of Instruction*, 10(4): 39-50.
- Sheridan, L. (2016). Examining Changes in Pre-Service Teachers Beliefs of Pedagogy. *Australian Journal of Teacher Education*, 41(3): 1–20.
- Skuja, R. (1990). Pupil Experience: A Hands-On Approach to Micro-Teaching. *Singapore Journal of Education*, 11(1): 49–56.
- Smith, M. (1996). Fostering Creativity in the Early Childhood Classroom. *Early Childhood Education Journal*, 24(2): 77–82
- Suarez, N.; Delgado, K.; Pérez, I. & Barba, M. (2019). Desarrollo de la Creatividad y el Talento desde las Primeras Edades. Componentes Curriculares de un Programa de Maestría en Educación. *Formación Universitaria*, 12(6). <http://dx.doi.org/10.4067/S0718-50062019000600115>
- Swift, S. (2015). *Desarrollo de la creatividad en el aula de Educación Primaria a través de un proyecto artístico multidisciplinario*. (Tesis Maestría, Universidad Internacional de la Rioja).
- Tang, C.; Baer, J. & Kaufman, J. C. (2014). Implicit theories of creativity in computer science in the United States and China. *Journal of Creative Behavior*, 4(2): 137-156. doi:10.1002/jocb.61
- Udoukpong, B. & Oto, J. (2019). School Play Activities: Assessment of Educators' Knowledgeability of Physical, Creative and Cognitive Development of Basic Education Children. *Journal of Education and Practice*, 10(15). DOI: 10.7176/JEP
- Yates, E. & Twigg, E. (2017). Developing creativity in early childhood studies students. *Thinking Skills and Creativity*, 23, 42-57. <https://doi.org/10.1016/j.tsc.2016.11.001>

ANEXOS

Anexo 1: Matriz de consistencia

Título: Programa videoactivismo en el desarrollo de la creatividad en estudiantes de cuarto de secundaria de la IE Politécnico de Ventanilla- Callao 2020.						
Autor: Br. Guevara Leguía, Charles Frank						
Problema	Objetivos	Hipótesis	Variables e indicadores			
<p>Problema General: ¿Cuál es la mejora del programa videoactivismo en el desarrollo de la creatividad en estudiantes de cuarto de secundaria de la IE Politécnico de Ventanilla-Callao 2020?</p> <p>Problemas específicos: PE1: ¿Cuál es la mejora del programa videoactivismo en la originalidad de la creatividad en estudiantes de cuarto de secundaria de la IE Politécnico de Ventanilla-Callao 2020?</p> <p>PE2: ¿Cuál es la mejora del programa videoactivismo en la fluidez de la creatividad en estudiantes de cuarto de secundaria de la IE Politécnico de Ventanilla-Callao 2020?</p> <p>PE3: ¿Cuál es la mejora del programa videoactivismo en la flexibilidad de la creatividad en estudiantes de cuarto de secundaria de la IE Politécnico de Ventanilla-Callao 2020?</p>	<p>Objetivo general: Determinar la mejora del programa videoactivismo en el desarrollo de la creatividad en estudiantes de cuarto de secundaria de la IE Politécnico de Ventanilla-Callao 2020.</p> <p>Objetivos específicos: OE1: Determinar la mejora del programa videoactivismo en la originalidad de la creatividad en estudiantes de cuarto de secundaria de la IE Politécnico de Ventanilla-Callao 2020.</p> <p>OE2: Determinar la mejora del programa videoactivismo en la fluidez de la creatividad en estudiantes de cuarto de secundaria de la IE Politécnico de Ventanilla-Callao 2020.</p> <p>OE3: Determinar la mejora del programa videoactivismo en la flexibilidad de la creatividad en estudiantes de cuarto de secundaria de la IE Politécnico de Ventanilla-Callao 2020.</p>	<p>Hipótesis general: El programa videoactivismo mejora el desarrollo de la creatividad en estudiantes de cuarto de secundaria de la IE Politécnico de Ventanilla-Callao 2020.</p> <p>Hipótesis específicas: HE1: El programa videoactivismo mejora la originalidad de los estudiantes de cuarto de secundaria de la IE Politécnico de Ventanilla-Callao 2020.</p> <p>HE2: El programa videoactivismo mejora la fluidez de la creatividad en estudiantes de cuarto de secundaria de la IE Politécnico de Ventanilla-Callao 2020.</p> <p>HE3: El programa videoactivismo mejora la flexibilidad de la creatividad en estudiantes de cuarto de secundaria de la IE Politécnico de Ventanilla-Callao 2020.</p>	Variable Independiente: Programa videoactivismo			
			Dimensiones	Programación de sesiones	Aplicación	
			Audiovisual	15 sesiones de aprendizaje	Cuarto de secundaria, sección "D" de la IE Politécnico de Ventanilla-Callao.	
			Autoexpresión			
			Auto representación			
Expresiones artísticas						
Variable Dependiente: Creatividad						
Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala de medición	Niveles y rangos		
Originalidad	-Origen	1-3	Escala Likert	En Inicio (45 – 10) En proceso (11 – 12) Logro esperado (13 – 17) Logro destacado (18 – 20)		
	-Nuevo	4-6				
Fluidez	-Autentico	7-9				
	-Ideas	10-12				
Flexibilidad	-Cantidad	13-15				
	-Respuestas	16-18				
	-Capaz de producir	19-21				
Elaboración	-soluciones diferente	22-24				
	-Nuevas interpretaciones	25-27				
	-Situaciones novedosas	28-30				
	-Fulguración innovadora	31-33				
	-Proyecto	34-36				
	-Organización de información	37-39				
	-Expresarse	40-42 43-45				

<p>PE4: ¿Cuál es la mejora del programa videoactivismo en la elaboración de la creatividad en estudiantes de cuarto de secundaria de la IE Politécnico de Ventanilla-Callao 2020?</p>	<p>OE4: Determinar la mejora del programa videoactivismo en la elaboración de la creatividad en estudiantes de cuarto de secundaria de la IE Politécnico de Ventanilla-Callao 2020.</p>	<p>Politécnico de Ventanilla-Callao 2020. HE4: El programa videoactivismo mejora la elaboración de la creatividad en estudiantes de cuarto de secundaria de la IE Politécnico de Ventanilla-Callao 2020.</p>					
Tipo y diseño de investigación	Población y muestra	Técnicas e instrumentos	Estadística a utilizar				
<p>Tipo: Aplicada</p> <p>Diseño: Pre-experimental</p>	<p>Población: Está conformada por (32) estudiantes de cuarto grado de secundaria de la IE 5086 "Politécnico de Ventanilla".</p>	<p>Técnicas: Encuesta</p> <p>Instrumentos: Prueba de creatividad</p>	<p>Análisis descriptivo</p> <p>Se presenta mediante tablas de frecuencias y figuras.</p> <p>Análisis inferencial</p> <p>Para este análisis se aplicará la prueba de Wilcoxon de muestras relacionadas para medir la varianza, y de tal forma poder evaluar la variación de pre al post test.</p>				

Anexo 2: Operacionalización de variables

Operacionalización de la variable programa videoactivismo

Definición conceptual	Definición operacional	Dimensión	Indicadores	Ítems	Escala de medición
Concha, M. (2014) es una forma de uso del audiovisual con técnicas que desarrollan la autoexpresión la autorepresentación y las expresiones artísticas.	El videoactivismo como estrategia metodológica está conformado por lo audiovisual, autoexpresión, auto representación y expresiones artísticas.	Audiovisual		15 sesiones programadas con el objetivo de desarrollar la creatividad en los estudiantes.	
		Autoexpresión			
		Auto representación			
		Expresiones artísticas			

Operacionalización de la variable creatividad

Definición conceptual	Definición operacional	Dimensión	Indicadores	Ítems	Escala de medición	Niveles y rango	
Gardner, H. (1995) es la capacidad mental que interviene en los factores del pensamiento divergente que se caracteriza por la originalidad, la fluidez, la flexibilidad, la elaboración.	La creatividad como capacidad de generar pensamiento conformado por la originalidad, fluidez, flexibilidad y elaboración.	Originalidad	-Origen	1-3	Escala Likert	En Inicio (45 – 135)	
			-Nuevo	4-6			
			-Autentico	7-9			
			-Ideas	10-12			
		Fluidez	-Cantidad	13-15		-Insuficiente	En proceso (136 – 163)
			-Respuestas	16-18			
			-Capaz de producir	19-21			
		Flexibilidad	-soluciones diferentes	22-24		-Regular	Logro esperado (164 – 200)
			-Nuevas interpretaciones	25-27		-Bueno	
			-Situaciones novedosas	28-30		-Muy bueno	
		Elaboración	-Fulguración	31-33		-Excelente	Logro destacado (201 – 225)
			-Innovadora	34-36			
			-Proyecto	37-39			
	-Organización de información	40-42					
	-Expresarse	43-45					

Anexo 3: Instrumento

PRUEBA DE CONOCIMIENTOS EN EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD

Autor: Charles Guevara Leguía

I. DATOS GENERALES

NOMBRE DEL ESTUDIANTE:

I.E **GRADO**

EDAD: **FECHA:** **H** **M**

II. INDICACIONES

Estimado estudiante, marca con un aspa (X) las respuestas según las observaciones que correspondan.

1. INSUFICIENTE	2.REGULAR	3. BUENO	4. MUY BUENO	5. EXCELENTE
------------------------	------------------	-----------------	---------------------	---------------------

Ítems	ORIGINALIDAD	1	2	3	4	5
DO1	Crea instalaciones artísticas novedosas alusivas al cuidado del medio ambiente.					
DO2	Ejecuta la instalación artística de acuerdo al proyecto planteado.					
DO3	Diseña bocetos de instalaciones artísticas inéditas con cámara rápida.					
DO4	Utiliza el video para crear una foto cómic novedosa.					
DO5	Diseña una foto cómic peculiar con los elementos de la historieta.					
DO6	Origina mediante una fotocomic inédita la reducción del problema ecológico del plástico.					
DO7	Crea proyecto de video collage genuino de ceremonias religiosas.					
DO8	Realiza una sucesión de videos rituales legítimos de su comunidad.					
DO9	Investiga acerca de los rituales que se manifiestan en su comunidad.					
DO10	Muestra una canción en género rap que exprese ideas reflexivas de los conflictos en la familia.					
DO11	Explora la rima en canciones para comunicar conflictos en la familia.					
DO12	Interpreta las melodías creadas de la canción conflictos en la familia.					
	FLUIDEZ	1	2	3	4	5
DF13	Asume diversas acciones positivas frente a los problemas de equidad de género.					
DF14	Muestra responsabilidad para responder diversas soluciones de equidad de género.					
DF15	Produce varios carteles animados para mejorar la convivencia a distancia.					
DF16	Reacciona con rapidez respuestas múltiples contra los problemas sociales.					
DF17	Observa diversos videos del activismo de una comunidad con sus principales representantes.					

DF18	Reflexiona con videos del activismo en defensa de los derechos humanos.					
DF19	Usa diversos movimientos que comunican experiencias personales con grupos.					
DF20	Produce ideas que comunican experiencias de forma oportuna con la familia.					
DF21	Produce ideas que comunican experiencias de forma oportuna con los amigos.					
	FLEXIBILIDAD	1	2	3	4	5
DFL22	Manifiesta el contenido del juego de roles frente a situaciones de discriminación.					
DFL23	Muestra actitudes positivas contra situaciones de discriminación.					
DFL24	Considera los juegos de imitación mediante acciones positivas frente a la discriminación.					
DFL25	Identifica mediante el video-Graffiti noticias de los factores de riesgo.					
DFL26	Representa nuevas formas de comunicación en cuarentena.					
DFL27	Expresa mediante variados murales situaciones de conflicto familiar.					
DFL28	Representa distintas historias para generar reflexión en la familia.					
DFL29	Muestra en su vida diaria la reutilización de recursos desechables mediante el teatro efímero.					
DFL30	Interpreta situaciones de consumo responsable de los recursos renovables.					
DFL31	Identifica nuevas causas del ciberbullying en una presentación multimedia.					
DFL32	Explica singulares consecuencias del ciberbullying en una presentación multimedia.					
DFL33	Muestra soluciones peculiares ante el acoso del ciberbullying con criterio propio					
	ELABORACIÓN	1	2	3	4	5
DE34	Organiza un cartel animado con mensajes de los prejuicios raciales.					
DE35	Muestra imaginación en el diseño del cartel con el propósito de difundir a la familia.					
DE36	Explica los estereotipos raciales con el propósito de difundir a la comunidad.					
DE37	Elabora su proyecto de máscara con identidad tomando referentes culturales.					
DE38	Utiliza la combinación de los elementos del arte audiovisual para comunicar sus ideas.					
DE39	Demuestra su identidad cultural mediante la exposición de las máscaras representativas del Perú.					
DE40	Planifica el formato de los reality show mediante un video de análisis.					
DE41	Organiza el contenido de los reality show mediante un video de análisis.					
DE42	Explica las características de los reality show mediante un video de análisis novedoso.					
DE43	Produce video afiches para manifestar el cuidado de las plantas.					
DE44	Produce video afiches para promover la protección de los animales.					
DE45	Explica los acabados del video afiche en defensa de los seres vivos.					



Prueba de conocimientos en el desarrollo de la creatividad de los estudiantes de cuarto de secundaria

I.E N°5086 "POLITÉCNICO DE VENTANILLA-CALLAO

AUTOR: Charles Frank Guevara Leguía

Buen día, es de mi agrado dirigirme a ustedes apreciados estudiantes, nos encontramos en esta última etapa de evaluación del desarrollo de la creatividad, habiendo desarrollado las sesiones de aprendizaje con anterioridad, quisiera contar con su valiosa participación, te invito a leer las siguientes instrucciones:

- A continuación se presentan una serie de ejercicios que evaluarán tu pensamiento creativo en cuatro dimensiones: Originalidad, fluidez, flexibilidad y elaboración.
- Sigue las consignas del aplicador ya que cada actividad tiene un tiempo límite predeterminado.
- Todas las preguntas son obligatorias de responder, sin ello no se puede pasar al siguiente ejercicio.
- Los archivos en video o imágenes subidos al formulario deben tener el tamaño máximo de 10 MB.

El nombre y la foto asociados a tu cuenta de Google se registrarán cuando subas archivos y envíes este formulario. ¿No es tuya la dirección marcmusic25@gmail.com? [Cambiar de cuenta](#)

*Obligatorio

Apellidos y Nombres del estudiante *

Link de la Prueba <https://forms.gle/1go2wiDqDBxQ3bZg7>

Anexo 4: Escala descriptiva de creatividad

DIMENSIÓN E INDICADOR	ÍTEMS		ESCALA DESCRIPTIVA			
			INICIO	PROCESO	LOGRO ESPERADO	LOGRO DESTACADO
ORIGINALIDAD / ORIGEN	DO1	Crea instalaciones artísticas novedosas alusivas al cuidado del medio ambiente.	El estudiante no crea instalaciones artísticas novedosas alusivas al cuidado del medio ambiente.	El estudiante crea con dificultad instalaciones artísticas novedosas alusivas al cuidado del medio ambiente.	El estudiante logra crear instalaciones artísticas novedosas alusivas al cuidado del medio ambiente.	El estudiante destaca al crear instalaciones artísticas novedosas alusivas al cuidado del medio ambiente.
	DO2	Ejecuta la instalación artística de acuerdo al proyecto planteado.	El estudiante no ejecuta la instalación artística de acuerdo al proyecto planteado.	El estudiante ejecuta con dificultad la instalación artística de acuerdo al proyecto planteado.	El estudiante logra ejecutar la instalación artística de acuerdo al proyecto planteado.	El estudiante destaca al ejecutar la instalación artística de acuerdo al proyecto planteado.
	DO3	Diseña bocetos de instalaciones artísticas inéditas con cámara rápida.	El estudiante no diseña bocetos de instalaciones artísticas inéditas con cámara rápida.	El estudiante diseña con dificultad bocetos de instalaciones artísticas inéditas con cámara rápida.	El estudiante logra diseñar bocetos de instalaciones artísticas inéditas con cámara rápida.	El estudiante destaca al diseñar bocetos de instalaciones artísticas inéditas con cámara rápida.
ORIGINALIDAD/ NUEVOS	DO4	Utiliza el video para crear una foto cómic novedosa.	El estudiante no utiliza el video para crear una foto cómic novedosa.	El estudiante utiliza con dificultad el video para crear una foto cómic novedosa.	El estudiante logra utilizar el video para crear una foto cómic novedosa.	El estudiante destaca al utilizar el video para crear una foto cómic novedosa.
	DO5	Diseña una foto cómic peculiar con los elementos de la historieta.	El estudiante no diseña una foto cómic peculiar con los elementos de la historieta.	El estudiante diseña con dificultad una foto cómic peculiar con los elementos de la historieta.	El estudiante logra diseñar una foto cómic peculiar con los elementos de la historieta.	El estudiante destaca al diseñar una foto cómic peculiar con los elementos de la historieta.
	DO6	Origina mediante una fotocomic inédita la reducción del problema ecológico del plástico.	El estudiante no origina mediante una fotocomic inédita la reducción del problema ecológico del plástico.	El estudiante origina con dificultad mediante una fotocomic inédita la reducción del problema ecológico del plástico.	El estudiante logra originar mediante una fotocomic inédita la reducción del problema ecológico del plástico.	El estudiante destaca al originar mediante una fotocomic inédita la reducción del problema ecológico del plástico.

ORIGINALIDAD / AUTÉNTICO	DO7	Crea proyecto de video collage genuino de ceremonias religiosas.	El estudiante no crea proyecto de video collage genuino de ceremonias religiosas.	El estudiante crea con dificultad el proyecto de video collage genuino de ceremonias religiosas.	El estudiante logro crear proyecto de video collage genuino de ceremonias religiosas.	El estudiante destaco al crear proyecto de video collage genuino de ceremonias religiosas.
	DO8	Realiza una sucesión de videos rituales legítimos de su comunidad.	El estudiante no realiza una sucesión de videos rituales legítimos de su comunidad.	El estudiante realiza con dificultad una sucesión de videos rituales legítimos de su comunidad.	El estudiante logro realizar una sucesión de videos rituales legítimos de su comunidad.	El estudiante destaco al realizar una sucesión de videos rituales legítimos de su comunidad.
	DO9	Investiga acerca de los rituales que se manifiestan en su comunidad.	El estudiante no investiga acerca de los rituales que se manifiestan en su comunidad.	El estudiante investiga con dificultad acerca de los rituales que se manifiestan en su comunidad.	El estudiante logro investigar acerca de los rituales que se manifiestan en su comunidad.	El estudiante destaco al investigar acerca de los rituales que se manifiestan en su comunidad.
ORIGINALIDAD / IDEAS	DO10	Muestra una canción en género rap que exprese ideas reflexivas de los conflictos en la familia.	El estudiante no muestra una canción en género rap que exprese ideas reflexivas de los conflictos en la familia.	El estudiante muestra con dificultad una canción en género rap que exprese ideas reflexivas de los conflictos en la familia.	El estudiante logro mostrar una canción en género rap que exprese ideas reflexivas de los conflictos en la familia.	El estudiante destaco al mostrar una canción en género rap que exprese ideas reflexivas de los conflictos en la familia.
	DO11	Explora la rima en canciones para comunicar conflictos en la familia.	El estudiante no explora la rima en canciones para comunicar conflictos en la familia.	El estudiante explora con dificultad la rima en canciones para comunicar conflictos en la familia.	El estudiante logro explorar la rima en canciones para comunicar conflictos en la familia.	El estudiante destaco al explorar la rima en canciones para comunicar conflictos en la familia.
	DO12	Interpreta las melodías creadas de la canción conflictos en la familia.	El estudiante no interpreta las melodías creadas de la canción conflictos en la familia.	El estudiante interpreta con dificultad las melodías creadas de la canción conflictos en la familia.	El estudiante logro interpretar las melodías creadas de la canción conflictos en la familia.	El estudiante destaco al interpretar las melodías creadas de la canción conflictos en la familia.

FLUIDEZ/ CANTIDAD	DF13	Asume diversas acciones positivas frente a los problemas de equidad de género.	El estudiante no asume diversas acciones positivas frente a los problemas de equidad de género.	El estudiante asume con dificultad diversas acciones positivas frente a los problemas de equidad de género.	El estudiante logro asumir diversas acciones positivas frente a los problemas de equidad de género.	El estudiante destaco al asumir diversas acciones positivas frente a los problemas de equidad de género.
	DF14	Muestra responsabilidad para responder diversas soluciones de equidad de género.	El estudiante no muestra responsabilidad para responder diversas soluciones de equidad de género.	El estudiante muestra con dificultad responsabilidad para responder diversas soluciones de equidad de género.	El estudiante logro mostrar responsabilidad para responder diversas soluciones de equidad de género.	El estudiante destaco al mostrar responsabilidad para responder diversas soluciones de equidad de género.
	DF15	Produce varios carteles animados para mejorar la convivencia a distancia.	El estudiante no produce varios carteles animados para mejorar la convivencia a distancia.	El estudiante produce con dificultad varios carteles animados para mejorar la convivencia a distancia.	El estudiante logro producir varios carteles animados para mejorar la convivencia a distancia.	El estudiante destaco al producir varios carteles animados para mejorar la convivencia a distancia.
FLUIDEZ / RESPUESTAS	DF16	Reacciona con rapidez respuestas múltiples contra los problemas sociales.	El estudiante no reacciona con rapidez respuestas múltiples contra los problemas sociales.	El estudiante reacciona con rapidez respuestas múltiples contra los problemas sociales.	El estudiante logro reaccionar con rapidez respuestas múltiples contra los problemas sociales.	El estudiante destaco al observar diversos videos del activismo de una comunidad con sus principales representantes.
	DF17	Observa diversos videos del activismo de una comunidad con sus principales representantes.	El estudiante no observa diversos videos del activismo de una comunidad con sus principales representantes.	El estudiante observa con dificultad diversos videos del activismo de una comunidad con sus principales representantes.	El estudiante logro observar diversos videos del activismo de una comunidad con sus principales representantes.	El estudiante destaco al reflexionar con videos del activismo en defensa de los derechos humanos.
	DF18	Reflexiona con videos del activismo en defensa de los derechos humanos.	El estudiante no reflexiona con videos del activismo en defensa de los derechos humanos.	El estudiante reflexiona con dificultad videos del activismo en defensa de los derechos humanos.	El estudiante logro reflexionar con videos del activismo en defensa de los derechos humanos.	El estudiante destaco al observar diversos videos del activismo de una comunidad con sus principales representantes.

FLUIDEZ/ CAPAZ DE PRODUCIR	DF19	Usa diversos movimientos que comunican experiencias personales con grupos.	El estudiante no usa diversos movimientos que comunican experiencias personales con grupos.	El estudiante usa con dificultad diversos movimientos que comunican experiencias personales con grupos.	El estudiante logro usar diversos movimientos que comunican experiencias personales con grupos.	El estudiante destaco al usar diversos movimientos que comunican experiencias personales con grupos.
	DF20	Produce ideas que comunican experiencias de forma oportuna con la familia.	El estudiante no produce ideas que comunican experiencias de forma oportuna con la familia.	El estudiante produce con dificultad ideas que comunican experiencias de forma oportuna con la familia.	El estudiante logro producir ideas que comunican experiencias de forma oportuna con la familia.	El estudiante destaco al producir ideas que comunican experiencias de forma oportuna con la familia.
	DF21	Produce ideas que comunican experiencias de forma oportuna con los amigos.	El estudiante no produce ideas que comunican experiencias de forma oportuna con los amigos.	El estudiante produce con dificultad ideas que comunican experiencias de forma oportuna con los amigos.	El estudiante logro producir ideas que comunican experiencias de forma oportuna con los amigos.	El estudiante destaco al producir ideas que comunican experiencias de forma oportuna con los amigos.
FLEXIBILIDAD/ SOLUCIONES DIFERENTES	DFL22	Manifiesta el contenido del juego de roles frente a situaciones de discriminación.	El estudiante no manifiesta el contenido del juego de roles frente a situaciones de discriminación.	El estudiante manifiesta con dificultad el contenido del juego de roles frente a situaciones de discriminación.	El estudiante logro manifestar el contenido del juego de roles frente a situaciones de discriminación.	El estudiante destaco al manifestar el contenido del juego de roles frente a situaciones de discriminación.
	DFL23	Muestra actitudes positivas contra situaciones de discriminación.	El estudiante no muestra actitudes positivas contra situaciones de discriminación.	El estudiante muestra con dificultad actitudes positivas contra situaciones de discriminación.	El estudiante logro mostrar actitudes positivas contra situaciones de discriminación.	El estudiante destaco al mostrar actitudes positivas contra situaciones de discriminación.
	DFL24	Considera los juegos de imitación mediante acciones positivas frente a la discriminación.	El estudiante no considera los juegos de imitación mediante acciones positivas frente a la discriminación.	El estudiante considera con dificultad los juegos de imitación mediante acciones positivas frente a la discriminación.	El estudiante logro considerar los juegos de imitación mediante acciones positivas frente a la discriminación.	El estudiante destaco al considerar los juegos de imitación mediante acciones positivas frente a la discriminación.

FLEXIBILIDAD/ NUEVAS INTERPRETACIONES	DFL25	Identifica mediante el video-Graffiti noticias de los factores de riesgo.	El estudiante no identifica mediante el video-Graffiti noticias de los factores de riesgo.	El estudiante identifica con dificultad mediante el video-Graffiti noticias de los factores de riesgo.	El estudiante logra identificar mediante el video-Graffiti noticias de los factores de riesgo.	El estudiante destaca al identificar mediante el video-Graffiti noticias de los factores de riesgo.
	DFL26	Representa nuevas formas de comunicación en cuarentena.	El estudiante no representa nuevas formas de comunicación en cuarentena.	El estudiante representa con dificultad nuevas formas de comunicación en cuarentena.	El estudiante logra representar nuevas formas de comunicación en cuarentena.	El estudiante destaca al representar nuevas formas de comunicación en cuarentena.
	DFL27	Expresa mediante variados murales situaciones de conflicto familiar.	El estudiante no expresa mediante variados murales situaciones de conflicto familiar.	El estudiante expresa con dificultad mediante variados murales situaciones de conflicto familiar.	El estudiante logra expresar mediante variados murales situaciones de conflicto familiar.	El estudiante destaca al expresar mediante variados murales situaciones de conflicto familiar.
FLEXIBILIDAD/ NUEVAS INTERPRETACIONES	DFL28	Representa distintas historias para generar reflexión en la familia.	El estudiante no representa distintas historias para generar reflexión en la familia.	El estudiante representa con dificultad distintas historias para generar reflexión en la familia.	El estudiante logra representar distintas historias para generar reflexión en la familia.	El estudiante destaca al representar distintas historias para generar reflexión en la familia.
	DFL29	Muestra en su vida diaria la reutilización de recursos desechables mediante el teatro efímero.	El estudiante no muestra en su vida diaria la reutilización de recursos desechables mediante el teatro efímero.	El estudiante muestra con dificultad en su vida diaria la reutilización de recursos desechables mediante el teatro efímero.	El estudiante logra mostrar en su vida diaria la reutilización de recursos desechables mediante el teatro efímero.	El estudiante destaca al mostrar en su vida diaria la reutilización de recursos desechables mediante el teatro efímero.
	DFL30	Interpreta situaciones de consumo responsable de los recursos renovables.	El estudiante no interpreta situaciones del consumo responsable de recursos renovables.	El estudiante interpreta con dificultad situaciones del consumo responsable de recursos renovables.	El estudiante logra interpretar situaciones del consumo responsable de recursos renovables.	El estudiante destaca al interpretar situaciones del consumo responsable de recursos renovables.

FLEXIBILIDAD/ SITUACIONES NOVEDOSAS	DFL31	Identifica nuevas causas del ciberbullying en una presentación multimedia.	El estudiante no identifica las nuevas causas del ciberbullying en una presentación multimedia.	El estudiante identifica con dificultad las nuevas causas del ciberbullying en una presentación multimedia.	El estudiante logra identificar las nuevas causas del ciberbullying en una presentación multimedia.	El estudiante destaca al identificar las nuevas causas del ciberbullying en una presentación multimedia.
	DFL32	Explica singulares consecuencias del ciberbullying en una presentación multimedia.	El estudiante no explica singulares consecuencias del ciberbullying en una presentación multimedia.	El estudiante explica con dificultad singulares consecuencias del ciberbullying en una presentación multimedia.	El estudiante logra explicar singulares consecuencias del ciberbullying en una presentación multimedia.	El estudiante destaca al explicar singulares consecuencias del ciberbullying en una presentación multimedia.
	DFL33	Muestra soluciones peculiares ante el acoso del ciberbullying con criterio propio.	El estudiante no muestra soluciones peculiares ante el acoso del ciberbullying con criterio propio.	El estudiante muestra con dificultad soluciones peculiares ante el acoso del ciberbullying con criterio propio.	El estudiante logra mostrar soluciones peculiares ante el acoso del ciberbullying con criterio propio.	El estudiante destaca al mostrar soluciones peculiares ante el acoso del ciberbullying con criterio propio.
ELABORACIÓN / FULGURACIÓN INNOVADORA	DE34	Organiza un cartel animado con mensajes de los prejuicios raciales.	El estudiante no organiza un cartel animado con mensajes de los prejuicios raciales.	El estudiante organiza con dificultad un cartel animado con mensajes de los prejuicios raciales.	El estudiante logra organizar un cartel animado con mensajes de los prejuicios raciales.	El estudiante destaca al organizar un cartel animado con mensajes de los prejuicios raciales.
	DE35	Muestra imaginación en el diseño del cartel con el propósito de difundir a la familia.	El estudiante no muestra imaginación en el diseño del cartel con el propósito de difundir a la familia.	El estudiante muestra con dificultad imaginación en el diseño del cartel con el propósito de difundir a la familia.	El estudiante logra mostrar imaginación en el diseño del cartel con el propósito de difundir a la familia.	El estudiante destaca al mostrar imaginación en el diseño del cartel con el propósito de difundir a la familia.
	DE36	Explica los estereotipos raciales con el propósito de difundir a la comunidad.	El estudiante no explica los estereotipos raciales con el propósito de difundir a la comunidad.	El estudiante explica con dificultad los estereotipos raciales con el propósito de difundir a la comunidad.	El estudiante logra explicar los estereotipos raciales con el propósito de difundir a la comunidad.	El estudiante destaca al explicar los estereotipos raciales con el propósito de difundir a la comunidad.

ELABORACIÓN / PROYECTO	DE37	Elabora su proyecto de máscara con identidad tomando referentes culturales.	El estudiante no elabora su proyecto de máscara con identidad tomando referentes culturales.	El estudiante elabora con dificultad su proyecto de máscara con identidad tomando referentes culturales.	El estudiante logra elaborar su proyecto de máscara con identidad tomando referentes culturales.	El estudiante destaca al elaborar su proyecto de máscara con identidad tomando referentes culturales.
	DE38	Utiliza la combinación de los elementos del arte audiovisual para comunicar sus ideas.	El estudiante no utiliza la combinación de los elementos del arte audiovisual para comunicar sus ideas.	El estudiante utiliza con dificultad la combinación de los elementos del arte audiovisual para comunicar sus ideas.	El estudiante logra utilizar la combinación de los elementos del arte audiovisual para comunicar sus ideas.	El estudiante destaca al utilizar la combinación de los elementos del arte audiovisual para comunicar sus ideas.
	DE39	Demuestra su identidad cultural mediante la exposición de las máscaras representativas del Perú.	El estudiante no demuestra su identidad cultural mediante la exposición de las máscaras representativas del Perú.	El estudiante demuestra con dificultad su identidad cultural mediante la exposición de las máscaras representativas del Perú.	El estudiante logra demostrar su identidad cultural mediante la exposición de las máscaras representativas del Perú.	El estudiante destaca al demostrar su identidad cultural mediante la exposición de las máscaras representativas del Perú.
ELABORACIÓN / ORGANIZACIÓN DE INFORMACIÓN	DE40	Planifica el formato de los reality show mediante un video de análisis.	El estudiante no planifica el formato de los reality show mediante un video de análisis.	El estudiante planifica con dificultad el formato de los reality show mediante un video de análisis.	El estudiante logra planificar el formato de los reality show mediante un video de análisis.	El estudiante destaca al planificar el formato de los reality show mediante un video de análisis.
	DE41	Organiza el contenido de los reality show mediante un video de análisis.	El estudiante no organiza el contenido de los reality show mediante un video de análisis.	El estudiante organiza con dificultad el contenido de los reality show mediante un video de análisis.	El estudiante logra organizar el contenido de los reality show mediante un video de análisis.	El estudiante destaca al organizar el contenido de los reality show mediante un video de análisis.
	DE42	Explica las características de los reality show mediante un video de análisis novedoso.	El estudiante no explica las características de los reality show mediante un video de análisis novedoso.	El estudiante explica con dificultad las características de los reality show mediante un video de análisis novedoso.	El estudiante logra explicar las características de los reality show mediante un video de análisis novedoso.	El estudiante destaca al explicar las características de los reality show mediante un video de análisis novedoso.

ELABORACIÓN / EXPRESARSE	DE43	Produce video afiches para manifestar el cuidado de las plantas.	El estudiante no produce video afiches para manifestar el cuidado de las plantas.	El estudiante produce con dificultad video afiches para manifestar el cuidado de las plantas.	El estudiante logro producir video afiches para manifestar el cuidado de las plantas.	El estudiante destaco al producir video afiches para manifestar el cuidado de las plantas.
	DE44	Produce video afiches para promover la protección de los animales.	El estudiante no produce video afiches para promover la protección de los animales.	El estudiante produce con dificultad video afiches para promover la protección de los animales.	El estudiante logro producir video afiches para promover la protección de los animales.	El estudiante destaco al producir video afiches para promover la protección de los animales.
	DE45	Explica los acabados del video afiche en defensa de los seres vivos.	El estudiante no explica los acabados del video afiche en defensa de los seres vivos.	El estudiante explica con dificultad los acabados del video afiche en defensa de los seres vivos.	El estudiante logro explicar los acabados del video afiche en defensa de los seres vivos.	El estudiante destaco al explicar los acabados del video afiche en defensa de los seres vivos.

Anexo 5: Consentimiento informado



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Con el debido respeto me presento a usted, mi nombre es Charles Frank Guevara Leguía, estudiante de maestría en educación de la Universidad César Vallejo – Lima Norte. En la actualidad me encuentro realizando una investigación sobre **“Programa videoactivismo en el desarrollo de la creatividad en estudiantes de cuarto de secundaria de la IE Politécnico de Ventanilla- Callao 2020”** y para ello quisiera contar con su valiosa colaboración. El proceso consiste en la aplicación de una prueba: **CREATIVIDAD**. De aceptar participar en la investigación, autorizo la aplicación de esta prueba. En caso tenga alguna duda con respecto a algunas preguntas se me explicará cada una de ellas.

Gracias por su colaboración.

Atte. Charles Frank Guevara Leguía.

**ESTUDIANTE DE MAestrÍA DE LA
UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO**

Yo con número de DNI:
.....acepto que mi menor hijo(a)
participe en la investigación; **“Programa videoactivismo en el desarrollo de la
creatividad en estudiantes de cuarto de secundaria de la IE Politécnico de Ventanilla-
Callao 2020”** del estudiante en maestría Charles Frank Guevara Leguía.

Día:/...../.....

Firma

Anexo 6: Aplicación de la prueba de creatividad

PRUEBA DE MEDICIÓN DE LA CREATIVIDAD

Adaptado del Test de la medición de la inteligencia de J. P Guilford

Autor: Charles Guevara Leguía

I. DATOS GENERALES

NOMBRE DEL ESTUDIANTE:

LE GRADO

EDAD: FECHA: H M

II. INDICACIONES

Estimado estudiante, marca con un aspa (X) las respuestas según las observaciones que correspondan.

semanas de APRENDO EN CASA. Esta semana, aplicar, según normas culturales, el contenido y registro del "juego de roles", contra situaciones de discriminación.

se utilizan gestos, acciones y palabras para representar las actitudes de las personas, las ocupaciones o profesiones o las de la gente.

OBSERVA LAS SIGUIENTES:

I.E. N°5086 POLITECNICO DE VENTANILLA
ACTIVIDAD PEDAGÓGICA N° 34

AREA: ARTE Y CULTURA
DOCENTE: CHARLES GUEVARA LEGUÍA
GRADO Y SECCIONES: 4° D, E, F SECUNDARIA
TEMA: "CINE JUEGO DE ROLES CONTRA SITUACIONES DE DISCRIMINACIÓN"

COMPETENCIA: CREA PROYECTOS DESDE LOS LENGUAJES ARTÍSTICOS.

PROPOSITO: Aplica, según normas culturales, el contenido y registro del "juego de roles", contra situaciones de discriminación.

APRENDO EN CASA: WEB/WHASTAPP

Prueba de conocimientos en el desarrollo de la creatividad de los estudiantes de cuarto de secundaria

I.E. N°5086 POLITECNICO DE VENTANILLA-CALLAO
AUTOR: Charles Frank Guevara Leguía

Buen día, es de mi agrado dirigirme a ustedes apreciados estudiantes, nos encontramos en esta última etapa de evaluación del desarrollo de la creatividad, habiendo desarrollado los sesiones de aprendizaje con anterioridad, quisiera contar con su valiosa participación, le invito a leer las siguientes instrucciones:

- A continuación se presentan una serie de ejercicios que evaluarán tu pensamiento creativo en cuatro dimensiones: Originalidad, fluidez, flexibilidad y elaboración.
- Sigue las consignas del aplicador ya que cada actividad tiene un tiempo límite predeterminado.
- Todas las preguntas son obligatorias de responder, sin ello no se puede pasar al siguiente ejercicio.

Una archivo en video o imágenes subidos al formulario deben tener el tamaño máximo de 100 MB

Anexo 7: Evidencias fotográficas de la prueba de creatividad del programa videoactivismo





Anexos 8: Certificado de validez y confiabilidad de instrumentos



CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE: LA CREATIVIDAD EN ESTUDIANTES DE CUARTO DE SECUNDARIA

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
DIMENSIÓN 1: ORIGINALIDAD								
1	Crea instalaciones artísticas novedosas alusivas al cuidado del medio ambiente.	X		X		X		
2	Ejecuta la instalación artística de acuerdo al proyecto planteado.	X		X		X		
3	Diseña bocetos de instalaciones artísticas inéditas con cámara rápida.	X		X		X		
4	Utiliza el video para crear una foto cómic novedosa.	X		X		X		
5	Diseña una foto cómic peculiar con los elementos de la historieta.	X		X		X		
6	Origina mediante una fotocomic inédita la reducción del problema ecológico del plástico.	X		X		X		
7	Crea proyecto de video collage genuino de ceremonias religiosas.	X		X		X		
8	Realiza una sucesión de videos rituales legítimos de su comunidad.	X		X		X		
9	Investiga acerca de los rituales que se manifiestan en su comunidad.	X		X		X		
10	Muestra una canción en género rap que exprese ideas reflexivas de los conflictos en la familia.	X		X		X		
11	Explora la rima en canciones para comunicar conflictos en la familia.	X		X		X		
12	Interpreta las melodías creadas de la canción conflictos en la familia.	X		X		X		
DIMENSIÓN 2: FLUIDEZ								
13	Asume diversas acciones positivas frente a los problemas de equidad de género.	X		X		X		
14	Muestra responsabilidad para responder diversas soluciones de equidad de género.	X		X		X		
15	Produce varios carteles animados para mejorar la convivencia a distancia.	X		X		X		
16	Reacciona con rapidez respuestas múltiples contra los problemas sociales.	X		X		X		
17	Observa diversos videos del activismo de una comunidad con sus principales representantes.	X		X		X		

18	Reflexiona con videos del activismo en defensa de los derechos humanos.	X		X		X	
19	Usa diversos movimientos que comunican experiencias personales con grupos.	X		X		X	
20	Produce ideas que comunican experiencias de forma oportuna con la familia.	X		X		X	
21	Produce ideas que comunican experiencias de forma oportuna con los amigos.	X		X		X	
DIMENSIÓN 3: FLEXIBILIDAD		Si	No	Si	No	Si	No
22	Manifiesta el contenido del juego de roles frente a situaciones de discriminación.	X		X		X	
23	Muestra actitudes positivas contra situaciones de discriminación.	X		X		X	
24	Considera los juegos de imitación mediante acciones positivas frente a la discriminación.	X		X		X	
25	Identifica mediante el video-Graffiti noticias de los factores de riesgo.	X		X		X	
26	Representa nuevas formas de comunicación en cuarentena.	X		X		X	
27	Expresa mediante variados murales situaciones de conflicto familiar.	X		X		X	
28	Representa distintas historias para generar reflexión en la familia.	X		X		X	
29	Muestra en su vida diaria la reutilización de recursos desechables mediante el teatro efimero.	X		X		X	
30	Interpreta situaciones de consumo responsable de los recursos renovables.	X		X		X	
31	Identifica nuevas causas del ciberbullying en una presentación multimedia.	X		X		X	
32	Explica singulares consecuencias del ciberbullying en una presentación multimedia.	X		X		X	
33	Muestra soluciones peculiares ante el acoso del ciberbullying con criterio propio	X		X		X	
DIMENSIÓN 4: ELABORACIÓN		Si	No	Si	No	Si	No
34	Organiza un cartel animado con mensajes de los prejuicios raciales.	X		X		X	
35	Muestra imaginación en el diseño del cartel con el propósito de difundir a la familia.	X		X		X	
36	Explica los estereotipos raciales con el propósito de difundir a la comunidad.	X		X		X	
37	Elabora su proyecto de máscara con identidad tomando referentes culturales.	X		X		X	

38	Utiliza la combinación de los elementos del arte audiovisual para comunicar sus ideas.	X		X		X	
39	Demuestra su identidad cultural mediante la exposición de las máscaras representativas del Perú.	X		X		X	
40	Planifica el formato de los reality show mediante un video de análisis.	X		X		X	
41	Organiza el contenido de los reality show mediante un video de análisis.	X		X		X	
42	Explica las características de los reality show mediante un video de análisis novedoso.	X		X		X	
43	Produce video afiches para manifestar el cuidado de las plantas.	X		X		X	
44	Produce video afiches para promover la protección de los animales.	X		X		X	
45	Explica los acabados del video afiche en defensa de los seres vivos.	X		X		X	

Observaciones (precisar si hay suficiencia): Sí existe suficiencia.

Opinión de aplicabilidad: Aplicable [**X**] Aplicable después de corregir [] No aplicable []

Apellidos y nombres del juez validador. Dr. Carlos Sixto Vega Vilca | DNI: 09826463

Especialidad del validador: Maestro en docencia universitaria, Doctor en Educación.

¹Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

²Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

³Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

Lima, 19 de noviembre del 2020



Dr. Carlos Sixto Vega Vilca
DNI: 09826463
Experto Informante.

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE: LA CREATIVIDAD EN ESTUDIANTES DE CUARTO DE SECUNDARIA

N°	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	DIMENSIÓN 1: ORIGINALIDAD							
1	Crea instalaciones artísticas novedosas alusivas al cuidado del medio ambiente.	X		X		X		
2	Ejecuta la instalación artística de acuerdo al proyecto planteado.	X		X		X		
3	Diseña bocetos de instalaciones artísticas inéditas con cámara rápida.	X		X		X		
4	Utiliza el video para crear una foto cómic novedosa.	X		X		X		
5	Diseña una foto cómic peculiar con los elementos de la historieta.	X		X		X		
6	Origina mediante una fotocomic inédita la reducción del problema ecológico del plástico.	X		X		X		
7	Crea proyecto de video collage genuino de ceremonias religiosas.	X		X		X		
8	Realiza una sucesión de videos rituales legítimos de su comunidad.	X		X		X		
9	Investiga acerca de los rituales que se manifiestan en su comunidad.	X		X		X		
10	Muestra una canción en género rap que exprese ideas reflexivas de los conflictos en la familia.	X		X		X		
11	Explora la rima en canciones para comunicar conflictos en la familia.	X		X		X		
12	Interpreta las melodías creadas de la canción conflictos en la familia.	X		X		X		
	DIMENSIÓN 2: FLUIDEZ	Si	No	Si	No	Si	No	
13	Asume diversas acciones positivas frente a los problemas de equidad de género.	X		X		X		
14	Muestra responsabilidad para responder diversas soluciones de equidad de género.	X		X		X		
15	Produce varios carteles animados para mejorar la convivencia a distancia.	X		X		X		
16	Reacciona con rapidez respuestas múltiples contra los problemas sociales.	X		X		X		
17	Observa diversos videos del activismo de una comunidad con sus principales representantes.	X		X		X		

18	Reflexiona con videos del activismo en defensa de los derechos humanos.	X		X		X	
19	Usa diversos movimientos que comunican experiencias personales con grupos.	X		X		X	
20	Produce ideas que comunican experiencias de forma oportuna con la familia.	X		X		X	
21	Produce ideas que comunican experiencias de forma oportuna con los amigos.	X		X		X	
	DIMENSIÓN 3: FLEXIBILIDAD	Si	No	Si	No	Si	No
22	Manifiesta el contenido del juego de roles frente a situaciones de discriminación.	X		X		X	
23	Muestra actitudes positivas contra situaciones de discriminación.	X		X		X	
24	Considera los juegos de imitación mediante acciones positivas frente a la discriminación.	X		X		X	
25	Identifica mediante el video-Graffiti noticias de los factores de riesgo.	X		X		X	
26	Representa nuevas formas de comunicación en cuarentena.	X		X		X	
27	Expresa mediante variados murales situaciones de conflicto familiar.	X		X		X	
28	Representa distintas historias para generar reflexión en la familia.	X		X		X	
29	Muestra en su vida diaria la reutilización de recursos desechables mediante el teatro efímero.	X		X		X	
30	Interpreta situaciones de consumo responsable de los recursos renovables.	X		X		X	
31	Identifica nuevas causas del ciberbullying en una presentación multimedia.	X		X		X	
32	Explica singulares consecuencias del ciberbullying en una presentación multimedia.	X		X		X	
33	Muestra soluciones peculiares ante el acoso del ciberbullying con criterio propio	X		X		X	
	DIMENSIÓN 4: ELABORACIÓN	Si	No	Si	No	Si	No
34	Organiza un cartel animado con mensajes de los prejuicios raciales.	X		X		X	
35	Muestra imaginación en el diseño del cartel con el propósito de difundir a la familia.	X		X		X	
36	Explica los estereotipos raciales con el propósito de difundir a la comunidad.	X		X		X	
37	Elabora su proyecto de máscara con identidad tomando referentes culturales.	X		X		X	

38	Utiliza la combinación de los elementos del arte audiovisual para comunicar sus ideas.	X		X		X	
39	Demuestra su identidad cultural mediante la exposición de las máscaras representativas del Perú.	X		X		X	
40	Planifica el formato de los reality show mediante un video de análisis.	X		X		X	
41	Organiza el contenido de los reality show mediante un video de análisis.	X		X		X	
42	Explica las características de los reality show mediante un video de análisis novedoso.	X		X		X	
43	Produce video afiches para manifestar el cuidado de las plantas.	X		X		X	
44	Produce video afiches para promover la protección de los animales.	X		X		X	
45	Explica los acabados del video afiche en defensa de los seres vivos.	X		X		X	

Observaciones (precisar si hay suficiencia): Si existe suficiencia.

Opinión de aplicabilidad: Aplicable [X] Aplicable después de corregir [] No aplicable []

Apellidos y nombres del juez validador. Mg. Jhoansson Victor Manuel Quilia Valerio DNI: 45151436

Especialidad del validador: Maestro en Gestión Pública y en Administración en Negocios – MBA – Especialista en Metodología de la Investigación

¹Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

²Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

³Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

Lima, 26 de noviembre del 2020



Mg. Jhoansson Victor Manuel Quilia Valerio

DNI 45151436

Experto Informante.

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE: LA CREATIVIDAD EN ESTUDIANTES DE CUARTO DE SECUNDARIA

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	DIMENSIÓN 1: ORIGINALIDAD							
1	Crea instalaciones artísticas novedosas alusivas al cuidado del medio ambiente.	x		x		x		
2	Ejecuta la instalación artística de acuerdo al proyecto planteado.	x		x		x		
3	Diseña bocetos de instalaciones artísticas inéditas con cámara rápida.	x		x		x		
4	Utiliza el video para crear una foto cómic novedosa.	x		x		x		
5	Diseña una foto cómic peculiar con los elementos de la historieta.	x		x		x		
6	Origina mediante una fotocomic inédita la reducción del problema ecológico del plástico.	x		x		x		
7	Crea proyecto de video collage genuino de ceremonias religiosas.	x		x		x		
8	Realiza una sucesión de videos rituales legítimos de su comunidad.	x		x		x		
9	Investiga acerca de los rituales que se manifiestan en su comunidad.	x		x		x		
10	Muestra una canción en género rap que exprese ideas reflexivas de los conflictos en la familia.	x		x		x		
11	Explora la rima en canciones para comunicar conflictos en la familia.	x		x		x		
12	Interpreta las melodías creadas de la canción conflictos en la familia.	x		x		x		
	DIMENSION 2: FLUIDEZ							
13	Asume diversas acciones positivas frente a los problemas de equidad de género.	x		x		x		
14	Muestra responsabilidad para responder diversas soluciones de equidad de género.	x		x		x		
15	Produce varios carteles animados para mejorar la convivencia a distancia.	x		x		x		
16	Reacciona con rapidez respuestas múltiples contra los problemas sociales.	x		x		x		
17	Observa diversos videos del activismo de una comunidad con sus principales representantes.	x		x		x		
18	Reflexiona con videos del activismo en defensa de los derechos humanos.	x		x		x		

19	Usa diversos movimientos que comunican experiencias personales con grupos.	x		x		x	
20	Produce ideas que comunican experiencias de forma oportuna con la familia.	x		x		x	
21	Produce ideas que comunican experiencias de forma oportuna con los amigos.	x		x		x	
DIMENSIÓN 3: FLEXIBILIDAD		Si	No	Si	No	Si	No
22	Manifiesta el contenido del juego de roles frente a situaciones de discriminación.	x		x		x	
23	Muestra actitudes positivas contra situaciones de discriminación.	x		x		x	
24	Considera los juegos de imitación mediante acciones positivas frente a la discriminación.	x		x		x	
25	Identifica mediante el video-Graffiti noticias de los factores de riesgo.	x		x		x	
26	Representa nuevas formas de comunicación en cuarentena.	x		x		x	
27	Expresa mediante variados murales situaciones de conflicto familiar.	x		x		x	
28	Representa distintas historias para generar reflexión en la familia.	x		x		x	
29	Muestra en su vida diaria la reutilización de recursos desechables mediante el teatro efímero.	x		x		x	
30	Interpreta situaciones de consumo responsable de los recursos renovables.	x		x		x	
31	Identifica nuevas causas del ciberbullying en una presentación multimedia.	x		x		x	
32	Explica singulares consecuencias del ciberbullying en una presentación multimedia.	x		x		x	
33	Muestra soluciones peculiares ante el acoso del ciberbullying con criterio propio	x		x		x	
DIMENSIÓN 4: ELABORACION		Si	No	Si	No	Si	No
34	Organiza un cartel animado con mensajes de los prejuicios raciales.	x		x		x	
35	Muestra imaginación en el diseño del cartel con el propósito de difundir a la familia.	x		x		x	
36	Explica los estereotipos raciales con el propósito de difundir a la comunidad.	x		x		x	
37	Elabora su proyecto de máscara con identidad tomando referentes culturales.	x		x		x	
38	Utiliza la combinación de los elementos del arte audiovisual para comunicar sus ideas.	x		x		x	

39	Demuestra su identidad cultural mediante la exposición de las máscaras representativas del Perú.	x		x		x	
40	Planifica el formato de los reality show mediante un video de análisis.	x		x		x	
41	Organiza el contenido de los reality show mediante un video de análisis.	x		x		x	
42	Explica las características de los reality show mediante un video de análisis novedoso.	x		x		x	
43	Produce video afiches para manifestar el cuidado de las plantas.	x		x		x	
44	Produce video afiches para promover la protección de los animales.	x		x		x	
45	Explica los acabados del video afiche en defensa de los seres vivos.	x		x		x	

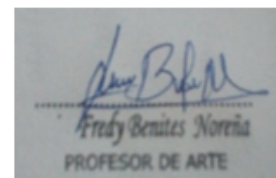
Observaciones (precisar si hay suficiencia): Si existe suficiencia.

Opinión de aplicabilidad: Aplicable [] Aplicable después de corregir [] No aplicable []

Apellidos y nombres del juez validador. Benites Noreña Fredy Valente DNI: 32647954

Especialidad del validador: Magister en Psicopedagogía. Licenciado en educación especialidad educación artística. Docente pregrado.

22 de noviembre del 2020



Mg. Fredy Valente Benites Noreña
DNI 32647954
Experto Informante.

➔ **Análisis de fiabilidad**

[Conjunto_de_datos0]

Escala: CREATIVIDAD - PRE TEST

Resumen del procesamiento de los casos

		N	%
Casos	Válidos	32	100,0
	Excluidos ^a	0	,0
	Total	32	100,0

a. Eliminación por lista basada en todas las variables del procedimiento.

Estadísticos de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
,919	45

➔ **Análisis de fiabilidad**

[Conjunto_de_datos0] C:\Users\ADMIN\Desktop

Escala: CREATIVIDAD - POS TEST

Resumen del procesamiento de los casos

		N	%
Casos	Válidos	32	100,0
	Excluidos ^a	0	,0
	Total	32	100,0

a. Eliminación por lista basada en todas las variables del procedimiento.

Estadísticos de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
,992	45

Anexo 9: Permisos correspondientes para efectuar el estudio



"Decenio de la Igualdad de Oportunidades para mujeres y hombres"
"Año de la Universalización de la Salud"

Lima, 13 de noviembre de 2020
Carta P. 797-2020-EPG-UVCV-LN-FOSLO1/3-INT

Licenciada en Educación
Fanny Elvira Díaz Coayla
Directora
I.E N° 5086 Politécnico de Ventanilla - Callao

De mi mayor consideración:


Es grato dirigirme a usted, para presentar a GUEVARA LEGUÍA, CHARLES FRANK; identificado con DNI N° 44927758 y con código de matrícula N° 7002346757; estudiante del programa de MAESTRÍA EN EDUCACIÓN quien, en el marco de su tesis conducente a la obtención de su grado de MAESTRO, se encuentra desarrollando el trabajo de Investigación titulado:

PROGRAMA VIDEOACTIVISMO EN EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD EN ESTUDIANTES DE CUARTO DE SECUNDARIA DE LA IE POLITÉCNICO DE VENTANILLA-CALLAO 2020.


Con fines de investigación académica, solicito a su digna persona otorgar el permiso a nuestro estudiante, a fin de que pueda obtener información, en la institución que usted representa, que le permita desarrollar su trabajo de Investigación. Nuestro estudiante investigador GUEVARA LEGUÍA, CHARLES FRANK asume el compromiso de alcanzar a su despacho los resultados de este estudio, luego de haber finalizado el mismo con la asesoría de nuestros docentes.

Agradeciendo la gentileza de su atención al presente, hago propicia la oportunidad para expresarle los sentimientos de mi mayor consideración.

Atentamente,




Dra. Fanny Elvira Díaz Coayla
DIRECTORA



Dr. Carlos Ventura Orbegoso
Jefe
ESCUELA DE POSGRADO
UCV FILIAL LIMA
CAMPUS LIMA NORTE

Somos la universidad de los que quieren salir adelante.

Ventanilla, 13 de noviembre del 2020

Carta P. 797-2020-EPG-UCV-LN-F05L01/J-INT

Dir.

Directora de la I.E N° 5086 "POLITÉCNICO DE VENTANILLA"

Lic. Fanny Elvira Díaz Coayla

Presente. -

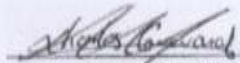
Asunto: Aplicación del instrumento de investigación en la Institución Educativa N° 5086 Politécnico de Ventanilla-Callao.

Por la presente tengo a bien dirigirme a usted para saludarla cordialmente en representación de la universidad Cesar Vallejo – filial Lima Norte para manifestar que como estudiante de maestría en educación GUEVARA LEGUÍA, CHARLES FRANK está desarrollando su investigación titulada: **PROGRAMA VIDEOACTIVISMO EN EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD EN ESTUDIANTES DE CUARTO DE SECUNDARIA DE LA I.E POLITÉCNICO DE VENTANILLA-CALLAO 2020**, por lo que recurrimos a su reconocida institución para solicitarle a usted tenga a bien autorizar la aplicación del instrumento de recojo de datos a los estudiantes de cuarto grado de educación secundaria del turno mañana. Cabe recalcar que este trabajo de investigación contribuirá aportando la mejora de la calidad educativa.

Seguro de contar con su aceptación para las acciones respectivas que adopte su despacho, así como el apoyo y orientaciones que podría aportar para tal fin.

Agradeciendo la atención que brinde a la presente me despido de usted deseándole mis mejores deseos.

Atentamente,



Br. Guevara Leguía Charles Frank



Fanny Elvira Díaz Coayla
Lic. Fanny Elvira Díaz Coayla
DIRECTORA

Anexo 10: Base de datos

BASE DE DATOS - CREATIVIDAD - PRE TEST																																																			
N°	DIMENSIÓN 1: ORIGINALIDAD												TOTAL	DIMENSIÓN 2: FLUIDEZ										TOTAL	DIMENSIÓN 3: FLEXIBILIDAD											TOTAL	DIMENSIÓN 4: ELABORACIÓN											TOTAL			
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12		13	14	15	16	17	18	19	20	21	22		23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33		34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44		45		
1	3	1	1	2	3	1	1	2	3	1	1	2	21	3	1	1	2	3	1	1	2	2	16	3	1	1	2	3	1	1	2	3	1	1	2	21	3	1	1	2	3	1	1	2	3	1	1	2	21	79	
2	3	1	1	1	3	1	1	1	3	1	1	1	18	3	1	1	1	3	1	1	1	1	13	3	1	1	1	3	1	1	1	3	1	1	1	18	3	1	1	1	3	1	1	1	3	1	1	1	18	67	
3	3	1	1	1	3	1	1	1	3	1	1	1	18	3	1	1	1	3	1	1	1	1	13	3	1	1	1	3	1	1	1	3	1	1	1	18	3	1	1	1	3	1	1	1	3	1	1	1	18	67	
4	2	2	2	1	2	2	2	1	2	2	2	1	21	2	2	2	1	2	2	2	1	1	15	2	2	2	1	2	2	2	1	2	2	2	1	21	2	2	2	1	2	2	2	1	2	2	2	1	21	78	
5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12	45	
6	1	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	2	15	1	1	1	2	1	1	1	2	1	11	1	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	2	15	1	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	2	15	56	
7	2	1	1	2	2	1	1	2	2	1	1	2	18	2	1	1	2	2	1	1	2	1	13	2	1	1	2	2	1	1	2	2	1	1	2	18	2	1	1	2	2	1	1	2	2	1	1	2	18	67	
8	2	1	1	2	2	1	1	2	2	1	1	2	18	2	1	1	2	2	1	1	2	1	13	2	1	1	2	2	1	1	2	2	1	1	2	18	2	1	1	2	2	1	1	2	2	1	1	2	18	67	
9	1	3	1	2	1	3	1	2	1	3	1	2	21	1	3	1	2	1	3	1	2	2	16	1	3	1	2	1	3	1	2	1	3	1	2	21	1	3	1	2	1	3	1	2	1	3	1	2	21	79	
10	1	3	1	1	1	3	1	1	1	3	1	1	18	1	3	1	1	1	3	1	1	2	14	1	3	1	1	1	3	1	1	1	3	1	1	18	1	3	1	1	1	3	1	1	1	3	1	1	18	68	
11	1	3	1	1	1	3	1	1	1	3	1	1	18	1	3	1	1	1	3	1	1	1	13	1	3	1	1	1	3	1	1	1	3	1	1	18	1	3	1	1	1	3	1	1	1	3	1	1	18	67	
12	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12	45		
13	2	1	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	15	2	1	1	1	2	1	1	1	1	11	2	1	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	15	2	1	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	15	56	
14	2	1	1	2	2	1	1	2	2	1	1	2	18	2	1	1	2	2	1	1	2	1	13	2	1	1	2	2	1	1	2	2	1	1	2	18	2	1	1	2	2	1	1	2	2	1	1	2	18	67	
15	1	1	3	1	1	1	3	1	1	1	3	1	18	1	1	3	1	1	1	3	1	1	13	1	1	3	1	1	1	3	1	1	1	3	1	18	1	1	3	1	1	1	3	1	1	1	3	1	1	18	67
16	2	2	3	1	2	2	3	1	2	2	3	1	24	2	2	3	1	2	2	3	1	2	18	2	2	3	1	2	2	3	1	2	2	3	1	24	2	2	3	1	2	2	3	1	2	2	3	1	24	90	
17	1	1	3	1	1	1	3	1	1	1	3	1	18	1	1	3	1	1	1	3	1	1	13	1	1	3	1	1	1	3	1	1	1	3	1	18	1	1	3	1	1	1	3	1	1	1	3	1	18	67	
18	1	1	1	2	1	1	1	1	2	1	1	1	15	1	1	1	2	1	1	1	2	1	11	1	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	15	1	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	2	15	56		
19	2	1	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	15	2	1	1	1	2	1	1	1	1	11	2	1	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	15	2	1	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	15	56	
20	2	1	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	15	2	1	1	1	2	1	1	1	1	11	2	1	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	15	2	1	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	15	56	
21	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12	45	
22	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12	1	1	1	1	1	1	1	1	2	10	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12	46
23	1	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	2	15	1	1	1	2	1	1	1	2	3	13	1	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	2	15	1	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	2	15	58	
24	2	1	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	15	2	1	1	1	2	1	1	1	3	13	2	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	15	2	1	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	15	58		
25	2	1	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	15	2	1	1	1	2	1	1	1	3	13	2	1	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	15	2	1	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	15	58	
26	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12	1	1	1	1	1	1	1	1	2	10	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12	46	
27	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12	45	
28	1	3	1	1	1	3	1	1	1	3	1	1	18	1	3	1	1	1	3	1	1	1	13	1	3	1	1	1	3	1	1	1	3	1	1	18	1	3	1	1	1	3	1	1	1	3	1	1	18	67	
29	2	3	3	1	2	3	3	1	2	3	3	1	27	2	3	3	1	2	3	3	1	1	19	2	3	3	1	2	3	3	1	2	3	3	1	27	2	3	3	1	2	3	3	1	2	3	3	1	27	100	
30	2	3	3	1	2	3	3	1	2	3	3	1	27	2	3	3	1	2	3	3	1	1	19	2	3	3	1	2	3	3	1	2	3	3	1	27	2	3	3	1	2	3	3	1	2	3	3	1	27	100	
31	1	1	3	1	1	1	3	1	1	1	3	1	18	1	1	3	1	1	1	3	1	1	13	1	1	3	1	1	1	3	1	1	1	3	1	18	1	1	3	1	1	1	3	1	1	1	3	1	18	67	
32	1	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	2	15	1	1	1	2	1	1	1	2	1	11	1	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	15	1	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	2	15	56		

BASE DE DATOS - CREATIVIDAD - POST TEST

N°	DIMENSIÓN 1: ORIGINALIDAD												TOTAL	DIMENSIÓN 2: FLUIDEZ										TOTAL	DIMENSIÓN 3: FLEXIBILIDAD										TOTAL	DIMENSIÓN 4: ELABORACIÓN										TOTAL			
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12		13	14	15	16	17	18	19	20	21	22		23	24	25	26	27	28	29	30	31	32		33	34	35	36	37	38	39	40	41	42			43	44
1	3	3	3	3	3	3	2	2	2	3	3	3	33	4	4	4	3	3	3	2	2	2	27	4	4	4	3	3	3	3	3	3	4	4	4	42	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	4	45	147
2	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	42	4	4	4	5	5	5	4	4	4	39	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	51	4	4	4	5	5	5	4	4	4	4	4	51	183
3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	60	5	5	5	5	5	5	5	5	5	45	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	60	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	60	225	
4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	45	4	4	4	3	3	3	3	3	30	3	3	3	4	4	4	4	4	3	3	3	42	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	45	162		
5	3	3	3	4	4	4	4	4	4	3	3	3	42	4	4	4	4	4	4	4	4	36	3	3	3	4	4	4	3	3	3	3	3	39	3	3	3	4	4	4	4	4	4	3	3	3	42	159	
6	5	5	5	4	4	4	4	4	4	5	5	5	54	5	5	5	5	5	5	4	4	4	42	4	4	4	4	4	5	5	5	5	5	54	5	5	5	4	4	4	5	5	5	4	4	4	54	204	
7	4	4	4	4	4	4	5	5	5	4	4	4	51	4	4	4	5	5	5	4	4	4	39	4	4	4	4	4	5	5	5	4	4	4	51	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	51	192	
8	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	48	5	5	5	4	4	4	5	5	5	42	5	5	5	5	5	5	4	4	4	4	54	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	5	5	5	57	201
9	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	60	5	5	5	5	5	5	5	5	45	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	60	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	60	225	
10	3	3	3	4	4	4	4	4	4	3	3	3	42	3	3	3	3	3	3	4	4	4	30	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	36	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	36	144	
11	4	4	4	3	3	3	4	4	4	3	3	3	42	4	4	4	4	4	4	4	4	36	3	3	3	4	4	4	4	4	3	3	3	42	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	42	162	
12	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	60	5	5	5	5	5	5	5	5	45	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	60	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	60	225	
13	5	5	5	4	4	4	4	4	4	5	5	5	54	5	5	5	5	5	5	4	4	4	42	5	5	5	4	4	4	5	5	5	4	4	54	4	4	4	5	5	5	4	4	4	5	5	5	54	204
14	4	4	4	4	4	4	5	5	5	5	4	4	54	4	4	4	4	4	4	5	5	5	39	5	5	5	4	4	4	4	4	5	5	54	4	4	4	5	5	5	4	4	4	4	4	4	54	198	
15	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	60	5	5	5	5	5	5	5	5	45	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	60	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	60	225	
16	4	4	4	5	5	5	4	4	4	5	5	5	54	5	5	5	4	4	4	5	5	5	42	5	5	5	4	4	4	5	5	5	4	4	54	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	57	207
17	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	60	5	5	5	5	5	5	5	5	45	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	60	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	60	225	
18	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	48	4	4	4	4	4	4	4	4	36	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	48	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	48	180		
19	5	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4	54	4	4	4	5	5	5	5	5	5	42	5	5	5	4	4	4	5	5	5	5	57	5	5	5	4	4	4	4	4	4	5	5	5	54	207	
20	3	3	3	4	4	4	3	3	3	3	4	4	42	4	4	4	3	3	3	3	3	30	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	39	3	3	3	4	4	4	4	4	4	3	3	3	42	153		
21	4	4	4	5	5	5	4	4	4	4	4	4	51	5	5	5	5	5	5	4	4	4	42	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	51	4	4	4	5	5	5	4	4	4	4	4	4	51	195	
22	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	48	4	4	4	5	5	5	5	5	42	4	4	4	4	4	4	5	5	5	5	54	5	5	5	4	4	4	4	4	4	5	5	5	54	198		
23	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	60	5	5	5	5	5	5	5	5	45	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	60	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	60	225		
24	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	60	5	5	5	5	5	5	5	5	45	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	60	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	60	225		
25	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	60	5	5	5	5	5	5	5	5	45	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	60	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	60	225		
26	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	4	4	45	3	3	3	4	4	4	3	3	30	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	42	4	4	4	3	3	3	4	4	4	3	3	3	42	159		
27	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	60	5	5	5	5	5	5	5	5	45	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	60	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	60	225		
28	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	48	4	4	4	4	4	4	4	4	36	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	48	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	48	180		
29	3	3	3	2	2	2	3	3	3	3	3	3	33	2	2	2	3	3	3	2	2	2	21	3	3	3	3	3	2	2	2	3	3	33	3	3	3	2	2	2	3	3	3	3	3	33	120		
30	4	4	4	5	5	5	4	4	4	4	4	4	51	4	4	4	4	4	4	5	5	5	39	5	5	5	4	4	4	4	4	54	4	4	4	5	5	5	4	4	4	4	4	4	51	195			
31	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	60	5	5	5	5	5	5	5	5	45	5	5	5	5	5	5	5	5	5	60	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	60	225			
32	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	60	5	5	5	5	5	5	5	5	45	5	5	5	5	5	5	5	5	5	60	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	60	225			

Anexo 11: Programa Videoactivismo

**PROGRAMA VIDEOACTIVISMO EN EL DESARROLLO DE LA
CREATIVIDAD**



ÍNDICE

PRESENTACIÓN.....	88
TÍTULO DEL PROGRAMA:	88
FUNDAMENTACIÓN:	89
OBJETIVOS:	91
DESTINATARIOS:.....	91
I. CRONOGRAMA	92
II. CONTENIDOS.....	92
III. METODOLOGÍA.....	95
IV. EVALUACIÓN	95
V. VALORES Y ACTITUDES	100
VI. REFERENCIAS	100
SESIONES.....	100
<u>Sesión 1: Conociendo el videoactivismo.....</u>	101
<u>Sesión 2: Mi programa favorito.....</u>	104
<u>Sesión 3: Todos estamos conectados en la pandemia</u>	108
<u>Sesión 4: Videoactivismo creativo que cuida el ambiente</u>	111
<u>Sesión 5: Graffiti contra los factores de riesgo y de protección.....</u>	114
<u>Sesión 6: Improvisamos a ritmo de rap en cuarentena</u>	118
<u>Sesión 7: Un cartel animado contra los prejuicios y estereotipos raciales...122</u>	
<u>Sesión 8: Cámara rápida en el teatro efímero de mesa.</u>	126
<u>Sesión 9: Libres de CyberBullying.....</u>	130
<u>Sesión 10: Instalaciones artísticas que reciclan.....</u>	134
<u>Sesión 11: La máscara como identidad.....</u>	138
<u>Sesión 12: Video Collage de rituales familiares</u>	142
<u>Sesión 13: Cartel animado con equidad de género.....</u>	146
<u>Sesión 14: Video afiche para cuidar y preservar a las plantas y animales. 150</u>	
<u>Sesión 15: Cine juego de roles contra situaciones de discriminación.....</u>	154

PRESENTACIÓN

El siguiente programa está diseñado para ser aplicado a los estudiantes del cuarto grado de educación secundaria (adolescentes de 14 y 15 años) de la Institución Educativa Nacional “Politécnico de Ventanilla N°5086” del distrito de Ventanilla-Callao, el cual se ajusta al marco de la tesis: **Programa videoactivismo en el desarrollo de la creatividad en estudiantes de cuarto de secundaria de la I.E Politécnico de Ventanilla-Callao 2020.**

En el programa se tiene como objetivo promover los factores del pensamiento divergente de la creatividad, que se caracteriza por la originalidad, la fluidez, la flexibilidad y la elaboración.

Tiene una duración de 8 semanas, con un total de 16 horas de clases virtuales a distancia por ZOOM, a razón de 4 horas por semana, iniciando el 8 de octubre y culminando el 1 de diciembre del 2020.

Esta propuesta permite al estudiante adolescente a desarrollarse de manera entretenida, agradable o grata a través de actividades dinámicas mediante el videoactivismo, el cual consideramos con importancia el efecto de los lenguajes artísticos, en primera instancia al estudiante, utilizando la imaginación debe crear espacios de motivación sensibilización y reflexión enfrentando las situaciones problemáticas de su contexto, conforme el docente se encuentre explicando de tal forma que el videoactivismo estimule las ideas creativas, en segunda instancia; por la exigencia que el estudiante interactúe en el maravilloso universo imaginario donde se relaciona con las demás personas para que la aventura tenga un final distinto. Se enfocará en los siguientes aspectos fundamentales:

1. Contenido audiovisual
2. Autoexpresión del estudiante
3. Autorepresentación del estudiante con la realidad
4. Expresiones artísticas

TÍTULO DEL PROGRAMA:

VIDEOACTIVISMO POLITECNIANO

FUNDAMENTACIÓN:

El contexto de nuestros adolescentes, ha señalado que existe insuficiencia por aumentar el desarrollo de sus habilidades creativas, los estudiantes siguen solamente las indicaciones de los maestros y escasas veces poseen iniciativa. Ellos están estableciendo formas estereotipadas que los convierten en una rutina de estudio o trabajo, lo cual nos refuerza a salir de ese cuadro en forma casual, algunos de ellos pueden conseguir superar su carencia creativa no obstante sea fugas en su intento, existe una muestra de estudiantes que se encuentran en violencia familiar o escolar, el cual perjudica el desarrollo físico y emocional, el insomnio y escaso rendimiento escolar en el estudiante, predecir que en la adultez ese incremento de violencia se trasfiere a su entorno familiar, personal, falta de concentración, depresión y traumas emocionales.

Además, de encontrar delincuencia y drogadicción en pandillas, esto trae consigo desequilibrio mental y físico, desintegración familiar y pérdida de valores en los adolescentes, con esto se pronostica futuros robos, asesinatos, muerte prematura por peleas callejeras o sobredosis de drogas, por otro lado la falta de motivación en el aprendizaje escolar acarrea baja autoestima y falta de interés académico, ante esto se pronostica el fracaso o deserción escolar, por último es una falta de compromiso del estudiante en solucionar y/o enfrentar la realidad en la que no vivencia cumplir sus objetivos, metas trazadas para crear esa realidad, se pronostica frustración para asumir retos, inseguridad de lograr su proyecto de vida en la sociedad

Posibles estudiantes no reciben apoyo de sus padres para poder estimular su creatividad por eso se limitan a dar contestaciones reproducidas sin un minúsculo de imaginación o Invención, por consiguiente, consideramos que este programa de Videoactivismo está encaminado para los estudiantes y docentes donde se le ofrece herramientas para desarrollar las dimensiones de la creatividad según la posición psicológica de los factores del pensamiento divergente de Guilford, habiendo un programa que admite el desarrollo libre de los escolares en un cuadro de apreciación y creación de diversas manifestaciones artísticas culturales que se adquiere mediante las expresiones artísticas como la danza, música, artes visuales y el arte dramático, esto a través de videos o imágenes artísticas que buscan obtener desenvolvimiento, expresión, comunicación, dialogo para afrontar diversos asuntos o problemas sociales, religiosos, ambientales y de salud pública. Cabe señalar las actividades que se ubiquen a desempeñar dicha ocupación, es decir; que este programa admite el progreso de la creatividad en los espacios educativos especialmente si tal mejora es más que una maniobra metodológica que exclusivamente un programa de intervención pedagógica.

En consideración a la definición conceptual del videoactivismo Concha, M. (2014, p.20) sostiene que “es la forma de uso audiovisual con un sentido político explícito. Esta concepción nos obliga a definir un territorio que hace frontera y comparte intersecciones con otros campos, entre ellos: lo cinematográfico, lo político y el arte. La participación se convierte de ese modo en un proceso de

autoexpresión, autorepresentación protagonizado por toda la comunidad. A través de expresiones creativas, los individuos son dotados adquiriendo paulatinamente voz, visibilidad y conciencia de formar parte de una totalidad.

Considerando lo señalado, los contenidos audiovisuales del arte en conjunto con el activismo político, nos facilita la forma de ver las adversidades que vivimos con injusticia en el mundo, delincuencia juvenil, feminicidio, agresión familiar, abandono familiar, robos, falta de cultura musical juvenil, Homicidio, feminicidio, pobreza, contaminación del planeta, pandemia, etc. Se busca la conciencia, reflexión y reconocimiento a través de la presencia creativa del estudiante en comunicar o expresar sus ideas, pensamientos por medio de videos productivos que aporten a la sociedad en forma de innovación y sensibilización.

En cuanto a la creatividad y el videoactivismo (Concha y Sedeño, 2018) señala que:

“más allá de crear obras audiovisuales, opera en el campo simbólico de las prácticas culturales como factor de crisis” (p. 52).

Así mismo, se concibe las perceptibles manifestaciones de la sociedad con capacidad en diseñar ambientes creativos en que las personas declaren sus referentes y estimulaciones que consigan colocar en marcha conocimientos participativos de creación. El videoactivismo, o video creación especialmente en una forma plástica, visual artística como el grafiti, es muy favorable en la disposición que consiente a los adolescentes a comunicar, expresar ideas según los cambios de ánimo hace que aprecien la libertad en su realidad que perciben los cambios emocionales y sociales. En estas prácticas se circunscriben innovaciones que convierten períodos de carácter socio-político, como son las categorías, simbolizaciones y normatividad.

Gardner, H. (1995, p. 38) considera que “la concepción psicológica de la creatividad es la capacidad mental que interviene en los factores del pensamiento divergente que se caracteriza por la originalidad, la fluidez, la flexibilidad, la elaboración. En las medidas estándar, se considera a las personas inteligentes como convergentes, personas que, dados algunos datos o un problema, pueden encontrar la respuesta correcta (o, por lo menos, la convencional). En cambio, cuando se da un estímulo o un problema, las personas creativas tienden a hacer asociaciones diferentes, algunas de las cuales, al menos, son peculiares y posiblemente únicas dirigiéndose a la innovación”.

TEST DE LA MEDICIÓN DE LA INTELIGENCIA

Por último, el videoactivismo y la creatividad desempeñan funciones muy trascendentales dentro del proceso de enseñanza–aprendizaje, esta mención favorece a que los escolares adquieran beneficios y dominios de contenidos determinados en acceso a la información audiovisual en diversos elementos de los lenguajes artísticos, la adquisición de competencias, capacidades, habilidades, destrezas y estrategias innovadoras, como también a la formación de valores y actitudes, según el perfil de egreso del Currículo Nacional de Educación Básica del Perú.

OBJETIVOS:

Se presenta la siguiente programación con el propósito de que los educandos alcancen: la originalidad, fluidez, flexibilidad, sensibilidad para encontrar formas de estímulo, motivación a la innovación. En consiguiente se detalla:

-Estimular la originalidad en la elaboración de los materiales y contenidos audiovisuales.

-Impulsar con mayor fluidez los lenguajes verbales y no verbales en los lenguajes artísticos.

-Promover la capacidad de los estudiantes para manifestar, expresar, comunicar nuevos sentidos a la resolución de problemas en experiencias cotidianas.

-Fomentar la sensibilidad del videoarte y activismo social-político en los adolescentes.

DESTINATARIOS:

-El programa está destinado para los estudiantes del cuarto grado de educación secundaria de la I.E Politécnico de Ventanilla N° 5086, Ventanilla-Callao.

-Con el honor de aportar a la educación, para el uso del área de Arte y Cultura del nivel secundaria.

I. CRONOGRAMA

ACTIVIDADES		INICIO	TERMINO	N° DE SESIONES
Pre-test		8 de octubre	9 de octubre	15
Videoactivismo Politecniano	ACTIVIDAD 1 Y 2	09 de octubre	10 de octubre	2
	ACTIVIDAD 3 Y 4	15 de octubre	16 de octubre	2
	ACTIVIDAD 5 Y 6	22 de octubre	23 de octubre	2
	ACTIVIDAD 7 Y 8	29 de octubre	30 de octubre	2
	ACTIVIDAD 9 Y 10	5 de noviembre	6 de noviembre	2
	ACTIVIDAD 11 Y 12	12 de noviembre	13 de noviembre	2
	ACTIVIDAD 13 Y 14	19 de noviembre	20 de noviembre	2
	ACTIVIDAD 15	26 de noviembre	27 de noviembre	1
Post-test		30 de noviembre	1 de diciembre	
TOTAL, DE SESIONES				15

Fuente: Elaboración propia

II. CONTENIDOS

ACTIVIDAD 1:

TEMA	EVIDENCIA	RECURSOS	DIMENSIONES Y DESEMPEÑOS	
			Dimensiones	Desempeños
Conociendo el videoactivismo	- Reacciona acerca de problemas sociales ambientales u otros mediante videos acerca del activismo que busca luchar por los derechos humanos.	Celular, software animaker, texto videoactivismo	FLUIDEZ	Mantiene un registro visual o escrito de los procesos demostrando cómo ha seleccionado elementos, medios, materiales y técnicas para desarrollar sus ideas.
Mi programa favorito	- Planifica el formato, características y contenido de los reality show mediante un video de análisis	celular, aplicación Inshot	ELABORACIÓN	Practica con una variedad de medios, materiales y técnicas para seguir desarrollando y potenciando sus habilidades comunicativas y expresivas, con lo cual empieza a desarrollar un estilo personal.

Fuente: Elaboración propia

ACTIVIDAD 2:

TEMA	EVIDENCIA	RECURSOS	DIMENSIONES Y DESEMPEÑOS	
			Dimensiones	Desempeños
Todos estamos conectados en la pandemia.	-Planificar y producir movimientos que comunican experiencias personales y articularlas con las del grupo, en este caso, la familia o amigos.	Celular, videocámara, aplicación TIK TOK	FLUIDEZ	Desarrolla ideas que reflejan conocimiento de los lenguajes artísticos que va a utilizar, y selecciona referentes artísticos y culturales particulares de acuerdo con sus intenciones. Realiza
Videoactivismo creativo que cuida el ambiente	Utiliza el video titulado "Planeta o plástico" para crear una foto cómic con la que harás reflexionar a tu familia y comunidad sobre la situación generada por el plástico de un uso.	software, ordenador o celular, cámara y aplicación Inshot	ORIGINALIDAD	Obtiene y selecciona información sobre cómo los cambios sociales y tecnológicos afectan la producción, la difusión y el consumo de manifestaciones artístico-culturales a lo largo de la historia.

Fuente: Elaboración propia

ACTIVIDAD 3:

TEMA	EVIDENCIA	RECURSOS	DIMENSIONES Y DESEMPEÑOS	
			Dimensiones	Desempeños
Graffiti contra los factores de riesgo y de protección	Consideraré mediante el video-Graffiti los factores de riesgo y protección en su vida diaria.	celular, cámara, ordenador.	FLEXIBILIDAD	Realiza proyectos artísticos interdisciplinarios donde combina elementos y principios del arte.
Improvizamos a ritmo de rap en cuarentena	Muestra una canción en género rap, que exprese mensajes o ideas de cómo evitar situaciones de conflicto en la familia.	celular, cámara, ordenador, canal de YouTube	ORIGINALIDAD	Practica con una variedad de medios, materiales y técnicas para seguir desarrollando y potenciando sus habilidades comunicativas y expresivas.

Fuente: Elaboración propia

ACTIVIDAD 4:

TEMA	EVIDENCIA	RECURSOS	DIMENSIONES Y DESEMPEÑOS	
			Dimensiones	Desempeños
Un cartel animado contra los prejuicios y estereotipos raciales	Elaborar un cartel animado que contenga mensajes potentes, que generen reflexión sobre los prejuicios y estereotipos raciales, con el propósito de difundirlos en tu familia y tu comunidad.	Aplicación CRELLO, ordenador, celular	ELABORACIÓN	Realiza proyectos artísticos interdisciplinarios donde combina elementos y principios del arte para lograr sus intenciones.
Cámara rápida en el teatro efímero de mesa.	Representar la creación de tu historia para generar reflexión en tu familia sobre el consumo responsable de los recursos en tiempos actuales, a través de un teatro efímero de mesa.	video, cámara, material efímero, texto.	ORIGINALIDAD	Obtiene y selecciona información sobre cómo los cambios sociales y tecnológicos afectan la producción, la difusión y el consumo de manifestaciones artístico-culturales a lo largo de la historia

Fuente: Elaboración propia

ACTIVIDAD 5:

TEMA	EVIDENCIA	RECURSOS	DIMENSIONES Y DESEMPEÑOS	
			Dimensiones	Desempeños
Libres de CiberBullying	Diferenciar en una infografía animada el acoso cara a cara del ciberbullying y las consecuencias del acosador/acosado	Software Infogram, materiales en video, audios, imágenes e información.	FLEXIBILIDAD	Obtiene y selecciona información sobre cómo los cambios sociales y tecnológicos afectan la producción, la difusión y el consumo de manifestaciones artístico-culturales a lo largo de la historia
Instalaciones artísticas que reciclan.	Crear instalaciones artísticas alusivas al cuidado del medio ambiente, con materiales reciclables y/o reutilizables mediante cámara rápida.	Video, cámara, material reciclado, texto.	ORIGINALIDAD	Mantiene un registro visual o escrito de los procesos demostrando cómo ha seleccionado elementos, medios, materiales y técnicas para desarrollar sus ideas.

Fuente: Elaboración propia

ACTIVIDAD 6:

TEMA	EVIDENCIA	RECURSOS	DIMENSIONES Y DESEMPEÑOS	
			Dimensiones	Desempeños
La máscara como identidad	Elabora su proyecto de máscara con identidad, utilizando una variedad de referentes culturales y combinan los elementos del arte audiovisual para comunicar sus ideas.	Video, cámara, material reciclado, texto	ELABORACIÓN	Realiza proyectos artísticos interdisciplinarios donde combina elementos y principios del arte para lograr sus intenciones.
Video Collage de rituales familiares	Crea proyecto de video collage de ceremonias religiosas sobre cómo la práctica de rituales está cambiando por la coyuntura actual.	App video collage, cámara, texto.	ORIGINALIDAD	Propone nuevas maneras de combinar elementos del arte, y practica con una variedad de medios, materiales y técnicas para seguir desarrollando y potenciando sus habilidades comunicativas.

Fuente: Elaboración propia

ACTIVIDAD 7:

TEMA	EVIDENCIA	RECURSOS	DIMENSIONES Y DESEMPEÑOS	
			Dimensiones	Desempeños
Cartel animado con equidad de género	Asumir actitudes positivas frente a los problemas de equidad de género con un cartel animado para mejorar la convivencia a distancia.	App Canvas, cámara, etc.	FLUIDEZ	Emite un juicio de valor utilizando argumentos sobre la efectividad de una manifestación artístico-cultural, de acuerdo con la influencia o impacto que puede tener sobre el público
Video afiche para cuidar y preservar a las plantas y animales.	- Elabora video afiches para promover y difundir el cuidado y protección de las plantas y animales.	App Canvas, cámara, etc.	ELABORACIÓN	Explica las intenciones del artista basándose en los elementos, los principios y el contexto en que fue creada su obra.

Fuente: Elaboración propia

ACTIVIDAD 8:

TEMA	EVIDENCIA	RECURSOS	DIMENSIONES Y DESEMPEÑOS	
			Dimensiones	Desempeños
Cine juego de roles contra situaciones de discriminación	Aplica, según normas culturales, el contenido y registro del "juego de roles", contra situaciones de discriminación.	Celular, cámara	FLEXIBILIDAD	Emite un juicio de valor utilizando argumentos sobre la efectividad de una manifestación artístico-cultural, de acuerdo con la influencia o impacto que puede tener sobre el público.

Fuente: Elaboración propia

III. METODOLOGÍA

El programa "Videoactivismo politécnico" en el nivel secundario pretende incursionar como un proyecto de cambio dentro de la estrategia metodológica que posee una serie de procesos, práctica-teórica, se pretende incentivar la creatividad

El Profesor pedirá a los estudiantes que investiguen las ventajas de reciclaje creando afiches y folletos. Hacer que los alumnos desarrollen temas como:

El tipo de metodología aplicada será el Analítico sintético, se empleará fichas de trabajo y de recolección de información de datos como: Fichas de observación, test de medición de la creatividad.

Los criterios de evaluación estarán insertados en las 15 sesiones de aprendizaje, los criterios, desempeños y contenidos temáticos aportarán a logro de los propósitos de las sesiones en el área de Arte y Cultura.

IV. EVALUACIÓN

Indicadores de proceso por sesiones

ACTIVIDAD 1:

TEMA	COMPETENCIAS/ CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	EVIDENCIA	INST.	TIEMPO
Conociendo el videoactivismo	CREA PROYECTOS DESDE LOS LENGUAJES ARTÍSTICOS -Explora y experimenta los lenguajes artísticos. •Aplica procesos creativos. •Evalúa y comunica sus procesos y proyectos.	Mantiene un registro visual o escrito de los procesos demostrando cómo ha seleccionado elementos, medios, materiales y técnicas para desarrollar sus ideas.	- Reacciona acerca de problemas sociales ambientales u otros mediante videos acerca del activismo que busca luchar por los derechos humanos.		2 horas pedagógicas

Mi programa favorito	APRECIA DE MANERA CRITICA MANIFESTACIONES ARTÍSTICO – CULTURALES <ul style="list-style-type: none"> • Percibe manifestaciones artístico – culturales. • Contextualiza manifestaciones artístico – culturales. • Reflexiona creativa y críticamente sobre manifestaciones artístico – culturales. 	Practica con una variedad de medios, materiales y técnicas para seguir desarrollando y potenciando sus habilidades comunicativas y expresivas, con lo cual empieza a desarrollar un estilo personal.	Planifica el formato, características y contenido de los reality show mediante un video de análisis	Ficha de observación	2 horas pedagógicas
-----------------------------	--	--	---	----------------------	---------------------

Fuente: Elaboración propia

ACTIVIDAD 2:

TEMA	COMPETENCIAS/ CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	EVIDENCIA	INST.	TIEMPO
Todos estamos conectados en la pandemia.	CREA PROYECTOS DESDE LOS LENGUAJES ARTÍSTICOS <ul style="list-style-type: none"> - Explora y experimenta los lenguajes artísticos. • Aplica procesos creativos. • Evalúa y comunica sus procesos y proyectos. 	Desarrolla ideas que reflejan conocimiento de los lenguajes artísticos que va a utilizar, y selecciona referentes artísticos y culturales particulares de acuerdo con sus intenciones.	Planificar y producir movimientos que comunican experiencias personales y articularlas con las del grupo, en este caso, la familia o amigos.	Ficha de observación	2 horas pedagógicas
Videoactivismo creativo que cuida el ambiente	APRECIA DE MANERA CRITICA MANIFESTACIONES ARTÍSTICO – CULTURALES <ul style="list-style-type: none"> • Percibe manifestaciones artístico – culturales. • Contextualiza manifestaciones artístico – culturales. 	Obtiene y selecciona información sobre cómo los cambios sociales y tecnológicos afectan la producción, la difusión y el consumo de manifestaciones artístico-culturales a lo largo de la historia.	Utiliza el video titulado “Planeta o plástico” para crear una foto cómic con la que harás reflexionar a tu familia y comunidad sobre la situación generada por el plástico de un uso.		2 horas pedagógicas

Fuente: Elaboración propia

ACTIVIDAD 3:

TEMA	COMPETENCIAS/ CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	EVIDENCIA	INST.	TIEMPO
Graffiti contra los factores de riesgo y de protección	CREA PROYECTOS DESDE LOS LENGUAJES ARTÍSTICOS <ul style="list-style-type: none"> - Explora y experimenta los lenguajes artísticos. • Aplica procesos creativos. • Evalúa y comunica sus procesos y proyectos. 	Realiza proyectos artísticos interdisciplinarios donde combina elementos y principios del arte.	Identificar mediante el video-Graffiti los factores de riesgo y protección en su vida diaria.	Ficha de observación	2 horas pedagógicas

Improvisamos a ritmo de rap en cuarentena	APRECIA DE MANERA CRITICA MANIFESTACIONES ARTÍSTICO – CULTURALES •Percibe manifestaciones artístico – culturales. •Contextualiza manifestaciones artístico – culturales.	Practica con una variedad de medios, materiales y técnicas para seguir desarrollando y potenciando sus habilidades comunicativas y expresivas.	Muestra una canción en género rap, que exprese mensajes o ideas de cómo evitar situaciones de conflicto en la familia.		2 horas pedagógicas
--	---	--	--	--	----------------------------

Fuente: Elaboración propia

ACTIVIDAD 4:

TEMA	COMPETENCIAS/ CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	EVIDENCIA	INST.	TIEMPO
Un cartel animado contra los prejuicios y estereotipos raciales	CREA PROYECTOS DESDE LOS LENGUAJES ARTÍSTICOS -Explora y experimenta los lenguajes artísticos. •Aplica procesos creativos. •Evalúa y comunica sus procesos y proyectos.	Realiza proyectos artísticos interdisciplinarios donde combina elementos y principios del arte para lograr sus intenciones. Obtiene y selecciona información sobre	Elaborar un cartel animado que contenga mensajes potentes, que generen reflexión sobre los prejuicios y estereotipos raciales, con el propósito de difundirlos en tu familia y tu comunidad.	Ficha de observación	2 horas pedagógicas
Cámara rápida en el teatro efímero de mesa.	CREA PROYECTOS DESDE LOS LENGUAJES ARTÍSTICOS -Explora y experimenta los lenguajes artísticos. •Aplica procesos creativos. •Evalúa y comunica sus procesos y proyectos.	cómo los cambios sociales y tecnológicos afectan la producción, la difusión y el consumo de manifestaciones artístico-culturales a lo largo de la historia	Representar la creación de tu historia para generar reflexión en tu familia sobre el consumo responsable de los recursos en tiempos actuales, a través de un teatro efímero de mesa.		

Fuente: Elaboración propia

ACTIVIDAD 5:

TEMA	COMPETENCIA S/ CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	EVIDENCIA	INST.	TIEMPO
Libres de CyberBullying	CREA PROYECTOS DESDE LOS LENGUAJES ARTÍSTICOS -Explora y experimenta los lenguajes artísticos. •Aplica procesos creativos. •Evalúa y comunica sus procesos y proyectos.	Obtiene y selecciona información sobre cómo los cambios sociales y tecnológicos afectan la producción, la difusión y el consumo de manifestaciones artístico-culturales a lo largo de la historia	Diferenciar en una infografía animada el acoso cara a cara del cyberbullying y las consecuencias del acosador/acosado	Ficha de observación	2 horas pedagógicas
Instalaciones artísticas que reciclan.	CREA PROYECTOS DESDE LOS LENGUAJES ARTÍSTICOS -Explora y experimenta los lenguajes artísticos. •Aplica procesos creativos. •Evalúa y comunica sus procesos y proyectos.	Mantiene un registro visual o escrito de los procesos demostrando cómo ha seleccionado elementos, medios, materiales y técnicas para desarrollar sus ideas.	-Crear instalaciones artísticas alusivas al cuidado del medio ambiente, con materiales reciclables y/o reutilizables mediante cámara rápida		2 horas pedagógicas

Fuente: Elaboración propia

ACTIVIDAD 6:

TEMA	COMPETENCIAS/ CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	EVIDENCIA	INST.	TIEMPO
La máscara como identidad	CREA PROYECTOS DESDE LOS LENGUAJES ARTÍSTICOS -Explora y experimenta los lenguajes artísticos. •Aplica procesos creativos. •Evalúa y comunica sus procesos y proyectos.	Realiza proyectos artísticos interdisciplinarios donde combina elementos y principios del arte para lograr sus intenciones.	Elabora su proyecto de máscara con identidad, utilizando una variedad de referentes culturales y combinan los elementos del arte audiovisual para comunicar sus ideas.	Ficha de observación	2 horas pedagógicas
Video Collage de rituales familiares	APRECIA DE MANERA CRITICA MANIFESTACIONES ARTÍSTICO – CULTURALES •Percibe manifestaciones artístico – culturales. •Contextualiza manifestaciones artístico – culturales.	Propone nuevas maneras de combinar elementos del arte, y practica con una variedad de medios, materiales y técnicas para seguir desarrollando y potenciando sus habilidades comunicativas.	Aprueba el video collage de ceremonias religiosas sobre cómo la práctica de rituales está cambiando por la coyuntura actual.		2 horas pedagógicas

Fuente: Elaboración propia

ACTIVIDAD 7:

TEMA	COMPETENCIAS/ CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	EVIDENCIA	INST.	TIEMPO
Cartel animado con equidad de género	APRECIA DE MANERA CRITICA MANIFESTACIONES ARTÍSTICO – CULTURALES • Percibe manifestaciones artístico – culturales. • Contextualiza manifestaciones artístico – culturales.	Emite un juicio de valor utilizando argumentos sobre la efectividad de una manifestación artístico-cultural, de acuerdo con la influencia o impacto que puede tener sobre el público	Asume actitudes positivas frente a los problemas de equidad de género con un cartel animado para mejorar la convivencia a distancia.	Ficha de observación	2 horas pedagógicas
Video afiche para cuidar y preservar a las plantas y animales.	CREA PROYECTOS DESDE LOS LENGUAJES ARTÍSTICOS - Explora y experimenta los lenguajes artísticos. • Aplica procesos creativos. • Evalúa y comunica sus procesos y proyectos.	Explica las intenciones del artista basándose en los elementos, los principios y el contexto en que fue creada su obra.	Elabora video afiches para promover y difundir el cuidado y protección de las plantas y animales		2 horas pedagógicas

Fuente: Elaboración propia

ACTIVIDAD 8:

TEMA	COMPETENCIAS/ CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	EVIDENCIA	INST.	TIEMPO
Cine juego de roles contra situaciones de discriminación	CREA PROYECTOS DESDE LOS LENGUAJES ARTÍSTICOS - Explora y experimenta los lenguajes artísticos. • Aplica procesos creativos. • Evalúa y comunica sus procesos y proyectos.	Emite un juicio de valor utilizando argumentos sobre la efectividad de una manifestación artístico-cultural, de acuerdo con la influencia o impacto que puede tener sobre el público.	Aplica, según normas culturales, el contenido y registro del “juego de roles”, contra situaciones de discriminación.	Ficha de observación	2 horas pedagógicas

Fuente: Elaboración propia

V. VALORES Y ACTITUDES

DIMENSIÓN	ENFOQUE	VALOR	ACTITUDES	TEMP.
ORIGINALIDAD	AMBIENTAL	EMPATIA	Demuestra identidad cultural al utilizar su expresión artística	2 horas pedagógicas
FLUIDEZ	ORIENTACIÓN AL BIEN COMÚN	TOLERANCIA	Siente interés por participar en las manifestaciones artístico culturales.	2 horas pedagógicas
FLEXIBILIDAD	INCLUSIVO O DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD	SOLIDARIDAD	Aprecia las actividades colaborativas y expresivas de sus compañeros.	2 horas pedagógicas
ELABORACIÓN	IGUALDAD DE GÉNERO	RESPECTO	Valora e indaga su entorno natural y socio cultural de las manifestaciones artísticas culturales de su comunidad.	2 horas pedagógicas

Fuente: Elaboración propia

VI. REFERENCIAS

Gardner, H. (1995). *Mentes creativas: una anatomía de la creatividad*. Paidós.

Mateos, C. (2014), *Videoactivismo, acción política cámara en mano* (p. 20). La Laguna: SLCS.

Ministerio de Educación (2009). *Diseño Curricular Básico* (2° ed.). Lima.

Ministerio de Educación (2016) *Currículo Nacional*- Lima.

SESIÓN N°	01
------------------	-----------

TÍTULO DE LA SESIÓN:
Conociendo el videoactivismo

PROFESOR	Charles Guevara Leguía	ÁREA	Arte y Cultura	NIVEL	Secundaria
CICLO	VII	GRADO	4°	SECCIONES	D
PERIODO ESCOLAR	III Trimestre	FECHA	09 de octubre	N° DE HORAS	2 horas

DATOS INFORMATIVOS

I. PROPÓSITOS DEL APRENDIZAJE Y EVIDENCIAS

COMPETENCIAS Y CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	EVIDENCIAS	INSTRUMENTOS
CREA PROYECTOS DESDE LOS LENGUAJES ARTÍSTICOS •Explora y experimenta los lenguajes artísticos. •Aplica procesos creativos. •Evalúa y comunica sus procesos y proyectos.	<ul style="list-style-type: none"> Propone nuevas maneras de combinar elementos del arte, y practica con una variedad de medios, materiales y técnicas para seguir desarrollando y potenciando sus habilidades comunicativas y expresivas, con lo cual empieza a desarrollar un estilo personal. Mantiene un registro visual o escrito de los procesos demostrando cómo ha seleccionado elementos, medios, materiales y técnicas para desarrollar sus ideas. 	- Reacciona acerca de problemas sociales ambientales u otros mediante videos acerca del activismo que busca luchar por los derechos humanos.	- Ficha de observación de video texto
APRECIA DE MANERA CRITICA MANIFESTACIONES ARTÍSTICO – CULTURALES •Percibe manifestaciones artístico – culturales. •Contextualiza manifestaciones artístico – culturales.	<ul style="list-style-type: none"> Obtiene y selecciona información sobre cómo los cambios sociales y tecnológicos afectan la producción, la difusión y el consumo de manifestaciones artístico-culturales a lo largo de la historia. Opina sobre la manera en que estas reflejan los contextos en los que fueron creadas. Emite un juicio de valor utilizando argumentos sobre la efectividad de una manifestación artístico-cultural, de acuerdo con la influencia o impacto que puede tener sobre el público. Explica las intenciones del artista basándose en los elementos, los principios y el contexto en que fue creada su obra. 		
Gestiona su aprendizaje de manera autónoma Define metas de aprendizaje	Determina que necesita aprender e identifica las preferencias, potencialidades y limitaciones propias que le permitirán llegar a la meta.		

ENFOQUE TRANSVERSAL	ACTITUDES O ACCIONES OBSERVABLES
ORIENTACIÓN AL BIEN COMÚN	Los estudiantes comprenden como el arte puede ser empleado para ayudar a una comunidad o población vulnerable.

II. MOMENTOS DE LA SESIÓN

INICIO minutos	Tiempo estimado: 35
<p>Motivación: -El docente les hace observar imágenes referentes al tema planteado.</p> <div style="display: flex; justify-content: center; gap: 20px;">   </div>	

Problematización: ¿Qué entiendes por videoactivismo?

Es una palabra compuesta de video arte y activismo, es la actividad que usa el arte para luchar por causas que afectan a la comunidad. Busca concienciar y empoderar. Representantes en el mundo, Banksy: grafitero británico cuyas obras tienen carga política, Angelica Dass fotógrafa brasileña que cuestiona los prejuicios contra la piel.

Recuperación de saberes previos: Se plantea las siguientes preguntas ¿Han escuchado alguna vez hablar del activismo? ¿Dónde? ¿Cómo te sientes al observar las imágenes mostradas? ¿Qué más te gusta? Responden a través de lluvia de ideas

Conflicto cognitivo (Problematización) el docente presenta la siguiente imagen:



El docente plantea la pregunta retadora ¿Qué opinas acerca del mural o arte urbano?

Propósitos: Reacciona acerca de problemas sociales ambientales u otros mediante videos acerca del activismo que busca luchar por los derechos humanos.

-Observa videos acerca del activismo de una comunidad a través del arte y algunos de sus principales representantes a nivel mundial.

DESARROLLO

Tiempo estimado: 40 minutos

Construcción del conocimiento: Posteriormente el docente solicita utilizar el siguiente link para la elaboración de un videotexto animado con las herramientas de animaker: <https://www.animaker.es/text-animation-maker>

El reto es que los estudiantes aprecien de manera crítica una manifestación artístico cultural de su elección (danza, canción, mural, película, obra de teatro, libro u otras) para escribir un texto en el que exprese como esta manifestación artística le ha permitido reflexionar sobre problemas sociales, ambientales, de salud pública o sobre otros asuntos, aplican todo el proceso en animaker de acuerdo a la sugerencia y apoyo del profesor.

Aplicación de lo aprendido: Presentan sus textos animados concluidos, luego el docente retroalimenta la información.

CIERRE

Tiempo estimado: 15 minutos

Transferencia: Posteriormente el docente consolida el tema y despeja las dudas.

Al estudiante se evalúa la apreciación elaborada en videotexto. Participa en el trabajo personal y en equipo. -Utiliza las instrucciones sugeridas por el profesor.

Autoevaluación: Por último, el docente pregunta: ¿Por qué elegiste esta manifestación artística? ¿Sobre qué asuntos te ha permitido reflexionar? ¿Por qué recomendarías esta manifestación cultural?

I. MATERIALES Y RECURSOS EDUCATIVOS

6.1. PARA EL DOCENTE: Imágenes, software animaker, texto videoactivismo

6.2. PARA EL ESTUDIANTE: Cuaderno de trabajo, Ordenador, software, GIF, plantillas.

III. INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

- Ficha de observación

Director(a) Fanny Díaz Coayla

Lic. Guevara Leguía, Charles

Sub-director Luis Lizano Cano

FICHA DE OBSERVACIÓN

NÚMERO DE SESIÓN

1

TÍTULO	Conociendo el videoactivismo Ítems 16, 17, 18				
EVIDENCIA	<ul style="list-style-type: none"> - Reacciona con rapidez respuestas múltiples contra los problemas sociales. - Observa diversos videos del activismo de una comunidad con sus principales representantes - Reflexiona con videos del activismo en defensa de los derechos humanos. 				
GRADO	4to	SECCIÓN	D	FECHA	09 de octubre

Nº DE ORDEN	ESTUDIANTES	ESCALA VALORATIVA			
		INICIO	PROCESO	LOGRO ESPERADO	LOGRO DESTACADO
01	ADANAQUE ZEVALLOS, Juan Manuel				
02	AMAO ESPINOZA, Xiomara Sheydi				
03	CARRILLO ARONE, Jazmin Andrea				
04	CARRILLO ARONE, Jhonatan Adrian				
05	CHAMPI DE LA CRUZ, Jimmy Jackie				
06	CUYA SANDOVAL, Leslie Valentina				
07	DELGADO CASTRO, Bellanse Ankeira Naomi				
08	FABIAN CENEPO, Genesis Kiran				
09	FERNANDEZ ZULOETA, DANIELLA				
10	FERNANDEZ PERALTA, Rosa Anabel				
11	GASTELU MARTINEZ, Jimena Sofia				
12	HIERRO FERNANDEZ, YESARELA				
13	HUARCAYA VILLAVICENCIO, FLOR DE MARIA				
14	HUATARUNCO HIDALGO, Maicol				
15	JULIAN ALFARO, Yuliana De Los Angeles				
16	MIÑOPE INOCENTE, Edú Alexis				
17	MORALES ATENCIO, Jhordan Adrian				
18	MORILLOS TAMI, Luisa Stefanny				
19	MUÑOZ HARO, Aracely Geraldine				
20	NORES MORAN, Kiara Myluzka				
21	OROPEZA BRICEÑO. Melody Katiuska				
22	QUISPE ESPINOZA, Sheylah				
23	RAMIREZ FLORES, Elizabeth Madeleine				
24	ROJAS JULIAN, Alexa Fiorella				
25	SANTOS MONTERO, Kimberli Victoria				
26	SOLIS GAMARRA, Jhonatan				
27	SOPLIN TACURI, Cinthia Pamela				
28	TINOCO VERA, Darlyn Yarixsa				
29	TORRES PERALTA, Jorluyn Luis				
30	VARGAS MORI, Amelia Alexandra				
31	VARGAS MORI, Sonia Elizabeth				
32	VILLARRUEL SILVA, Fabrizio Leonardo				

SESIÓN N°	02
------------------	-----------

TÍTULO DE LA SESIÓN:

Mi programa favorito

PROFESOR	Charles Guevara Leguía	ÁREA	Arte y Cultura	NIVEL	Secundaria
CICLO	VII	GRADO	4°	SECCIONES	D
PERIODO ESCOLAR	III Trimestre	FECHA	10 de octubre	N° DE HORAS	2 horas



DATOS INFORMATIVOS

IV. PROPÓSITOS DEL APRENDIZAJE Y EVIDENCIAS

COMPETENCIAS Y CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	EVIDENCIAS	INSTRUMENTOS
<p>CREA PROYECTOS DESDE LOS LENGUAJES ARTÍSTICOS</p> <ul style="list-style-type: none"> • Explora y experimenta los lenguajes artísticos. • Aplica procesos creativos. • Evalúa y comunica sus procesos y proyectos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Propone nuevas maneras de combinar elementos del arte, y practica con una variedad de medios, materiales y técnicas para seguir desarrollando y potenciando sus habilidades comunicativas y expresivas, con lo cual empieza a desarrollar un estilo personal. • Desarrolla ideas que reflejan conocimiento de los lenguajes artísticos que va a utilizar, y selecciona referentes artísticos y culturales particulares de acuerdo con sus intenciones. • Mantiene un registro visual o escrito de los procesos demostrando cómo ha seleccionado elementos, medios, materiales y técnicas para desarrollar sus ideas. 	<p>- Planifica el formato, características y contenido de los reality show mediante un video de análisis.</p>	<p>- Ficha de observación Del video</p>
<p>APRECIA DE MANERA CRÍTICA MANIFESTACIONES ARTÍSTICO – CULTURALES</p> <ul style="list-style-type: none"> • Percibe manifestaciones artístico – culturales. • Contextualiza manifestaciones artístico – culturales. • Reflexiona creativa y críticamente sobre manifestaciones artístico – culturales. 	<ul style="list-style-type: none"> • Describe los efectos que tienen los elementos, principios y códigos asociados a cada lenguaje artístico sobre la audiencia. • Obtiene y selecciona información sobre cómo los cambios sociales y tecnológicos afectan la producción, la difusión y el consumo de manifestaciones artístico-culturales a lo largo de la historia. Opina sobre la manera en que estas reflejan los contextos en los que fueron creadas. • Emite un juicio de valor utilizando argumentos sobre la efectividad de una manifestación artístico-cultural, de acuerdo con la influencia o impacto que puede tener sobre el público. Explica las intenciones del artista basándose en los elementos, los principios y el contexto en que fue creada su obra. 		
<p>Gestiona su aprendizaje de manera autónoma Define metas de aprendizaje</p>	<p>Determina que necesita aprender e identifica las preferencias, potencialidades y limitaciones propias que le permitirán llegar a la meta.</p>		

ENFOQUE TRANSVERSAL	ACTITUDES O ACCIONES OBSERVABLES
ORIENTACIÓN AL BIEN COMÚN	Los estudiantes comprenden como el arte puede ser empleado para analizar y reflexionar ante los programas que no promueven la práctica de valores.

V. MOMENTOS DE LA SESIÓN

INICIO minutos	Tiempo estimado: 35
<p>Motivación: -El docente presenta un video del programa de Laura Bozo en 2 minutos. https://www.youtube.com/watch?v=RhVw5XcLQiA&has_verified=1</p>	
	
<p>El docente hace preguntas sobre la observación del vídeo: ¿Qué han observado? ¿Qué características tiene este tipo de programas? ¿Suelen ver este tipo de programas?</p>	
<p>Problematización:</p>	
<p>Recuperación de saberes previos: Se plantea las siguientes preguntas ¿Por qué crees que esas personas les atrae este tipo de programas? ¿Qué rasgos característicos y diferenciados presentan este tipo de programas? ¿De qué recursos se valen? Responden a través de lluvia de ideas a las características del lenguaje televisivo.</p>	
<p>Conflicto cognitivo (Problematización) el docente presenta la siguiente imagen:</p>	
<p>El docente plantea las preguntas retadoras ¿Qué tipo de formato presenta los reality show? ¿Qué contenido predomina en este tipo de programas?</p>	
<p>Propósitos: - Planifica el formato, características y contenido de los reality show mediante un video de análisis. - Ordena una variedad de noticias de reality show mediante un video análisis novedoso.</p>	
DESARROLLO	Tiempo estimado: 40 minutos
<p>Construcción del conocimiento: Posteriormente el docente presenta un esquema sobre el concepto, características y formato de los reality show. http://es.slideshare.net/Edithci/reality-show-televisivo1</p>	
	
<p>El docente presenta la grabación de dos minutos de dos reality show: <i>Esto es guerra</i> y <i>Combate</i>.</p>	
<p>https://www.youtube.com/watch?v=H7xXmztL6Jw A partir de las ideas los estudiantes responden estas interrogantes: ¿Qué características presentan cada reality show? ¿Cuál es el contenido que presenta cada RealityShow? ¿Cuál es la diferencia entre los participantes de cada programa?</p>	
<p>¿Cuál es la actitud de los conductores en cada programa?</p>	
<p>Aplicación de lo aprendido: ¿Qué opinas sobre el contenido de los programas? ¿Te ves reflejado?</p>	
<p>¿Te transmite valores este tipo de programas? ¿Qué opinas de la actitud de los participantes de ambos programas?</p>	
CIERRE	Tiempo estimado: 15 minutos
<p>Transferencia: Los estudiantes observarán el programa “Esto es Guerra” En el canal de América televisión a las 7 p.m. según los criterios señalados en la ficha de análisis crearan un video explicativo animado.</p>	
<p>Metacognición: Por último, el docente pregunta: ¿Qué aprendizaje nuevo has logrado hoy? ¿Recordaste con facilidad la información que transmite el video? ¿Por qué? ¿Tuviste alguna dificultad? ¿Cuál? ¿Cómo crees que puedes superarla? ¿Te parece importante observar con mirada crítica este tipo de programas?</p>	

II. MATERIALES Y RECURSOS EDUCATIVOS

6.3. **PARA EL DOCENTE:** Imágenes, módulo del Pronaf cap: Lenguaje audiovisual como medio para el desarrollo de la creatividad y la innovación, ordenador

6.4. **PARA EL ESTUDIANTE:** Cuaderno de trabajo, celular, aplicación

VI. INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

- Ficha de observación

Director(a) Fanny Díaz Coayla

Lic. Guevara Leguía, Charles
Docente Responsable

Sub-director Luis Lizano Cano

FICHA DE OBSERVACIÓN DE VIDEO

Planifica el formato de los reality show mediante un video de análisis.

Organiza el contenido de los reality show mediante un video de análisis.

Explica las características de los reality show mediante un video de análisis novedoso. Ítems 40, 41 y 42

ESTUDIANTE:

GRADO:

FECHA:

I. PRESENTACIÓN:

1. TITULO:

2. CANAL.....

3. CONDUCTORES:

.....

4. PARTICIPANTES:

.....
.....

II. MENCIONA LOS TIPOS DE JUEGOS QUE SE EJECUTAN EN EL PROGRAMA

1.....

...

2.....

.

3.....

III. EXPLICA TRES VALORES QUE HAS IDENTIFICADO EN EL PROGRAMA

1.

2.

3.

IV. EXPLICA TRES ANTIVALORES

1.

2.

3.

IV. ¿POR QUÉ A LOS JÓVENES LES GUSTA TANTO ESTE TIPO DE PROGRAMAS?

.....

.....

.....

V. ELABORA UN JUICIO DE VALOR SOBRE AMBOS PROGRAMAS

.....

.....

.....

.....

FICHA DE OBSERVACIÓN

NÚMERO DE SESIÓN
2

TÍTULO	Conociendo el videoactivismo Ítems 40, 41 y 42				
EVIDENCIA	-Planifica el formato de los reality show mediante un video de análisis. -Organiza el contenido de los reality show mediante un video de análisis. -Explica las características de los reality show mediante un video de análisis novedoso.				
GRADO	4to	SECCIÓN	D	FECHA	09 de octubre

Nº DE ORDEN	ESTUDIANTES	ESCALA VALORATIVA			
		INICIO	PROCESO	LOGRO ESPERADO	LOGRO DESTACADO
01	ADANAQUE ZEVALLOS, Juan Manuel				
02	AMAO ESPINOZA, Xiomara Sheydi				
03	CARRILLO ARONE, Jazmin Andrea				
04	CARRILLO ARONE, Jhonatan Adrian				
05	CHAMPI DE LA CRUZ, Jimmy Jackie				
06	CUYA SANDOVAL, Leslie Valentina				
07	DELGADO CASTRO, Bellanse Ankeira Naomi				
08	FABIAN CENEPO, Genesis Kiran				
09	FERNANDEZ ZULOETA, DANIELLA				
10	FERNANDEZ PERALTA, Rosa Anabel				
11	GASTELU MARTINEZ, Jimena Sofia				
12	HIERRO FERNANDEZ, YESARELA				
13	HUARCAYA VILLAVICENCIO, FLOR DE MARIA				
14	HUATARUNCO HIDALGO, Maicol				
15	JULIAN ALFARO, Yuliana De Los Angeles				
16	MIÑOPE INOCENTE, Edú Alexis				
17	MORALES ATENCIO, Jhordan Adrian				
18	MORILLOS TAMI, Luisa Stefanny				
19	MUÑOZ HARO, Aracely Geraldine				
20	NORES MORAN, Kiara Myluzka				
21	OROPEZA BRICEÑO. Melody Katuska				
22	QUISPE ESPINOZA, Sheylah				
23	RAMIREZ FLORES, Elizabeth Madeleine				
24	ROJAS JULIAN, Alexa Fiorella				
25	SANTOS MONTERO, Kimberli Victoria				
26	SOLIS GAMARRA, Jhonatan				
27	SOPLIN TACURI, Cinthia Pamela				
28	TINOCO VERA, Darlyn Yarixsa				
29	TORRES PERALTA, Jorluyn Luis				
30	VARGAS MORI, Amelia Alexandra				
31	VARGAS MORI, Sonia Elizabeth				
32	VILLARRUEL SILVA, Fabrizio Leonardo				

SESIÓN N°	03
------------------	-----------

TÍTULO DE LA SESIÓN:

Todos estamos conectados en la pandemia.

PROFESOR	Charles Guevara Leguía	ÁREA	Arte y Cultura	NIVEL	Secundaria
CICLO	VII	GRADO	4°	SECCIONES	D
PERIODO ESCOLAR	III Trimestre	FECHA	15 de octubre	N° DE HORAS	2 horas


DATOS INFORMATIVOS

VII. PROPÓSITOS DEL APRENDIZAJE Y EVIDENCIAS

COMPETENCIAS Y CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	EVIDENCIAS	INSTRUMENTOS
<p>CREA PROYECTOS DESDE LOS LENGUAJES ARTÍSTICOS</p> <ul style="list-style-type: none"> • Explora y experimenta los lenguajes artísticos. • Aplica procesos creativos. • Evalúa y comunica sus procesos y proyectos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Propone nuevas maneras de combinar elementos del arte, y practica con una variedad de medios, materiales y técnicas para seguir desarrollando y potenciando sus habilidades comunicativas y expresivas, con lo cual empieza a desarrollar un estilo personal. • Desarrolla ideas que reflejan conocimiento de los lenguajes artísticos que va a utilizar, y selecciona referentes artísticos y culturales particulares de acuerdo con sus intenciones. Realiza proyectos artísticos interdisciplinarios donde combina elementos y principios del arte para lograr sus intenciones, y los va mejorando en respuesta a la autoevaluación y retroalimentación que recibe durante el proceso de creación. • Mantiene un registro visual o escrito de los procesos demostrando cómo ha seleccionado elementos, medios, materiales y técnicas para desarrollar sus ideas. 	<p>-Planificar y producir movimientos que comunican experiencias personales y articularlas con las del grupo, en este caso, la familia o amigos.</p>	<p style="text-align: center;">- Ficha de observación</p>
<p>APRECIA DE MANERA CRÍTICA MANIFESTACIONES ARTÍSTICO – CULTURALES</p> <ul style="list-style-type: none"> • Percibe manifestaciones artístico – culturales. • Contextualiza manifestaciones artístico – culturales. • Reflexiona creativa y críticamente sobre manifestaciones artístico – culturales. 	<ul style="list-style-type: none"> • Describe los efectos que tienen los elementos, principios y códigos asociados a cada lenguaje artístico sobre la audiencia. • Obtiene y selecciona información sobre cómo los cambios sociales y tecnológicos afectan la producción, la difusión y el consumo de manifestaciones artístico-culturales a lo largo de la historia. Opina sobre la manera en que estas reflejan los contextos en los que fueron creadas. 		
<p>Gestiona su aprendizaje de manera autónoma Define metas de aprendizaje</p>	<p style="text-align: center;">Determina que necesita aprender e identifica las preferencias, potencialidades y limitaciones propias que le permitirán llegar a la meta.</p>		

ENFOQUE TRANSVERSAL	ACTITUDES O ACCIONES OBSERVABLES
ORIENTACIÓN AL BIEN COMÚN	Los estudiantes interpretan y explican, a partir del análisis crítico, cómo un video y una obra de arte transmiten mensajes, ideas y sentimientos, articularlas con las del grupo, en este caso, la familia o amigos.

VIII. MOMENTOS DE LA SESIÓN

INICIO	Tiempo estimado: 35 minutos
<p>Motivación: -El docente les hace observar imágenes de interacción familiar para contribuir ante los problemas de estrés, ansiedades socioemocionales afectados por la coyuntura, pandemia, Covid 19.</p> 	
<p>Problematización: ¿Sientes que incluso ahora que estás lejos de tus amistades o de tus familiares con los que no vives, te sientes conectada o conectado a ellos?</p> <p>Recuperación de saberes previos: Se plantea las siguientes preguntas ¿Este alejamiento impide que mantengas la misma conexión que sentías cuando podías visitarlos? ¿Alguna vez han observado cómo se ejecuta aquella técnica? ¿Cómo era? ¿Qué más te gusto? Responden a través de lluvia de ideas</p> <p>Conflicto cognitivo (Problematización) el docente presenta la siguiente pregunta: ¿Qué nos ayudaría a mantenernos conectados?</p> <p>Propósitos: -Usa movimientos que comunican experiencias personales y articulares con grupos. -Planifica y produce ideas que comunican experiencias de forma continua con la familia o amigos</p>	
DESARROLLO	Tiempo estimado: 40 minutos
<p>Construcción del conocimiento: El docente presenta el siguiente video en YouTube: https://www.youtube.com/watch?v=LNgqHiPAB3g Una experiencia extraordinaria que nos mantiene conectados es la que vivimos hoy: el hecho de que todas las personas nos quedemos en casa al mismo tiempo. Una experiencia extraordinaria que nos mantiene conectados es la que vivimos hoy: el hecho de que todas las personas nos quedemos en casa al mismo tiempo. Esto nunca lo olvidaremos. Además, mediante acciones que nos integren el día de hoy, podremos crear recuerdos para el futuro, tal vez haciendo las cosas de una forma distinta a la usual; es decir, adaptándonos. Diariamente, en nuestras comunidades, realizamos actividades en conjunto. Es más, la mayor parte las desarrollamos entre muchas personas: cocinar, tejer, sembrar, cosechar, construir casas, abrir caminos, bailar, entre tantas otras. Muchos artistas también trabajan así, de manera colectiva. Investiguemos un poco sobre eso y pensemos qué actividades podemos realizar en colectivo SIN DEJAR NUESTRA CASA.</p> <p>Aplicación de lo aprendido: Propón a tu familia o a tus amistades aprender los pasos de una danza que a todos les guste. Luego de practicar y aprendérsela, pueden hacer una presentación, si la graban en varias casas será muy divertido juntar los videos en (TIK TOK). Pueden aprender todos juntos, al mismo tiempo, pero también puedes aprender tú solo los pasos y luego enseñárselos a las demás personas como el video de ejemplo que observamos.</p>	
CIERRE	Tiempo estimado: 15 minutos
<p>Transferencia: Posteriormente el docente consolida el tema y despeja las dudas mediante la retroalimentación. Al estudiante se evalúa la creación de su video en TIK TOK con su familia o amigos. -Participa en el trabajo personal y en equipo. -Utiliza las instrucciones sugeridas por el profesor.</p> <p>Metacognición: Por último, el docente pregunta: ¿Cómo fue mi proceso de creación? ¿En qué otros proyectos puedo aplicar lo aprendido? ¿Cómo me he sentido?</p>	

III. MATERIALES Y RECURSOS EDUCATIVOS

6.5. PARA EL DOCENTE: Imágenes, Videos

6.6. PARA EL ESTUDIANTE: Cuaderno de trabajo, aplicación TIK TOK

IX. INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

- Ficha de observación

Director(a) Fanny Díaz Coayla

Lic. Guevara Leguía, Charles
Docente Responsable

Sub-director Luis Lizano Cano

FICHA DE OBSERVACIÓN

NÚMERO DE SESIÓN
3

TÍTULO	Todos estamos conectados en la pandemia. Ítems 19, 20, 21				
EVIDENCIA	-Usa movimientos que comunican experiencias personales con grupos. -Produce ideas que comunican experiencias de forma continua con la familia. -Produce ideas que comunican experiencias de forma continua con los amigos.				
GRADO	4to	SECCIÓN	D	FECHA	15 de octubre

Nº DE ORDEN	ESTUDIANTES	ESCALA VALORATIVA			
		INICIO	PROCESO	LOGRO ESPERADO	LOGRO DESTACADO
01	ADANAQUE ZEVALLOS, Juan Manuel				
02	AMAO ESPINOZA, Xiomara Sheydi				
03	CARRILLO ARONE, Jazmin Andrea				
04	CARRILLO ARONE, Jhonatan Adrian				
05	CHAMPI DE LA CRUZ, Jimmy Jackie				
06	CUYA SANDOVAL, Leslie Valentina				
07	DELGADO CASTRO, Bellanse Ankeira Naomi				
08	FABIAN CENEPO, Genesis Kiran				
09	FERNANDEZ ZULOETA, DANIELLA				
10	FERNANDEZ PERALTA, Rosa Anabel				
11	GASTELU MARTINEZ, Jimena Sofia				
12	HIERRO FERNANDEZ, YESARELA				
13	HUARCAYA VILLAVICENCIO, FLOR DE MARIA				
14	HUATARUNCO HIDALGO, Maicol				
15	JULIAN ALFARO, Yuliana De Los Angeles				
16	MIÑOPE INOCENTE, Edú Alexis				
17	MORALES ATENCIO, Jhordan Adrian				
18	MORILLOS TAMI, Luisa Stefanny				
19	MUÑOZ HARO, Aracely Geraldine				
20	NORES MORAN, Kiara Myluzka				
21	OROPEZA BRICEÑO. Melody Katuska				
22	QUISPE ESPINOZA, Sheylah				
23	RAMIREZ FLORES, Elizabeth Madeleine				
24	ROJAS JULIAN, Alexa Fiorella				
25	SANTOS MONTERO, Kimberli Victoria				
26	SOLIS GAMARRA, Jhonatan				
27	SOPLIN TACURI, Cinthia Pamela				
28	TINOCO VERA, Darlyn Yarixsa				
29	TORRES PERALTA, Jorluyn Luis				
30	VARGAS MORI, Amelia Alexandra				
31	VARGAS MORI, Sonia Elizabeth				
32	VILLARRUEL SILVA, Fabrizio Leonardo				

SESIÓN N°	04
------------------	-----------

TÍTULO DE LA SESIÓN:

Videoactivismo creativo que cuida el ambiente

PROFESOR	Charles Guevara Leguía	ÁREA	Arte y Cultura	NIVEL	Secundaria
CICLO	VII	GRADO	4°	SECCIONES	D
PERIODO ESCOLAR	III Trimestre	FECHA	16 de octubre	N° DE HORAS	2 horas

DATOS INFORMATIVOS

X. PROPÓSITOS DEL APRENDIZAJE Y EVIDENCIAS

COMPETENCIAS Y CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	EVIDENCIAS	INSTRUMENTOS
<p>CREA PROYECTOS DESDE LOS LENGUAJES ARTÍSTICOS</p> <ul style="list-style-type: none"> • Explora y experimenta los lenguajes artísticos. • Aplica procesos creativos. • Evalúa y comunica sus procesos y proyectos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Propone nuevas maneras de combinar elementos del arte, y practica con una variedad de medios, materiales y técnicas para seguir desarrollando y potenciando sus habilidades comunicativas y expresivas, con lo cual empieza a desarrollar un estilo personal. • Desarrolla ideas que reflejan conocimiento de los lenguajes artísticos que va a utilizar, y selecciona referentes artísticos y culturales particulares de acuerdo con sus intenciones. Realiza proyectos artísticos interdisciplinarios donde combina elementos y principios del arte para lograr sus intenciones, y los va mejorando en respuesta a la autoevaluación y retroalimentación que recibe durante el proceso de creación. • Mantiene un registro visual o escrito de los procesos demostrando cómo ha seleccionado elementos, medios, materiales y técnicas para desarrollar sus ideas. 	<p>- Utiliza el video titulado “Planeta o plástico” para crear una foto cómic con la que harás reflexionar a tu familia y comunidad sobre la situación generada por el plástico de un uso.</p>	<p>- Ficha de observación</p>
<p>APRECIA DE MANERA CRITICA MANIFESTACIONES ARTÍSTICO – CULTURALES</p> <ul style="list-style-type: none"> • Percibe manifestaciones artístico – culturales. • Contextualiza manifestaciones artístico – culturales. • Reflexiona creativa y críticamente sobre manifestaciones artístico – culturales. 	<ul style="list-style-type: none"> • Describe los efectos que tienen los elementos, principios y códigos asociados a cada lenguaje artístico sobre la audiencia. • Obtiene y selecciona información sobre cómo los cambios sociales y tecnológicos afectan la producción, la difusión y el consumo de manifestaciones artístico-culturales a lo largo de la historia. Opina sobre la manera en que estas reflejan los contextos en los que fueron creadas. • Emite un juicio de valor utilizando argumentos sobre la efectividad de una manifestación artístico-cultural, de acuerdo con la influencia o impacto que puede tener sobre el público. Explica las intenciones del artista basándose en los elementos, los principios y el contexto en que fue creada su obra. 		
<p>Gestiona su aprendizaje de manera autónoma Define metas de aprendizaje</p>	<p>Determina que necesita aprender e identifica las preferencias, potencialidades y limitaciones propias que le permitirán llegar a la meta.</p>		

ENFOQUE TRANSVERSAL	ACTITUDES O ACCIONES OBSERVABLES
AMBIENTAL	El estudiante busque generar reflexión sobre el plástico de un solo uso y el impacto que está causando en el ambiente en el que vivimos.

XI. MOMENTOS DE LA SESIÓN

INICIO

Tiempo estimado: 35 minutos

Motivación: -El docente les hace observar la imagen planeta o plástico.



Problematización: El plástico es uno de los productos que más dañan el medio ambiente, ¿Es urgente impedir que siga llegando al mar? Responden a través de lluvia de ideas

Recuperación de saberes previos: Se plantea las siguientes preguntas ¿Alguna vez reusaste las botellas, cartones u otros con fines educativos o lúdicos? Si lo hiciste, ¿cómo los reusaste?

Responden a través de lluvia de ideas

Conflicto cognitivo

El docente plantea la pregunta retadora **¿Cómo el arte nos permite reflexionar sobre el problema ambiental relacionado con el plástico de un solo uso?**

Propósitos: -Utiliza el video titulado "Planeta o plástico" para crear una foto cómic con la que harás reflexionar a tu familia y comunidad sobre la situación generada por el plástico de un uso. -Diseña una foto cómic peculiar con los elementos de las artes visuales.

DESARROLLO

Tiempo estimado: 40 minutos

Construcción del conocimiento: Posteriormente el docente pide buscar en YouTube el siguiente video:

<https://www.youtube.com/watch?v=9vfb-Qy-ovs>

OJO: Una foto cómic es una narración gráfica que utiliza fotografías en lugar de dibujos, se organiza de manera secuencial y utiliza globos de texto y otros elementos de la historieta. A continuación, te mostramos un ejemplo de foto cómic.



Aplicación de lo aprendido: Para el fotocomic se necesita un **Celular o cámara de fotos**, programas como Word, PowerPoint. Antes de iniciar la actividad, recuerda los últimos días en casa y contesta con tu imaginación: ¿Reusaste las botellas, cartones u otros con fines educativos o lúdicos? Si lo hiciste, ¿cómo los reusaste?

En la presente actividad, a través de una historieta o foto cómic **buscaras generar reflexión sobre el plástico de un solo uso y el impacto que está causando en el ambiente en el que vivimos.**

CIERRE

Tiempo estimado: 15 minutos

Transferencia: Posteriormente el docente consolida el tema y despeja las dudas.

Al estudiante se evalúa el diseño de creación de su fotocomic animado en un video. Tomar decisiones al combinar los elementos de la historieta y los planos fotográficos de la manera más efectiva para comunicar mensajes, experiencias e ideas.

Metacognición: Por último, el docente pregunta: ¿Qué aprendieron hoy día? ¿Para qué les sirve lo aprendido? ¿Cómo realizar mi foto cómic me ha permitido reflexionar sobre el problema que genera en el ambiente el plástico de un solo uso?

IV. MATERIALES Y RECURSOS EDUCATIVOS

6.7. PARA EL DOCENTE: Imágenes, videos, software

6.8. PARA EL ESTUDIANTE: Cuaderno de trabajo, software, ordenador o celular, cámara.

XII. INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

- Ficha de observación

Director(a) Fanny Díaz Coayla

Lic. Guevara Leguía, Charles
Docente Responsable

Sub-director Luis Lizano Cano

FICHA DE OBSERVACIÓN

NÚMERO DE SESIÓN
4

TÍTULO	ARTISTAS QUE CUIDAMOS EL AMBIENTE					ítems 4, 5, 6
EVIDENCIA	-Utiliza el video para crear una foto cómic o historieta. -Diseña una foto cómic peculiar con los elementos de las artes visuales. -Reflexiona mediante una fotocomic la reutilización del plástico.					
GRADO	4to	SECCIÓN	D	FECHA	16 de octubre	

Nº DE ORDEN	ESTUDIANTES	ESCALA VALORATIVA			
		INICIO	PROCESO	LOGRO ESPERADO	LOGRO DESTACADO
01	ADANAQUE ZEVALLOS, Juan Manuel				
02	AMAO ESPINOZA, Xiomara Sheydi				
03	CARRILLO ARONE, Jazmin Andrea				
04	CARRILLO ARONE, Jhonatan Adrian				
05	CHAMPI DE LA CRUZ, Jimmy Jackie				
06	CUYA SANDOVAL, Leslie Valentina				
07	DELGADO CASTRO, Bellanse Ankeira Naomi				
08	FABIAN CENEPO, Genesis Kiran				
09	FERNANDEZ ZULOETA, DANIELLA				
10	FERNANDEZ PERALTA, Rosa Anabel				
11	GASTELU MARTINEZ, Jimena Sofia				
12	HIERRO FERNANDEZ, YESARELA				
13	HUARCAYA VILLAVICENCIO, FLOR DE MARIA				
14	HUATARUNCO HIDALGO, Maicol				
15	JULIAN ALFARO, Yuliana De Los Angeles				
16	MIÑOPE INOCENTE, Edú Alexis				
17	MORALES ATENCIO, Jhordan Adrian				
18	MORILLOS TAMI, Luisa Stefanny				
19	MUÑOZ HARO, Aracely Geraldine				
20	NORES MORAN, Kiara Myluzka				
21	OROPEZA BRICEÑO. Melody Katuska				
22	QUISPE ESPINOZA, Sheylah				
23	RAMIREZ FLORES, Elizabeth Madeleine				
24	ROJAS JULIAN, Alexa Fiorella				
25	SANTOS MONTERO, Kimberli Victoria				
26	SOLIS GAMARRA, Jhonatan				
27	SOPLIN TACURI, Cinthia Pamela				
28	TINOCO VERA, Darlyn Yarixsa				
29	TORRES PERALTA, Jorluyn Luis				
30	VARGAS MORI, Amelia Alexandra				
31	VARGAS MORI, Sonia Elizabeth				
32	VILLARRUEL SILVA, Fabrizio Leonardo				

SESIÓN N°	05
------------------	-----------

TÍTULO DE LA SESIÓN:

Graffiti contra los factores de riesgo y de protección

PROFESOR	Charles Guevara Leguía	ÁREA	Arte y Cultura	NIVEL	Secundaria
CICLO	VII	GRADO	4°	SECCIONES	D
PERIODO ESCOLAR	III Trimestre	FECHA	22 de octubre	N° DE HORAS	2 horas

DATOS INFORMATIVOS

XIII. PROPÓSITOS DEL APRENDIZAJE Y EVIDENCIAS

COMPETENCIAS Y CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	EVIDENCIAS	INSTRUMENTOS
<p>CREA PROYECTOS DESDE LOS LENGUAJES ARTÍSTICOS</p> <ul style="list-style-type: none"> •Explora y experimenta los lenguajes artísticos. •Aplica procesos creativos. •Evalúa y comunica sus procesos y proyectos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Propone nuevas maneras de combinar elementos del arte, y practica con una variedad de medios, materiales y técnicas para seguir desarrollando y potenciando sus habilidades comunicativas y expresivas, con lo cual empieza a desarrollar un estilo personal. • Desarrolla ideas que reflejan conocimiento de los lenguajes artísticos que va a utilizar, y selecciona referentes artísticos y culturales particulares de acuerdo con sus intenciones. Realiza proyectos artísticos interdisciplinarios donde combina elementos y principios del arte para lograr sus intenciones, y los va mejorando en respuesta a la autoevaluación y retroalimentación que recibe durante el proceso de creación. 	<p>Identificar mediante el video-Graffiti los factores de riesgo y protección en su vida diaria.</p>	<p>- Ficha de observación</p>
<p>APRECIA DE MANERA CRÍTICA MANIFESTACIONES ARTÍSTICO – CULTURALES</p> <ul style="list-style-type: none"> •Percibe manifestaciones artístico – culturales. •Contextualiza manifestaciones artístico – culturales. •Reflexiona creativa y críticamente sobre manifestaciones artístico – culturales. 	<ul style="list-style-type: none"> • Describe los efectos que tienen los elementos, principios y códigos asociados a cada lenguaje artístico sobre la audiencia. • Obtiene y selecciona información sobre cómo los cambios sociales y tecnológicos afectan la producción, la difusión y el consumo de manifestaciones artístico-culturales a lo largo de la historia. Opina sobre la manera en que estas reflejan los contextos en los que fueron creadas. • Emite un juicio de valor utilizando argumentos sobre la efectividad de una manifestación artístico-cultural, de acuerdo con la influencia o impacto que puede tener sobre el público. Explica las intenciones del artista basándose en los elementos, los principios y el contexto en que fue creada su obra. 		
<p>Gestiona su aprendizaje de manera autónoma Define metas de aprendizaje</p>	<p>Determina que necesita aprender e identifica las preferencias, potencialidades y limitaciones propias que le permitirán llegar a la meta.</p>		

ENFOQUE TRANSVERSAL	ACTITUDES O ACCIONES OBSERVABLES
ORIENTACIÓN AL BIEN COMÚN	<p>Los estudiantes comprenden como el arte puede enfrentar situaciones de riesgo más frecuentes que causan daño físico y emocional, puede incrementar la posibilidad de que te involucres con el consumo de tabaco, alcohol u otras sustancias, pandillaje, embarazo en la adolescencia, etc</p>

XIV. MOMENTOS DE LA SESIÓN

INICIO
minutos

Tiempo estimado: 35

Motivación: -El docente les hace observar imágenes con la técnica del Graffiti.



Problematización: ¿Quiénes deciden nuestro futuro? ¿Debemos planificarlo desde ahora?

Recuperación de saberes previos: Se plantea las siguientes preguntas ¿Qué metas o sueños tienes para tu futuro? ¿Qué edad calculas tendrás cuando se cumpla o realice? Responden a través de lluvia de ideas

Conflicto cognitivo (Problematización) El docente presenta el siguiente video:

<https://www.youtube.com/watch?v=pTKghnwRaGk> Se formula la siguiente pregunta: ¿El Graffiti es arte o vandalismo?

Motivamos a que señale una meta, un sueño y la edad que tendría para su cumplimiento. Luego decimos: "Marco (mencionamos el nombre del estudiante que señala su meta o sueño), quiere en el futuro lograr... Pero para llegar desde aquí (señalando el punto 14) hasta allá (señala el punto que indica la edad para cumplir la meta), hay que cuidar que nada interrumpa su camino. Sin embargo, todos sabemos que siempre hay situaciones que pueden afectar nuestros sueños o metas. ¿Qué situaciones pueden ser? (solicitamos respuestas a los estudiantes)"

Propósito: - Diseñar murales mediante el video-Graffiti con los factores de riesgo y protección en su vida diaria.

DESARROLLO
minutos

Tiempo estimado: 40

Construcción del conocimiento: Posteriormente el docente presenta la siguiente imagen:



Factores de riesgo interno: Se refiere a aquellos estados que describen nuestro comportamiento.
- Baja autoestima - Sensación de soledad - Las inseguridades - Temores - Indecisión - Tristeza - Timidez excesiva - Baja capacidad para regular las emociones

Factores de riesgo externo: Se refiere a aquellos estados, comportamientos o situaciones de nuestro entorno como la familia, escuela y comunidad: - Violencia familiar - Consumo de alcohol u otras drogas - Pandillaje - Delincuencia - Comercialización de drogas - Uso inadecuado de Internet y juegos electrónicos - Delincuencia

Los factores de protección son: tener una familia con buena comunicación; alta autoestima, tener un proyecto de vida elaborado y fuertemente internalizado; valoración positiva del esfuerzo y la habilidad personal; sentido de la vida; permanecer en el sistema educativo formal y una alta capacidad para afrontar la adversidad y lograr adaptarse al estrés severo. También se consideran factores protectores a: el uso de cinturón de seguridad (que reduce o evita accidentes automovilísticos), retrasar el inicio de las relaciones sexuales, o tenerlas con uso de preservativo (que reduce o evita el embarazo, ITS, Sida); y practicar estilos de vida saludables (evita consumir alguna droga como el cigarro o el alcohol).

Aplicación de lo aprendido: Solicitamos a los estudiantes que diseñen un mural en su hogar grabando el proceso del Graffiti, con los factores de riesgo (externo) que pudieran afectar su cumplimiento y los factores de protección que podrían desarrollar para enfrentar las dificultades.

CIERRE
minutos

Tiempo estimado: 15

Transferencia: Posteriormente el docente consolida el tema y despeja las dudas.

-Ahora que estás en la secundaria, te conviene empezar a construir tu plan de vida. Comienza a identificar tus propias metas o sueños y establece un plan para evitar situaciones de riesgo que puedan impedir que logres el éxito.

Al estudiante se evalúa la creación en el diseño del mural grabado en el proceso del Graffiti.

-Participa en el trabajo personal y en equipo.

-Utiliza las instrucciones sugeridas por el profesor.

Metacognición: Por último, el docente pregunta: ¿Es importante aprender a identificar las situaciones de riesgo que nos afecta? ¿Existe el peligro potencial de que una persona sufra algún tipo de daño, ya sea físico o emocional? ¿Qué dificultades tuvieron? ¿Cómo puedo mejorar?

V. MATERIALES Y RECURSOS EDUCATIVOS

6.9. PARA EL DOCENTE: Imágenes, videos, ordenador

6.10. PARA EL ESTUDIANTE: Cuaderno de trabajo, pintura, pinceles, celular, cámara, ordenador.

XV. INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

- Ficha de observación

Director(a) Fanny Díaz Coayla

Lic. Guevara Leguía, Charles
Docente Responsable

Sub-director Luis Lizano Cano

FICHA DE OBSERVACIÓN

NÚMERO DE SESIÓN
5

TÍTULO	Graffiti contra los factores de riesgo y de protección Ítems 25, 26, 27				
EVIDENCIA	-Identifica mediante el video-Graffiti noticias de los factores de riesgo. -Representa nuevas formas de comunicación en cuarentena. -Expresa mediante variados murales situaciones de conflicto familiar.				
GRADO	4to	SECCIÓN	D	FECHA	22 de octubre

Nº DE ORDEN	ESTUDIANTES	ESCALA VALORATIVA			
		INICIO	PROCESO	LOGRO ESPERADO	LOGRO DESTACADO
01	ADANAQUE ZEVALLOS, Juan Manuel				
02	AMAO ESPINOZA, Xiomara Sheydi				
03	CARRILLO ARONE, Jazmin Andrea				
04	CARRILLO ARONE, Jhonatan Adrian				
05	CHAMPI DE LA CRUZ, Jimmy Jackie				
06	CUYA SANDOVAL, Leslie Valentina				
07	DELGADO CASTRO, Bellanse Ankeira Naomi				
08	FABIAN CENEPO, Genesis Kiran				
09	FERNANDEZ ZULOETA, DANIELLA				
10	FERNANDEZ PERALTA, Rosa Anabel				
11	GASTELU MARTINEZ, Jimena Sofia				
12	HIERRO FERNANDEZ, YESARELA				
13	HUARCAYA VILLAVICENCIO, FLOR DE MARIA				
14	HUATARUNCO HIDALGO, Maicol				
15	JULIAN ALFARO, Yuliana De Los Angeles				
16	MIÑOPE INOCENTE, Edú Alexis				
17	MORALES ATENCIO, Jhordan Adrian				
18	MORILLOS TAMI, Luisa Stefanny				
19	MUÑOZ HARO, Aracely Geraldine				
20	NORES MORAN, Kiara Myluzka				
21	OROPEZA BRICEÑO. Melody Katuska				
22	QUISPE ESPINOZA, Sheylah				
23	RAMIREZ FLORES, Elizabeth Madeleine				
24	ROJAS JULIAN, Alexa Fiorella				
25	SANTOS MONTERO, Kimberli Victoria				
26	SOLIS GAMARRA, Jhonatan				
27	SOPLIN TACURI, Cinthia Pamela				
28	TINOCO VERA, Darlyn Yarixsa				
29	TORRES PERALTA, Jorluyn Luis				
30	VARGAS MORI, Amelia Alexandra				
31	VARGAS MORI, Sonia Elizabeth				
32	VILLARRUEL SILVA, Fabrizio Leonardo				

TÍTULO DE LA SESIÓN:

Improvizamos a ritmo de rap en cuarentena

PROFESOR	Charles Guevara Leguía	ÁREA	Arte y Cultura	NIVEL	Secundaria
CICLO	VII	GRADO	4°	SECCIONES	D
PERIODO ESCOLAR	III Trimestre	FECHA	23 de octubre	N° DE HORAS	2 horas

DATOS INFORMATIVOS

XVI. PROPÓSITOS DEL APRENDIZAJE Y EVIDENCIAS

COMPETENCIAS Y CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	EVIDENCIAS	INSTRUMENTOS
<p>CREA PROYECTOS DESDE LOS LENGUAJES ARTÍSTICOS</p> <ul style="list-style-type: none"> •Explora y experimenta los lenguajes artísticos. •Aplica procesos creativos. •Evalúa y comunica sus procesos y proyectos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Propone nuevas maneras de combinar elementos del arte, y practica con una variedad de medios, materiales y técnicas para seguir desarrollando y potenciando sus habilidades comunicativas y expresivas, con lo cual empieza a desarrollar un estilo personal. • Desarrolla ideas que reflejan conocimiento de los lenguajes artísticos que va a utilizar, y selecciona referentes artísticos y culturales particulares de acuerdo con sus intenciones. Realiza proyectos artísticos interdisciplinarios donde combina elementos y principios del arte para lograr sus intenciones, y los va mejorando en respuesta a la autoevaluación y retroalimentación que recibe durante el proceso de creación. 	<p>- Muestra una canción en género rap, que exprese mensajes o ideas de cómo evitar situaciones de conflicto en la familia.</p>	<p>- Ficha de observación</p>
<p>APRECIA DE MANERA CRÍTICA MANIFESTACIONES ARTÍSTICO – CULTURALES</p> <ul style="list-style-type: none"> •Percebe manifestaciones artístico – culturales. •Contextualiza manifestaciones artístico – culturales. •Reflexiona creativa y críticamente sobre manifestaciones artístico – culturales. 	<ul style="list-style-type: none"> • Describe los efectos que tienen los elementos, principios y códigos asociados a cada lenguaje artístico sobre la audiencia. • Obtiene y selecciona información sobre cómo los cambios sociales y tecnológicos afectan la producción, la difusión y el consumo de manifestaciones artístico-culturales a lo largo de la historia. Opina sobre la manera en que estas reflejan los contextos en los que fueron creadas. • Emite un juicio de valor utilizando argumentos sobre la efectividad de una manifestación artístico-cultural, de acuerdo con la influencia o impacto que puede tener sobre el público. Explica las intenciones del artista basándose en los elementos, los principios y el contexto en que fue creada su obra. 		
<p>Gestiona su aprendizaje de manera autónoma Define metas de aprendizaje</p>	<p>Determina que necesita aprender e identifica las preferencias, potencialidades y limitaciones propias que le permitirán llegar a la meta.</p>		

ENFOQUE TRANSVERSAL	ACTITUDES O ACCIONES OBSERVABLES
<p>ORIENTACIÓN AL BIEN COMÚN</p>	<p>Los estudiantes comprenden como el arte ha surgido por la necesidad de expresar ideas y creencias sociales y culturales. El arte urbano es uno de ellos, en el que se entrelazan la música, la danza y las artes plásticas, forjando su propia identidad. El rap es una forma musical que incorpora la palabra hablada como forma rítmica, sorprendiendo a sus seguidores con mensajes sobre reivindicación de los derechos sociales y humanos.</p>

XVII. MOMENTOS DE LA SESIÓN

INICIO
minutos

Tiempo estimado: 35

Motivación: -El docente les hace observar imágenes de la improvisación de rap.



Problematización: ¿Qué mensajes compartirías en tu canción para mejorar la relación familiar?

Recuperación de saberes previos: Escribe en la pizarra y plantea las siguientes preguntas ¿Qué sabes sobre el rap? ¿Dónde surgió? ¿Alguna vez han observado una batalla de rap? ¿Cómo era? ¿Qué más te gusto? Responden a través de lluvia de ideas

Conflicto cognitivo (Problematización) el docente presenta la siguiente imagen:



El docente plantea la pregunta retadora **¿Qué mensajes compartirías en tu canción para mejorar la relación familiar en este tiempo de Covid19??**

Propósitos: -Propone un videoclip en YouTube con rima y la palabra rítmica para crear una canción en género rap, que exprese mensajes o ideas de cómo evitar situaciones de conflicto en la familia en este tiempo de pandemia. Muestra una canción en género rap, que exprese mensajes o ideas de cómo evitar situaciones de conflicto en la familia. Explora con la rima y la palabra rítmica coplas que exprese con imaginación, mensajes para evitar conflictos en la familia.

DESARROLLO
minutos

Tiempo estimado: 40

Construcción del conocimiento: Posteriormente el docente pide buscar en YouTube el siguiente video: <https://www.youtube.com/watch?v=DMazOX-JG5E>

• El rap se caracteriza por el predominio de la letra sobre la música. Nace como forma de expresión ante los problemas cotidianos y sociales. También es una buena manera de relajarse, desarrollar la creatividad y transmitir mensajes que queramos comunicar.



FRASES MUSICALES

- Primera estructura: AA-BB.

Dos frases que terminan con secuencia similar de las vocales (i-o) y luego otras dos frases similares entre sí (e-o).

- A "Busco siempre que haya un buen contenido en cada canción
- A Para que sepan que mis temas tienen una misión
- B Absolutamente todo lo que yo rapeo
- B Es en base a lo que siento lo que pienso y lo que veo"

- Segunda estructura: AB-BA.

Todo el párrafo puede tener la misma estructura (e-o).

- A "Que muchos hablarán de mí sin conocerme
- B Quizás no les guste mi rap pero sinceramente
- B Yo escribo sin pensar en lo que dirá la gente
- A Es mi forma de ser y así voy a mantenerme
- A Y aunque me equivoque nunca voy a detenerme"

Aplicación de lo aprendido: • Ahora, crea tu canción realiza tu composición, haz un listado de palabras, conviértelas en frases para seguir explorando y experimentando con las rimas, puedes descargar una base musical de rap para practicar.

PIENSA EN LOS MENSAJES QUE QUIERES TRANSMITIR EN EL VIDEOCLIP POR YOUTUBE PARA MEJORAR LAS RELACIONES FAMILIARES EN LA PANDEMIA.

- Escribe la canción con 6 frases musicales a partir de lo que sientes y piensas, así te saldrá mejor. Practica y prueba crear tu propio estilo, quizá cantando más lento o más rápido.

- Finalmente, graba el Videoclip de tu rap y envía a tu familia y amistades para reflexionar sobre los mensajes que transmite tú canción.

CIERRE
minutos

Tiempo estimado: 15

Transferencia: Posteriormente el docente consolida el tema y despeja las dudas.

Al estudiante se evalúa el **Videoclip del rap reflexionando sobre los mensajes que transmite su canción.**

-Participa en el trabajo personal y en equipo.

-Utiliza las instrucciones sugeridas por el profesor.

Metacognición: Por último, el docente pregunta: ¿Qué has aprendido al crear una canción en videoclip? ¿Cuáles han sido mis dificultades? ¿Qué estrategias he utilizado para superarlas? ¿Qué debo mejorar aún? ¿Cómo lo lograré? ¿Sobre qué aspectos he podido reflexionar al crear la canción? ¿En qué situaciones puedo utilizar lo aprendido?

VI. MATERIALES Y RECURSOS EDUCATIVOS

6.11. PARA EL DOCENTE: Imágenes, ppt, ordenador, YouTube

6.12. PARA EL ESTUDIANTE: Cuaderno de trabajo, celular, cámara, ordenador, canal de YouTube

XVIII. INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

- Ficha de observación

Director(a) Fanny Díaz Coayla
Lizano Cano

Lic. Guevara Leguía, Charles

Sub-director Luis

Docente Responsable

FICHA DE OBSERVACIÓN

NÚMERO DE SESIÓN
6

TÍTULO	Improvizamos a ritmo de rap en cuarentena					Ítems 10, 11, 12
EVIDENCIA	-Muestra una canción en género rap que exprese ideas reflexivas de los conflictos en la familia. -Explora la rima en canciones para comunicar conflictos en la familia. -Interpreta las melodías creadas de la canción conflictos en la familia.					
GRADO	4to	SECCIÓN	D	FECHA	23 de octubre	

Nº DE ORDEN	ESTUDIANTES	ESCALA VALORATIVA			
		INICIO	PROCESO	LOGRO ESPERADO	LOGRO DESTACADO
01	ADANAQUE ZEVALLOS, Juan Manuel				
02	AMAO ESPINOZA, Xiomara Sheydi				
03	CARRILLO ARONE, Jazmin Andrea				
04	CARRILLO ARONE, Jhonatan Adrian				
05	CHAMPI DE LA CRUZ, Jimmy Jackie				
06	CUYA SANDOVAL, Leslie Valentina				
07	DELGADO CASTRO, Bellanse Ankeira Naomi				
08	FABIAN CENEPO, Genesis Kiran				
09	FERNANDEZ ZULOETA, DANIELLA				
10	FERNANDEZ PERALTA, Rosa Anabel				
11	GASTELU MARTINEZ, Jimena Sofia				
12	HIERRO FERNANDEZ, YESARELA				
13	HUARCAYA VILLAVICENCIO, FLOR DE MARIA				
14	HUATARUNCO HIDALGO, Maicol				
15	JULIAN ALFARO, Yuliana De Los Angeles				
16	MIÑOPE INOCENTE, Edú Alexis				
17	MORALES ATENCIO, Jhordan Adrian				
18	MORILLOS TAMI, Luisa Stefanny				
19	MUÑOZ HARO, Aracely Geraldine				
20	NORES MORAN, Kiara Myluzka				
21	OROPEZA BRICEÑO. Melody Katuska				
22	QUISPE ESPINOZA, Sheylah				
23	RAMIREZ FLORES, Elizabeth Madeleine				
24	ROJAS JULIAN, Alexa Fiorella				
25	SANTOS MONTERO, Kimberli Victoria				
26	SOLIS GAMARRA, Jhonatan				
27	SOPLIN TACURI, Cinthia Pamela				
28	TINOCO VERA, Darlyn Yarixsa				
29	TORRES PERALTA, Jorluyn Luis				
30	VARGAS MORI, Amelia Alexandra				
31	VARGAS MORI, Sonia Elizabeth				
32	VILLARRUEL SILVA, Fabrizio Leonardo				

SESIÓN N°	07
------------------	-----------

TÍTULO DE LA SESIÓN:

Un cartel animado contra los prejuicios y estereotipos raciales

PROFESOR	Charles Guevara Leguía	ÁREA	Arte y Cultura	NIVEL	Secundaria
CICLO	VII	GRADO	4°	SECCIONES	D
PERIODO ESCOLAR	III Trimestre	FECHA	29 de octubre	N° DE HORAS	2 horas

DATOS INFORMATIVOS

XIX. PROPÓSITOS DEL APRENDIZAJE Y EVIDENCIAS

COMPETENCIAS Y CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	EVIDENCIAS	INSTRUMENTOS
<p>CREA PROYECTOS DESDE LOS LENGUAJES ARTÍSTICOS</p> <ul style="list-style-type: none"> • Explora y experimenta los lenguajes artísticos. • Aplica procesos creativos. • Evalúa y comunica sus procesos y proyectos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Propone nuevas maneras de combinar elementos del arte, y practica con una variedad de medios, materiales y técnicas para seguir desarrollando y potenciando sus habilidades comunicativas y expresivas, con lo cual empieza a desarrollar un estilo personal. • Desarrolla ideas que reflejan conocimiento de los lenguajes artísticos que va a utilizar, y selecciona referentes artísticos y culturales particulares de acuerdo con sus intenciones. Realiza proyectos artísticos interdisciplinarios donde combina elementos y principios del arte para lograr sus intenciones, y los va mejorando en respuesta a la autoevaluación y retroalimentación que recibe durante el proceso de creación. • Mantiene un registro visual o escrito de los procesos demostrando cómo ha seleccionado elementos, medios, materiales y técnicas para desarrollar sus ideas. 	-Elaborar un cartel animado que contenga mensajes potentes, que generen reflexión sobre los prejuicios y estereotipos raciales, con el propósito de difundirlos en tu familia y tu comunidad.	- Ficha de observación
<p>APRECIA DE MANERA CRÍTICA MANIFESTACIONES ARTÍSTICO – CULTURALES</p> <ul style="list-style-type: none"> • Percibe manifestaciones artístico – culturales. • Contextualiza manifestaciones artístico – culturales. • Reflexiona creativa y críticamente sobre manifestaciones artístico – culturales. 	<ul style="list-style-type: none"> • Describe los efectos que tienen los elementos, principios y códigos asociados a cada lenguaje artístico sobre la audiencia. • Obtiene y selecciona información sobre cómo los cambios sociales y tecnológicos afectan la producción, la difusión y el consumo de manifestaciones artístico-culturales a lo largo de la historia. Opina sobre la manera en que estas reflejan los contextos en los que fueron creadas. • Emite un juicio de valor utilizando argumentos sobre la efectividad de una manifestación artístico-cultural, de acuerdo con la influencia o impacto que puede tener sobre el público. Explica las intenciones del artista basándose en los elementos, los principios y el contexto en que fue creada su obra. 		
<p>Gestiona su aprendizaje de manera autónoma Define metas de aprendizaje</p>	Determina que necesita aprender e identifica las preferencias, potencialidades y limitaciones propias que le permitirán llegar a la meta.		

ENFOQUE TRANSVERSAL	ACTITUDES O ACCIONES OBSERVABLES
INCLUSIVO O ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD	Los estudiantes registran su proceso creativo, lo evalúan y socializan su cartel; asimismo, comparten su creación con las personas de su entorno, a fin de generar reflexión sobre los prejuicios y estereotipos raciales.

XX. MOMENTOS DE LA SESIÓN

INICIO

Tiempo estimado: 35 minutos

Motivación: -El docente les hace observar imágenes con la técnica del sombreado.



Problematización: ¿Cómo contribuir en la construcción de una sociedad más justa e igualitaria y acabar con los prejuicios y estereotipos raciales?

Recuperación de saberes previos: Se plantea las siguientes preguntas ¿Han escuchado alguna vez hablar de los prejuicios y estereotipos? ¿Dónde? ¿Alguna vez han observado como eran esos mensajes de maltrato? ¿Cómo era? ¿Qué no te gusto? Responden a través de lluvia de ideas

Conflicto cognitivo (Problematización) el docente presenta la siguiente imagen:



El docente plantea la pregunta retadora ¿Cómo registrar en un cartel animado la reflexión sobre los prejuicios y estereotipos raciales en el Perú?

Propósitos: - Prepara un cartel animado que contenga mensajes potentes, que generen reflexión sobre los prejuicios y estereotipos raciales.

-Muestra imaginación en el diseño del cartel animado con el propósito de difundirlos con la familia y comunidad.

DESARROLLO

Tiempo estimado: 40 minutos

Construcción del conocimiento: Posteriormente el docente señala que el cartel que se elabora debe buscar comunicar mensajes que generen reflexión sobre los prejuicios y estereotipos raciales en nuestra sociedad.



Debido a que en el cartel predominan los tonos grises, se visualiza con facilidad el color amarillo del sello de la campaña "Alerta contra el racismo". Sobre el fondo negro, destaca la mitad del rostro en gris del jugador Edison Flores, que es completado por la frase: "Soy afroperuano, indígena, mestizo. ¡Peruano como tú!". Al lado inferior derecho, se ubica su firma y nombre.

- En el fútbol y en la vida, saquémosle #RojaAlRacismo.
- ¡Pongámonos la camiseta contra el racismo todos los días!
- Pongámosle todo el corazón y saquémosle #RojaAlRacismo

☐ Las frases de este ejemplo están asociadas al fútbol. Ahora, es momento de que busques tus propios referentes y crees un cartel cuyo objetivo sea generar reflexión sobre los prejuicios y estereotipos raciales.

• TOMA EN CUENTA LOS SIGUIENTES CONSEJOS QUE TE AYUDARÁN A ELABORAR TU CARTEL ANIMADO EN LA APLICACIÓN CRELLO:

- Determina el tamaño del texto en función de la distancia en que las personas verán tu cartel.
- Utiliza la tipografía adecuada. Por ejemplo, si deseas que tu cartel se muestre elegante, utiliza letras altas y desplegadas; si quieres que se vea divertido, utiliza tipografía con bordes redondeados o gruesos. Para mostrar autoridad y firmeza, utiliza letras mayúsculas.



Aplicación de lo aprendido: Teniendo en cuenta la explicación, planificar la elaboración de tu cartel, considerando las siguientes preguntas:

¿Qué quieres transmitir en tu cartel? ¿Cuál será el aplicativo que utilizarás? ¿De qué tamaño será tu cartel? ¿Hacia quiénes estará dirigido? ¿Incluirás alguna imagen o prefieres trabajar solo con textos?, ¿qué contraste de colores aplicarás?

CIERRE

Tiempo estimado: 15 minutos

Transferencia: Posteriormente el docente consolida el tema y despeja las dudas.

Quando elaboras tu cartel, que contenga mensajes o frases potentes, que generen reflexión sobre los prejuicios y estereotipos raciales, teniendo en cuenta los colores de fondo como los primarios y secundarios según los ejemplos de colores complementarios, utiliza los materiales mencionados y ten en cuenta el propósito de difundirlos a tu familia y tu comunidad. Muestra el cartel a toda tu familia y, a partir de su observación, reflexionen sobre lo que les ha generado y la forma como se puede generar conciencia de los prejuicios y estereotipos raciales en nuestra sociedad. Cuando hayas terminado, guarda tu trabajo en tu portafolio personal.

Metacognición: Por último, el docente pregunta: ¿Qué he aprendido al elaborar mi cartel? ¿Qué dificultades he tenido?, ¿qué hice para superarlas? ¿Qué he descubierto al socializar mi cartel con mi familia o las personas de mi comunidad?

VII. MATERIALES Y RECURSOS EDUCATIVOS

6.13. **PARA EL DOCENTE:** Imágenes, video, aplicación CRELLO, ordenador, celular

6.14. **PARA EL ESTUDIANTE:** Cuaderno de trabajo, aplicación CRELLO, ordenador, celular

XXI. INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

- Ficha de observación

Director(a) Fanny Díaz Coayla

Lic. Guevara Leguía, Charles
Docente Responsable

Sub-director Luis Lizano Cano

FICHA DE OBSERVACIÓN

NÚMERO DE SESIÓN
7

TÍTULO	Un cartel animado contra los prejuicios y estereotipos raciales ítems 34,35,36				
EVIDENCIA	-Organiza un cartel animado con mensajes de los prejuicios raciales. -Muestra imaginación en el diseño del cartel con el propósito de difundir a la familia. -Explica los estereotipos raciales con el propósito de difundir a la comunidad.				
GRADO	4to	SECCIÓN	D	FECHA	29 de octubre

Nº DE ORDEN	ESTUDIANTES	ESCALA VALORATIVA			
		INICIO	PROCESO	LOGRO ESPERADO	LOGRO DESTACADO
01	ADANAQUE ZEVALLOS, Juan Manuel				
02	AMAO ESPINOZA, Xiomara Sheydi				
03	CARRILLO ARONE, Jazmin Andrea				
04	CARRILLO ARONE, Jhonatan Adrian				
05	CHAMPI DE LA CRUZ, Jimmy Jackie				
06	CUYA SANDOVAL, Leslie Valentina				
07	DELGADO CASTRO, Bellanse Ankeira Naomi				
08	FABIAN CENEPO, Genesis Kiran				
09	FERNANDEZ ZULOETA, DANIELLA				
10	FERNANDEZ PERALTA, Rosa Anabel				
11	GASTELU MARTINEZ, Jimena Sofia				
12	HIERRO FERNANDEZ, YESARELA				
13	HUARCAYA VILLAVICENCIO, FLOR DE MARIA				
14	HUATARUNCO HIDALGO, Maicol				
15	JULIAN ALFARO, Yuliana De Los Angeles				
16	MIÑOPE INOCENTE, Edú Alexis				
17	MORALES ATENCIO, Jhordan Adrian				
18	MORILLOS TAMI, Luisa Stefanny				
19	MUÑOZ HARO, Aracely Geraldine				
20	NORES MORAN, Kiara Myluzka				
21	OROPEZA BRICEÑO. Melody Katuska				
22	QUISPE ESPINOZA, Sheylah				
23	RAMIREZ FLORES, Elizabeth Madeleine				
24	ROJAS JULIAN, Alexa Fiorella				
25	SANTOS MONTERO, Kimberli Victoria				
26	SOLIS GAMARRA, Jhonatan				
27	SOPLIN TACURI, Cinthia Pamela				
28	TINOCO VERA, Darlyn Yarixsa				
29	TORRES PERALTA, Jorluyn Luis				
30	VARGAS MORI, Amelia Alexandra				
31	VARGAS MORI, Sonia Elizabeth				
32	VILLARRUEL SILVA, Fabrizio Leonardo				

SESIÓN N°	08
------------------	-----------

TÍTULO DE LA SESIÓN:

Cámara rápida en el teatro efímero de mesa.

PROFESOR	Charles Guevara Leguía	ÁREA	Arte y Cultura	NIVEL	Secundaria
CICLO	VII	GRADO	4°	SECCIONES	D
PERIODO ESCOLAR	III Trimestre	FECHA	30 de octubre	N° DE HORAS	2 horas

DATOS INFORMATIVOS

XXII. PROPÓSITOS DEL APRENDIZAJE Y EVIDENCIAS

COMPETENCIAS Y CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	EVIDENCIAS	INSTRUMENTOS
<p>CREA PROYECTOS DESDE LOS LENGUAJES ARTÍSTICOS</p> <ul style="list-style-type: none"> • Explora y experimenta los lenguajes artísticos. • Aplica procesos creativos. • Evalúa y comunica sus procesos y proyectos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Propone nuevas maneras de combinar elementos del arte, y practica con una variedad de medios, materiales y técnicas para seguir desarrollando y potenciando sus habilidades comunicativas y expresivas, con lo cual empieza a desarrollar un estilo personal. • Desarrolla ideas que reflejan conocimiento de los lenguajes artísticos que va a utilizar, y selecciona referentes artísticos y culturales particulares de acuerdo con sus intenciones. Realiza proyectos artísticos interdisciplinarios donde combina elementos y principios del arte para lograr sus intenciones, y los va mejorando en respuesta a la autoevaluación y retroalimentación que recibe durante el proceso de creación. • Mantiene un registro visual o escrito de los procesos demostrando cómo ha seleccionado elementos, medios, materiales y técnicas para desarrollar sus ideas. 	<p>- Representar la creación de tu historia para generar reflexión en tu familia sobre el consumo responsable de los recursos en tiempos actuales, a través de un teatro efímero de mesa.</p>	<p>- Ficha de observación</p>
<p>APRECIA DE MANERA CRÍTICA MANIFESTACIONES ARTÍSTICO – CULTURALES</p> <ul style="list-style-type: none"> • Percibe manifestaciones artístico – culturales. • Contextualiza manifestaciones artístico – culturales. • Reflexiona creativa y críticamente sobre manifestaciones artístico – culturales. 	<ul style="list-style-type: none"> • Describe los efectos que tienen los elementos, principios y códigos asociados a cada lenguaje artístico sobre la audiencia. • Obtiene y selecciona información sobre cómo los cambios sociales y tecnológicos afectan la producción, la difusión y el consumo de manifestaciones artístico-culturales a lo largo de la historia. Opina sobre la manera en que estas reflejan los contextos en los que fueron creadas. • Emite un juicio de valor utilizando argumentos sobre la efectividad de una manifestación artístico-cultural, de acuerdo con la influencia o impacto que puede tener sobre el público. Explica las intenciones del artista basándose en los elementos, los principios y el contexto en que fue creada su obra. 		
<p>Gestiona su aprendizaje de manera autónoma Define metas de aprendizaje</p>	<p>Determina que necesita aprender e identifica las preferencias, potencialidades y limitaciones propias que le permitirán llegar a la meta.</p>		

ENFOQUE TRANSVERSAL	ACTITUDES O ACCIONES OBSERVABLES
AMBIENTAL	Las bolsas de plástico, las mascarillas, los guantes, los envases y otros objetos que nuestras familias utilizan en la vida cotidiana son inmediatamente desechados después de usarlos, sin darnos cuenta su repercusión en el ambiente. Una manera de contribuir para cambiar esta situación es a través del teatro.

XXIII. MOMENTOS DE LA SESIÓN

INICIO
minutos

Tiempo estimado: 35

Motivación: El docente les hace observar imágenes del peligro en que se encuentran otros seres vivos:



Problematización: ¿Cómo desde el teatro efímero podrías hacer que las personas reflexionen sobre el consumo responsable de recursos?

Recuperación de saberes previos: Escribe en la pizarra y plantea las siguientes preguntas ¿Han escuchado alguna vez hablar del teatro efímero de mesa? ¿Dónde? ¿Alguna vez han observado cómo se ejecuta aquella representación? ¿Qué materiales utilizarías? Responden a través de lluvia de ideas

Conflicto cognitivo (Problematización) el docente presenta la siguiente imagen:



El docente plantea la pregunta retadora **¿Cómo utilizarías los materiales desechables efímeros en el teatro de mesa?**

Propósito: Representar la creación de tu historia para generar reflexión en tu familia sobre el consumo responsable de los recursos en tiempos actuales, a través de un teatro efímero de mesa.

DESARROLLO
minutos

Tiempo estimado: 40

Construcción del conocimiento: Posteriormente el docente pide buscar en YouTube el siguiente video: <https://www.youtube.com/watch?v=FYdBpbuMfy4>

Esta semana, revisarás tu texto y lo adaptarás para representarlo en un teatro de mesa para tu familia, a fin de que juntos puedan reflexionar sobre el consumo de recursos de manera responsable en los tiempos actuales. Planifica tu trabajo teniendo en cuenta las siguientes preguntas:

1. ¿En cuántas escenas dividirás tu historia para representarla en tu teatro efímero y cuáles serán?
2. ¿Cuánto tiempo durará?
3. ¿Qué materiales de poca duración tienes en casa que puedas utilizar?
4. ¿De qué tamaño será tu teatro de mesa?
5. ¿Necesitarás utilería de corta duración? ¿Qué objetos? ¿De qué material serán?



Aplicación de lo aprendido: Cuando hayas definido cómo se verán, dibuja en un material efímero, si es necesario, píntalos. Incluye en la parte inferior un rectángulo que luego doblarás para que tus personajes se mantengan de pie. Enseguida, recorta los bordes.

- Experimenta con los personajes, dándoles una voz y movimientos que los caractericen. Modifica algunos aspectos según sea necesario.

- Según el tamaño de los personajes, elabora la estructura de tu teatro utilizando una caja de cartón e inspirándote en el ejemplo.

- De acuerdo al número de escenas en las que hayas dividido tu historia, elabora los fondos del escenario o la utilería efímera necesaria para contarla, todo con material de reúso y pegamento (goma o silicona).

- Practica cómo contarás tu historia manipulando los personajes, dándoles voz y movimiento.

- Reúne a tu familia para presentarles la puesta en escena de tu historia que grabaras con cámara rápida como si fuera un tráiler por 2 minutos o menos. Al finalizar la función, conversen sobre lo que cuenta tu historia y sobre lo importante que es consumir los recursos de manera responsable, tómale fotos a tu teatro y comparte tu trabajo.

CIERRE
minutos

Tiempo estimado: 15

Transferencia: Posteriormente el docente consolida el tema y despeja las dudas.

Al estudiante se evalúa el video de la interpretación y uso de su teatro efímero en mesa.

-Participa en el trabajo personal y en equipo. Utiliza las instrucciones sugeridas por el profesor.

Metacognición: Por último, el docente pregunta: **¿Qué he aprendido al elaborar mi teatro de papel, cartón y plástico? ¿Cómo he superado las dificultades? ¿Cómo aplicaré lo aprendido en esta actividad?**

VIII. MATERIALES Y RECURSOS EDUCATIVOS

6.15. PARA EL DOCENTE: Imágenes, videos, ordenador, etc.

6.16. PARA EL ESTUDIANTE: Cuaderno de trabajo, video, cámara, material efímero, texto.

XXIV. INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

- Ficha de observación

Director(a) Fanny Díaz Coayla

Lic. Guevara Leguía, Charles
Docente Responsable

Sub-director Luis Lizano Cano

FICHA DE OBSERVACIÓN

NÚMERO DE SESIÓN
8

TÍTULO	Cámara rápida en el teatro efímero de mesa.				Ítems 28,29,30
EVIDENCIA	- Representa distintas historias para generar reflexión en la familia. - Muestra en su vida diaria la reutilización de recursos desechables mediante el teatro efímero. - Interpreta situaciones de consumo responsable de los recursos renovables.				
GRADO	4to	SECCIÓN	D	FECHA	30 de octubre

Nº DE ORDEN	ESTUDIANTES	ESCALA VALORATIVA			
		INICIO	PROCESO	LOGRO ESPERADO	LOGRO DESTACADO
01	ADANAQUE ZEVALLOS, Juan Manuel				
02	AMAO ESPINOZA, Xiomara Sheydi				
03	CARRILLO ARONE, Jazmin Andrea				
04	CARRILLO ARONE, Jhonatan Adrian				
05	CHAMPI DE LA CRUZ, Jimmy Jackie				
06	CUYA SANDOVAL, Leslie Valentina				
07	DELGADO CASTRO, Bellanse Ankeira Naomi				
08	FABIAN CENEPO, Genesis Kiran				
09	FERNANDEZ ZULOETA, DANIELLA				
10	FERNANDEZ PERALTA, Rosa Anabel				
11	GASTELU MARTINEZ, Jimena Sofia				
12	HIERRO FERNANDEZ, YESARELA				
13	HUARCAYA VILLAVICENCIO, FLOR DE MARIA				
14	HUATARUNCO HIDALGO, Maicol				
15	JULIAN ALFARO, Yuliana De Los Angeles				
16	MIÑOPE INOCENTE, Edú Alexis				
17	MORALES ATENCIO, Jhordan Adrian				
18	MORILLOS TAMI, Luisa Stefanny				
19	MUÑOZ HARO, Aracely Geraldine				
20	NORES MORAN, Kiara Myluzka				
21	OROPEZA BRICEÑO. Melody Katuska				
22	QUISPE ESPINOZA, Sheylah				
23	RAMIREZ FLORES, Elizabeth Madeleine				
24	ROJAS JULIAN, Alexa Fiorella				
25	SANTOS MONTERO, Kimberli Victoria				
26	SOLIS GAMARRA, Jhonatan				
27	SOPLIN TACURI, Cinthia Pamela				
28	TINOCO VERA, Darlyn Yarixsa				
29	TORRES PERALTA, Jorluyn Luis				
30	VARGAS MORI, Amelia Alexandra				
31	VARGAS MORI, Sonia Elizabeth				
32	VILLARRUEL SILVA, Fabrizio Leonardo				

SESIÓN N°	09
------------------	-----------

TÍTULO DE LA SESIÓN:
Libres de CyberBullying

PROFESOR	Charles Guevara Leguía	ÁREA	Arte y Cultura	NIVEL	Secundaria
CICLO	VII	GRADO	4°	SECCIONES	D
PERIODO ESCOLAR	III Trimestre	FECHA	5 de noviembre	N° DE HORAS	2 horas

DATOS INFORMATIVOS

XXV. PROPÓSITOS DEL APRENDIZAJE Y EVIDENCIAS

COMPETENCIAS Y CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	EVIDENCIAS	INSTRUMENTOS
<p>CREA PROYECTOS DESDE LOS LENGUAJES ARTÍSTICOS</p> <ul style="list-style-type: none"> • Explora y experimenta los lenguajes artísticos. • Aplica procesos creativos. • Evalúa y comunica sus procesos y proyectos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Propone nuevas maneras de combinar elementos del arte, y practica con una variedad de medios, materiales y técnicas para seguir desarrollando y potenciando sus habilidades comunicativas y expresivas, con lo cual empieza a desarrollar un estilo personal. • Desarrolla ideas que reflejan conocimiento de los lenguajes artísticos que va a utilizar, y selecciona referentes artísticos y culturales particulares de acuerdo con sus intenciones. Realiza proyectos artísticos interdisciplinarios donde combina elementos y principios del arte para lograr sus intenciones, y los va mejorando en respuesta a la autoevaluación y retroalimentación que recibe durante el proceso de creación. • Mantiene un registro visual o escrito de los procesos demostrando cómo ha seleccionado elementos, medios, materiales y técnicas para desarrollar sus ideas. 	<p>-Diferenciar en una presentación animada el acoso cara a cara del cyberbullying y las consecuencias del acosador/acosado</p>	<p>- Ficha de observación</p>
<p>APRECIA DE MANERA CRITICA MANIFESTACIONES ARTÍSTICO – CULTURALES</p> <ul style="list-style-type: none"> • Percibe manifestaciones artístico – culturales. • Contextualiza manifestaciones artístico – culturales. • Reflexiona creativa y críticamente sobre manifestaciones artístico – culturales. 	<ul style="list-style-type: none"> • Describe los efectos que tienen los elementos, principios y códigos asociados a cada lenguaje artístico sobre la audiencia. • Obtiene y selecciona información sobre cómo los cambios sociales y tecnológicos afectan la producción, la difusión y el consumo de manifestaciones artístico-culturales a lo largo de la historia. Opina sobre la manera en que estas reflejan los contextos en los que fueron creadas. • Emite un juicio de valor utilizando argumentos sobre la efectividad de una manifestación artístico-cultural, de acuerdo con la influencia o impacto que puede tener sobre el público. Explica las intenciones del artista basándose en los elementos, los principios y el contexto en que fue creada su obra. 		
<p>Gestiona su aprendizaje de manera autónoma Define metas de aprendizaje</p>	<p>Determina que necesita aprender e identifica las preferencias, potencialidades y limitaciones propias que le permitirán llegar a la meta.</p>		

ENFOQUE TRANSVERSAL	ACTITUDES O ACCIONES OBSERVABLES
ORIENTACIÓN AL BIEN COMÚN	Los estudiantes comprenden como el arte puede ayudar a evitar el Cyber Bullying significa acoso escolar que consiste en intimidar y maltratar a un compañero de forma repetida y constante a través

de las redes sociales. En donde el agresor tiene la intención de humillar y abusar de la víctima indefensa, a través de agresiones verbales y psicológicas.

XXVI. MOMENTOS DE LA SESIÓN

INICIO
minutos

Tiempo estimado: 35

Motivación: El docente presenta las siguientes imágenes:



Problematización: Responden a la siguiente pregunta **¿Cuándo estamos ante un caso de Cyberbullying?** Responden con lluvia de ideas.

Recuperación de saberes previos: El docente comenta sobre el caso de las 2 imágenes presentadas.

- Se realizará algunas actividades sobre el maltrato o acoso entre los alumnos.

- ¿Qué entienden por ciberacoso escolar?
- ¿Cómo lo identifican?
- ¿Por qué creen que se da?

Realizan una lluvia de ideas

Conflicto cognitivo (Problematización) el docente presenta la siguiente imagen:



El docente plantea la pregunta retadora **¿Cómo vive la víctima el ciberacoso?**

Propósitos: -Diferencia en una presentación animada el acoso cara a cara del cyberbullying y las consecuencias del acosador/acosado.

-Interpreta una variedad de causas de cyberbullying y consecuencias con criterio propio.

DESARROLLO
minutos

Tiempo estimado: 40

Construcción del conocimiento: Posteriormente el docente pide buscar en YouTube el siguiente video: https://www.youtube.com/watch?time_continue=53&v=tX4WjDr5XcM&feature=emb_title

¿Qué peligros corremos en la red o internet?

Esta semana, revisarás información de las causas del acoso cara a cara del cyberbullying y las consecuencias del acosador/acosado con una herramienta llamada Canvas en la categoría presentación animada.

APLICACIÓN DE LO APRENDIDO: Cuando hayas definido las causas, consecuencias y prevención ante el Cyberbullying, traslada a la aplicación Canva para diseñar la presentación animada con fotos, videos, audios y textos de animación mediante efectos la construcción de su material y producto a presentar.

CIERRE
minutos

Tiempo estimado: 15

Transferencia: Posteriormente el docente consolida el tema y despeja las dudas.

Al estudiante se evalúa la presentación animada de Canva con las causas del acoso cara a cara del ciberbullying consecuencias y prevención del acosado

-Participa en el trabajo personal y en equipo. Utiliza las instrucciones sugeridas por el profesor.

Metacognición: Por último, el docente propone requisitos y normas que deben seguir los alumnos para prevenir el CiberBullying.

- **Evalúan la sesión a través de las preguntas:**

- ¿Qué es lo que más les gusta?
- ¿Qué aprendieron?
- ¿Cómo se han sentido?

IX. MATERIALES Y RECURSOS EDUCATIVOS

6.17. PARA EL DOCENTE: Imágenes, videos, ordenador, Software Infogram, etc.

6.18. PARA EL ESTUDIANTE: Cuaderno de trabajo, Canva, materiales en video, audios, imágenes e información.

XXVII. INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

- Ficha de observación

Director(a) Fanny Díaz Coayla

Lic. Guevara Leguía, Charles
Docente Responsable

Sub-director Luis Lizano Cano

FICHA DE OBSERVACIÓN

NÚMERO DE SESIÓN
9

TÍTULO	Libres de CiberBullying ítems 31,32,33				
EVIDENCIA	-Identifica nuevas causas del ciberbullying en una presentación multimedia. -Explica singulares consecuencias del ciberbullying en una presentación multimedia. -Muestra soluciones peculiares ante el acoso del ciberbullying con criterio propio.				
GRADO	4to	SECCIÓN	D	FECHA	5 de noviembre

Nº DE ORDEN	ESTUDIANTES	ESCALA VALORATIVA			
		INICIO	PROCESO	LOGRO ESPERADO	LOGRO DESTACADO
01	ADANAQUE ZEVALLOS, Juan Manuel				
02	AMAO ESPINOZA, Xiomara Sheydi				
03	CARRILLO ARONE, Jazmin Andrea				
04	CARRILLO ARONE, Jhonatan Adrian				
05	CHAMPI DE LA CRUZ, Jimmy Jackie				
06	CUYA SANDOVAL, Leslie Valentina				
07	DELGADO CASTRO, Bellanse Ankeira Naomi				
08	FABIAN CENEPO, Genesis Kiran				
09	FERNANDEZ ZULOETA, DANIELLA				
10	FERNANDEZ PERALTA, Rosa Anabel				
11	GASTELU MARTINEZ, Jimena Sofia				
12	HIERRO FERNANDEZ, YESARELA				
13	HUARCAYA VILLAVICENCIO, FLOR DE MARIA				
14	HUATARUNCO HIDALGO, Maicol				
15	JULIAN ALFARO, Yuliana De Los Angeles				
16	MIÑOPE INOCENTE, Edú Alexis				
17	MORALES ATENCIO, Jhordan Adrian				
18	MORILLOS TAMI, Luisa Stefanny				
19	MUÑOZ HARO, Aracely Geraldine				
20	NORES MORAN, Kiara Myluzka				
21	OROPEZA BRICEÑO. Melody Katuska				
22	QUISPE ESPINOZA, Sheylah				
23	RAMIREZ FLORES, Elizabeth Madeleine				
24	ROJAS JULIAN, Alexa Fiorella				
25	SANTOS MONTERO, Kimberli Victoria				
26	SOLIS GAMARRA, Jhonatan				
27	SOPLIN TACURI, Cinthia Pamela				
28	TINOCO VERA, Darlyn Yarixsa				
29	TORRES PERALTA, Jorluyn Luis				
30	VARGAS MORI, Amelia Alexandra				
31	VARGAS MORI, Sonia Elizabeth				
32	VILLARRUEL SILVA, Fabrizio Leonardo				

SESIÓN N°	10
------------------	-----------

TÍTULO DE LA SESIÓN:
Instalaciones artísticas que reciclan.

PROFESOR	Charles Guevara Leguía	ÁREA	Arte y Cultura	NIVEL	Secundaria
CICLO	VII	GRADO	4°	SECCIONES	D
PERIODO ESCOLAR	III Trimestre	FECHA	6 de noviembre	N° DE HORAS	2 horas

DATOS INFORMATIVOS

XXVIII. PROPÓSITOS DEL APRENDIZAJE Y EVIDENCIAS

COMPETENCIAS Y CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	EVIDENCIAS	INSTRUMENTOS
<p>CREA PROYECTOS DESDE LOS LENGUAJES ARTÍSTICOS</p> <ul style="list-style-type: none"> • Explora y experimenta los lenguajes artísticos. • Aplica procesos creativos. • Evalúa y comunica sus procesos y proyectos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Propone nuevas maneras de combinar elementos del arte, y practica con una variedad de medios, materiales y técnicas para seguir desarrollando y potenciando sus habilidades comunicativas y expresivas, con lo cual empieza a desarrollar un estilo personal. • Desarrolla ideas que reflejan conocimiento de los lenguajes artísticos que va a utilizar, y selecciona referentes artísticos y culturales particulares de acuerdo con sus intenciones. Realiza proyectos artísticos interdisciplinarios donde combina elementos y principios del arte para lograr sus intenciones, y los va mejorando en respuesta a la autoevaluación y retroalimentación que recibe durante el proceso de creación. • Mantiene un registro visual o escrito de los procesos demostrando cómo ha seleccionado elementos, medios, materiales y técnicas para desarrollar sus ideas. 	<p>-Crear instalaciones artísticas alusivas al cuidado del medio ambiente, con materiales reciclables y/o reutilizables mediante cámara rápida.</p>	<p>- Ficha de observación</p>
<p>APRECIA DE MANERA CRÍTICA MANIFESTACIONES ARTÍSTICO – CULTURALES</p> <ul style="list-style-type: none"> • Percibe manifestaciones artístico – culturales. • Contextualiza manifestaciones artístico – culturales. • Reflexiona creativa y críticamente sobre manifestaciones artístico – culturales. 	<ul style="list-style-type: none"> • Describe los efectos que tienen los elementos, principios y códigos asociados a cada lenguaje artístico sobre la audiencia. • Obtiene y selecciona información sobre cómo los cambios sociales y tecnológicos afectan la producción, la difusión y el consumo de manifestaciones artístico-culturales a lo largo de la historia. Opina sobre la manera en que estas reflejan los contextos en los que fueron creadas. • Emite un juicio de valor utilizando argumentos sobre la efectividad de una manifestación artístico-cultural, de acuerdo con la influencia o impacto que puede tener sobre el público. Explica las intenciones del artista basándose en los elementos, los principios y el contexto en que fue creada su obra. 		
<p>Gestiona su aprendizaje de manera autónoma Define metas de aprendizaje</p>	<p>Determina que necesita aprender e identifica las preferencias, potencialidades y limitaciones propias que le permitirán llegar a la meta.</p>		

ENFOQUE TRANSVERSAL	ACTITUDES O ACCIONES OBSERVABLES
AMBIENTAL	Los estudiantes comprenden como el arte contemporáneo mediante la instalación artística contribuye en Reducir, Reutilizar y Reciclar (las '3R') para cambiar los hábitos de consumo de la sociedad, haciéndolos más responsables y sostenibles. Además, se conseguiría reducir de manera significativa los residuos urbanos y se podría realizar una gestión de residuos más eficiente.

XXIX. MOMENTOS DE LA SESIÓN

INICIO
minutos

Tiempo estimado: 35

Motivación: El docente les hace observar imágenes de instalaciones artísticas para reciclar:



Problematización: ¿Cómo desde las instalaciones artísticas podrías hacer que las personas reflexionen al cuidado del planeta?

Recuperación de saberes previos: Escribe en la pizarra y plantea las siguientes preguntas ¿Han escuchado alguna vez hablar de las instalaciones artísticas? ¿Dónde? ¿Cómo crees que sería? ¿Qué materiales utilizarías? Responden a través de lluvia de ideas

Conflicto cognitivo (Problematización) el docente presenta la siguiente imagen:



El docente plantea la pregunta retadora **¿Cómo utilizarías las 3R para crear una instalación artística?**

Propósitos: -Crea instalaciones artísticas novedosas alusivas al cuidado del medio ambiente, con materiales reciclables mediante cámara rápida.

-La construcción de la instalación artística es única y coherente.

DESARROLLO
minutos

Tiempo estimado: 40

Construcción del conocimiento: Posteriormente el docente pide buscar en YouTube el siguiente video: <https://www.youtube.com/watch?v=hpi5iFG9i1s>

Como pudiste apreciar, en el mundo hay muchos artistas que utilizan materiales que se caracterizan en sus instalaciones artísticas. La selección de materiales (3R) es muy importante, pues estos son el medio para transmitir el mensaje que la o el artista busca comunicar o expresar a través de su obra.

PLANIFICA TU INSTALACIÓN ARTÍSTICA TENIENDO EN CUENTA LAS SIGUIENTES PREGUNTAS:

¿Qué mensaje sobre el cuidado del planeta quieres comunicar en tu proyecto?

¿Qué materiales podrían servirte para transmitir tu mensaje?

¿Cuánto tiempo durará tu obra?

¿Agregarás otros detalles? ¿Cuáles?

¿A quiénes estará dirigido?

¿Qué medios utilizarás para hacer que perdure tu proyecto?

Aplicación de lo aprendido: Ahora desarrollarás tu proyecto artístico, como ya sabemos es necesario que grabes un video para que tu proyecto perdure en tu registro. Así podrás compartir los mensajes que quieres transmitir.

A CONTINUACIÓN, TE DEJAMOS LOS PASOS A SEGUIR PARA AMBAS ALTERNATIVAS.

- **AL GRABAR UN VIDEO Y TOMAR FOTOS:** Registra tu proceso de creación a lo largo del desarrollo de tu proyecto artístico. Para ello, acomoda tu celular en un lugar en el que puedas grabar y capturar cada paso, los materiales que utilizarás y que el espacio y la iluminación sean adecuados. Puedes pedirle ayuda a un familiar que grabe o tome fotografías desde otra perspectiva para tener un registro paralelo del desarrollo de tu proyecto.
- Realiza algunas pruebas previas para asegurarte de que todo esté listo. Ahora sí, graba tu instalación. Cuando hayas terminado, edita tu video incluyendo un título en su inicio, tu nombre como autor, la fecha y otros datos que consideres. Puedes instalar una aplicación para que tu video se vea en cámara rápida.
- Comparte tu trabajo con tus amigas y amigos en tus redes sociales. Guarda tu planificación, bocetos previos o la captura de fotos.

CIERRE
minutos

Tiempo estimado: 15

Transferencia: Posteriormente el docente consolida el tema y despeja las dudas.

Al estudiante se evalúa la obra en el video con cámara rápida de su instalación artística

-Participa en el trabajo personal y en equipo. Utiliza las instrucciones sugeridas por el profesor.

Metacognición: Por último, el docente pregunta: **¿Qué he aprendido al crear mi instalación artística? ¿Qué impacto considero que ha logrado en quienes lo han visto? ¿Cómo? ¿Cuáles han sido mis dificultades? ¿Qué decisiones tomé para superarlas? ¿Cómo puedo utilizar lo aprendido en otros proyectos futuros?**

X. MATERIALES Y RECURSOS EDUCATIVOS

6.19. PARA EL DOCENTE: Imágenes, videos de YouTube, ordenador, etc.

6.20. PARA EL ESTUDIANTE: Cuaderno de trabajo, video, cámara, material reciclado, texto.

XXX. INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

- Ficha de observación

Director(a) Fanny Díaz Coayla

Lic. Guevara Leguía, Charles
Docente Responsable

Sub-director Luis Lizano Cano

FICHA DE OBSERVACIÓN

NÚMERO DE SESIÓN
10

TÍTULO	Instalaciones artísticas que reciclan.				Ítems 1, 2, 3
EVIDENCIA	-Crea instalaciones artísticas novedosas alusivas al cuidado del medio ambiente. -Ejecuta la instalación artística de acuerdo al proyecto planteado. -Diseña bocetos de instalaciones artísticas inéditas con cámara rápida.				
GRADO	4to	SECCIÓN	D	FECHA	6 de noviembre

Nº DE ORDEN	ESTUDIANTES	ESCALA VALORATIVA			
		INICIO	PROCESO	LOGRO ESPERADO	LOGRO DESTACADO
01	ADANAQUE ZEVALLOS, Juan Manuel				
02	AMAO ESPINOZA, Xiomara Sheydi				
03	CARRILLO ARONE, Jazmin Andrea				
04	CARRILLO ARONE, Jhonatan Adrian				
05	CHAMPI DE LA CRUZ, Jimmy Jackie				
06	CUYA SANDOVAL, Leslie Valentina				
07	DELGADO CASTRO, Bellanse Ankeira Naomi				
08	FABIAN CENEPO, Genesis Kiran				
09	FERNANDEZ ZULOETA, DANIELLA				
10	FERNANDEZ PERALTA, Rosa Anabel				
11	GASTELU MARTINEZ, Jimena Sofia				
12	HIERRO FERNANDEZ, YESARELA				
13	HUARCAYA VILLAVICENCIO, FLOR DE MARIA				
14	HUATARUNCO HIDALGO, Maicol				
15	JULIAN ALFARO, Yuliana De Los Angeles				
16	MIÑOPE INOCENTE, Edú Alexis				
17	MORALES ATENCIO, Jhordan Adrian				
18	MORILLOS TAMI, Luisa Stefanny				
19	MUÑOZ HARO, Aracely Geraldine				
20	NORES MORAN, Kiara Myluzka				
21	OROPEZA BRICEÑO. Melody Katuska				
22	QUISPE ESPINOZA, Sheylah				
23	RAMIREZ FLORES, Elizabeth Madeleine				
24	ROJAS JULIAN, Alexa Fiorella				
25	SANTOS MONTERO, Kimberli Victoria				
26	SOLIS GAMARRA, Jhonatan				
27	SOPLIN TACURI, Cinthia Pamela				
28	TINOCO VERA, Darlyn Yarixsa				
29	TORRES PERALTA, Jorluyn Luis				
30	VARGAS MORI, Amelia Alexandra				
31	VARGAS MORI, Sonia Elizabeth				
32	VILLARRUEL SILVA, Fabrizio Leonardo				

SESIÓN N°	11
------------------	-----------

TÍTULO DE LA SESIÓN:
La máscara como identidad

PROFESOR	Charles Guevara Leguía	ÁREA	Arte y Cultura	NIVEL	Secundaria
CICLO	VII	GRADO	4°	SECCIONES	D
PERIODO ESCOLAR	III Trimestre	FECHA	12 de noviembre	N° DE HORAS	2 horas

DATOS INFORMATIVOS

XXXI. PROPÓSITOS DEL APRENDIZAJE Y EVIDENCIAS

COMPETENCIAS Y CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	EVIDENCIAS	INSTRUMENTOS
<p>CREA PROYECTOS DESDE LOS LENGUAJES ARTÍSTICOS</p> <ul style="list-style-type: none"> • Explora y experimenta los lenguajes artísticos. • Aplica procesos creativos. • Evalúa y comunica sus procesos y proyectos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Propone nuevas maneras de combinar elementos del arte, y practica con una variedad de medios, materiales y técnicas para seguir desarrollando y potenciando sus habilidades comunicativas y expresivas, con lo cual empieza a desarrollar un estilo personal. • Desarrolla ideas que reflejan conocimiento de los lenguajes artísticos que va a utilizar, y selecciona referentes artísticos y culturales particulares de acuerdo con sus intenciones. Realiza proyectos artísticos interdisciplinarios donde combina elementos y principios del arte para lograr sus intenciones, y los va mejorando en respuesta a la autoevaluación y retroalimentación que recibe durante el proceso de creación. • Mantiene un registro visual o escrito de los procesos demostrando cómo ha seleccionado elementos, medios, materiales y técnicas para desarrollar sus ideas. 	<p>- Elabora su proyecto de máscara con identidad, utilizando una variedad de referentes culturales y combinan los elementos del arte audiovisual para comunicar sus ideas.</p>	<p>- Ficha de observación</p>
<p>APRECIA DE MANERA CRÍTICA MANIFESTACIONES ARTÍSTICO – CULTURALES</p> <ul style="list-style-type: none"> • Percibe manifestaciones artístico – culturales. • Contextualiza manifestaciones artístico – culturales. • Reflexiona creativa y críticamente sobre manifestaciones artístico – culturales. 	<ul style="list-style-type: none"> • Describe los efectos que tienen los elementos, principios y códigos asociados a cada lenguaje artístico sobre la audiencia. • Obtiene y selecciona información sobre cómo los cambios sociales y tecnológicos afectan la producción, la difusión y el consumo de manifestaciones artístico-culturales a lo largo de la historia. Opina sobre la manera en que estas reflejan los contextos en los que fueron creadas. • Emite un juicio de valor utilizando argumentos sobre la efectividad de una manifestación artístico-cultural, de acuerdo con la influencia o impacto que puede tener sobre el público. Explica las intenciones del artista basándose en los elementos, los principios y el contexto en que fue creada su obra. 		
<p>Gestiona su aprendizaje de manera autónoma Define metas de aprendizaje</p>	<p>Determina que necesita aprender e identifica las preferencias, potencialidades y limitaciones propias que le permitirán llegar a la meta.</p>		

ENFOQUE TRANSVERSAL	ACTITUDES O ACCIONES OBSERVABLES
INCLUSIVO O ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD	Las máscaras se han usado desde la antigüedad como parte de usos rituales, fiestas y carnavales. Su función principal es transfigurar, cubrir el rostro de quien la porta y mostrar otro, uno simbólico o ceremonial, una nueva identidad.

En nuestro país, tanto en la sierra como en la selva se puede identificar gran variedad de máscaras, muchas de ellas utilizadas durante danzas colectivas que permiten caracterizar personajes que cobran vida para mostrarnos, a través de símbolos, la identidad cultural que representan.

XXXII. MOMENTOS DE LA SESIÓN

INICIO

Tiempo estimado: 35 minutos

Motivación: El docente les hace observar imágenes de máscaras:



Problematización: ¿Cómo desde el teatro efímero podrías hacer que las personas reflexionen sobre el consumo responsable de recursos?

Recuperación de saberes previos: Se plantea las siguientes preguntas:

- ¿Alguna vez has usado una máscara? ¿Para qué?
- ¿Conoces fiestas tradicionales en las que los bailarines usen máscaras?
- ¿Qué elementos o actividades caracterizan a tu comunidad?

Conflicto cognitivo (Problematización) el docente presenta las siguientes imágenes:



El docente plantea la pregunta retadora ¿Cómo crear una máscara que represente la identidad cultural de tu comunidad?

Propósitos: -Elabora su proyecto de máscara con identidad, utilizando una variedad de referentes culturales.

-Utiliza la combinación de los elementos del arte audiovisual para comunicar sus ideas.

DESARROLLO

Tiempo estimado: 40 minutos

Construcción del conocimiento: Posteriormente el docente pide buscar en YouTube el siguiente video:

<https://www.youtube.com/watch?v=LyU9hJQEMUI>

Cada máscara está diseñada con un objetivo claro. La selección de los materiales, el tamaño, los gestos, la exageración de alguna de las partes del rostro, los tocados, entre otros elementos, responden a una intención simbólica y de caracterización de un personaje.

A continuación, observa los ejemplos de máscaras:



• "Máscara funeraria", Cultura Chancay
Tela pintada



• Máscara realizada en totuma,
Yurimaguas.
La nariz resuelta en brasa



• Máscara de zorro
Cachicadán, Santiago de Chuco, La Libertad
Realizada en cartón policromado

Aplicación de lo aprendido:

RECURSOS PARA LA CREACIÓN DE LA MÁSCARA

• Utilizar materiales que tengas en casa para la elaboración de tu máscara como:

-Retazos de telas



-Cartón



-Papeles



-Temperas



-Lana de colores



-Medias



EN ESTA ACTIVIDAD ELABORARÁS UNA MÁSCARA TENIENDO EN CUENTA LA INFORMACIÓN QUE RECOGISTE PARA CREAR TU MÁSCARA, TE PROPONEMOS SEGUIR LOS SIGUIENTES PASOS:

• Elabora tu máscara planificando la elaboración de tu trabajo. Para ello, ten en cuenta las siguientes preguntas: ¿Qué simbolizará tu máscara? ¿Con qué materiales tradicionales de tu casa la elaborarás? ¿Qué o a quién representará? ¿Quién o quiénes la usarían? ¿Qué forma tendrá? ¿Qué colores usarás? ¿Qué texturas tendrá? ¿Qué detalles u otros elementos le agregarás?

1. Elabora un boceto preliminar antes de elaborar tu máscara. Puedes hacer un dibujo de frente y otro de perfil para tener una mejor idea de cómo quedará.

2. Revisa tu boceto preliminar y, de acuerdo con tus descubrimientos al explorar las posibilidades que ofrecen los materiales de tu casa, considera la identidad a demostrar con el personaje de la máscara. También puedes mostrar tu trabajo a un familiar o a tus amigas y amigos para recibir sugerencias para mejorar tu trabajo.

NO OLVIDES, GRABAR Y FOTOGRAFIAR TÚ MÁSCARA CON IDENTIDAD ¡Felicidades, has creado una máscara que representa la cultura de tu comunidad!

CIERRE

Tiempo estimado: 15 minutos

Transferencia: Posteriormente el docente consolida el tema y despeja las dudas.

Al estudiante se evalúa el video y fotos de máscaras con identidad de su comunidad.

-Participa en el trabajo personal y en equipo. Utiliza las instrucciones sugeridas por el profesor.

Metacognición: Por último, el docente pregunta: ¿Qué he aprendido con esta actividad? ¿Cuáles han sido mis dificultades? ¿Las he superado? ¿Cómo? ¿Cómo las máscaras se utilizan en diversas actividades culturales de mi comunidad? ¿De qué manera puedo utilizar lo aprendido en otros proyectos futuros?

XI. MATERIALES Y RECURSOS EDUCATIVOS

6.21. PARA EL DOCENTE: Imágenes, videos, ordenador, etc.

6.22. PARA EL ESTUDIANTE: Cuaderno de trabajo, video, cámara, material reciclado, texto.

XXXIII. INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

- Ficha de observación

Director(a) Fanny Díaz Coayla

Lic. Guevara Leguía, Charles
Docente Responsable

Sub-director Luis Lizano Cano

FICHA DE OBSERVACIÓN

NÚMERO DE SESIÓN
11

TÍTULO	La máscara como identidad				ítems 37, 38, 39
EVIDENCIA	-Elabora su proyecto de máscara con identidad tomando referentes culturales. -Utiliza la combinación de los elementos del arte audiovisual para comunicar sus ideas. -Demuestra su identidad cultural mediante la exposición de las máscaras representativas del Perú.				
GRADO	4to	SECCIÓN	D	FECHA	12 de noviembre

Nº DE ORDEN	ESTUDIANTES	ESCALA VALORATIVA			
		INICIO	PROCESO	LOGRO ESPERADO	LOGRO DESTACADO
01	ADANAQUE ZEVALLOS, Juan Manuel				
02	AMAO ESPINOZA, Xiomara Sheydi				
03	CARRILLO ARONE, Jazmin Andrea				
04	CARRILLO ARONE, Jhonatan Adrian				
05	CHAMPI DE LA CRUZ, Jimmy Jackie				
06	CUYA SANDOVAL, Leslie Valentina				
07	DELGADO CASTRO, Bellanse Ankeira Naomi				
08	FABIAN CENEPO, Genesis Kiran				
09	FERNANDEZ ZULOETA, DANIELLA				
10	FERNANDEZ PERALTA, Rosa Anabel				
11	GASTELU MARTINEZ, Jimena Sofia				
12	HIERRO FERNANDEZ, YESARELA				
13	HUARCAYA VILLAVICENCIO, FLOR DE MARIA				
14	HUATARUNCO HIDALGO, Maicol				
15	JULIAN ALFARO, Yuliana De Los Angeles				
16	MIÑOPE INOCENTE, Edú Alexis				
17	MORALES ATENCIO, Jhordan Adrian				
18	MORILLOS TAMI, Luisa Stefanny				
19	MUÑOZ HARO, Aracely Geraldine				
20	NORES MORAN, Kiara Myluzka				
21	OROPEZA BRICEÑO. Melody Katuska				
22	QUISPE ESPINOZA, Sheylah				
23	RAMIREZ FLORES, Elizabeth Madeleine				
24	ROJAS JULIAN, Alexa Fiorella				
25	SANTOS MONTERO, Kimberli Victoria				
26	SOLIS GAMARRA, Jhonatan				
27	SOPLIN TACURI, Cinthia Pamela				
28	TINOCO VERA, Darlyn Yarixsa				
29	TORRES PERALTA, Jorluyn Luis				
30	VARGAS MORI, Amelia Alexandra				
31	VARGAS MORI, Sonia Elizabeth				
32	VILLARRUEL SILVA, Fabrizio Leonardo				

SESIÓN N°	12
------------------	-----------

TÍTULO DE LA SESIÓN:
Video Collage de rituales familiares

PROFESOR	Charles Guevara Leguía	ÁREA	Arte y Cultura	NIVEL	Secundaria
CICLO	VII	GRADO	4°	SECCIONES	D
PERIODO ESCOLAR	III Trimestre	FECHA	13 de noviembre	N° DE HORAS	2 horas

DATOS INFORMATIVOS

XXXIV. PROPÓSITOS DEL APRENDIZAJE Y EVIDENCIAS

COMPETENCIAS Y CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	EVIDENCIAS	INSTRUMENTOS
<p>CREA PROYECTOS DESDE LOS LENGUAJES ARTÍSTICOS</p> <ul style="list-style-type: none"> • Explora y experimenta los lenguajes artísticos. • Aplica procesos creativos. • Evalúa y comunica sus procesos y proyectos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Propone nuevas maneras de combinar elementos del arte, y practica con una variedad de medios, materiales y técnicas para seguir desarrollando y potenciando sus habilidades comunicativas y expresivas, con lo cual empieza a desarrollar un estilo personal. • Desarrolla ideas que reflejan conocimiento de los lenguajes artísticos que va a utilizar, y selecciona referentes artísticos y culturales particulares de acuerdo con sus intenciones. Realiza proyectos artísticos interdisciplinarios donde combina elementos y principios del arte para lograr sus intenciones, y los va mejorando en respuesta a la autoevaluación y retroalimentación que recibe durante el proceso de creación. • Mantiene un registro visual o escrito de los procesos demostrando cómo ha seleccionado elementos, medios, materiales y técnicas para desarrollar sus ideas. 	<p>- Crea proyecto de video collage de ceremonias religiosas sobre cómo la práctica de rituales está cambiando por la coyuntura actual.</p>	<p>- Ficha de observación</p>
<p>APRECIA DE MANERA CRÍTICA MANIFESTACIONES ARTÍSTICO – CULTURALES</p> <ul style="list-style-type: none"> • Percibe manifestaciones artístico – culturales. • Contextualiza manifestaciones artístico – culturales. • Reflexiona creativa y críticamente sobre manifestaciones artístico – culturales. 	<ul style="list-style-type: none"> • Describe los efectos que tienen los elementos, principios y códigos asociados a cada lenguaje artístico sobre la audiencia. • Obtiene y selecciona información sobre cómo los cambios sociales y tecnológicos afectan la producción, la difusión y el consumo de manifestaciones artístico-culturales a lo largo de la historia. Opina sobre la manera en que estas reflejan los contextos en los que fueron creadas. • Emite un juicio de valor utilizando argumentos sobre la efectividad de una manifestación artístico-cultural, de acuerdo con la influencia o impacto que puede tener sobre el público. Explica las intenciones del artista basándose en los elementos, los principios y el contexto en que fue creada su obra. 		
<p>Gestiona su aprendizaje de manera autónoma Define metas de aprendizaje</p>	<p>Determina que necesita aprender e identifica las preferencias, potencialidades y limitaciones propias que le permitirán llegar a la meta.</p>		

ENFOQUE TRANSVERSAL	ACTITUDES O ACCIONES OBSERVABLES
ORIENTACIÓN AL BIEN COMÚN	Los estudiantes comprenden como el arte actúa en los rituales con actos simbólicos que se realizan de manera consciente y son transmitidos de generación en generación por las familias. Algunos de estos rituales en los que las familias participan son celebraciones como bautizos y bodas; también festividades como la Navidad, el Año Nuevo, pago a la tierra, rutuchi (corte de pelo) y demás, las cuales pueden estar relacionadas con sus creencias, su cultura u otros.

XXXV. MOMENTOS DE LA SESIÓN

INICIO
minutos

Tiempo estimado: 35

Motivación: El docente les hace observar imágenes de rituales familiares:



Problematización: ¿Qué rituales acostumbra realizar tu familia?

Recuperación de saberes previos: Se plantea las siguientes preguntas ¿En qué espacios o lugares realizaban los rituales tu familia? Responden a través de lluvia de ideas

Conflicto cognitivo (Problematización) el docente presenta la siguiente imagen:



El docente plantea la pregunta retadora ¿Crees que la práctica de algunos rituales ha cambiado en la coyuntura actual? ¿Cómo así?

Propósito: -Crea proyecto de video collage de ceremonias religiosas sobre cómo la práctica de rituales está cambiando por la coyuntura actual.

-Crea proyecto de video collage de ceremonias religiosas genuinas sobre la práctica de rituales.

-Realiza una sucesión de videos legítimos de rituales perdidos por la coyuntura actual.

DESARROLLO
minutos

Tiempo estimado: 40

Construcción del conocimiento: Posteriormente el docente pide buscar en YouTube el siguiente video: <https://www.youtube.com/watch?v=Xy17aygZKPc>

Las iglesias de cerámica de Quinua, Ayacucho, son piezas de diversos tamaños, estilos y formas que cuentan con una o dos torres, que presentan grandes relojes, cruces y además incluyen personajes. Si bien representan un espacio en el que se realizan rituales relacionados a las creencias católicas, como matrimonios o bautizos, incluso fiestas en la puerta de las iglesias, también son protagonistas de un ritual mayor durante el techado de las casas. En Quinua, cada vez que se techa una casa, de acuerdo con la ceremonia de la safacasa, los pobladores colocan una iglesia en su techo a fin de protegerse de los malos espíritus. Estas iglesias van acompañadas de otras piezas de cerámica, seleccionadas según la ocupación a la que se dediquen los dueños de la casa. Es decir, colocan una conopa que simboliza a un toro, si se dedican a la ganadería; floreros, si se dedican a la agricultura o un músico si el dueño toca algún instrumento¹ (Ríos, 2019). Observa las piezas de cerámica en los techos de Quinua, Ayacucho, que simbolizan las creencias de seguridad de quienes practican este ritual. Luego, comentarás los rituales que tu familia practica en algún espacio social a través de un texto, reflexionando sobre si han cambiado por la coyuntura actual.



Aplicación de lo aprendido:

A continuación, conversa con tu familia sobre los rituales que practican. Pregúntense sobre los espacios sociales a los que acudían y sobre cómo estas prácticas están cambiando por la coyuntura actual. Con base en las preguntas que contestaste y de acuerdo a las conversaciones con tu familia, en la aplicación Video Collage recopila o junta por 2 minutos las diferentes ceremonias, sobre cómo tu familia está cambiando o adecuando la práctica de sus rituales en tiempos actuales.

CIERRE
minutos

Tiempo estimado: 15

Transferencia: Posteriormente el docente consolida el tema y despeja las dudas.

Al estudiante se evalúa el **Collage de video con diferentes ceremonias o rituales familiares**

-Participa en el trabajo personal y en equipo. Utiliza las instrucciones sugeridas por el profesor.

Metacognición: Por último, el docente pregunta: **¿Qué cosas ya sabía y qué otras he aprendido? • ¿Cómo he superado las dificultades que se me han presentado? ¿Sobre qué asuntos he podido reflexionar?**

XII. MATERIALES Y RECURSOS EDUCATIVOS

6.23. PARA EL DOCENTE: Imágenes, videos, ordenador, etc.

6.24. PARA EL ESTUDIANTE: Cuaderno de trabajo, App video collage, cámara, material efímero, texto.

XXXVI. INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

- Ficha de observación

Director(a) Fanny Díaz Coayla

Lic. Guevara Leguía, Charles
Docente Responsable

Sub-director Luis Lizano Cano

FICHA DE OBSERVACIÓN

NÚMERO DE SESIÓN
12

TÍTULO	Video Collage de rituales familiares				ítems 7, 8, 9
EVIDENCIA	-Crea proyecto de video collage genuino de ceremonias religiosas. -Realiza una sucesión de videos rituales legítimos de su comunidad. -Investiga acerca de los rituales que se manifiestan en su comunidad.				
GRADO	4to	SECCIÓN	D	FECHA	13 de noviembre

Nº DE ORDEN	ESTUDIANTES	ESCALA VALORATIVA			
		INICIO	PROCESO	LOGRO ESPERADO	LOGRO DESTACADO
01	ADANAQUE ZEVALLOS, Juan Manuel				
02	AMAO ESPINOZA, Xiomara Sheydi				
03	CARRILLO ARONE, Jazmin Andrea				
04	CARRILLO ARONE, Jhonatan Adrian				
05	CHAMPI DE LA CRUZ, Jimmy Jackie				
06	CUYA SANDOVAL, Leslie Valentina				
07	DELGADO CASTRO, Bellanse Ankeira Naomi				
08	FABIAN CENEPO, Genesis Kiran				
09	FERNANDEZ ZULOETA, DANIELLA				
10	FERNANDEZ PERALTA, Rosa Anabel				
11	GASTELU MARTINEZ, Jimena Sofia				
12	HIERRO FERNANDEZ, YESARELA				
13	HUARCAYA VILLAVICENCIO, FLOR DE MARIA				
14	HUATARUNCO HIDALGO, Maicol				
15	JULIAN ALFARO, Yuliana De Los Angeles				
16	MIÑOPE INOCENTE, Edú Alexis				
17	MORALES ATENCIO, Jhordan Adrian				
18	MORILLOS TAMI, Luisa Stefanny				
19	MUÑOZ HARO, Aracely Geraldine				
20	NORES MORAN, Kiara Myluzka				
21	OROPEZA BRICEÑO. Melody Katuska				
22	QUISPE ESPINOZA, Sheylah				
23	RAMIREZ FLORES, Elizabeth Madeleine				
24	ROJAS JULIAN, Alexa Fiorella				
25	SANTOS MONTERO, Kimberli Victoria				
26	SOLIS GAMARRA, Jhonatan				
27	SOPLIN TACURI, Cinthia Pamela				
28	TINOCO VERA, Darlyn Yarixsa				
29	TORRES PERALTA, Jorluyn Luis				
30	VARGAS MORI, Amelia Alexandra				
31	VARGAS MORI, Sonia Elizabeth				
32	VILLARRUEL SILVA, Fabrizio Leonardo				

SESIÓN N°	13
------------------	-----------

TÍTULO DE LA SESIÓN:

Cartel animado con equidad de género

PROFESOR	Charles Guevara Leguía	ÁREA	Arte y Cultura	NIVEL	Secundaria
CICLO	VII	GRADO	4°	SECCIONES	D
PERIODO ESCOLAR	III Trimestre	FECHA	19 de noviembre	N° DE HORAS	2 horas

DATOS INFORMATIVOS

XXXVII. PROPÓSITOS DEL APRENDIZAJE Y EVIDENCIAS

COMPETENCIAS Y CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	EVIDENCIAS	INSTRUMENTOS
<p>CREA PROYECTOS DESDE LOS LENGUAJES ARTÍSTICOS</p> <ul style="list-style-type: none"> • Explora y experimenta los lenguajes artísticos. • Aplica procesos creativos. • Evalúa y comunica sus procesos y proyectos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Propone nuevas maneras de combinar elementos del arte, y practica con una variedad de medios, materiales y técnicas para seguir desarrollando y potenciando sus habilidades comunicativas y expresivas, con lo cual empieza a desarrollar un estilo personal. • Desarrolla ideas que reflejan conocimiento de los lenguajes artísticos que va a utilizar, y selecciona referentes artísticos y culturales particulares de acuerdo con sus intenciones. Realiza proyectos artísticos interdisciplinarios donde combina elementos y principios del arte para lograr sus intenciones, y los va mejorando en respuesta a la autoevaluación y retroalimentación que recibe durante el proceso de creación. • Mantiene un registro visual o escrito de los procesos demostrando cómo ha seleccionado elementos, medios, materiales y técnicas para desarrollar sus ideas. 	<p style="text-align: center;">- Asumir actitudes positivas frente a los problemas de equidad de género con un cartel animado para mejorar la convivencia a distancia.</p>	<p style="text-align: center;">- Ficha de observación</p>
<p>APRECIA DE MANERA CRÍTICA MANIFESTACIONES ARTÍSTICO – CULTURALES</p> <ul style="list-style-type: none"> • Percibe manifestaciones artístico – culturales. • Contextualiza manifestaciones artístico – culturales. • Reflexiona creativa y críticamente sobre manifestaciones artístico – culturales. 	<ul style="list-style-type: none"> • Describe los efectos que tienen los elementos, principios y códigos asociados a cada lenguaje artístico sobre la audiencia. • Obtiene y selecciona información sobre cómo los cambios sociales y tecnológicos afectan la producción, la difusión y el consumo de manifestaciones artístico-culturales a lo largo de la historia. Opina sobre la manera en que estas reflejan los contextos en los que fueron creadas. • Emite un juicio de valor utilizando argumentos sobre la efectividad de una manifestación artístico-cultural, de acuerdo con la influencia o impacto que puede tener sobre el público. Explica las intenciones del artista basándose en los elementos, los principios y el contexto en que fue creada su obra. 		
<p>Gestiona su aprendizaje de manera autónoma Define metas de aprendizaje</p>	<p style="text-align: center;">Determina que necesita aprender e identifica las preferencias, potencialidades y limitaciones propias que le permitirán llegar a la meta.</p>		

ENFOQUE TRANSVERSAL	ACTITUDES O ACCIONES OBSERVABLES
IGUALDAD DE GÉNERO	Los estudiantes comprenden como el arte actúa en todas las personas, que tienen el mismo potencial para aprender y desarrollarse plenamente, se busca que los y las estudiantes establezcan diferencias entre las expectativas sociales para varones y mujeres.

XXXVIII. MOMENTOS DE LA SESIÓN

INICIO
minutos

Tiempo estimado: 35

Motivación: El docente les hace observar imágenes de equidad de género.



Problematización: ¿Cómo debe ser la mujer o cómo debe comportarse una mujer? y ¿Cómo debe ser un varón o cómo debe comportarse un varón?

Recuperación de saberes previos: Se plantea las siguientes preguntas ¿Alguna vez escuchaste hablar del tema equidad de género? ¿Dónde? Te preguntaste alguna vez si cada miembro de la sociedad respeta a los demás. Responden a través de lluvia de ideas

Conflicto cognitivo (Problematización) el docente presenta las siguientes imágenes:



El docente plantea la pregunta retadora: ¿Todas las personas tienen los mismos derechos?

Propósitos: Asumir actitudes positivas frente a los problemas de equidad de género mediante un cartel animado para mejorar la convivencia a distancia.

-Asume actitudes positivas frente a los problemas de equidad de género con un cartel animado para mejorar la convivencia a distancia.

-Muestra agilidad para responder diversas soluciones a los problemas de equidad de género.

DESARROLLO
minutos

Tiempo estimado: 40

Construcción del conocimiento: Posteriormente el docente pide buscar en YouTube el siguiente video: <https://www.youtube.com/watch?v=NX-jdh-4vCE>

Señalamos que en esta sesión reflexionaremos sobre cómo la familia y la sociedad nos van enviando mensajes del comportamiento que debemos tener ya sea como varones o como mujeres a través de “mandatos” o “prescripciones” de género. La identidad de género es una construcción social que se trasmite de un modo formal o informal a través de la familia, escuela, grupo de amigos, medios de comunicación, entre otros, de acuerdo a la cultura y a la época en que vivimos.

- Es necesario cuestionar los estereotipos de género para lograr el desarrollo integral de las personas y alcanzar relaciones de igualdad y equidad entre varones y mujeres.
- Los estereotipos de género afectan el bienestar de las personas. **Por ejemplo**, los varones pueden discriminar a las mujeres porque las consideran “débiles” e “inferiores”; mientras que las mujeres pueden considerar a los varones como “incapaces” para desempeñar actividades que son “propias” de ellas, como las tareas del hogar. Ambas situaciones parten de prejuicios que conducen a actitudes discriminatorias.
- Debido a los estereotipos de género, principalmente a las mujeres y niñas se les niega un trato igualitario, aunque las leyes prohíben explícitamente la discriminación, esta se sigue dando en nuestra sociedad.

Aplicación de lo aprendido:

A continuación, promovemos que las y los estudiantes, diseñen un cartel animado en CANVAS, en el cual coloquen las ocupaciones o profesiones para varones y mujeres y que reciben la “aceptación social” de nuestra sociedad y se comparta con sus familiares y diversas redes sociales.

CIERRE
minutos

Tiempo estimado: 15

Transferencia: Posteriormente el docente consolida el tema y despeja las dudas.

Al estudiante se evalúa el **cartel animado en CANVAS, en el cual coloquen las ocupaciones o profesiones para varones y mujeres.**

-Participa en el trabajo personal y en equipo. Utiliza las instrucciones sugeridas por el profesor.

Metacognición: Por último, el docente pregunta: **¿Qué cosas ya sabía y qué otras he aprendido? • ¿Cómo he superado las dificultades que se me han presentado? ¿Sobre qué asuntos he podido reflexionar?**

XIII. MATERIALES Y RECURSOS EDUCATIVOS

6.25. PARA EL DOCENTE: Imágenes, videos, ordenador, etc.

6.26. PARA EL ESTUDIANTE: Cuaderno de trabajo, App Canvas, cámara, etc.

XXXIX. INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

- Ficha de observación

Director(a) Fanny Díaz Coayla

Lic. Guevara Leguía, Charles
Docente Responsable

Sub-director Luis Lizano Cano

FICHA DE OBSERVACIÓN

NÚMERO DE SESIÓN
13

TÍTULO	Cartel animado con equidad de género				ítems 13, 14, 15
EVIDENCIA	-Asume diversas acciones positivas frente a los problemas de equidad de género. -Muestra responsabilidad para responder diversas soluciones de equidad de género. -Produce varios carteles animados para mejorar la convivencia a distancia.				
GRADO	4to	SECCIÓN	D	FECHA	19 de noviembre

Nº DE ORDEN	ESTUDIANTES	ESCALA VALORATIVA			
		INICIO	PROCESO	LOGRO ESPERADO	LOGRO DESTACADO
01	ADANAQUE ZEVALLOS, Juan Manuel				
02	AMAO ESPINOZA, Xiomara Sheydi				
03	CARRILLO ARONE, Jazmin Andrea				
04	CARRILLO ARONE, Jhonatan Adrian				
05	CHAMPI DE LA CRUZ, Jimmy Jackie				
06	CUYA SANDOVAL, Leslie Valentina				
07	DELGADO CASTRO, Bellanse Ankeira Naomi				
08	FABIAN CENEPO, Genesis Kiran				
09	FERNANDEZ ZULOETA, DANIELLA				
10	FERNANDEZ PERALTA, Rosa Anabel				
11	GASTELU MARTINEZ, Jimena Sofia				
12	HIERRO FERNANDEZ, YESARELA				
13	HUARCAYA VILLAVICENCIO, FLOR DE MARIA				
14	HUATARUNCO HIDALGO, Maicol				
15	JULIAN ALFARO, Yuliana De Los Angeles				
16	MIÑOPE INOCENTE, Edú Alexis				
17	MORALES ATENCIO, Jhordan Adrian				
18	MORILLOS TAMI, Luisa Stefanny				
19	MUÑOZ HARO, Aracely Geraldine				
20	NORES MORAN, Kiara Myluzka				
21	OROPEZA BRICEÑO. Melody Katuska				
22	QUISPE ESPINOZA, Sheylah				
23	RAMIREZ FLORES, Elizabeth Madeleine				
24	ROJAS JULIAN, Alexa Fiorella				
25	SANTOS MONTERO, Kimberli Victoria				
26	SOLIS GAMARRA, Jhonatan				
27	SOPLIN TACURI, Cinthia Pamela				
28	TINOCO VERA, Darlyn Yarixsa				
29	TORRES PERALTA, Jorluyn Luis				
30	VARGAS MORI, Amelia Alexandra				
31	VARGAS MORI, Sonia Elizabeth				
32	VILLARRUEL SILVA, Fabrizio Leonardo				

SESIÓN N°	14
------------------	-----------

TÍTULO DE LA SESIÓN:

Video afiche para cuidar a las plantas y animales.

PROFESOR	Charles Guevara Leguía	ÁREA	Arte y Cultura	NIVEL	Secundaria
CICLO	VII	GRADO	4°	SECCIONES	D
PERIODO ESCOLAR	III Trimestre	FECHA	20 de noviembre	N° DE HORAS	2 horas

DATOS INFORMATIVOS

XL. PROPÓSITOS DEL APRENDIZAJE Y EVIDENCIAS

COMPETENCIAS Y CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	EVIDENCIAS	INSTRUMENTOS
<p>CREA PROYECTOS DESDE LOS LENGUAJES ARTÍSTICOS</p> <ul style="list-style-type: none"> • Explora y experimenta los lenguajes artísticos. • Aplica procesos creativos. • Evalúa y comunica sus procesos y proyectos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Propone nuevas maneras de combinar elementos del arte, y practica con una variedad de medios, materiales y técnicas para seguir desarrollando y potenciando sus habilidades comunicativas y expresivas, con lo cual empieza a desarrollar un estilo personal. • Desarrolla ideas que reflejan conocimiento de los lenguajes artísticos que va a utilizar, y selecciona referentes artísticos y culturales particulares de acuerdo con sus intenciones. Realiza proyectos artísticos interdisciplinarios donde combina elementos y principios del arte para lograr sus intenciones, y los va mejorando en respuesta a la autoevaluación y retroalimentación que recibe durante el proceso de creación. • Mantiene un registro visual o escrito de los procesos demostrando cómo ha seleccionado elementos, medios, materiales y técnicas para desarrollar sus ideas. 	<p>- Elabora video afiches para promover y difundir el cuidado y protección de las plantas y animales.</p>	<p style="text-align: center;">- Ficha de observación</p>
<p>APRECIA DE MANERA CRÍTICA MANIFESTACIONES ARTÍSTICO – CULTURALES</p> <ul style="list-style-type: none"> • Percibe manifestaciones artístico – culturales. • Contextualiza manifestaciones artístico – culturales. • Reflexiona creativa y críticamente sobre manifestaciones artístico – culturales. 	<ul style="list-style-type: none"> • Describe los efectos que tienen los elementos, principios y códigos asociados a cada lenguaje artístico sobre la audiencia. • Obtiene y selecciona información sobre cómo los cambios sociales y tecnológicos afectan la producción, la difusión y el consumo de manifestaciones artístico-culturales a lo largo de la historia. Opina sobre la manera en que estas reflejan los contextos en los que fueron creadas. • Emite un juicio de valor utilizando argumentos sobre la efectividad de una manifestación artístico-cultural, de acuerdo con la influencia o impacto que puede tener sobre el público. Explica las intenciones del artista basándose en los elementos, los principios y el contexto en que fue creada su obra. 		
<p>Gestiona su aprendizaje de manera autónoma Define metas de aprendizaje</p>	<p>Determina que necesita aprender e identifica las preferencias, potencialidades y limitaciones propias que le permitirán llegar a la meta.</p>		

ENFOQUE TRANSVERSAL	ACTITUDES O ACCIONES OBSERVABLES
AMBIENTAL E INCLUSIVO	<p>Los estudiantes comprenden como el arte actúa a favor de nuestro planeta, existe un gran número de plantas y animales que de una u otra manera son beneficiosos para nuestra vida. Sin embargo, muchas veces nuestra irresponsabilidad y falta de respeto por la vida hace que constantemente, realicemos acciones que dañan y destruyen nuestro entorno, animales, plantas y ecosistemas completos. Situación que debemos corregir por respeto a los demás seres vivos y a nosotros mismos.</p>

XLI. MOMENTOS DE LA SESIÓN

INICIO
minutos

Tiempo estimado: 35

Motivación: El docente les hace observar imágenes de plantas y animales sin protección.



Problematización: ¿Qué podemos hacer para cuidar y proteger a los animales y plantas?

Recuperación de saberes previos: Se plantea las siguientes preguntas ¿Alguna vez escuchaste hablar del tema preservación y cuidado de plantas y animales? ¿Dónde? Te preguntaste alguna vez si cada miembro de la sociedad respeta a los demás. Responden a través de lluvia de ideas

Conflicto cognitivo (Problematización) el docente presenta las siguientes imágenes:



Trabajadores de una empresa de conservas del Callao fueron captados golpeando salvajemente a un grupo de pelícanos que habían llegado a su centro de labores en busca de comida.

Según un video difundido por ATV+, los sujetos utilizaron varas para matar a las aves marinas y luego lanzarlas a contenedores.

Stefan Austerümhle, director ejecutivo de la ONG Mundo Azul, condenó la agresión a estos animales y pidió a las autoridades identificar al gerente de la empresa que permite tal maltrato e infringe la ley, pues los pelícanos son especies protegidas.

"No hay ninguna justificación para tal comportamiento, es totalmente cruel e innecesario (...) Los trabajadores no harían esto sin que el superior sepa esto y lo apruebe. Al que se tiene que denunciar es al gerente que viola la ley", expresó.

Fuente <http://elcomercio.pe/lima/ciudad/denuncian-matanza-pelicanos-empresa-callao-noticia-1811053>



Por increíble que parezca, hay personas que lesionan premeditadamente a los árboles, arbustos y plantas: los hieren con herramientas punzocortantes, les insertan clavos, les pegan chicles, les graban palabras o sujetan objetos de ellos. ¿Te imaginas que alguien te pegara chicles a lo largo del cuerpo? ¿Te imaginas que alguien grabara palabras "de amor" en tu piel con una navaja? ¡Los árboles, los arbustos y las plantas están tan vivos como tú!

Cada herida que sufren es una vía de entrada de agentes patógenos: plagas, insectos u hongos que producen marchitamientos vasculares y pudrición de la madera.

Extraído de http://www.sedema.df.gob.mx/areasverdesvidaparatodos/maltrato.html#.VVJTCvI_Oko

El docente plantea la pregunta retadora: ¿Qué podemos hacer para cuidar las plantas?, ¿Qué podemos hacer para cuidar a los animales?

Propósitos: - Elabora video afiches para promover y difundir el cuidado y protección de las plantas y animales. -Produce video afiches para promover y difundir el cuidado y protección de las plantas y animales. -Disfruta los acabados del video afiche para manifestar la precaución y defensa de los seres vivos.	
DESARROLLO	Tiempo estimado: 40 minutos
<p>Construcción del conocimiento: Posteriormente el docente pregunta ¿Cómo podríamos saber acerca de los cuidados de plantas y animales?, ¿Dónde podríamos buscar información?</p> <p>Aplicación de lo aprendido: A continuación, se formulan las siguientes interrogantes: Para las plantas: ¿Por qué son necesarias las plantas?, ¿cuáles son esos cuidados esenciales que debemos tener con las plantas?, ¿dónde son protegidas las plantas silvestres? Para los animales: ¿Por qué son importantes los animales domésticos?, ¿qué cuidados se deben tener con ellos?, ¿dónde se protegen a los animales salvajes?</p> <p>Para la elaboración del video afiche: nos sirve para dar a conocer un mensaje el cual debe contemplar las siguientes partes: 1. Dibujo sobre el tema de cuidar a los animales o plantas (llame la atención). 2. Slogan o frase corta que transmita el mensaje. 3. Acciones que deben realizar las personas.</p> <p>Durante la elaboración del afiche: con la aplicación Canvas se orienta el trabajo de los estudiantes a partir de preguntas como las siguientes: el afiche, ¿presenta imágenes animadas?, ¿comunica con claridad ideas referidas al cuidado de plantas y animales? Después de la elaboración: el video afiche debe tener los siguientes criterios: • Transmite el mensaje adecuado (cuidar y proteger a los animales). • Presenta imágenes adecuadas (se relacionan con el mensaje).</p> <p>MENSAJE FINAL: Para el cuidado de los animales se deben respetar los períodos de veda; no alterar su hábitat; evitar arrojar basura en excursiones y paseos; si se trata de animales domésticos, debemos de proporcionarles todos los cuidados necesarios como vivienda, alimentación. Para el caso de las plantas, se debe considerar el regado periódico, limpiar la mala hierba, proporcionar abono, etc.</p>	
CIERRE	Tiempo estimado: 15 minutos
<p>Transferencia: Posteriormente el docente consolida el tema y despeja las dudas. Al estudiante se evalúa el VIDEOAFICHE donde promueve y difunde el cuidado y protección de las plantas y animales.</p> <p>-Participa en el trabajo personal y en equipo. Utiliza las instrucciones sugeridas por el profesor.</p> <p>Metacognición: Por último, el docente pregunta: ¿Qué tema han aprendido?, ¿Qué actividades te gustaron más?, ¿qué te gustaría que se agregue en las actividades?</p>	

XIV. MATERIALES Y RECURSOS EDUCATIVOS

6.27. PARA EL DOCENTE: Imágenes, videos, ordenador, etc.

6.28. PARA EL ESTUDIANTE: Cuaderno de trabajo, App Canvas, cámara, etc.

XLII. INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

- Ficha de observación

Director(a) Fanny Díaz Coayla

Lic. Guevara Leguía, Charles
Docente Responsable

Sub-director Luis Lizano Cano

FICHA DE OBSERVACIÓN

NÚMERO DE SESIÓN
14

TÍTULO	Video afiche para cuidar y preservar a las plantas y animales.				Ítems 43, 44, 45
EVIDENCIA	-Produce video afiches para manifestar el cuidado de las plantas. -Produce video afiches para promover la protección de los animales. -Explica los acabados del video afiche en defensa de los seres vivos.				
GRADO	4to	SECCIÓN	D	FECHA	20 de noviembre

Nº DE ORDEN	ESTUDIANTES	ESCALA VALORATIVA			
		INICIO	PROCESO	LOGRO ESPERADO	LOGRO DESTACADO
01	ADANAQUE ZEVALLOS, Juan Manuel				
02	AMAO ESPINOZA, Xiomara Sheydi				
03	CARRILLO ARONE, Jazmin Andrea				
04	CARRILLO ARONE, Jhonatan Adrian				
05	CHAMPI DE LA CRUZ, Jimmy Jackie				
06	CUYA SANDOVAL, Leslie Valentina				
07	DELGADO CASTRO, Bellanse Ankeira Naomi				
08	FABIAN CENEPO, Genesis Kiran				
09	FERNANDEZ ZULOETA, DANIELLA				
10	FERNANDEZ PERALTA, Rosa Anabel				
11	GASTELU MARTINEZ, Jimena Sofia				
12	HIERRO FERNANDEZ, YESARELA				
13	HUARCAYA VILLAVICENCIO, FLOR DE MARIA				
14	HUATARUNCO HIDALGO, Maicol				
15	JULIAN ALFARO, Yuliana De Los Angeles				
16	MIÑOPE INOCENTE, Edú Alexis				
17	MORALES ATENCIO, Jhordan Adrian				
18	MORILLOS TAMI, Luisa Stefanny				
19	MUÑOZ HARO, Aracely Geraldine				
20	NORES MORAN, Kiara Myluzka				
21	OROPEZA BRICEÑO. Melody Katuska				
22	QUISPE ESPINOZA, Sheylah				
23	RAMIREZ FLORES, Elizabeth Madeleine				
24	ROJAS JULIAN, Alexa Fiorella				
25	SANTOS MONTERO, Kimberli Victoria				
26	SOLIS GAMARRA, Jhonatan				
27	SOPLIN TACURI, Cinthia Pamela				
28	TINOCO VERA, Darlyn Yarixsa				
29	TORRES PERALTA, Jorluyn Luis				
30	VARGAS MORI, Amelia Alexandra				
31	VARGAS MORI, Sonia Elizabeth				
32	VILLARRUEL SILVA, Fabrizio Leonardo				

SESIÓN N°	15
------------------	-----------

TÍTULO DE LA SESIÓN:

Cine juego de roles contra situaciones de discriminación

PROFESOR	Charles Guevara Leguía	ÁREA	Arte y Cultura	NIVEL	Secundaria
CICLO	VII	GRADO	4°	SECCIONES	D
PERIODO ESCOLAR	III Trimestre	FECHA	26 de noviembre	N° DE HORAS	2 horas

DATOS INFORMATIVOS

XLIII. PROPÓSITOS DEL APRENDIZAJE Y EVIDENCIAS

COMPETENCIAS Y CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	EVIDENCIAS	INSTRUMENTOS
<p>CREA PROYECTOS DESDE LOS LENGUAJES ARTÍSTICOS</p> <ul style="list-style-type: none"> • Explora y experimenta los lenguajes artísticos. • Aplica procesos creativos. • Evalúa y comunica sus procesos y proyectos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Propone nuevas maneras de combinar elementos del arte, y practica con una variedad de medios, materiales y técnicas para seguir desarrollando y potenciando sus habilidades comunicativas y expresivas, con lo cual empieza a desarrollar un estilo personal. • Desarrolla ideas que reflejan conocimiento de los lenguajes artísticos que va a utilizar, y selecciona referentes artísticos y culturales particulares de acuerdo con sus intenciones. Realiza proyectos artísticos interdisciplinarios donde combina elementos y principios del arte para lograr sus intenciones, y los va mejorando en respuesta a la autoevaluación y retroalimentación que recibe durante el proceso de creación. • Mantiene un registro visual o escrito de los procesos demostrando cómo ha seleccionado elementos, medios, materiales y técnicas para desarrollar sus ideas. 	<p>- Aplica, según normas culturales, el contenido y registro del “juego de roles”, contra situaciones de discriminación.</p>	<p>- Ficha de observación</p>
<p>APRECIA DE MANERA CRÍTICA MANIFESTACIONES ARTÍSTICO – CULTURALES</p> <ul style="list-style-type: none"> • Percibe manifestaciones artístico – culturales. • Contextualiza manifestaciones artístico – culturales. • Reflexiona creativa y críticamente sobre manifestaciones artístico – culturales. 	<ul style="list-style-type: none"> • Describe los efectos que tienen los elementos, principios y códigos asociados a cada lenguaje artístico sobre la audiencia. • Obtiene y selecciona información sobre cómo los cambios sociales y tecnológicos afectan la producción, la difusión y el consumo de manifestaciones artístico-culturales a lo largo de la historia. Opina sobre la manera en que estas reflejan los contextos en los que fueron creadas. • Emite un juicio de valor utilizando argumentos sobre la efectividad de una manifestación artístico-cultural, de acuerdo con la influencia o impacto que puede tener sobre el público. Explica las intenciones del artista basándose en los elementos, los principios y el contexto en que fue creada su obra. 		
<p>Gestiona su aprendizaje de manera autónoma Define metas de aprendizaje</p>	<p>Determina que necesita aprender e identifica las preferencias, potencialidades y limitaciones propias que le permitirán llegar a la meta.</p>		

ENFOQUE TRANSVERSAL	ACTITUDES O ACCIONES OBSERVABLES
INCLUSIVO O DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD	Los estudiantes comprenden como el arte actúa en erradicar la exclusión, discriminación y desigualdad de oportunidades.

XLIV. MOMENTOS DE LA SESIÓN

INICIO
minutos

Tiempo estimado: 35

Motivación: El docente les hace observar imágenes con situaciones de discriminación.



El docente pide observar un caso de discriminación mediante un video:

<http://www.youtube.com/watch?v=mZvRBQqlaQQ>

Discriminación en Naplo (puede usarse videos de su contexto real o en todo caso una de las noticias más relevantes que se considere). El docente pregunta: ¿qué situación se aborda?

Problematización: El docente manifiesta: **si tendríamos que representar esta situación real de discriminación, ¿Qué técnica oral podemos realizar en el aula?**

Recuperación de saberes previos: Se plantea las siguientes preguntas **¿Alguna vez escuchaste hablar del juego de roles? ¿Dónde? Has pasado por situaciones o casos de discriminación vivenciadas o vistas y reflexionar sobre ello. Responden a través de lluvia de ideas**

Conflicto cognitivo (Problematización) Los estudiantes deducen mediante la lluvia de ideas la frase "juego de roles", deducen características y su finalidad.

Propósitos: **Aplica, según normas culturales, el contenido y registro del "juego de roles", contra situaciones de discriminación.**

-Manifiesta según normas culturales, el contenido y registro del "juego de roles", contra situaciones de discriminación.

-Muestra actitudes positivas contra situaciones de discriminación.

DESARROLLO
minutos

Tiempo estimado: 40

Construcción del conocimiento: -El docente dirige los conceptos guiándose de la definición y propósito, concluye con su finalidad o propósito.

-El docente manifiesta que al igual que el sociodrama, es una actuación en la que se utilizan gestos, acciones y palabras. La diferencia está en el juego de roles se representan las actitudes de las personas, las características de sus ocupaciones o profesiones o las formas de pensar de la gente.

- El docente manifiesta el propósito y los criterios a evaluar, estableciendo las siguientes indicaciones:

Elijan una situación de discriminación vivida: ¿en qué consiste la situación?, ¿qué personas están involucradas en la situación?

Señalen los sucesos que desarrollarán en su escena. Luego, distribuyan los roles de acuerdo con los personajes. Asuman las ideas, los sentimientos y el carácter de los personajes.

Organicen el juego: ¿cómo comenzarán?, ¿cómo se desarrollarán las acciones?, ¿cómo finalizarán? -Los estudiantes conversan sobre situaciones de discriminación vividas o vistas en sus respectivos grupos. Eligen una situación de discriminación vivida a representar y ejecutan en forma ordenada las indicaciones dadas por el docente. Distribuyen los roles que van a desempeñar cada integrante.

El docente plantea la pregunta retadora: **-Reflexionan sobre los casos representados y los tipos de discriminación vividos actualmente en todo momento y lugar. ¿Cuál es nuestro actuar ante ello? ¿Qué podemos hacer?**

Aplicación de lo aprendido:

A continuación, promovemos que las y los estudiantes en equipo, graben en un video de 3 MINUTOS, en donde se desenvuelvan y representen mediante el juego los roles correspondientes a INTERPRETAR. Reflexiona en casa y comparte con la familia sus opiniones sobre un tipo de discriminación (el que más le ha impactado).

CIERRE
minutos

Tiempo estimado: 15

Transferencia: Posteriormente el docente consolida el tema y despeja las dudas.

Al estudiante se evalúa el **video de juego de roles interpretando personajes y hechos contra situaciones de discriminación.**

-Participa en el trabajo personal y en equipo. Utiliza las instrucciones sugeridas por el profesor.

Metacognición: Por último, el docente pregunta: **¿Qué aprendí? ¿Cómo aprendí? ¿Para qué aprendí? ¿Cómo me sentí?**

XV. MATERIALES Y RECURSOS EDUCATIVOS

6.29. PARA EL DOCENTE: Imágenes, videos, ordenador, etc.

6.30. PARA EL ESTUDIANTE: Cuaderno de trabajo, celular, cámara, etc.

XLV. INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

- Ficha de observación

Director(a) Fanny Díaz Coayla

Lic. Guevara Leguía, Charles
Docente Responsable

Sub-director Luis Lizano Cano

FICHA DE OBSERVACIÓN

NÚMERO DE SESIÓN
15

TÍTULO	Cine juego de roles contra situaciones de discriminación ítems 22, 23, 24				
EVIDENCIA	-Manifiesta el contenido del juego de roles frente a situaciones de discriminación. -Muestra actitudes positivas contra situaciones de discriminación. -Considera los juegos de imitación mediante acciones positivas frente a la discriminación.				
GRADO	4to	SECCIÓN	D	FECHA	26 de noviembre

Nº DE ORDEN	ESTUDIANTES	ESCALA VALORATIVA			
		INICIO	PROCESO	LOGRO ESPERADO	LOGRO DESTACADO
01	ADANAQUE ZEVALLOS, Juan Manuel				
02	AMAO ESPINOZA, Xiomara Sheydi				
03	CARRILLO ARONE, Jazmin Andrea				
04	CARRILLO ARONE, Jhonatan Adrian				
05	CHAMPI DE LA CRUZ, Jimmy Jackie				
06	CUYA SANDOVAL, Leslie Valentina				
07	DELGADO CASTRO, Bellanse Ankeira Naomi				
08	FABIAN CENEPO, Genesis Kiran				
09	FERNANDEZ ZULOETA, DANIELLA				
10	FERNANDEZ PERALTA, Rosa Anabel				
11	GASTELU MARTINEZ, Jimena Sofia				
12	HIERRO FERNANDEZ, YESARELA				
13	HUARCAYA VILLAVICENCIO, FLOR DE MARIA				
14	HUATARUNCO HIDALGO, Maicol				
15	JULIAN ALFARO, Yuliana De Los Angeles				
16	MIÑOPE INOCENTE, Edú Alexis				
17	MORALES ATENCIO, Jhordan Adrian				
18	MORILLOS TAMI, Luisa Stefanny				
19	MUÑOZ HARO, Aracely Geraldine				
20	NORES MORAN, Kiara Myluzka				
21	OROPEZA BRICEÑO. Melody Katuska				
22	QUISPE ESPINOZA, Sheylah				
23	RAMIREZ FLORES, Elizabeth Madeleine				
24	ROJAS JULIAN, Alexa Fiorella				
25	SANTOS MONTERO, Kimberli Victoria				
26	SOLIS GAMARRA, Jhonatan				
27	SOPLIN TACURI, Cinthia Pamela				
28	TINOCO VERA, Darlyn Yarixsa				
29	TORRES PERALTA, Jorluyn Luis				
30	VARGAS MORI, Amelia Alexandra				
31	VARGAS MORI, Sonia Elizabeth				
32	VILLARRUEL SILVA, Fabrizio Leonardo				