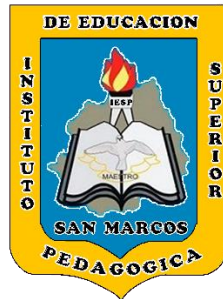


“AÑO DE LA UNIDAD, LA PAZ Y EL DESARROLLO”

**INSTITUTO DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICO
PÚBLICO**

“SAN MARCOS” -SAN MARCOS-



**INFLUENCIA DEL PROGRAMA FILMORA EN EL DESARROLLO DE
LA CREATIVIDAD EN EL ÁREA DE EDUCACIÓN PARA EL
TRABAJO EN LOS ESTUDIANTES DEL 2° GRADO DE EDUCACIÓN
SECUNDARIA DE LA I.E. “SHITAMALCA” DE SHITAMALCA,
PEDRO GÁLVEZ, 2022**

TESIS PRESENTADA POR:

ABANTO ABANTO, Jherson Alexander

BURGOS BAUTISTA, Santos Fredy

**PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE PROFESOR DE COMPUTACIÓN E
INFORMÁTICA**

ASESORA: Mg. GAONA PORTAL MILAGROS DEL PILAR

SAN MARCOS – CAJAMARCA – PERÚ

2023

**INFLUENCIA DEL PROGRAMA FILMORA EN EL DESARROLLO DE LA
CREATIVIDAD EN EL ÁREA DE EDUCACIÓN PARA EL TRABAJO EN LOS
ESTUDIANTES DEL 2° GRADO DE EDUCACIÓN SECUNDARIA DE LA I.E.
“SHITAMALCA” DE SHITAMALCA, PEDRO GÁLVEZ, 2022**

DEDICATORIAS

Dedico este trabajo principalmente a Dios, por haberme dado la vida y permitirme el haber llegado hasta este momento tan importante de mi formación profesional. A mi madre, por ser el pilar más importante y por demostrarme siempre su cariño y apoyo incondicional sin importar nuestras diferencias de opiniones. A mi padre, por sus consejos y apoyo incondicional, a quien quiero por compartir momentos significativos conmigo y por siempre estar dispuesto a escucharme y ayudarme en cualquier momento. A mis docentes por guiarme en cada momento de mi aprendizaje.

Jherson Alexander Abanto Abanto

A Dios, por permitirme llegar a este momento tan especial en mi vida. Por los triunfos y los momentos difíciles que me han enseñado a valorarlo cada día más, A mi madre y mis hermanos Daniel, Percy, Eber, Breyder, Taña por ser la personas que me han acompañado durante todo mi trayecto estudiantil y de vida, a mis tíos quienes han velado por mí durante este arduo camino para convertirme en un profesional. A mi padre quien con sus consejos ha sabido guiarme para culminar mi carrera profesional. A mis amigas, que gracias al equipo que formamos logramos llegar hasta el final del. Camino. A mis profesores, gracias por su tiempo, por su apoyo, así como por la sabiduría que me transmitieron en el desarrollo de mi formación profesional.

Santos Fredy, Burgos Bautista

AGRADECIMIENTO

Al Instituto de Educación Superior Pedagógico Público “San Marcos” por brindar la oportunidad de que la juventud sanmarquina se forje una profesión docente en beneficio de la niñez y juventud de la provincia y de toda la nación.

A los docentes del Instituto de Educación Superior Pedagógico Público San Marcos, quienes con sus enseñanzas aportaron de manera directa y gravitante en nuestra formación profesional.

Al director de la Institución Educativa Shitamalca, quien brindó y facilitó la realización de la parte experimental de esta investigación cediendo una sección de estudiantes del segundo grado como participantes de la muestra de estudio.

A los estudiantes del segundo grado de la Institución Educativa Shitamalca quienes asistieron con puntualidad y participaron activamente tanto de la parte experimental de esta investigación como contestando el pre y post test de la variable dependiente.

Los Autores

PRESENTACIÓN

Señores miembros del Jurado:

En atención a lo dispuesto por la superioridad y a normas legales vigentes, nos presentamos ante ustedes, para manifestarles que en nuestra condición de ex - estudiantes, del Instituto de Educación Superior Pedagógico Público “San Marcos” de San Marcos, presentamos a vuestra digna consideración, el presente trabajo de investigación que lleva por título: “INFLUENCIA DEL PROGRAMA FILMORA EN EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD EN EL ÁREA DE EDUCACIÓN PARA EL TRABAJO EN LOS ESTUDIANTES DEL 2º GRADO DE EDUCACIÓN SECUNDARIA DE LA I.E. “SHITAMALCA” DE SHITAMALCA, PEDRO GÁLVEZ, 2022”. El mismo que ha sido realizado en base al procedimiento de la investigación pre - experimental, con su diseño correspondiente.

La información se ha estructurado en cuatro capítulos teniendo en cuenta el protocolo de investigación sugerido por la institución.

En el primer capítulo se expone el planteamiento del estudio. En el segundo capítulo se presenta el marco teórico. El tercer capítulo trata acerca del marco metodológico. En el cuarto capítulo se muestran los resultados. Finalmente, presentamos las conclusiones y recomendaciones, las referencias bibliográficas y anexos de la presente investigación.

En tal sentido, esperamos que con su justo criterio lo evalúen, se nos haga las observaciones del caso, asegurándonos mejorar la investigación en trabajos posteriores.

Los Autores

ÍNDICE

TÍTULO DE TESIS	ii
DEDICATORIAS	iii
AGRADECIMIENTO	iv
PRESENTACIÓN	v
ÍNDICE.....	vi
RESUMEN	viii
ABSTRACT	ix
CAPÍTULO I.....	x
PLANTEAMIENTO DEL ESTUDIO	x
1.1. Planteamiento y formulación del problema general.	11
1.2. Problemas específicos.....	14
1.3.2. <i>Justificación didáctica</i>	16
1.4. Limitaciones de la investigación.	17
1.5. Delimitación de Objetivos.	17
1.5.1. <i>Objetivo general</i>	17
1.5.2. <i>Objetivos específicos</i>	18
CAPÍTULO II.....	11
MARCO TEÓRICO	11
2.1. Antecedentes de la investigación.	20
2.1.1. <i>Internacionales</i>	20
2.1.2. <i>Nacionales</i>	22
2.1.3. <i>Regionales</i>	24
2.2. Bases teóricas	26
SUBCAPÍTULO I: Programa Filmora.....	26
SUBCAPÍTULO II: Creatividad en el área de arte cultura	37
2.3. Definición de términos básicos	50
CAPÍTULO III	38
3. MARCO METODOLÓGICO	38
3.1. Tipo de investigación.....	54
3.2. Método de investigación.....	54
3.3. Diseño de investigación	54
3.5. Variables de estudio.....	56
CAPÍTULO IV	38
4. EJECUCIÓN DEL TRABAJO TEÓRICO - PRÁCTICO Y RESULTADOS	38

4.1.	Programación del trabajo teórico – práctico.....	62
4.3.	Prueba de hipótesis.....	122
4.4.	Discusión de resultados.....	122
	CONCLUSIONES.....	124

RESUMEN

La presente investigación titulada “INFLUENCIA DEL PROGRAMA FILMORA EN EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD EN EL ÁREA DE EDUCACIÓN PARA EL TRABAJO EN LOS ESTUDIANTES DEL 2° GRADO DE EDUCACIÓN SECUNDARIA DE LA I.E. “SHITAMALCA” DE SHITAMALCA, PEDRO GÁLVEZ, 2022”, tiene como objetivo: determinar la influencia del programa Filmora en el desarrollo de la creatividad en el área de educación para el trabajo en los estudiantes del 2° grado de educación secundaria de la I.E. "Shitamalca" distrito Pedro Gálvez - San Marcos, 2022, es una investigación cuantitativa explicativa, el proceso de ejecución consistió en aplicar una ficha de evaluación (pre y post test) pertinente al área de educación para el trabajo, luego se ejecutó un programa consistente en diez sesiones de aprendizaje relacionado al tema a través del programa Filmora, posteriormente se aplicó el post test descrito anteriormente; los resultados obtenidos de la aplicación de los instrumentos se procesaron estadísticamente recurriendo a la estadística descriptiva e inferencial, permitiendo llegar a la siguiente conclusión que el desarrollo de sesiones de aprendizaje recurriendo al programa Filmora influye significativamente en el desarrollo de la creatividad en el área de Educación para el Trabajo en los estudiantes del 2° grado de educación secundaria de la I.E. "Shitamalca" distrito Pedro Gálvez - San Marcos, 2022, puesto que se ha llegado a un coeficiente T de Student igual a 10.066 y un sig. bilateral de 0.000

Palabras claves: Influencia, programa Filmora, área educación para el trabajo.

ABSTRACT

The present investigation entitled "INFLUENCE OF THE FILMORA PROGRAMME ON THE DEVELOPMENT OF CREATIVITY IN THE AREA OF EDUCATION FOR WORK IN STUDENTS OF THE 2nd GRADE OF SECONDARY EDUCATION OF THE I.E. "SHITAMALCA" OF SHITAMALCA, PEDRO GÁLVEZ, 2022", has as its objective: to determine the influence of the Filmora programme on the development of creativity in the area of education for work. SHITAMALCA" OF SHITAMALCA, PEDRO GÁLVEZ, 2022", has as its objective: to determine the influence of the Filmora programme in the development of creativity in the area of education for work in the students of the 2nd grade of secondary education of the I.E. "Shitamalca" district of Pedro Pedro GÁLVEZ, Pedro GÁLVEZ, 2022. "Shitamalca" district Pedro Gálvez - San Marcos, 2022, is a quantitative explanatory research, the execution process consisted of applying an evaluation form (pre and post test) relevant to the area of education for work, then a program consisting of ten learning sessions related to the subject through the Filmora program was executed, then the post test described above was applied; The results obtained from the application of the instruments were statistically processed using descriptive and inferential statistics, allowing the following conclusion to be reached: the development of learning sessions using the Filmora programme has a significant influence on the development of creativity in the area of Education for Work in students in the 2nd grade of secondary education at I. E. "Shitamalca". E. "Shitamalca" district Pedro Gálvez - San Marcos, 2022, since it has reached a Student's T coefficient equal to 10.066 and a bilateral sig. of 0.000.

Key words: Influence, Filmora programme, education for work area.

CAPÍTULO I
PLANTEAMIENTO DEL ESTUDIO

1.1. Planteamiento y formulación del problema general.

En todo el mundo, la integración de las TIC en el aula proporciona a profesores y alumnos acceso a herramientas tecnológicas prácticas que capacitan a estos últimos para tomar la iniciativa y dirigir su propio aprendizaje. Como resultado, estamos asistiendo a un cambio didáctico en las aulas, donde se aplica un enfoque dinámico y vanguardista que inspira el aprendizaje.

El objetivo de las TIC en el aula es mejorar las competencias en materia de alfabetización informacional, resolución de conflictos, productividad e interacción social responsable. Hasta entonces, está claro que los alumnos deben ser capaces de utilizar la tecnología para alcanzar sus objetivos, entre otras cosas. No se trata de introducir nuevos medios ni de perfeccionar las habilidades tecnológicas (Navarro y Ortega, 2012).

Las TIC son la mejor alternativa para seguir adelante con la educación en las actuales condiciones de pandemia COVID-19, ya que de no hacerlo tendría importantes consecuencias para el aprendizaje y limitaría el desarrollo creativo de millones de niños.

En materia de educación, la mayoría de las medidas que los países latinoamericanos han implementado en respuesta a la crisis tienen que ver con la suspensión de la enseñanza presencial en todos los niveles. Esto ha llevado al desarrollo de tres áreas principales de atención: la implementación de modalidades de educación a distancia, utilizando una gama de formatos y plataformas (con o sin el uso de tecnología); la asistencia y movilización del personal y las comunidades educativas; y el enfoque en la salud y el bienestar de los estudiantes (Unesco, 2020).

Recientemente se han producido varios acontecimientos significativos en educación que han alterado el proceso de producción del aprendizaje. Las Aulas de Innovación Pedagógica (AIP) son lugares donde profesores y alumnos pueden utilizar herramientas tecnológicas como ordenadores, proyectores multimedia y software educativo gracias al

avance TIC y a su inmersión en el proceso educativo. Estas herramientas suelen emplearse para ayudar a los alumnos a desarrollar su creatividad y cumplir objetivos de aprendizaje en diversas materias.

Esto indica que, frente a la pandemia, la mayoría de los países latinoamericanos habían optado por utilizar las TIC en el ámbito educativo, debido a que ha sido una de las formas más factibles para la continuidad del servicio educativo.

En este proceso de formación es muy importante que los estudiantes desarrollen la creatividad con fluidez, flexibilidad y originalidad; sin embargo, se observa en los trabajos y actividades de los alumnos deficiencia en el desarrollo creativo especialmente en el área de educación para el trabajo; es por el cual se hace necesario la búsqueda y aplicación de estrategias, estímulos y herramientas tecnológicas adecuadas que ayuden a los estudiantes a desarrollar habilidades y cualidades.

Esto implica el compromiso de todos los actores educativos, hacer uso adecuado y pertinente de las TIC en el proceso educativo, que permita al educando lograr las competencias en cada una de las áreas curriculares. Ya que se observa que aún con todas las bondades que presentan los recursos tecnológicos, los estudiantes presentan serias deficiencias en el desarrollo creativo.

La posibilidad de incorporar recursos informáticos al desarrollo del área educación para el trabajo donde los alumnos utilicen los programas informáticos, es un gran logro para cada uno de ellos, pero resultaría mucho más relevante si a través de estos recursos se puedan lograr que el estudiante desarrolle su creatividad (destrezas) y la utilice en el logro de competencia de esta área.

Filmora de Wondershare es un programa para editar video, diseñado principalmente en proporcionar a los usuarios una experiencia fácil en la edición de videos de alta calidad. Dispone de versiones para Mac y Windows. Filtros, capas, elementos animados,

compatibilidad con formatos 4K, ajustes de audio, color, imágenes, captura de pantalla, croma y mucho más son sólo algunas de las increíbles funciones del programa. Como tal, es una herramienta útil para fomentar la creatividad, crear estrategias de marketing basadas en vídeo y, en última instancia, desarrollar competencias y capacidades en educación para el trabajo (Filmora, 2020).

Estos programas informáticos se convierten en elementos útiles para desarrollar la creatividad del educando de manera innovadora y original, además con apoyo del docente puede lograr los aprendizajes esperados en el área de educación para el trabajo.

Por otro lado, en nuestro país, el Gobierno viene implementando con recursos tecnológicos (Computadoras, tabletas, internet) a las instituciones educativas, para fortalecer los aprendizajes de los estudiantes. Pero aún una gran cantidad de maestros de la zona rural presentan ciertas dificultades para utilizar diversos tipos de software (Filmora) como un medio eficaz para lograr desarrollar la creatividad en los alumnos.

En ese sentido, muchos formadores de las instituciones educativas de nuestra provincia de San Marcos desconocen el programa en mención, de esta problemática no escapan los docentes de la Institución Educativa Secundaria “Shitamalca” del distrito Pedro Gálvez, ya que es muy escasa la utilización de programas informáticos en el desarrollo de actividades educativas, lo cual implica la utilización en algunos casos una metodología tradicional, que trae consigo la escasa creatividad e innovación de los estudiantes, principalmente en el área de EPT. Existen docentes que tienen una actitud de rechazo al cambio y al uso de las TIC como ente de apoyo en el desarrollo de sus actividades educativas. En lo que respecta a la Institución Educativa “Shitamalca”, se utilizó un software en el proceso de enseñanza-aprendizaje e innovación en el área de educación para el trabajo.

Por las razones descritas líneas arriba se desarrolló el software Filmora como estrategia en el desarrollo de la creatividad en EPT en los estudiantes del 2° grado de secundaria de la I.E. “Shitamalca, de Shitamalca, Pedro Gálvez, 2022”

1.2. Problemas específicos.

- ¿Cuál es el nivel de creatividad en el área de educación para el trabajo antes de desarrollar el programa Filmora en los estudiantes del 2° grado de educación secundaria de la I.E. “Shitamalca” de Shitamalca, Pedro Gálvez, 2022?
- ¿Cuál es el nivel de progreso del programa Filmora que presentan los estudiantes del 2° grado de educación secundaria de la I.E. “Shitamalca” de Shitamalca, Pedro Gálvez, 2022?
- ¿Cuál es el nivel de creatividad en el área de educación para el trabajo después de desarrollar el programa Filmora en los estudiantes del 2° grado de educación secundaria de la I.E. “Shitamalca” de Shitamalca, Pedro Gálvez, 2022?

1.3. Justificación del problema

1.3.1. Justificación legal

Este trabajo se realizó atendiendo al cumplimiento de las siguientes normas legales vigentes:

a. Ley General de Educación N° 28044.

Título III

Estructura del sistema educativo.

Capítulo V

La educación superior.

Artículo 49°. La educación superior es la segunda etapa del sistema Educativo que consolida la formación integral de las personas, produce conocimientos, desarrolla la investigación y forma profesionales en el más alto nivel de especialización y perfeccionamiento en todos los

campos del saber, el arte, la cultura, la ciencia y la tecnología a fin de cubrir la demanda de la sociedad y contribuir al desarrollo y sostenibilidad del país.

Para acceder a la Educación Superior se requiere haber concluido los estudios correspondientes a la Educación Básica.

b. Decreto Ley N° 25762. Ley Orgánica del Ministerio de Educación.

Título II

Conformación y competencia.

Capítulo I

Del Ministerio de Educación, sus atributos y estructura orgánica.

Artículo 5° inciso f. Promover la investigación y el desarrollo científico y tecnológico en el área de su competencia.

c. Ley N° 30512. Ley de Institutos y Escuelas de Educación Superior y de la Carrera Pública de sus Docentes.

Capítulo I

Objeto, ámbito, finalidad, rectoría y definición.

Artículo 3°. Fines de la Educación Superior.

a) Formar a personas en los campos de la ciencia, la tecnología y la docencia, para contribuir con su desarrollo individual, social inclusivo y su adecuado desenvolvimiento en el entorno laboral regional, nacional y global.

b) Promover el emprendimiento, la innovación, la investigación aplicada, la educación permanente y el equilibrio entre la oferta formativa y la demanda laboral.

Artículo 21°. Investigación aplicada e innovación.

Las EES desarrollan investigación aplicada e innovación a través del trabajo coordinado de los docentes y estudiantes y de alianzas y sinergias con los sectores productivos,

instituciones públicas o privadas, nacionales e internacionales. Los IES también pueden desarrollar estas actividades.

d. Resolución Directoral Institucional N° 84-2021-GOB-REG-CAJ/DRE-CAJ-IESP-SM.

SE RESUELVE:

APROBAR el Reglamento de Investigación del IESPP “San Marcos” que consta de XI capítulos, 61 artículos, 9 disposiciones complementarias y transitorias y ocho anexos, que como anexo forman parte de la presente Resolución.

e. Resolución Directoral N° 043-2022-GOB-REG-CAJ/DRE-CAJ/IESP-SM.

SE RESUELVE:

APROBAR los Títulos de los Proyectos de Investigación conforme al anexo adjunto.

1.3.2. Justificación didáctica

Desde el enfoque didáctico la presente investigación se justifica porque, toma la problemática nacional y local específicamente de los estudiantes del segundo grado de educación secundaria de la I.E. “Shitamalca”, en el cual se ha observado en los trabajos y actividades de los alumnos deficiencia en el desarrollo creativo especialmente en el área de educación para el trabajo; es por el cual se hace necesario la búsqueda y aplicación de estrategias, estímulos y herramientas tecnológicas adecuadas, que ayuden a los estudiantes a desarrollar sus habilidades y cualidades, por ello el programa Filmora se presenta como una alternativa tecnológica para revertir esta situación.

En tal sentido, el programa Filmora se constituye en un recurso didáctico, atractivo, novedoso e interactivo; de vital importancia para el maestro el cual aplicará en el desarrollo de sus actividades de aprendizaje y a la vez, mediante una orientación permanente contribuye al desarrollo del pensamiento creativo de los estudiantes en el área educación para el trabajo.

1.4. Limitaciones de la investigación.

Las limitaciones encontradas en el presente trabajo de investigación, fueron las siguientes:

1.4.1. Limitaciones bibliográficas

Carencia de habilidades para ubicar buscadores, revistas u otras fuentes de información en la red.

1.4.2. Limitaciones de experiencia

Se debe tener en cuenta que es la primera vez que se realizó una tesis para titulación por lo que su magnitud y detalles de la misma son particulares a otras investigaciones que se ha realizado anteriormente, de allí que se tuvo que revisar reiterativamente la investigación.

1.4.4. Limitaciones en el tratamiento estadístico

La escasa experiencia en la sistematización de la información, producto de la aplicación de los instrumentos de investigación referidos a las variables de estudio. sobre todo, en la aplicación de las Normas APA y el tratamiento estadístico.

1.4.5. Limitaciones en las normas que regulan la presentación de trabajos académicos

Está referido a las dificultades que presentamos en la aplicación de la séptima edición de las normas APA.

1.5. Delimitación de Objetivos.

1.5.1. Objetivo general

Determinar la influencia del programa Filmora en el desarrollo de la creatividad en el área de educación para el trabajo en los estudiantes de segundo grado de educación secundaria de la I.E. “Shitamalca” de Shitamalca, Pedro Gálvez, 2022

1.5.2. *Objetivos específicos*

a. Identificar el nivel de creatividad en el área de educación para el trabajo antes de desarrollar el programa Filmora en los estudiantes de segundo grado de educación secundaria de la I.E. “Shitamalca” de Shitamalca. Pedro Gálvez, 2022.

b. Precisar la evolución del manejo del programa Filmora en los estudiantes de 2° grado de educación secundaria de la I.E. “Shitamalca” de Shitamalca, Pedro Gálvez, 2022.

c. Identificar el nivel de creatividad en el área de educación para el trabajo después de desarrollar el programa Filmora en los estudiantes de segundo grado de educación secundaria de la I.E. “Shitamalca” de Shitamalca, Pedro Gálvez, 2022.

CAPÍTULO II
MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes de la investigación.

2.1.1. Internacionales

Caiza y Cuasatar (2021) en su investigación *“Elaboración de videos tutoriales para fortalecer el proceso de enseñanza aprendizaje, en el área de Computación para quinto año de educación general básica en el Ecuador”*, Universidad Central del Ecuador - Quito, Ecuador, se plantearon como objetivo general: diseñar videos tutoriales para fortalecer el proceso de enseñanza aprendizaje, en el área de computación para quinto año de educación general básica y llegaron a las siguientes conclusiones:

- De acuerdo a la investigación teórica y los resultados obtenidos se concluye que la herramienta scratch resulta ser beneficiosa para la educación principalmente a nivel de educación básica ya que su principal función es introducir a los niños al mundo de la programación y a través de bloques encajables aprenden a programar jugando y esto a su vez permite desarrollar la creatividad y capacidad lógica.
- De acuerdo a los resultados obtenidos se identificó que los artículos y documentos encontrados para el uso de la herramienta Scratch y el uso de videos en el proceso de enseñanza aprendizaje tuvo más porcentaje en los repositorios internacionales que en los repositorios nacionales, dejando en evidencia que existe una gran diferencia en el país en cuanto a investigaciones sobre videos educativos y lenguajes de programación en especial Scratch.
- Se concluye que la elaboración de videotutoriales para docentes del área de computación sigue una estructura organizada y jerárquica ya que los contenidos sobre la herramienta Scratch comienzan de algo simple a establecer retos y desafíos en la programación, esto hace que el docente desarrolle sus habilidades cognitivas para luego aplicarlas dentro del aula de clases.

Sánchez (2018) en su tesis *“El video como herramienta de apoyo en la educación superior”*, Universidad Técnica de Ambato - Ecuador, se planteó como objetivo general, determinar el uso del video en la Educación Superior, llegando a las siguientes conclusiones:

- La mayor parte de docentes utilizan el celular para capturar imágenes y sonidos con el celular y la cámara digital.
- La mayoría de los docentes utilizan las imágenes capturadas para realizar la edición de videos
- El software más utilizado por los docentes para la edición de videos es aquellos que se encuentra en línea y son gratuitos como el YouTube, Open Shot, We Video y Windows MovieMaker.
- Una pequeña parte de docentes encuestados no utilizan los videos colgados en la red como por ejemplo YouTube y Vimeo.
- La mayoría de docentes encuestado optaron porque si les gustaría utilizar el video como estrategia de enseñanza

Vélez (2019) en su investigación titulada “*Estrategias didácticas para el desarrollo del pensamiento creativo en los estudiantes del tercer grado de la escuela de educación básica Leonardo W. Berry de la parroquia San José de Ancón, Cantón Santa Elena, provincia de Santa Elena, período lectivo 2018 – 2019*”, Universidad Estatal Península de Santa Elena Facultad de Ciencias de la Educación e Idiomas carrera de Educación Básica - La Libertad Ecuador , se planteó como objetivo general, diseñar estrategias didácticas participativa para el desarrollo del pensamiento creativo en los escolares del tercer grado de la escuela Leonardo W. Berry, parroquia Ancón, cantón Santa Elena, provincia de Santa Elena, período lectivo 2018 – 2019, llegando a las siguientes conclusiones:

- El desarrollo del pensamiento creativo es una dirección significativa dentro del proceso de educación básica constituyéndose en una alternativa que en manos del docente se convertirá en un valioso instrumento pues implica activar el interés, motivación, la imaginación en los niños y niñas.

- La aplicación del diagnóstico corrobora la necesidad de profundizar en las características individuales de los niños y niñas para orientar de forma consciente y planificada el proceso educativo.
- La implementación de la propuesta es de gran importancia para la institución, ya que una buena estructura y liderazgo permitirá que estos clubes, en el transcurso del tiempo se amplíe a estudiantes con mayor edad, formen parte del activo de la escuela y puedan presentarse y obtener reconocimiento a nivel educativo.

2.1.2. Nacionales

Quicha (2023) en su tesis “*La creatividad en el aprendizaje en la especialidad de Industria Alimentaria del área de educación para el trabajo en los estudiantes del colegio Experimental de Aplicación de la Universidad Nacional de Educación*”, Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle - Lima, Perú, , se planteó como objetivo general, determinar la influencia de la creatividad en el aprendizaje de crea propuesta de valor en la especialidad de Industria Alimentaria del área de educación para el trabajo en los estudiantes del colegio Experimental de Aplicación de la Universidad Nacional de Educación, y concluye lo siguiente:

- La creatividad influye significativamente en el aprendizaje en la especialidad de Industria Alimentaria del área de educación para el trabajo en los estudiantes del colegio Experimental de Aplicación de la Universidad Nacional de Educación.
- La creatividad influye significativamente en el aprendizaje de crea propuesta de valor en la especialidad de Industria Alimentaria del área de educación para el trabajo en los estudiantes del colegio Experimental de Aplicación de la Universidad Nacional de Educación.
- La creatividad influye significativamente en el aprendizaje de aplica habilidades técnicas en la especialidad de Industria Alimentaria del área de educación para el trabajo en los estudiantes del colegio Experimental de Aplicación de la Universidad Nacional de Educación.

- La creatividad influye significativamente en el aprendizaje de trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas en la especialidad de Industria Alimentaria del área de educación para el trabajo en los estudiantes del colegio Experimental de Aplicación de la Universidad Nacional de Educación.
- La creatividad influye significativamente en el aprendizaje de evalúa los resultados del proyecto de emprendimiento en la especialidad de Industria Alimentaria del área de educación para el trabajo en los estudiantes del colegio Experimental de Aplicación de la Universidad Nacional de Educación.

Sánchez (2020), en su tesis “*Herramienta Canva para mejorar la creatividad en estudiantes de primer año en informática en la I.E. Simón Bolívar*”, Universidad San Ignacio de Loyola - Lima, Perú, se planteó como objetivo general, determinar el grado de mejora de la Herramienta Canva en la creatividad en estudiantes de primer año en informática en la I.E. “Simón Bolívar y concluye lo siguiente:

- El uso de la herramienta Canva permite desarrollar clases más amenas, más innovadoras, más creativas que ayudan a desarrollar habilidades como el pensamiento reflexivo, crítico y creativo en los estudiantes.
- El uso de las Tics ha cambiado la educación de una forma muy sorprendente puesto que gracias a ello las nuevas reformas han trascendidos en nuevas mejoras, nuevas estrategias para llevar a una ecuación de éxitos, así mismo gracias al uso de las herramientas generan ventajas que ayudan a fortalecer su rendimiento académico, generan nuevas aptitudes de aprender de una manera más creativa e innovadora.
- La herramienta Canva es una de las herramientas que ayudan a potenciar el pensamiento creativo en los estudiantes, gracias a las investigaciones dadas a lo largo de la investigación, se puedo concluir que esta herramienta es muy importante incorporarla en las aulas, ya que ayuda

a que los estudiantes tengan nuevas ideas y construir sus propios conocimientos de una manera más innovador.

2.1.3. Regionales

Alcalde y Huamán (2022) en su tesis *“influencia del programa Publisher en el desarrollo de la creatividad en el área de arte y cultura en los estudiantes del 4° grado B de educación secundaria de la IE "San Marcos" distrito Pedro Gálvez - San Marcos, 2022”*, Instituto de Educación Superior Pedagógico San Marcos - San Marcos, Perú, se plantearon como objetivo general, determinar la influencia del programa Publisher en el desarrollo de la creatividad en el área de arte y cultura en los estudiantes del 4° grado B de educación secundaria de la I.E. "San Marcos" distrito Pedro Gálvez - San Marcos, 2022, concluyen lo siguiente:

- El uso del Programa Publisher influye significativamente en el desarrollo de la creatividad en el área de arte y cultura en los estudiantes del 4° grado B de educación secundaria de la Institución Educativa. "San Marcos" distrito Pedro Gálvez - San Marcos, 2022, así se demuestra en la tabla 13 donde se obtiene un coeficiente T de Student igual a 10.678 superior al valor crítico de 1.72 y además se obtiene un valor sig. Bilateral de 0.000 menor a 0.05.
- El nivel de logros de aprendizaje en la creatividad del área de arte y cultura antes de desarrollar el programa Publisher con los estudiantes de 4° grado B de la Institución Educativa San Marcos distrito Pedro Gálvez-San Marcos, 2022 está en “inicio”, así se percibe en la tabla 5 donde una mayoría absoluta de 82.61% se encuentra en este nivel.
- El nivel de progreso del desarrollo del programa Publisher en los estudiantes de 4° grado B de la Institución Educativa San Marcos distrito Pedro Gálvez-San Marcos, 2022, ha tenido un avance sostenido hacia puntajes relativamente altos, iniciándose en la primera aplicación con 11.96 y concluyendo en la décima aplicación con 14.74, además se obtiene un promedio global de 13.71, lo que tiene una clara tendencia a ubicarse en el nivel “logrado” , todos estos resultados se evidencian en la tabla 6

- El nivel de logros de aprendizaje en la creatividad del área de arte y cultura después de desarrollar el programa Publisher con los estudiantes de 4° grado B de la Institución Educativa San Marcos distrito Pedro Gálvez-San Marcos, 2022 está en “logrado”, así se percibe en la tabla 11 donde una mayoría relativa de 47.83% se encuentra en este nivel.
- Al comparar los resultados del Pre y Post – Test en los estudiantes de 4° grado B de la Institución Educativa San Marcos distrito Pedro Gálvez-San Marcos, 2022, se percibe una movilidad importante de información, disminuyendo considerablemente el nivel “inicio” en el Pos Test y subiendo los niveles de “proceso”, “logrado” y “destacado” en el Post Test, así se evidencia en la tabla 12.

Rojas y Saucedo (2018) en su tesis *“Influencia del programa Scratch en el desarrollo de la creatividad en el área de Arte y Cultura en los estudiantes del 6° grado de la Institución Educativa N° 82054 - Chancay, San Marcos, año 2017”*, Instituto de Educación Superior Pedagógico San Marcos - San Marcos, Perú, concluyen lo siguiente:

- La aplicación del programa Scratch influye significativamente en el desarrollo de la creatividad en el área de arte y cultura en los estudiantes de sexto grado de la Institución Educativa N° 82054 - Chancay, San Marcos, año 2017, así se evidencia en la tabla estadística 9, donde se percibe un incremento de la media aritmética de 8.89 en el pre test a 15,74 en el post test, mostrando un cambio positivo en el desarrollo de su creatividad y su rendimiento académico.
- Al aplicar el programa Scratch todos los estudiantes de la muestra han tenido una evolución positiva con respecto al desarrollo de la creatividad, ya que sus calificativos se encuentran en la escala de logro “bueno” o “logrado”
- El nivel de creatividad en el área de arte y cultura de los estudiantes de sexto grado de la Institución Educativa N° 82054 - Chancay, San Marcos, año 2017, antes de aplicar el programa Scratch se encontraba en “inicio” en un 78.95% de estudiantes y después de aplicar el programa

Scratch se llegó a un 73,68% de estudiantes se ubicó en la escala de logro “bueno” o “logrado”, lo cual evidencia que dichos estudiantes de la muestra han experimentado un cambio sustancial respecto al desarrollo de su creatividad.

- Al evaluar el desarrollo del programa Scratch en el área de arte y cultura con los estudiantes de sexto grado de la Institución Educativa N° 82054 - Chancay, San Marcos, año 2017 se observó un buen manejo del mismo ya que se llegó a incrementar la media aritmética a 15,74 en el post test, el mismo que se ubica en un calificativo aprobatorio.

2.2. Bases teóricas

SUBCAPÍTULO I: Programa Filmora

2.2.1. Teoría del Conectivismo de George Siemens

El Conectivismo es una teoría de aprendizaje en relación a la era digital, por tanto, se puede comprender la emergencia de esta tendencia en un contexto social caracterizado por la creación de valor económico a través de redes de inteligencia humana para crear conocimiento (Floridi, 2008). Lo anterior contribuye a la disposición de un nuevo escenario, en el cual la tecnología cumple un rol relevante, la antigua estructura de la era industrial se transforma en una sociedad donde el avance de la tecnología de la información ha transformado los modos de hacer negocios, la naturaleza de los servicios y productos, el significado del tiempo en el trabajo, y los procesos de aprendizaje (Fenwick, 2001).

Finger (2005) definió este proceso de cambio como un movimiento de integración económica, homogeneización cultural y estandarización tecnológica. El contexto global de las relaciones económicas ha provocado una transformación significativa en las formas en que se implementan las instituciones educativas y las estrategias de aprendizaje.

La tendencia global apunta a que los centros educativos están entrando en el mercado y ofreciendo servicios de conocimiento y formación como un bien rival en un entorno volátil.

Como consecuencia, un número cada vez mayor de estudiantes empiezan a ser considerados más como consumidores que como aprendices (Merriam *et al.* 2006).

Este entorno de transición está claramente destinado a crear mercados internacionales, lo que también dirige qué, cómo y dónde aprenden las personas. De forma similar, y como resultado de la economía global, las prácticas laborales exigen un nivel distinto de formación y preparación, marcado por una fuerte alineación con las demandas del mercado. Como consecuencia, los trabajadores se ven obligados por el rápido avance de la tecnología a actualizar sus habilidades y conocimientos de forma periódica, un proceso denominado aprendizaje a largo plazo.

En este sentido, la disponibilidad de programas educativos en línea se ha ampliado considerablemente en las últimas décadas. El aprendizaje en contextos formales, no formales e informales ha aumentado gracias a la educación basada en Internet (Merriam *et al.* 2006); por tanto, las técnicas de enseñanza-aprendizaje están en constante evolución, siendo un hecho que las tecnologías digitales se utilizan en los programas educativos como un componente clave del proceso de aprendizaje.

2.2.2. Teoría de la computabilidad de Alan Turing

Turing define una máquina como un dispositivo que ejecuta instrucciones simples, lo que implica la existencia de un algoritmo en su teoría. Por ello, la afirmación de Wittgenstein de que si el cálculo se nos aparece como una actividad de máquina, entonces la máquina es el ser humano que realiza el cálculo (Wittgenstein, 1978). A lo largo de su carrera científica, Turing publicó una serie de artículos que contienen su concepto de computabilidad; hemos seleccionado ocho de estos artículos porque creemos que explican adecuadamente la teoría de Turing.

Confirmamos que el concepto intuitivo de algoritmo, que trata del funcionamiento lógico de dispositivos "físicos", está relacionado con la definición de computabilidad de Turing.

Los conceptos utilizados son abstractos y se relacionan con la ejecución física mediante el uso de instrucciones y reglas.

La opinión de Turing sobre la "inteligencia" en los ordenadores ha suscitado debates filosóficos y ha producido algunos hallazgos intrigantes en el ámbito de la teoría del lenguaje informático¹⁰. En cuanto a la definición de "inteligencia" aportada por Turing, observamos que se han desarrollado numerosas interpretaciones; sin embargo, si echamos un vistazo exhaustivo a las publicaciones de nuestro matemático, asistimos a un cuerpo teórico relativo a la noción de computabilidad, que denominamos Teoría de Turing.

Sostenemos la hipótesis de que Turing estudió la relación entre la máquina y las instrucciones en el campo de la ciencia de la computación. Abordó diversos temas teóricos, empezando por una solución negativa al Entscheidungsproblem y pasando por las funciones computables antes de centrarse en aspectos del funcionamiento del cerebro humano y ampliar la definición de lo que se considera computable.

2.2.3. Computabilidad y vida artificial

Según Copeland, que cita una carta que Turing escribió a un colega del Laboratorio Nacional de Física a principios de 1951 en la que expresaba su alegría por la llegada del ordenador para sus estudios de diversos patrones que se dan en la naturaleza, como la filotaxis de la serie de Fibonacci, una secuencia numérica presente en diversas estructuras biológicas, Turing no sólo tenía conocimientos de programación informática, sino que también era un usuario competente de ordenadores.

“La Ferranti Mark I, empieza a llegar el lunes, estoy esperando con uno de los primeros trabajos para hacer algo sobre 'embriología química'. En particular creo que uno puede dar cuenta de la aparición de los números de Fibonacci en relación con el abeto-conos” (Turing, 1951, p1).

Damian Strier cita a Turing como pionero en el campo de la investigación sobre Procesos de Autoorganización en Sistemas Biológicos en su tesis doctoral. Turing aportó pruebas de la posibilidad de que los morfógenos pudieran formar espontáneamente un patrón espacial estacionario en un medio inicialmente uniforme. Para ello, sólo supuso que existían reacciones químicas y transporte difusivo de morfógenos (Strier, 2002:13).

2.2.4. Videos Educativos - Historia

El uso de herramientas audiovisuales, video, como recurso didáctico no es algo que se esté usando recientemente. Desde antes, y a fines del siglo XIX, cuando la producción de cintas de películas empezaba a ser utilizada en la industria del entretenimiento al rotar cientos de imágenes estáticas dando el efecto de movimiento, empezaba un auge en el uso de este contenido visual que fue estudiado y usado como herramienta didáctica durante el apogeo de la Segunda Guerra Mundial para la instrucción y entrenamiento de los soldados (Hovland & Shedfield, 2019)

En tiempos anteriores, la disponibilidad de tener un medio de reproducción de videos, como una televisión, en cada una de las aulas en las instituciones educativas, era muy complicado, es por eso, que el contenido didáctico desarrollado era transmitido por televisión pública, y que adoptó el nombre de televisión instructiva por las décadas de 1950 y 1960, que permitió la reproducción de conferencias grabadas con el propósito de complementar la formación educativa de los estudiantes (Corporation for Public Broadcasting, 2004).

En los últimos 30 años, el uso de videos educativos en las aulas ha incrementado de manera constante, según estudios hechos por la Corporación de Radiodifusión Pública, las encuestas determinaron la frecuencia de su uso y la conducta por parte de los docentes con resultados muy favorables. El uso de esta herramienta ha sido beneficiado por su gran valor didáctico y la eficacia que se tiene con el estudiante para motivarlo (Corporation for Public Broadcasting, 1997).

Con el paso del tiempo, la transmisión de vídeos educativos, diseñados específicamente como herramienta de apoyo en el aula han ido evolucionando, pasando antiguamente en cintas de películas, por televisión, a la comodidad de los VCR, DVD, la portabilidad de memorias USB y hoy en día por transmisión directa en la nube o a través de una plataforma web.

Los docentes han reconocido que el contenido audiovisual es muy útil para captar el interés del estudiante, para aumentar su motivación de estudio y para mejorar su experiencia de aprendizaje, y, como el contenido y la tecnología han evolucionado a pasos agigantados en los últimos años, la disponibilidad de introducir este tipo de herramienta didáctica dentro de las aulas en las instituciones educativas ha aumentado y debería formar parte de los planes educativos de todas las entidades educativas.

2.2.5. Definición

El crecimiento de la tecnología digital y su influencia en la vida académica de los estudiantes ha aumentado el interés de los docentes en desarrollar diferente tipo de contenido didáctico necesitado para trabajar en clase. Tiernan (2015) habla sobre la capacidad de crear y utilizar contenidos vanguardistas, como el video en línea que se ha transformado en una de las fuentes más populares de contenido digital dentro y fuera de los entornos educativos, donde el uso prevalente de los mismos lo hacen los estudiantes universitarios (MacKinnon & Vibert, 2012).

Vázquez (2010) manifiesta que los videos educativos son “materiales audiovisuales de utilidad en el proceso de enseñanza - aprendizaje”; estos materiales audiovisuales hacen alusión a videos como documentales, anuncios, filmes, y cualquier otro material audiovisual que puede apoyar y mejorar la calidad de estudio del estudiante.

Tiernan (2015) dice que la forma en que los videos se integran en el proceso de enseñanza - aprendizaje comienza a modificarse, en primera instancia, Kaufman (2009) y Johnson (2014) argumentan que los videos online, respecto al apoyo de la educación

aumentará. En segunda instancia, Tiernan (2015) argumenta que las fuentes de contenidos de video no sólo se encuentran en repositorios universitarios, sino que empiezan a aparecer con más frecuencia en sitios de libre acceso, como la plataforma YouTube. Y en tercera instancia, los docentes intentan dejar atrás el uso de videos educativos publicados con antelación y empiezan a realizar una personalización con la creación de sus propios videos (Kaufman, 2009).

2.2.6. Características

Distintos autores han aportado ideas de cómo se puede diseñar un video para uso desde una perspectiva didáctica, para no saturar al estudiante con los contenidos y no complicar al docente diseñando todo un largometraje.

A continuación, y en base al diseño de videos educativos y recolectando las características relevantes según Bergmann & Sams (2012) el video educativo debe contener las siguientes características:

- **Objetivo:** Establecer en primer momento, para qué tipo de estudiantes va a ser elaborado el video, así como también cuál es el contenido a enseñar y metodología a utilizarse.
- **Concreto:** Esclarecer la exposición y evitar la redundancia de información; todo eso se lo puede conseguir al elaborar previamente un guion.
- **Moderado:** Simplificar lo más posible la duración del video; no se debe extenderlo tanto porque el estudiante suele distraerse con otras actividades, lo recomendable es diseñar un video entre 5 a 15 minutos de duración, dependiendo claramente al tipo de estudiante al que está dirigido, por ejemplo, para estudiantes de educación básica se recomienda entre 5 a 10 minutos, y para los estudiantes de educación secundaria y superior se recomienda una duración entre 10 a 15 minutos.
- **Visual:** Incluir símbolos, imágenes, animaciones y todo tipo de elementos llamativos que capten la atención del estudiante sin saturar al video con los mismos; y esto debido a que existen

casos donde se han diseñado videos que incluyen sólo una secuencia de palabras o sólo se muestra al docente hablando por horas frente a la pantalla.

- Interactivo: Persuadir al estudiante a adentrarse en el contenido; pues no es recomendable que el docente se la pase explicando toda la temática de estudio, el estudiante también debe participar, y para esto, en el diseño, se deben incluir preguntas sencillas que puedan ser contestadas, pequeños talleres y algunos otros datos adicionales que impulsen al estudiante a instruirse por su cuenta.

2.2.7. Contenido

La estructura y forma de un video educativo contienen varias herramientas multimedia que ayuda al alumno a involucrarse con las situaciones que se presentan en el video, es decir, este desempeña una función empática, y para Sandoval et al. (2018) utilizar videos educativos aclaran definiciones y la mayoría de estudiantes piensan que es una buena herramienta de aprendizaje, especialmente en la parte práctica al resolver ejercicios o para retroalimentación y así complementar su formación académica.

En la investigación realizada por Arévalo y Enríquez (2013), menciona que los videos educativos sirven de enlace entre el niño y el mundo ya que da cabida al surgimiento de ideas, con la finalidad de generar interés y motivación hacia el estudiante. Por tal razón es de vital importancia incorporar medios audiovisuales para lograr los objetivos en cada clase.

Según Bravo (2020) el contenido del video deber estar ordenado y presentar una secuenciación clara, partiendo de un planteamiento motivador, que desarrolle los contenidos, con lógica interna y que siempre mantenga el interés del alumno. Para que terminar con una breve recapitulación y síntesis final, el contenido del video integra creativamente varios recursos, por ejemplo: la música ameniza el contenido y ayuda a secuenciar el temán. La narración, cuya presencia oscila entre el 45% y el 65% de la duración total cumple

correctamente su cometido de llamar la atención del observador. Los rótulos, texto e ilustraciones aclaran, ordenan y ayudan a la retención de información.

El video visto como un elemento multimedia, transmite conceptos que facilitan la comprensión y rescata lo más significativo de las imágenes. Entre las aportaciones del video se encuentran: estimulación de los sentimientos y activación de la imaginación, ya que el concepto transmitido en imágenes permita la fijación de conceptos mediante la ilustración de los contenidos (Soto *et al.*, 2019).

Mendoza (2018) en su investigación sobre el uso de medio audiovisuales para fortalecer el aprendizaje de los niños de tres a cuatro años, concluye que el video resulta de gran importancia para la transmisión de información audio-visual-cinético de tal forma que ningún docente, por bueno que sea, podrá transmitir esta información de mejor manera que un buen video con contenido que sea visuales dinámicas y sonoras. El docente puede explicar, pero el video puede mostrar, describiendo el problema con mayor objetividad.

Finalmente, los recursos tecnológicos como un vídeo educativo utilizados como recursos didácticos deben ir actualizando su contenido, y así ayudar al docente a complementar su enseñanza con varios otros recursos como podcast, imágenes entre otros, es decir seguir evolucionando y adaptándose a las necesidades de los estudiantes.

Además, los docentes tienen la idea firme del valor del contenido del video para potenciar la motivación del estudiante y su participación en el aula de clase, apoyar la comprensión de contenidos y vincular los conocimientos teóricos con los prácticos (Koumi, 2013).

El contenido de los videos educativos como parte integral del proceso de enseñanza y aprendizaje tiene el potencial para aumentar en gran medida la motivación de los estudiantes para aprender, así como su nivel de compromiso con los temas, en todo tipo de contextos educativos (Boster, 2006). La participación se ve facilitada por una serie de características

relacionadas por el contenido. El primero de ellos son las posibilidades de aprendizaje multisensorial que se proporcionan; Jonassen (2000) sostiene que el uso de diferentes canales de comunicación, como audio y video, mejora la motivación al estimular más de un sentido en un momento dado. Esta entrega multisensorial de información ha sido demostrada por White (2000) para despertar el interés de los estudiantes en las materias y resultar en más agradables experiencias de aprendizaje.

2.2.8. Tipos

Tomando a Atencia (2009) los videos educativos pueden clasificarse en: video documental, video narrativo, video mono conceptual, video temático y video motivador (p. 2).

El video documental es un medio que usa material actual y toma la forma que el autor le dé, además posee los siguientes elementos: grabación de acción, material de stock, gente hablando (personas que hablan entre sí, consciente o inconscientemente de la presencia de la cámara), entrevistas, representaciones fieles y precisas de situaciones en el pasado entre otros (Bibliotecas UDLAP, 2020).

El video narrativo tiene la capacidad de contar historias mediante la sucesión de imágenes y sonidos, organiza los contenidos de forma metódica y sistemática (Ortiz, 2018).

Es así como el video educativo se caracteriza por la capacidad expresiva que posee para transmitir un contenido educativo; en este sentido, existen tres niveles de potencialidad estos son: baja, media y alta, es decir, que tan factibles es un video al momento de transmitir información.

- Baja potencialidad: incluyen sucesiones de imágenes de baja estructuración, baja calidad de edición y baja producción, estas imágenes son presentadas simplemente como una ayuda para el docente mientras transmite la clase. (Jiménez, 2019, p. 21)
- Media potencialidad: utiliza tanto la sucesión de imágenes como el sonido para transferir el mensaje intacto, pero carece de elementos sintácticos por lo cual siempre requerirá de la

mediación del docente y del uso de materiales didácticos que clarifiquen y refuercen los contenidos. (Jiménez, 2019, p. 21)

- Alta potencialidad: Aprovecha la capacidad del medio para transmitir un contenido educativo completo. Esto se consigue conjugando los recursos, la estructura narrativa que se ha empleado para su elaboración y cómo se articula en su realización. (Segura, 2018, p. 3)

2.2.9. Diseño

Distintos autores marcan criterios o fases que son necesarios para la elaboración de videos educativos. Guamán (2017) hablan del modelo aula invertida que consiste en utilizar aspectos básicos como el ambiente físico de grabación, el guion, el ensayo de la lección con público imaginario y la distribución del material por medios físicos como DVD, flash memory, entre otros; y medios digitales por cualquier plataforma web.

Guamán (2017) menciona tres fases para la elaboración de videos. Empezando con la fase de diseño se plantea el planeamiento del video donde se incluye el análisis del tema, la duración del video, el contenido y el guion preestablecido. El análisis consiste en establecer los objetivos, contenido, destrezas didácticas, materiales, personal y complementos que necesita el video para su desarrollo. La duración del video administra correctamente la temporización; el contenido se encarga de recolectar toda la documentación; y el guion, establece la forma de expresión, secuencia didáctica y creatividad para la elocuencia del video.

La segunda fase es la de producción, que es la ejecución de la primera fase tomando como prioridad el guion preestablecido, y, terminada la grabación, se añaden las ediciones técnicas para corregir imperfecciones, recortar partes que no sean necesarias mencionar por pasar el tiempo de duración y añadir ediciones imágenes, música, transiciones, animaciones, texto, color, todo con el fin de mejorar el contenido final del material audiovisual.

La tercera fase es la evaluación, después de tener listo el material audiovisual final con todas las correcciones y ediciones hechas, se lo pasa por un proceso de validación que consta

de tres pasos, la autoevaluación, el juicio de expertos, y la evaluación de usuarios. La autoevaluación es realizada por el personal que diseñó el video, confiriendo una observación completa del material desarrollado. El juicio de expertos es la examinación por parte de especialista del tema para las respectivas observaciones y correcciones necesarias para no decaer en la calidad del material; Guamán (2017) añade que, en esta parte, el juicio de los expertos es muy objetiva porque se tienen que evaluar cada aspecto didáctico y técnico del video. Por último, la evaluación de usuarios trata de aplicar el material a las personas para quienes fue diseñado el material, tratando así de conseguir la aprobación de los usuarios.

2.2.10. Ventajas y desventajas

Los videos educativos tienen varias potencialidades técnicas que facilitan el aprendizaje, sin embargo, también presenta algunos inconvenientes que mencionaremos a continuación según (Marqués, 1999)

2.2.11. Ventajas:

- Versatilidad: muchas funciones y formas de uso, capacidad de adaptarse con facilidad y rapidez a sus distintas funciones.
- Sirven de motivación.
- Medio expresivo.
- Mejores accesos a los significados.
- Mas información.
- Repetición sin esfuerzo, se puede reproducir varias veces que sea necesario.
- Pueden ser mejorados, corregidos y complementados durante la edición.
- Desarrolla la imaginación y la intuición.

2.2.12. Desventajas

- No presenta exactamente la realidad.
- No existe una relación profesor alumno.

2.2.13. Wondershare Filmora

Es un editor de videos creado por Wondersahre Technology, tiene un diseño intuitivo y es muy fácil de utilizar, consta de funciones creativas como: texto, filtros, música, transiciones y elementos de movimientos; exporta y edita videos en 4k y GIF; podemos importar imágenes, videos, y audio desde las redes sociales; así mismo se puede editar audios por medio del mezclador (Filmora Wondershare Video Editor, 2020).

2.2.14. Características

- Multiplataforma, gratuita.
- Claridad de video con soporte de alta definición.
- Combinación de múltiples imágenes y videos, con efecto de transición fáciles de usar.
- Elimina el ruido de fondo, edición de audio de fotograma, ecualizador de audio.
- Control preciso de fotogramas.
- Herramientas de composición, clips de video, pantalla verde, modo fusión entre otros.
- Renderización rápida.
- Estabilización, corrección ojos de pez, controles detallados de velocidad.
- Exportación directa a redes sociales.
- Pan y Zoom.
- Grabador de pantalla.
- Acepta varios formatos de entrada y salida de video (Filmora Wondershare Video Editor, 2020).

SUBCAPÍTULO II: Creatividad en el área de arte cultura

2.2.15. Teoría del aprendizaje significativo de David Paul Ausubel.

La teoría del aprendizaje significativo es la propuesta que hizo David Paul Ausubel en 1963. Según Rodríguez (2011) en un contexto en el que, ante el conductismo imperante, se

planteó como alternativa un modelo de enseñanza/aprendizaje basado en el descubrimiento, que privilegiaba el activismo y postulaba que se aprende aquello que se descubre.

Ausubel entiende que el mecanismo humano de aprendizaje por excelencia para aumentar y preservar los conocimientos es el aprendizaje receptivo significativo, tanto en el aula como en la vida cotidiana. Es una teoría que se ocupa del proceso de construcción de significados por parte de quien aprende, que se constituye como el eje esencial de la enseñanza, dando cuenta de todo aquello que un docente debe contemplar en su tarea de enseñar si lo que pretende es la significatividad de lo que su alumnado aprende. Su finalidad es aportar todo aquello que garantice la adquisición, la asimilación y la retención del contenido que la escuela ofrece a los estudiantes, de manera que éstos puedan atribuirle significado a esos contenidos. Como vemos, la teoría del aprendizaje significativo es mucho más que su constructo central, que es lo que ha trascendido y se ha generalizado.

Esto indica que el estudiante no es un ser pasivo, el cual está centrado solo en recibir la información, sino que es un ser capaz de construir sus conocimientos en función de la información obtenida.

Rodríguez (2011) el aprendizaje significativo se produce en el momento que se articula un concepto importante pre existente, logrando que las nuevas ideas y conceptos sean útiles en la estructura cognitiva del individuo, es decir que resulten necesaria frente a una determinada situación en la que se encuentre logrando de esta manera una articulación entre ambos conceptos.

Para ello, es importan reconocer que el estudiante no viene con una estructura mental vacía, sino que posee un conjunto de conocimientos, experiencias y saberes que afectan su aprendizaje y pueden ser aprovechados para la construcción de nuevos conocimientos. En tal sentido, para Ausubel el factor que repercute determinadamente en el aprendizaje del estudiante, es lo que él ya sabe.

2.2.16. Teoría socio cultural de Lev Vygotsky.

La teoría histórico-cultural o sociocultural del psiquismo humano de Vygotsky, también conocida como abordaje socio-interaccionista, toma como punto de partida las funciones psicológicas de los individuos.

Según Lucci (2006) la teoría del desarrollo Vygotsky parte de la concepción de que todo organismo es activo, estableciendo una continua interacción entre las condiciones sociales, que son mutables, y la base biológica del comportamiento humano. Él observó que en el punto de partida están las estructuras orgánicas elementales, determinantes por la maduración. A partir de ellas se forman nuevas, y cada vez más complejas, funciones mentales, dependiendo de la naturaleza de las experiencias sociales del niño. En esta perspectiva, el proceso de desarrollo sigue en su origen dos líneas diferentes: un proceso elemental, de base biológica, y un proceso superior de origen sociocultural.

En ese sentido, es lícito decir que las funciones psicológicas elementales son de origen biológico; están presentes en los niños y en los animales; se caracterizan por las acciones involuntarias (o reflejas); por las reacciones inmediatas (o automáticas) y sufren control del ambiente externo.

En contrapartida, las funciones psicológicas superiores son de origen social; están presentes solamente en el hombre; se caracterizan por la intencionalidad de las acciones, que son mediadas. Ellas resultan de la interacción entre los factores biológicos (funciones psicológicas elementales) y los culturales, que evolucionaron en el transcurrir de la historia humana.

De esa forma, Vygotsky considera que las funciones psíquicas son de origen sociocultural, pues resultaron de la interacción del individuo con su contexto cultural y social. Las funciones psicológicas superiores, a pesar de que tengan su origen en la vida sociocultural del hombre, sólo son posibles porque existen actividades cerebrales. En efecto, esas funciones

no tienen su origen en el cerebro, aunque no existen sin él, pues se sirven de las funciones elementales que, en última instancia, están conectadas a los procesos cerebrales. (Lucci, 2006)

Dentro de la teoría de Lev Vygotsky encontramos diversos objetivos. Según Lucci (2006) el hombre es un ser histórico-social o, más concretamente, un ser histórico cultural; el hombre es moldeado por la cultura que él mismo crea.

- El individuo está determinado por las interacciones sociales, es decir, por medio de la relación con el otro el individuo es determinado; es por medio del lenguaje el modo por el que el individuo es determinado y es determinante de los otros individuos
- La actividad mental es exclusivamente humana y es resultante del aprendizaje social, de la interiorización de la cultura y de las relaciones sociales
- El desarrollo es un proceso largo, marcado por saltos cualitativos, que ocurren en tres momentos: de la filogénesis (origen de la especie) al socio génesis (origen de la sociedad); del socio génesis a la ontogénesis (origen del hombre) y de la ontogénesis para la micro génesis (origen del individuo)
- El desarrollo mental es, esencialmente, un proceso socio genético.

Vygotsky plantea su modelo de aprendizaje sociocultural, a través del cual sostiene, que ambos procesos, desarrollo y aprendizaje, interactúan entre sí considerando el aprendizaje como un factor del desarrollo.

- Zona de desarrollo real (ZDR). Habilidades actuales (lo que ya sabe) sin ayuda de otra persona.
- Zona de desarrollo próximo (ZDP). Proceso de andamiaje, en esta zona el aprendizaje es guiado.
- Zona de desarrollo potencial (ZDP). Nivel de competencia que el niño puede alcanzar (lo que aprenderá). Con el apoyo de otros o solo (Ledesma, 2014).

Este conjunto de procesos se basa en una forma progresiva en el desarrollo de los aprendizajes de los educandos, teniendo en cuenta sus habilidades y destrezas de cada uno de ellos.

2.2.17. Teoría del desarrollo cognitivo de Jean Piaget.

Piaget, ha realizado importantes investigaciones en muchos aspectos de la ciencia psicológica. Basándose en una extraordinaria cantidad de datos experimentales.

Entre 1930-1950 Piaget elaboró su teoría de la formación del intelecto, según la cual éste se concibe como un sistema de operaciones, es decir, de acciones interiores del sujeto (derivadas de acciones exteriores del objetuales) que constituyen cierta totalidad estructural. Las ideas psicológicas y lógicas de Piaget encontraron su expresión generalizada en el marco de la “epistemología genética”, concepción teórico-cognoscitiva basada en un enfoque genético e histórico-crítico del análisis del saber. A juicio de Piaget, el desarrollo del conocimiento hace cada vez más invariante, más estable frente a las cambiantes condiciones de la experiencia, el saber del sujeto acerca del objeto, con la particularidad de que la invariancia del saber se interpreta en sentido materialista, como reflejo del objeto y de sus propiedades. En la epistemología genética se encuentran ideas que se apartan de la visión consecuentemente materialista de la psique humana (Real Academia Española, 2005).

En ese sentido, Piaget concibió al niño como un ser explorador que trata de interpretar todo lo que se encuentra a su alrededor. Además, tiene su propia concepción conforme a la etapa en el cual se encuentra. Según Linares (2007) para Piaget existen cuatro grandes etapas del desarrollo cognoscitivo:

Etapa sensoriomotora (niño activo), comprende desde el nacimiento del niño hasta los dos años de edad. En esta etapa los niños aprenden la conducta propositiva, el pensamiento orientado a medio y fines, la permanencia de los objetos.

Etapa preoperacional (niño intuitivo), comprende desde los dos hasta los siete años de edad. En esta etapa el niño puede usar símbolos y palabras para pensar, se caracteriza por ser egocéntrico.

Etapa de las operaciones concretas (niño práctico), comprende desde los siete a los 11 años de edad. En esta etapa el niño aprende las operaciones lógicas de seriación, de clasificación y conservación. En esta etapa el pensamiento está ligado a fenómenos u objetos del mundo real.

Etapas de las operaciones formales (niño reflexivo), de once a doce años de edad y en adelante. En esta etapa el ser humano comprende sistemas abstractos de pensamiento que le permiten usar la lógica proposicional, el razonamiento científico y el razonamiento proporcional.

De esta manera, podemos entender que el niño va logrando su desarrollo cognitivo de manera gradual, de lo concreto a lo más abstracto, atravesando por una serie de etapas de acuerdo a su edad.

2.2.18. Pensamiento creativo conceptos y definiciones

Meditar sobre el resultado del pensamiento creativo en el desarrollo de las capacidades del área de educación para el trabajo implica examinar concienzudamente en algunos casos, de la toma de decisiones que se traduce en la dificultad que presentan, por ejemplo, al analizar sus propias deficiencias, es decir, muestran indecisión, que podría estar en el hecho que la persona hace uso de su razonamiento y pensamiento creativo para ubicar y elegir una vía para resolver el problema de su cotidiano quehacer de una manera consciente y voluntaria; en este contexto, la planificación curricular de Educación para el Trabajo está orientado a desarrollar la competencia emprendedora para producir bienes o servicios a través del proceso del pensamiento de diseño como metodologías tales como empatizar, idear, diseñar, prototipar y evaluar propiciando siempre el trabajo cooperativo. De esta forma se han originado diversos

patrones teóricos que tratan de identificar la influencia del pensamiento creativo en el área de educación para el trabajo se consideran las siguientes:

Según Sánchez (1988) el comportamiento creativo se puede evaluar en función de indicadores clave. Estos indicadores son signos de pensamiento creativo e incluyen la fluidez verbal, la capacidad de generar una gran cantidad de ideas y expresarlas verbalmente, gráficamente o mediante el movimiento; flexibilidad, capacidad de generar ideas diferentes; originalidad, capacidad de generar ideas nuevas o desconocidas; el refinamiento es la capacidad de lograr nuevos detalles o elementos; la organización es la capacidad de reorganizar u organizar nuevas estructuras; la redefinición es la capacidad de definir ideas de manera diferente en función de la reorganización; y finalmente, la sensibilidad es una comprensión de un problema basada en valores estéticos. El pensamiento o comportamiento creativo está relacionado con otras características humanas como la curiosidad, la autoestima, la autoestima, la motivación para lograr, la perseverancia, la profundidad de pensamiento y más importante.

2.2.19. Características del pensamiento creativo:

a) **Fluir** es la capacidad de generar variedad de ideas, alternativas, problemas, métodos o soluciones a un problema que se manifiesta en riqueza cuantitativa y cualitativa. Para ello, se debe crear un entorno propicio o estimulante para la generación y el flujo de ideas, que se evalúa en relación con el número de respuestas diferentes, que se relaciona con la flexibilidad mental de la gama de respuestas. Los tipos de fluidez son: La fluidez verbal se considera la capacidad de generar ideas y expresarlas de forma verbal, gráfica o motriz; la imaginación es la capacidad de derivar o expresar simbólicamente; Habilidad para relacionar, reproducir, descubrir, adquirir, integrar y comparar elementos de nuevas ideas.

b) **La flexibilidad** es vista como la capacidad de generar una gran cantidad de ideas nuevas o no convencionales o de brindar múltiples alternativas en diferentes contextos donde se deben

abordar desafíos o problemas.

Los tipos de flexibilidad son: La flexibilidad espontánea se considera la capacidad de generar diferentes ideas libremente ante estímulos que requieren un gran número de respuestas inmediatas; Se dice que la flexibilidad adaptativa crea soluciones o menos a situaciones o problemas. capacidad para las ideas ordinarias, las soluciones deben ser nuevas, especiales e inusuales antes de que sean estimuladas. Esta característica se mide por el número de categorías y tipos de respuestas o soluciones.

c) **Se considera originalidad** la capacidad de expresar ideas únicas, originales, nuevas o novedosas o ideas que deben ser organizadas, útiles y persuasivas. Las ideas, soluciones o alternativas deben ser apropiadas para la edad y el desarrollo. Esta característica se juzga según el grado de novedad o lógica, utilidad o respuestas únicas convincentes. Por otro lado, un aspecto importante en el diagnóstico de la dimensión del pensamiento creativo es su evaluación. Las calificaciones son amplias en un sentido general. El comportamiento de cada persona se puede medir con diferentes técnicas y herramientas, solo evaluamos el pensamiento creativo o creatividad verbal. El pensamiento creativo es la capacidad de observar, recopilar, describir, procesar y analizar datos e información en un proceso sistemático. Se refiere a la capacidad creativa de los sujetos para utilizar parámetros de referencia para resolver desafíos, obstáculos, dificultades o problemas. Juicio, oportuno, oportuno. Toma de decisiones justas e implementación de programas de desarrollo de la creatividad. Se deben utilizar herramientas válidas y confiables para implementar este proceso, es decir, herramientas que realmente valoren los procesos que producen el pensamiento creativo y que puedan ser utilizadas en diferentes contextos con resultados similares.

De acuerdo a nuestra base teórica expuesta, el pensamiento creativo tiene las características de fluidez, flexibilidad y originalidad, para evaluarlo se diseña y elabora una Prueba para Evaluar el Pensamiento Creativo (PEPC). Este instrumento de evaluación consta

de 20 ítems, reactivos o preguntas, divididas en cuatro sub pruebas: I Fluidez, II Flexibilidad espontánea, III Flexibilidad adaptativa y IV Originalidad. Cada sub prueba consta de cinco (05) ítems, reactivos o preguntas. Para esto, primeramente, se han definido o formulado los indicadores de cada una de las dimensiones del pensamiento creativo; luego, se han formulado los ítems, reactivos o preguntas en calidad de retos, dificultades, tareas o problemas que permitan al estudiante generar ideas creativas para contestarlas. La prueba para ser resuelta requiere como mínimo 40 minutos.

La estructura de la prueba responde a las características de las pruebas verbales y no verbales. Los 10 primeros ítems, reactivos o preguntas son abiertas o de laguna requieren del pensamiento creativo del estudiante a nivel teórico o imaginativo sin la ayuda de gráficos. Los siguiente 10 ítems, reactivos o preguntas son abiertas o de laguna, pero requieren del pensamiento creativo del estudiante a nivel analógico, es decir se le presenta imágenes conocidas y desconocidas o inusuales para que a partir de ellas pueda generar sus ideas creativas. La valoración o puntuación a las respuestas alternativas de los estudiantes se realiza en base a un baremo que se detalla en la parte metodológica del presente estudio.

De acuerdo a nuestra base teórica, el pensamiento creativo se caracteriza por la fluidez, la flexibilidad y la originalidad, y para evaluarlo se tomó en cuenta el diseño y desarrolló el Test for Assessment of Creative Thinking (PEPC). La herramienta de evaluación consta de 20 elementos, reactivos o preguntas divididas en cuatro subpruebas: Fluidez I, Flexibilidad espontánea II, Flexibilidad adaptativa III y Originalidad IV. Cada subprueba consta de cinco (05) ítems, reactivos o preguntas. Para ello, primero se han definen o formulan indicadores para cada dimensión del pensamiento creativo; luego se enmarcan proyectos, reactivos o problemas como retos, dificultades, tareas o problemas que permitan a los estudiantes generar ideas al máximo.

Por su parte Gardner considera a la persona creativa como alguien que regularmente es

capaz de resolver un problema de diversas maneras o dando diversas alternativas de solución o puede ocurrírsele una idea original que se convierta en producto valorado. Tener en cuenta que una persona creativa tiene que poder hacer cosas creativas con regularidad como forma y estilo de vida y no sea algo fugaz. Las personas creativas están siempre pensando en los ámbitos en que trabajan (Golema (2012)). Según este enfoque se caracteriza plenamente a la persona creativa en el sentido que es capaz de resolver un problema en un ámbito particular de su actividad privada, en forma regular, como forma de vida, ya sea en el campo científico, deportivo, artístico, musical, laboral, etc.

Según Sánchez (2003) el pensamiento creativo, encarnado en la conducta creativa, es la capacidad de formarse y desarrollarse a partir de la integración de procesos mentales cognitivos y afectivos, que obliga a cada individuo a organizar respuestas originales y nuevas ante una situación específica o un problema a resolver, sin dejar de lado lo conocido. soluciones y buscar alternativas de solución que lleven a nuevos resultados o nuevos productos.

2.2.20. Formas de manifestarse el pensamiento creativo

Para Sánchez (2003), el pensamiento creativo, o creatividad humana, se manifiesta de diferentes maneras en diferentes situaciones. Desde el nacimiento de un niño, dada su personalidad positiva y asimilativa, puede mostrar indicadores de creatividad en las actividades diarias, juegos, estudios, pasatiempos, etc., que luego determinan tipos específicos de comportamiento creativo.

Wallas Graham (1926) consideró que el proceso creativo se puede desarrollar en cuatro etapas:

- **Etapa de preparación:** Esta es la etapa donde el constructor hace todo el trabajo preliminar antes de construirlo. Reúne, busca, recibe consejos y deja que su espíritu vague libre.
- **Etapa de incubación:** Se refiere al hecho de que, durante un período de tiempo, que puede durar minutos o días, meses o incluso años, el material recopilado se almacena en un estado

pasivo de forma desconocida para nosotros o aún poco conocida; almacenamiento Los materiales están organizados internamente y cuidadosamente diseñados.

- **Etapa de iluminación:** Esto sucede cuando las personas creativas de alguna manera "ven" o imaginan, por así decirlo, un problema. A veces es una intuición repentina o una visión clara, o un sentimiento que puede estar entre "corazonada" y "solución", y otras veces puede ser el resultado de un esfuerzo continuo y sistemático.

- **Etapa de verificación:** Corresponde al último momento en que el producto creado o la solución escogida es claramente aceptado o aceptado por el propio innovador, respondiendo a la pregunta que busca.

Muchos autores han aceptado estas cuatro etapas y han confirmado su existencia.

2.2.21. Área de educación para el trabajo

Según Currículo Nacional de la Educación Básica (CNEB) cuyo propósito es desarrollar la competencia y capacidades del área curricular de Educación para el Trabajo.

El (CNEB) plantea un perfil de egreso como una visión compartida e integral de los aprendizajes que deben alcanzar los estudiantes al culminar la educación básica.

El estudiante realiza un proyecto de emprendimiento económico o social de manera ética, que le da la oportunidad de comunicarse con el mundo del trabajo y el desarrollo social, económico y ambiental en el entorno, es uno de los 11 perfiles estrechamente relacionados con el área curricular Educación Trabajo, significado; estudiantes que emprenden de manera ética y proactiva proyectos empresariales que generan recursos económicos o valores sociales, culturales y ambientales que tienen beneficios individuales y colectivos tangibles o intangibles para mejorar su bienestar material o subjetivo, así como su condición social, cultural o económica. Demostrar habilidades socioemocionales y técnicas que faciliten su vinculación al mundo laboral a través del trabajo dependiente, independiente o de creación propia. Generar ideas, planificar actividades, estrategias y recursos para brindar soluciones

creativas, éticas, sustentables y responsables para el medio ambiente y las comunidades locales. Elija la más útil, factible y relevante; hágalos persistentemente y tome riesgos; adaptarse e innovar; cooperar y trabajar activamente. Evaluar el proceso y los resultados del proyecto para incorporar mejoras.

Aportar al perfil de egreso desde el área de EPT se concretará al desarrollar la competencia y capacidades del área coadyuvando con las competencias y enfoques transversales

2.2.22. *Competencia gestiona proyectos de emprendimiento económico o social.*

Cuando los estudiantes convierten las ideas creativas en acción, movilizan de manera efectiva y eficiente los recursos y las acciones necesarias para lograr metas y objetivos individuales o colectivos, para abordar necesidades no satisfechas o problemas económicos o sociales.

Se trata de que los alumnos colaboren para crear alternativas de solución a necesidades o problemas de su entorno, proponiendo el valor de un producto o servicio, validando sus ideas con potenciales usuarios y seleccionando una en función de su pertinencia y viabilidad; definir los recursos y tareas necesarios, desarrollar estrategias que permitan implementar alternativas de solución, aplicar habilidades técnicas para producir o entregar el producto o servicio desarrollado y evaluar los procesos resultantes para tomar decisiones sobre mejoras o innovaciones. En estos procesos siempre ha actuado con ética, iniciativa, adaptabilidad y perseverancia.

2.2.23. *Crea propuesta de valor*

Crear alternativas de solución creativas e innovadoras utilizando bienes o servicios que aborden necesidades no satisfechas o problemas sociales examinados en su contexto, evaluar la idoneidad de las alternativas de solución, validar sus ideas con aquellos a quienes están tratando de beneficiar o influir, y ser capaz de elegir soluciones basadas en ellos. sobre

critérios y desarrolle una estrategia que le permita implementar sus ideas definiendo metas y objetivos y midiendo recursos y tareas.

2.2.24. *Aplica habilidades técnicas*

Es la operación de herramientas, máquinas o programas de software y el desarrollo de métodos y estrategias para llevar a cabo el proceso de producir bienes o aplicar principios técnicos a la prestación de servicios; significa la selección o combinación de estas herramientas, métodos o técnicas de acuerdo a requerimientos específicos para la aplicación de estándares de calidad y eficiencia.

2.2.25. *Trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas*

Es integrar los esfuerzos individuales para lograr objetivos comunes, organizar el trabajo en equipo con base en las diferentes habilidades que cada miembro puede aportar, responsabilizarse de sus roles y tareas relacionadas, y ejecutarlas de manera eficiente y eficaz. También refleja la experiencia laboral de usted y sus compañeros de equipo en la creación de un buen ambiente, mostrando tolerancia al fracaso, aceptando diferentes puntos de vista y uniéndose ideas.

2.2.26. *Evalúa los resultados del proyecto de emprendimiento*

Es la determinación de la medida en que una parte o resultado ha producido un cambio predecible en la atención a un problema o necesidad en particular; utilice esta información para tomar decisiones e incorporar mejoras en el diseño del proyecto. También analizará los posibles impactos ambientales y sociales y desarrollará estrategias para que el proyecto sea sostenible en el tiempo.

2.3. Definición de términos básicos

2.3.1. Aprendizaje

“Acción de aprender algún oficio. Tiempo que se emplea en ello para adquirir o modificar ciertas habilidades, destrezas, conocimientos” (Real Academia Española, 2005, p. 87).

2.3.2. Competencia

“Es la facultad que tiene una persona de combinar un conjunto de capacidades a fin de lograr un propósito específico en una situación determinada, actuando de manera pertinente y con sentido ético.” (MINEDU, 2016, pág. 113).

2.3.3. Capacidad

“Son recursos para actuar de manera competente. Estos recursos son los conocimientos, habilidades y actitudes que los estudiantes utilizan para afrontar una situación determinada. Estas capacidades suponen operaciones menores implicadas en las competencias, que son operaciones más complejas” (MINEDU, 2016, pág. 113).

2.3.4. Creatividad

Capacidad inherente al hombre, que es susceptible al incremento gradual, debido a los diferentes factores extrínsecos e intrínsecos, que influyen en nuestro desarrollo creativo, en diferentes contextos o especialidades como la ciencia, política y educación (Valero, 2019).

2.3.5. Programa Filmora

Es una aplicación que se utiliza para editar videos, a través de un método novedoso, pedagógico y educativo. Es un editor de video muy interesante que ofrece al usuario un amplio software lleno de funciones útiles en los campos de la edición comercial, fotografía, diseño gráfico marketing, entre otros (Slideshare, 2018).

2.3.6. *Vídeo*

“Sistema de grabación y reproducción de imágenes y sonidos por métodos electrónicos”

Grabado mediante un dispositivo que utiliza un registro y reproduce este tipo de formatos (Real Academia Española, 2005, p. 1070)

2.3.7. *Elaboración*

La elaboración es la realización de las ideas planteadas a través de las características anteriores, son los hechos realizados mediante la fluidez, la flexibilidad y la elaboración, esto permite ejecutar todo lo planteado, añadiendo detalles significativos, de acuerdo a lo que su creatividad se lo permita (Calvillo, 2013, p. 51).

2.3.8. *Originalidad*

La originalidad es la producción de ideas auténticas, creadas por el ser humano para dar soluciones y esto se desarrolla mediante la etapa educativa con la ayuda de los docentes, quienes motivan al estudiante a generar nuevas ideas utilizando su creatividad (Calvillo, 2013, p. 51).

2.3.9. *Motivación*

La motivación se basa en aquellas cosas que impulsan a un individuo a llevar a cabo ciertas acciones. Es decir, “es el ensayo mental preparatorio de una determinada acción, con el fin de lograr algún propósito” (Real Academia Española, 2005, p. 695).

2.3.10. *Software*

“Conjunto de programas informáticos, que son parte de una serie de instrucciones que la computadora ejecuta en un cierto orden para cumplir una determinada tarea” (Real Academia Española, 2005, p. 303). El software se puede clasificar en diferentes tipos, de acuerdo a la función que realiza.

2.3.11. Material Educativo

Los materiales educativos son componentes de calidad, son elementos concretos físicos que portan mensajes educativos. El docente debe usarlos en el aprendizaje de sus alumnos para desarrollar estrategias cognoscitivas, enriquecer la experiencia sensorial, facilitar el desarrollo, adquisición y fijación del aprendizaje; aproximando a los alumnos a la realidad de lo que se quiere encontrar, motivar el aprendizaje significativo, estimular la imaginación y la capacidad de abstracción de los alumnos, economizar el tiempo en explicaciones como en la percepción y elaboración de conceptos y estimular las actividades de los educandos (Materialeducativo, 2009).

CAPÍTULO III
MARCO METODOLÓGICO

3.1. Tipo de investigación

Corresponde a una investigación de tipo aplicada, llamada también constructiva o utilitaria, se caracteriza por su interés en la aplicación de los conocimientos teóricos a determinada situación y las consecuencias prácticas que de ella se deriven. La investigación aplicada busca conocer para hacer, para actuar, para construir, para modificar; le preocupa la aplicación inmediata sobre una realidad circunstancial antes que el desarrollo de un conocimiento de valor universal. Podemos afirmar que es la investigación que realiza de ordinario el investigador educacional, el investigador social y el investigador en psicología aplicada. (Sánchez y Reyes, 1984, p. 12)

3.2. Método de investigación

En la presente investigación, se utilizó el método experimental. Consiste en organizar deliberadamente condiciones, de acuerdo con un plan previo, con el fin de investigar las posibles relaciones causa - efecto exponiendo a uno o más grupos experimentales a la acción de una variable experimental y contrastando sus resultados con grupos de control o de comparación. (Sánchez y Reyes, 1984, p. 30)

3.3. Diseño de investigación

Se utilizó el diseño pre - test, post - test con un solo grupo. La ejecución de este diseño implica tres pasos a ser realizados por parte del investigador: 1º - Una medición previa de la variable dependiente a ser estudiada (pre - test), 2º - Introducción o aplicación de la variable independiente o experimental X a los sujetos del grupo; y, 3º - Una nueva medición de la variable dependiente en los sujetos (post - test). Puede ser diagramado de la siguiente manera:

G O₁ X O₂

Dónde:

G: corresponde al grupo experimental y fueron los estudiantes de segundo grado de la IE. Shitamalca.

O₁. Representa al pre test, que se aplicó a la muestra de estudio (grupo experimental)

X. Representa al desarrollo del programa Filmora con los estudiantes de la muestra.

O₂. Representa al post test, que se aplicó a la muestra (grupo experimental)

3.4. Población y muestra

3.4.1. Población

Se define como el conjunto de casos que tienen una serie de especificaciones en común y se encuentran en un espacio determinado. En muchos casos, no es posible analizar toda la población por cuestiones de tiempo y recursos humanos. Es por ello que debe trabajarse con una parte “Muestra” (Arispe *et al.*, 2020). Para la presente investigación la población lo constituyen 1 secciones de segundo grado de la I.E. Shitamalca, Pedro Gálvez, San Marcos, 2022, lo que se presenta en la siguiente tabla estadística.

Tabla 1

Población de estudiantes de 2° grado de la I.E, “Shitamalca” de Shitamalca, Pedro Gálvez, 2022.

SEXO	fi	%
Mujeres	9	56.2
Hombres	7	43.8
Total	16	100.00

Nota. Nómina de matrícula 2022

3.4.2. Muestra

Se puede definir la muestra como ese subgrupo de casos de una población en el cual se recolectan los datos. El trabajar con muestra permite: ahorrar tiempo, reduce costos y si está bien seleccionada puede ayudar con la precisión y exactitud de los datos. Otro aspecto que se tiene que tener a consideración es que la población y muestra deben estar en relación con la

pregunta de investigación y objetivos, al igual que debe tener representatividad estadística (Arispe *et al.*, 2020).

Para la presente investigación se tomó como muestra a la población; es decir a los estudiantes de segundo grado y fue una muestra intencional circunstancial deliberada no probabilística, es decir que de acuerdo a las posibilidades de que tenga el autor de acceso a una parte de la población fue elegida la muestra, por lo que no se aplicó ningún tipo de muestro estadístico (Questionpro, 2021). A continuación, se presenta la información en la siguiente tabla estadística.

Tabla 2

Muestra de estudiantes de 2° grado de la I.E, “Shitamalca”, Pedro Gálvez, 2022.

SEXO	fi	%
Mujeres	9	56.2
Hombres	7	43.8
Total	16	100.00

Nota. Nómina de matrícula 2021

3.5. Variables de estudio

3.5.1. Variable independiente

Programa Filmora

3.5.2. Variable dependiente

Creatividad en el área Educación para el Trabajo

3.5.3. Variables intervinientes

- Saberes previos de los educandos para operar software de computadora.
- Nivel de creatividad de los estudiantes
- Saberes previos de los estudiantes.

- Interés de los estudiantes.
- Lugar de procedencia de los estudiantes.
- Condición socio – económica de los estudiantes.

3.5.4. Operacionalización de variables

Publica en YouTube y en las redes sociales.

Variables	Definición conceptual.	Definición operacional.	Dimensiones	Indicadores.
Variable independiente: Programa Filmora	Es un editor de videos creado por Wondersahre Technology, tiene un diseño intuitivo y es muy fácil de utilizar, consta de funciones creativas como: texto, filtros, música, transiciones y elementos de movimientos; exporta y edita videos en 4k y GIF; podemos importar imágenes, videos, y audio desde las redes sociales; así mismo se puede editar audios por medio del mezclador (Filmora Wondershare Video Editor, 2020).	Es un recurso pedagógico el cual es utilizado para desarrollar la creatividad de las personas, mediante la producción y edición de videos innovadores; con la cual el estudiante mejora la capacidad para comprender el mensaje de un tema determinado. Este Software también puede ser utilizado para realizar estrategias de marketing sobre un producto o servicio; de esta manera se puede lograr desarrollar la competencia: gestiona proyectos de emprendimiento económico o social, del área	Grabar imágenes y sonidos Edición Reproducción Creación e integración a web online	- Captura imágenes, vídeos o audios con un dispositivo móvil o una cámara digital. - Crea vídeos utilizando imágenes o sonidos de tu dispositivo móvil o cámara digital. - Utiliza vídeos de sitios web como YouTube y redes sociales. - Publica sus videos en YouTube y en las redes sociales.

		Educación Para el Trabajo		
variable dependient e e creatividad	“La creatividad no es una especie de fluido que pueda manar en cualquier dirección. La vida de la mente se divide en diferentes regiones, que yo denomino ‘inteligencias’, como la matemática, el lenguaje o la música. Y en una determinada persona puede ser muy original e inventiva, incluso imaginativa, en una de esas áreas sin ser particularmente creativa en ninguna de las demás”. (Gardner, 1999)	La creatividad se muestra al dar existencia a algo novedoso. Lo esencial aquí está en la novedad y la no existencia previa de la idea o producto	Creatividad productiva	<ul style="list-style-type: none"> - Es original en su animación. - Es creativo a la hora de realizar su animación con los contrastes de fondo. - Tiene un orden a la hora de hacer su animación.
			Creatividad inventiva	<ul style="list-style-type: none"> - Descubre nuevas formas de realizar la animación. - Muestra ingenio a la hora de buscar imágenes de algún tema. - Crea la animación con facilidad
			Creatividad de innovación	<ul style="list-style-type: none"> - Tiene un estilo único e innovador. - Tiene iniciativa a la hora de crear la animación. - Utiliza sus saberes previos, con motivación a ser el mejor en animaciones. - A la hora de explicar se expresa con palabras innovadoras y creativas.

3.6. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.

3.6.1. Técnicas

Las técnicas representan la parte abstracta de la recolección de datos; es la forma que emplea el investigador para obtener datos., por lo tanto, determinan el instrumento a emplearse. Para elegir una técnica se debe definir de manera precisa el problema a investigar, las características de las unidades de análisis, la naturaleza y grado de control de las variables, así como los recursos (Arispe, 2020).

Para la presente investigación se utilizó la técnica de la encuesta, la misma que constó de 10 ítems relacionados a la variable dependiente nivel de creatividad en el área de educación para el trabajo.

3.6.2. Instrumentos

Los instrumentos de investigación son los recursos que el investigador crea de acuerdo a la necesidad de su investigación y asociándose a una determinada técnica, pueden ser físicos o virtuales, estos permiten abordar problemas y fenómenos y extraer información de ellos que van a servir para una investigación (Ramos *et al.*, 2006). Para la presente investigación se recurrió al test de ítems de manera física que se presentó a los estudiantes del segundo grado de la IE Shitamalca, para que contesten de acuerdo a su nivel de creatividad que evidencian en el área de educación para el trabajo utilizando el programa Filmora.

3.7. Hipótesis de trabajo u operacionales

3.7.1. Hipótesis general

El desarrollo del programa Filmora influye significativamente en el nivel de creatividad en el área de educación para el trabajo en los estudiantes de segundo grado de educación secundaria de la IE. “Shitamalca” de Shitamalca, Pedro Gálvez, 2022.

3.7.2. Hipótesis específicas

- a. Es probable que el nivel de creatividad en el área de educación para el trabajo, se encuentre en un nivel bajo antes de desarrollar el programa Filmora, en los estudiantes de segundo grado de educación secundaria de la IE. “Shitamalca” de Shitamalca, Pedro Gálvez, 2022.
- b. Es probable que al desarrollar el programa Filmora, progrese el nivel de creatividad en el área de educación para el trabajo en los estudiantes de segundo grado de educación secundaria de la IE. “Shitamalca” de Shitamalca, Pedro Gálvez, 2022.
- c. Es probable que el nivel de creatividad en el área de educación para el trabajo, se encuentre en un nivel alto después de desarrollar el programa Filmora, en los estudiantes de segundo grado de educación secundaria de la IE. “Shitamalca” de Shitamalca, Pedro Gálvez, 2022.

3.8. Técnicas de procesamiento y análisis de datos.

Consiste en la recolección de los datos primarios de entrada, que son evaluados y ordenados, para obtener información útil, que luego serán analizados por el usuario final, para que pueda tomar decisiones o realizar acciones que estime conveniente; pasa por tres etapas principales a saber: entrada, en la que se presenta los datos en una base de datos vaciados de los instrumentos de investigación respectivos; .proceso, donde se ejecutan las operaciones de acuerdo a la formulación de los objetivos y ciertos criterios del investigador, para la investigación cuantitativa se recurre a la estadística tanto descriptiva como inferencial si fuera necesario; salida se lo entiende como el mecanismo que se va a utilizar para que la información llegue al usuario; los métodos de procesamiento de datos puede ser manual, o electrónico (Trejo, 2013). Para la presente investigación se hizo uso del programa Excel para la estadística descriptiva donde se elaboraron tablas estadísticas y figuras estadísticas y para la estadística inferencial se recurrió al programa estadístico SPSS versión 25, donde se calculó la T de Student que proporcionó información para probar la hipótesis general planteada en la respectiva investigación.

CAPÍTULO IV
EJECUCIÓN DEL TRABAJO TEÓRICO - PRÁCTICO Y
RESULTADOS

4.1. Programación del trabajo teórico – práctico.

Se programaron diez actividades las mismas que estuvieron en función a la creatividad, además del pre - test y post - test; a continuación, se presenta el respectivo cronograma:

N°	Descripción de las actividades	Fechas
01	Aplicación del pre – test.	18/07/2022
02	Ingresamos al programa Filmora y conocemos su entorno	02/08/2022
03	Conociendo la barra de herramientas del programa Filmora	30/08/2022
04	Edición de videos utilizando imágenes, música y efectos.	06/09/2022
05	Identidad, cultura y relaciones interculturales.	26/09/2022
06	Empatizamos y realizamos un video acerca de la idea de solución para generar ingresos económicos en	19/10/2022
07	Nos proyectamos a realizar nuestras manualidades	09/11/2022
08	Realización de trabajos con material reciclable.	16/11/2022
09	Nos proyectamos a realizar nuestros bordados.	23/11/2022
10	Realizamos nuestros bordados.	07/12/2022
11	Finalizamos nuestros bordados y lo registramos a través de fotografías.	14/12/2022
12	Aplicación del post – test.	21/12/2022

4.1.1. Relación de actividades aplicadas desarrolladas del experimento

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 01

I. DATOS INFORMATIVOS:

INSTITUCIÓN EDUCATIVA:	SHITAMALCA.
DOCENTES	: ABANTO ABANTO, Jherson Alexander. BURGOS BAUTISTA, Santos Fredy.
GRADO	: 2°.
CURSO	: Educación Para El Trabajo.
TEMA	: Ingresamos al programa Filmora y conocemos su interno
FECHA	: 02/08/2022

Competencia	Capacidades	Estándares de aprendizaje
Gestiona proyectos de emprendimiento económico y social	<ul style="list-style-type: none">• Crea propuestas de valor• Aplica habilidades técnicas• Trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas• Evalúa los resultados del proyecto de emprendimiento	Gestiona proyectos de emprendimiento económico o social cuando se cuestiona sobre una situación que afecta a un grupo de usuarios y explora sus necesidades y expectativas para crear una alternativa de solución viable y reconoce aspectos éticos y culturales, así como los posibles resultados sociales y ambientales que implica.

II. PROPÓSITO

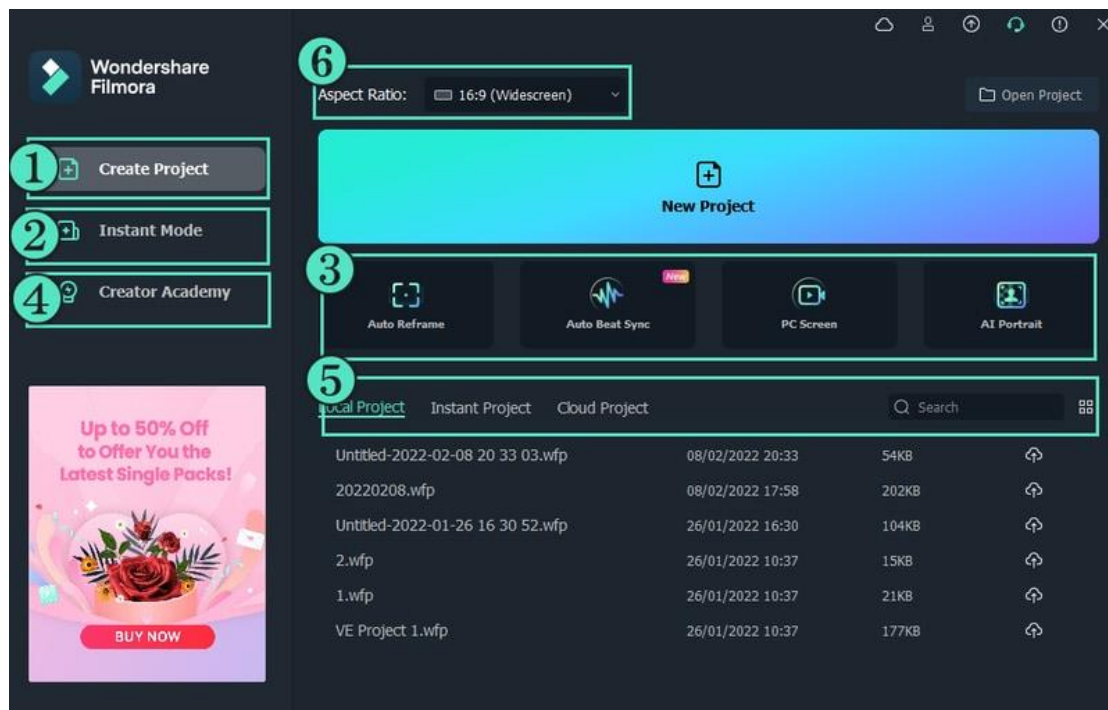
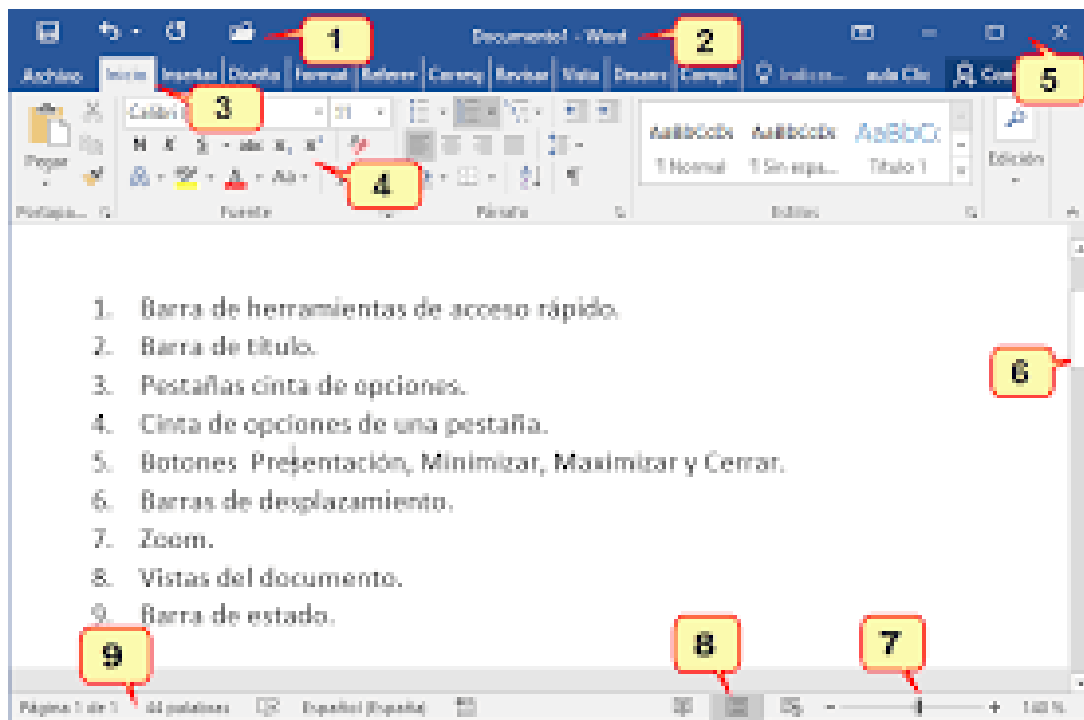
Conocemos el entorno del programa Filmora.

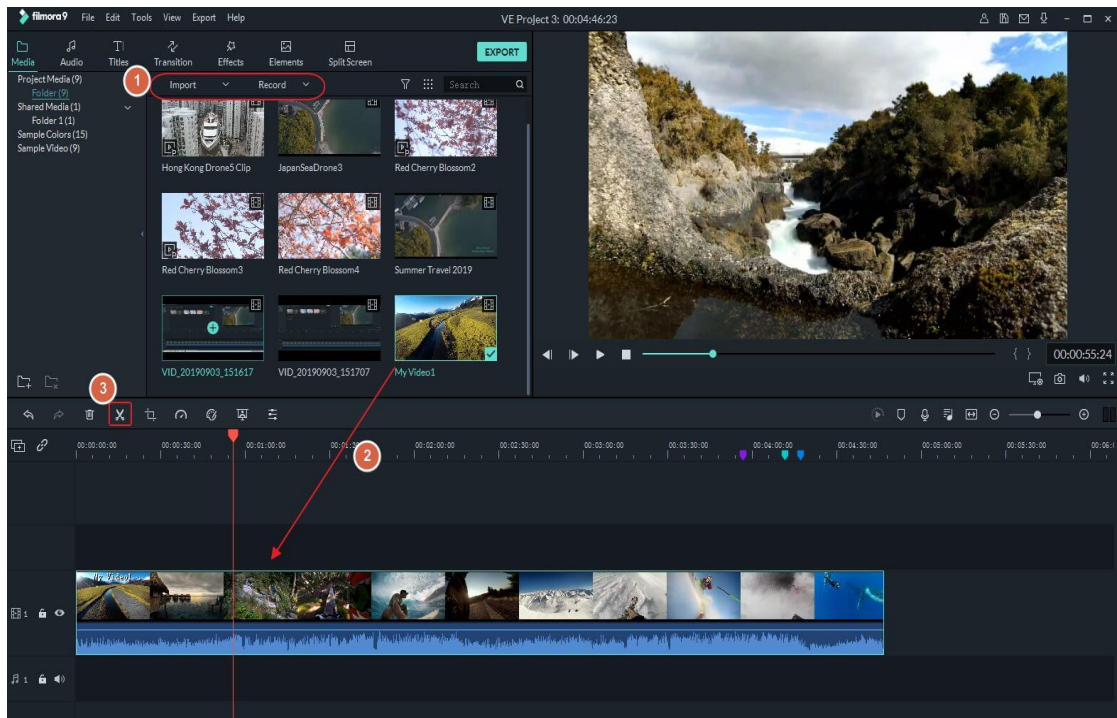
III. SECUENCIA DIDÁCTICA

PROCESOS PEDAGÓGICOS		ESTRATEGIAS / ACTIVIDADES	TIEMPO	RECURSOS
Motivación, desarrollo y evaluación permanentes de actitudes	<p style="text-align: center;">INICIO</p> <ul style="list-style-type: none"> - Despertar el interés - Recuperar saberes previos - Estimular el conflicto cognitivo 	<p>Los docentes saludan y dan la bienvenida a los estudiantes.</p> <p>Pide a los estudiantes mencionar los acuerdos de convivencia.</p> <p>Los docentes presentan una imagen para dar a conocer la importancia de conocer el entorno de programas en los cuales se desea trabajar.</p> <p>Los docentes realizan las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué observan en la imagen? - ¿Para qué nos servirá conocer el entorno del programa? - ¿Cómo lograremos identificarlo? - ¿Cuál es su opinión sobre el conocer la ubicación y nombre de los entornos del programa? <p>Los docentes mencionan el propósito de la sesión “conocemos el entorno del programa FILMORA”</p>	20 minutos	Imágenes Pizarra Plumones
	<p style="text-align: center;">DESARROLLO</p> <ul style="list-style-type: none"> - Adquirir información - Aplicar - Transferir lo aprendido 	<ul style="list-style-type: none"> • Los docentes presentan una imagen a los estudiantes. • El docente menciona cada uno de los nombres que se pueden identificar en la imagen y da una explicación sobre el para que sirve y como se podrá utilizar en la realización de videos. <p>1. Crear proyectos.</p>	50 Minutos	Imagen. Plumones. Pinturas. Cartón cartulina.

		<p>2. Modo instantáneo.</p> <p>3. Herramientas de pantalla.</p> <p>4. Academia de creadores.</p> <p>5. Archivos y copias de seguridad.</p> <p>6. Relación de aspecto.</p> <ul style="list-style-type: none"> • El docente pregunta a los estudiantes que entendieron a partir de la imagen y la explicación del docente. • El docente pide a los estudiantes que mencionen los nombres del entorno y den su opinión sobre como lo entienden y para que servirá, utilizando sus propias palabras. • El docente pide a los estudiantes que dibujen el entorno y coloquen sus respectivos nombres. • Se pide a los estudiantes que salgan a exponer su trabajo para lograr una mejor comprensión. 		
	<p style="text-align: center;">CIERRE</p> <p>- Reflexionar sobre el proceso de aprendizaje</p>	<p>- El docente realiza el proceso de metacognición haciendo las siguientes preguntas.</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué aprendimos hoy? - ¿Cómo lo aprendimos? - ¿para qué nos servirá? - ¿Cómo te sentiste? 	20	

IV. ANEXOS





FICHA DE OBSERVACIÓN

DOCENTE RESPONSABLES: Abanto Abanto, Jherson Alexander

Burgos Bautista, Santos Fredy

GRADO: _____

VALORACIÓN

1 = insatisfactorio

2= mediamente satisfactorio

3= satisfactorio

4= muy satisfactorio

N°	Apellidos y Nombres	CRITERIOS (INDICADORES)										VALORACIÓN FINAL
		Participa activamente.	Reconoce el entorno del programa Filmora.	Contesta adecuadamente a las preguntas.	Tiene motivación por el tema	Tiene puntos de vista diferentes y los expresa.	Le gusta apoyar con comentarios positivos.	Guarda silencio a la hora de realizar las clases.	Respeto las opiniones de sus compañeros.	Tiene motivación para dar a conocer su opinión.	Utiliza un lenguaje adecuado al momento de exponer.	
1	SACARRERA SANCHEZ, Diana											
2	CERDAN RAMOZ, Norma Judit											
3	DIAS RIOS, Daniel Isaac											
4	HUACCHA CARRERA, Yeyson Charlie											
5	LEIVA SANCHEZ, Verónica											
6	LOZANO TELLO Judith Roxana											
7	MEDINA TELLO, Karen Aracely											
8	MENDOZA CIEZA, Maycol Anderson											
9	MENDOZA MACHUCA, Isabel Milagros											
10	POMATANTA RAMOZ, Norma Yesenia											
11	RUIZ BUENO, Sonia Elisabeth											
12	SANCHEZ CERDAN, Jesús Jean Carlos											
13	SANCHEZ HUAMAN, Reider Fran											
14	SANCHEZ MALQUI, Hilder Jainer											
15	SANCHEZ SANCHEZ, Sonia Anabel											
16	VALLEJOS MURRUGARRA, Jhon Franco											

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 02

I. DATOS INFORMATIVOS:

INSTITUCIÓN EDUCATIVA: SHITAMALCA.
DOCENTES : ABANTO ABANTO, Jherson Alexander.
BURGOS BAUTISTA, Santos Fredy.
GRADO : 2°.
CURSO : Educación Para El Trabajo.
TEMA : Conocemos la barra de herramientas del programa Filmora
FECHA : 30/08/2022

Competencia	Capacidades	Estándares de aprendizaje
Gestiona proyectos de emprendimiento económico y social	<ul style="list-style-type: none">• Crea propuestas de valor• Aplica habilidades técnicas• Trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas• Evalúa los resultados del proyecto de emprendimiento	Gestiona proyectos de emprendimiento económico o social cuando se cuestiona sobre una situación que afecta a un grupo de usuarios y explora sus necesidades y expectativas para crear una alternativa de solución viable y reconoce aspectos éticos y culturales, así como los posibles resultados sociales y ambientales que implica.

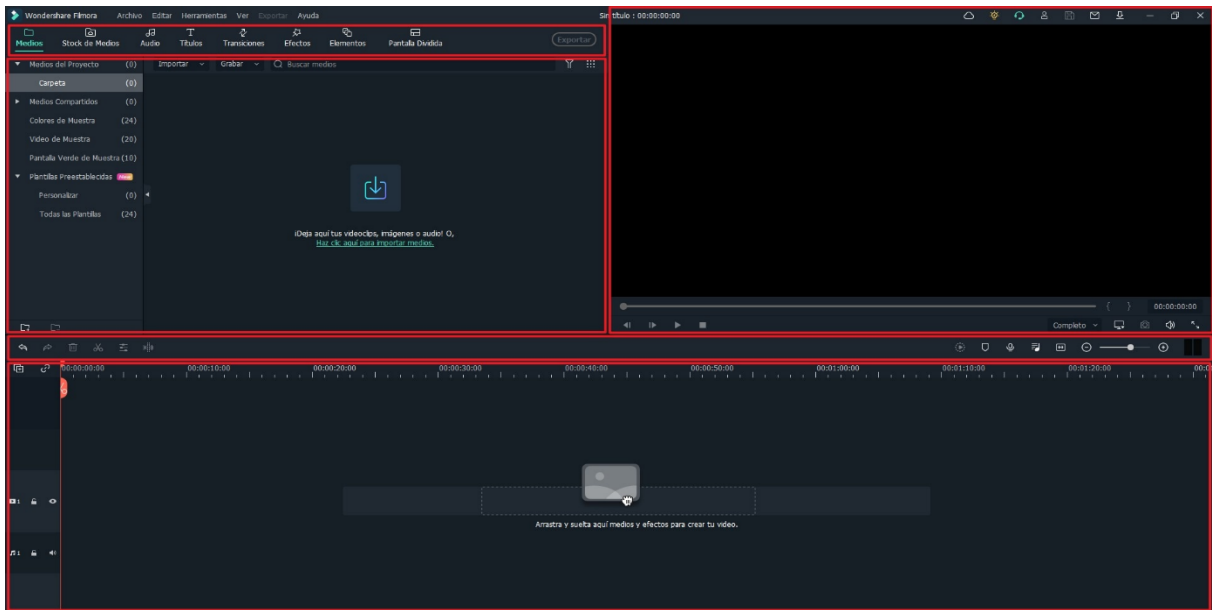
II. Propósito

Conocemos la barra de herramientas, biblioteca, efectos del programa Filmora.

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

PROCESOS PEDAGÓGICOS		ESTRATEGIAS / ACTIVIDADES	TIEMPO	RECURSOS
Motivación, desarrollo y evaluación permanentes de actitudes	<p style="text-align: center;">INICIO</p> <ul style="list-style-type: none"> - Despertar el interés - Recuperar saberes previos - Estimular el conflicto cognitivo 	<ul style="list-style-type: none"> - Los docentes les dan la bienvenida a los estudiantes. - Los docentes presentan un video a través de WhatsApp para dar a conocer a los estudiantes sobre qué tan importante es conocer las herramientas donde se va trabajar. <p>https://youtu.be/JAHAapK9gQY</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué observan en el video? - ¿Ustedes creen que el programa FILMORA también tendrá herramientas? - ¿Por qué será importante conocer las herramientas del programa FILMORA? - ¿Para qué nos servirán? - los docentes mencionan el propósito de esta sesión” Conocemos la barra de herramientas, biblioteca, efectos del programa Filmora. 	30 minutos	Video Tablet Pizarra Plumones
	<p style="text-align: center;">DESARROLLO</p> <ul style="list-style-type: none"> - Adquirir información - Aplicar - Transferir lo aprendido 	<ul style="list-style-type: none"> - Los docentes presentan una imagen a los estudiantes sobre las herramientas del programa FILMORA (anexos) - Los docentes hacen mención de cada uno de los nombres que se pueden identificar en la imagen y da una explicación sobre el para que sirve y como se podrá utilizar en la edición de videos. - Los docentes preguntan a los estudiantes que entendieron a partir de lo observado y de la explicación. - Los docentes presentan un video a través de WhatsApp como retro alimentación. <p>https://youtu.be/UWJSBQC456M</p> <ul style="list-style-type: none"> - Los docentes piden a los estudiantes que mencionen los nombres de las herramientas y den su opinión sobre como lo entienden y para que servirá, utilizando sus propias palabras. - Los docentes piden a los estudiantes que editen un video utilizando lo aprendido. 	140 Minutos	Plumones. Imágenes. video
	<p style="text-align: center;">CIERRE</p> <ul style="list-style-type: none"> - Reflexionar sobre el proceso de aprendizaje 	<ul style="list-style-type: none"> - Los docentes realizan el proceso de metacognición haciendo las siguientes preguntas. - ¿Qué aprendimos hoy? - ¿Cómo lo aprendimos? - ¿Para qué nos servirá? - ¿Cómo te sentiste? 	10	

IV. ANEXOS



FICHA DE OBSERVACIÓN

DOCENTE RESPONSABLES: Abanto Abanto, Jherson Alexander

Burgos Bautista, Santos Fredy

GRADO: _____

VALORACIÓN

1 = insatisfactorio

2= mediamente satisfactorio

3= satisfactorio

4= muy satisfactorio

N°	Apellidos y Nombres	CRITERIOS (INDICADORES)										VALORACIÓN FINAL
		Participa activamente.	Reconoce el entorno del programa Filmora.	Contesta adecuadamente a las preguntas.	Tiene motivación por el tema	Tiene puntos de vista diferentes y los expresa.	Le gusta apoyar con comentarios positivos.	Guarda silencio a la hora de realizar las clases.	Respeto las opiniones de sus compañeros.	Tiene motivación para dar a conocer su opinión.	Utiliza un lenguaje adecuado al momento de exponer.	
1	SACARRERA SANCHEZ, Diana											
2	CERDAN RAMOZ, Norma Judit											
3	DIAS RIOS, Daniel Isaac											
4	HUACCHA CARRERA, Yeyson Charlie											
5	LEIVA SANCHEZ, Verónica											
6	LOZANO TELLO Judith Roxana											
7	MEDINA TELLO, Karen Aracely											
8	MENDOZA CIEZA, Maycol Anderson											
9	MENDOZA MACHUCA, Isabel Milagros											
10	POMATANTA RAMOZ, Norma Yesenia											
11	RUIZ BUENO, Sonia Elisabeth											
12	SANCHEZ CERDAN, Jesús Jean Carlos											
13	SANCHEZ HUAMAN, Reider Fran											
14	SANCHEZ MALQUI, Hilder Jainer											
15	SANCHEZ SANCHEZ, Sonia Anabel											
16	VALLEJOS MURRUGARRA, Jhon Franco											

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 03

I. DATOS INFORMATIVOS:

INSTITUCIÓN EDUCATIVA:	SHITAMALCA.
DOCENTES	: ABANTO ABANTO, Jherson Alexander. BURGOS BAUTISTA, Santos Fredy.
GRADO	: 2°.
CURSO	: Educación Para El Trabajo.
TEMA	: Edición de vídeos utilizando imágenes, músicas y efectos.
FECHA	: 06/09/2022

Competencia	capacidades	Estándares de aprendizaje
Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC.	<ul style="list-style-type: none">• Interactúa en entornos virtuales.• Crea objetos virtuales en diversos formatos.	<ul style="list-style-type: none">• Optimiza el desarrollo de proyectos cuando configura diversos entornos virtuales de software y hardware.• Administra bases de datos aplicando filtros, criterios y organización.• Publica y comparte en diversos medios virtuales, proyectos o investigaciones y genera actividades de colaboración en distintas comunidades y redes virtuales.• Desarrolla proyectos productivos y de emprendimiento aplicando de manera idónea herramientas TIC que mejoren los resultados.

II. Propósito

Crear un video utilizando las diversas aplicaciones del programa Filmora.

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

PROCESOS PEDAGÓGICOS		ESTRATEGIAS / ACTIVIDADES	TIEMPO	RECURSOS
Motivación, desarrollo y evaluación permanentes de actitudes	<p style="text-align: center;">INICIO</p> <ul style="list-style-type: none"> - Despertar el interés - Recuperar saberes previos - Estimular el conflicto cognitivo 	<p>Los docentes saludan y dan la bienvenida a los estudiantes</p> <p>Piden a los estudiantes mencionar los acuerdos de convivencia</p> <p>Los docentes presentan un video de paisajes. https://youtu.be/ovbFQ-4GM9I</p> <p>el docente realiza las siguientes preguntas: ¿Qué observaron en el video? ¿Cómo se podrá realizar esa clase de videos? ¿Les gustaría saber cómo se realizan esa clase de videos? ¿En qué aplicación creen ustedes que se puedan realizar los videos? ¿Cómo realizarían ustedes un video parecido?</p> <p>El docente les declara el propósito de la sesión “Crear un video utilizando las diversas aplicaciones del programa Filmora”</p>	30 minutos	Video Pizarra Plumones
	<p style="text-align: center;">DESARROLLO</p> <ul style="list-style-type: none"> - Adquirir información - Aplicar - Transferir lo aprendido 	<ul style="list-style-type: none"> • Los docentes les explican de que tratara la sesión de hoy • El día de hoy vamos a realizar un video teniendo en cuenta lo que hemos aprendido que es a insertar imágenes, videos, música, efectos, textos y demás herramientas. • Los docentes mencionan a los estudiantes que tienen 10 minutos para pensar en el paisaje o imágenes que van a realizar con un mensaje motivador para sus videos, pueden salir a fuera del aula para poder tomar fotos y videos. • Los docentes les mencionan a los estudiantes que el video que se realizará será utilizando su creatividad. • Los docentes mencionan que se debe mostrar la utilización de las herramientas del programa filmora en el video. 	120 Minutos	Plumones. Pizarra. Videos. Imágenes.

		<ul style="list-style-type: none"> • Los docentes mencionan que tendrán 80 minutos para poder realizar su video. • Los docentes comenzaran a ver sus videos de cada estudiante para ver si se utilizó todas las herramientas aprendidas. 		
	<p>CIERRE</p> <p>- Reflexionar sobre el proceso de aprendizaje</p>	<p>- Los docentes realizan el proceso de metacognición haciendo las siguientes preguntas.</p> <p>- ¿Qué aprendimos hoy?</p> <p>- ¿Cómo lo aprendimos?</p> <p>- ¿para qué nos servirá?</p> <p>- ¿Cómo te sentiste?</p>	30	

IV. ANEXOS

FICHA DE OBSERVACIÓN

DOCENTE RESPONSABLES: Abanto Abanto, Jherson Alexander

Burgos Bautista, Santos Fredy

GRADO: _____

VALORACIÓN

1 = insatisfactorio

2= mediamente satisfactorio

3= satisfactorio

4= muy satisfactorio

N°	Apellidos y Nombres	CRITERIOS (INDICADORES)					
		Utiliza todas las herramientas del programa al realizar su video.	Realiza el video utilizando imágenes innovadoras	El video cuenta con tiempos establecidos para cada imagen o video	El video cuenta con un mensaje motivador	Presenta el video acabado en el tiempo indicado	VALORACIÓN FINAL
1	SACARRERA SANCHEZ, Diana						
2	CERDAN RAMOZ, Norma Judit						
3	DIAS RIOS, Daniel Isaac						
4	HUACCHA CARRERA, Yeyson Charlie						
5	LEIVA SANCHEZ, Verónica						
6	LOZANO TELLO Judith Roxana						
7	MEDINA TELLO, Karen Aracely						
8	MENDOZA CIEZA, Maycol Anderson						
9	MENDOZA MACHUCA, Isabel Milagros						
10	POMATANTA RAMOZ, Norma Yesenia						
11	RUIZ BUENO, Sonia Elisabeth						
12	SANCHEZ CERDAN, Jesús Jean Carlos						
13	SANCHEZ HUAMAN, Reider Fran						
14	SANCHEZ MALQUI, Hilder Jainer						
15	SANCHEZ SANCHEZ, Sonia Anabel						
16	VALLEJOS MURRUGARRA, Jhon Franco						

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 04

I. DATOS INFORMATIVOS:

INSTITUCIÓN EDUCATIVA: SHITAMALCA.
DOCENTES : ABANTO ABANTO, Jherson Alexander.
 BURGOS BAUTISTA, Santos Fredy.
GRADO : 2°.
CURSO : Educación Para El Trabajo.
TEMA : Identidad, cultura y relaciones.
FECHA : 12/10/2022

Competencia	Capacidades	Estándares de aprendizaje
Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC	<ul style="list-style-type: none"> • Interactúa en entornos virtuales. • Crea objetos virtuales en diversos formatos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Publica y comparte en diversos medios virtuales, proyectos o investigaciones y genera actividades de colaboración en distintas comunidades y redes virtuales.
Construye su identidad.	<ul style="list-style-type: none"> • Controla sus emociones • Vive su sexualidad de manera plena y responsable. 	<ul style="list-style-type: none"> • Expresa opiniones razonadas sobre las consecuencias de sus decisiones • Expresa sus emociones, sentimientos y comportamientos, y analiza sus causas y consecuencias. • Realiza acciones para prevenir y protegerse de situaciones que puedan afectar su integridad sexual y la de los demás. • Se relaciona con varones y mujeres con respeto y equidad rechazando toda forma de discriminación por identidad de género u orientación sexual.

II. Propósito

Realizamos un video con imágenes a partir de nuestra identidad, cultura y relaciones interculturales en el programa FILMORA.

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

PROCESOS PEDAGÓGICOS		ESTRATEGIAS / ACTIVIDADES	TIEMPO	RECURSOS
Motivación, desarrollo y evaluación permanentes de actitudes	<p style="text-align: center;">INICIO</p> <ul style="list-style-type: none"> - Despertar el interés - Recuperar saberes previos - Estimular el conflicto cognitivo 	<ul style="list-style-type: none"> • Los docentes saludan y dan la bienvenida a los estudiantes • Los docentes presentan una historia vía WhatsApp (anexo 4). • Los docentes realizan las siguientes preguntas. <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué personaje de la historia te gusta más? • ¿Qué crees que responderá Flavia? • ¿participas en algún grupo semejante? • ¿a qué grupos te gustaría pertenecer? ¿por qué? • Los docentes presentan imágenes sobre las diferentes culturas (anexo 1). • Los docentes realizan las siguientes preguntas para ver sus saberes previos. <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué observan en la imagen? • ¿crees que es importante la cultura? • ¿Qué opina sobre las diferentes culturas? • ¿Cómo nos ayudara la cultura en nuestra vida? • ¿Cómo harías para fomentar la interculturalidad? <p>Los docentes mencionan el propósito de la sesión</p> <p>“Realizamos un video a partir de nuestra identidad, cultura y relaciones interculturales en el Programa Filmora”.</p>	30 minutos	Historieta imagen Pizarra
	<p style="text-align: center;">DESARROLLO</p> <ul style="list-style-type: none"> - Adquirir información - Aplicar - Transferir lo aprendido 	<ul style="list-style-type: none"> • Los docentes dan un pequeño concepto sobre identidad, cultura, relaciones interculturales, grupo social (anexo 3) • Los docentes hacen entrega del material a los estudiantes vía WhatsApp. (anexo 2) • Los docentes piden que lean el material y anoten lo que consideren más importante • Los docentes piden a los estudiantes que descarguen imágenes de la cultura cajamarquina. • Los docentes piden a los estudiantes que descarguen música cajamarquina a los estudiantes • Los docentes piden a los estudiantes que realicen un video con la herramienta texto 	140 Minutos	Imágenes Tablet

		<p>en el programa FILMORA a partir de lo anotado y de las imágenes descargadas.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los docentes piden a los estudiantes que inserten música de acuerdo a la cultura cajamarquina utilizando las herramientas del programa “FILMORA” • Los docentes monitorean a los estudiantes 		
	<p>CIERRE</p> <p>- Reflexionar sobre el proceso de aprendizaje</p>	<p>- Los docentes realizan el proceso de metacognición haciendo las siguientes preguntas.</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué aprendimos hoy? - ¿Cómo lo aprendimos? - ¿para qué nos servirá? - ¿Cómo te sentiste? 	<p>10 minutos</p>	<p>plumones</p>

IV. ANEXOS

Anexo 1



Anexo 2

¿Cuánto influyen los grupos sociales en mis identidades?

Los seres humanos somos seres sociales, así que desde niños nos relacionamos con diferentes personas y grupos sociales a lo largo de nuestra vida. El primer gran grupo social es la familia, pero también en nuestra familia.

Por eso, desde nuestra niñez y adolescencia, una parte importante de nuestra vida se desarrolla en los espacios donde dependemos: diferentes habilidades y aprendizajes se socializan. Son ellos en los que nos vamos formando y a partir de los valores que aprendemos con nuestros miembros. Muchos valores, como: el respeto, el amor, el trabajo, la solidaridad, etc.

En los diferentes momentos de nuestra vida, los grupos que trascienden la familia y la escuela. Entre el ciclo de desarrollo del lenguaje, el ciclo de la adolescencia, los aprendizajes en la escuela, los ciclos de la vida, como también los grupos de pertenencia de los amigos, amigos del barrio, entre otros. En la vida adulta, los grupos de pertenencia se convierten en lugares de pertenencia. Todos ellos, en la interacción cotidiana, van desarrollando y fortaleciendo en nosotros nuestras identidades. En estos grupos, socializamos, nos afianzamos, nos apoyamos y fortalecemos y sabemos que nos vamos formando y fortaleciendo a lo largo de nuestra vida.

¿Qué es un grupo social?

Es un conjunto de personas que se relacionan entre sí y que actúan de manera conjunta en la vida social.

ACTIVIDADES

Individual

1. Lee con atención los textos que se encuentran en la página 104 y responde por escrito las siguientes preguntas:
 - a) ¿Qué es un grupo social?
 - b) ¿Qué es un grupo social?
 - c) ¿Qué es un grupo social?
2. ¿Qué es un grupo social? ¿Qué es un grupo social? ¿Qué es un grupo social?
3. ¿Qué es un grupo social? ¿Qué es un grupo social? ¿Qué es un grupo social?

En pareja

1. Identifica a la comunidad a la que perteneces y describe sus características.
2. ¿Qué es un grupo social? ¿Qué es un grupo social? ¿Qué es un grupo social?
3. ¿Qué es un grupo social? ¿Qué es un grupo social? ¿Qué es un grupo social?

Los grupos ambientalistas

Durante los últimos años, en muchos de los movimientos de protesta y de acción política se han formado grupos ambientalistas. Estos grupos se dedican a defender el medio ambiente y a promover el desarrollo sostenible. Los grupos ambientalistas son aquellos que se dedican a defender el medio ambiente y a promover el desarrollo sostenible. Los grupos ambientalistas son aquellos que se dedican a defender el medio ambiente y a promover el desarrollo sostenible.

¿Qué es un grupo ambientalista?

Es un grupo de personas que se dedican a defender el medio ambiente y a promover el desarrollo sostenible.

Los grupos por afinidad deportiva

La existencia de grupos de afinidad deportiva es una realidad que se ha ido fortaleciendo en los últimos años. Estos grupos se dedican a promover la práctica deportiva y a fomentar la salud física y mental. Los grupos por afinidad deportiva son aquellos que se dedican a promover la práctica deportiva y a fomentar la salud física y mental.

¿Qué es un grupo por afinidad deportiva?

Es un grupo de personas que se dedican a promover la práctica deportiva y a fomentar la salud física y mental.

Los grupos de danzas

En el Perú, las danzas tradicionales son una parte importante de la cultura. Los grupos de danzas se dedican a preservar y promover estas tradiciones. Los grupos de danzas son aquellos que se dedican a preservar y promover estas tradiciones.

¿Qué es un grupo de danzas?

Es un grupo de personas que se dedican a preservar y promover las danzas tradicionales.

ACTIVIDADES

En grupo

1. Conocer a los miembros de tu grupo y describir sus características.
2. ¿Qué es un grupo social? ¿Qué es un grupo social? ¿Qué es un grupo social?
3. ¿Qué es un grupo social? ¿Qué es un grupo social? ¿Qué es un grupo social?

En grupo clase

1. ¿Qué es un grupo social? ¿Qué es un grupo social? ¿Qué es un grupo social?
2. ¿Qué es un grupo social? ¿Qué es un grupo social? ¿Qué es un grupo social?
3. ¿Qué es un grupo social? ¿Qué es un grupo social? ¿Qué es un grupo social?

La participación en grupos y el proyecto de vida

La participación en grupos es una parte importante de la vida social. Los grupos nos ayudan a desarrollar nuestras habilidades y a promover nuestro proyecto de vida. La participación en grupos es una parte importante de la vida social.

¿Qué es la participación en grupos?

Es el proceso de involucrarse en un grupo y contribuir a su desarrollo.

Anexo 3

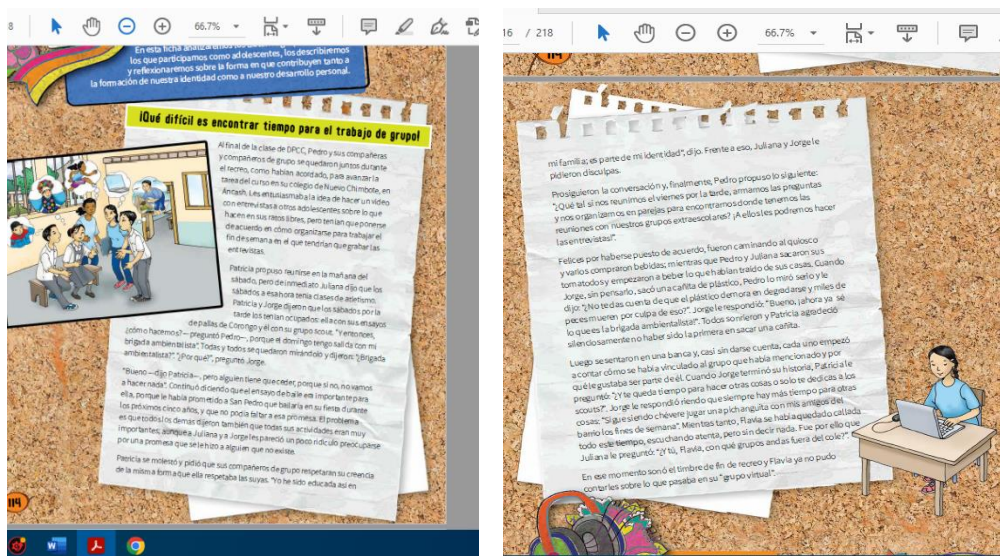
Identidad. Es la conciencia que la persona tiene de ser ella misma y distinta a las demás. Se forma a lo largo de un proceso en el que interviene elementos afectivos, sexuales, psicológicos, sociales, culturales, políticos, territoriales e incluso justos, ejemplo una persona puede definirse así misma como católica, con pasión por la música.

La cultura. Es el conjunto de conocimientos y rasgos característicos que distinguen a una sociedad, una determinada época o un grupo social. El término cultura conforme ha ido evolucionando en la sociedad, está asociado a progreso y a valores.

Relaciones interculturales. Se da cuando una sociedad o un grupo se relacionan con otros, invariablemente estamos ante la presencia de contacto cultural y con esto de relaciones interculturales.

Grupo social. Es cualquier reunión de personas que tienen un interés común. Se caracteriza por que cuenta con cierta organización en la que sus miembros asumen un rol.

Anexo 4



FICHA DE OBSERVACIÓN

SESIÓN: Identidad, cultura y relaciones interculturales

DOCENTE RESPONSABLES: Abanto Abanto, Jherson Alexander
Burgos Bautista, Santos Fredy

GRADO: 4°

VALORACIÓN

1 = insatisfactorio 2= mediamente satisfactorio 3= satisfactorio 4= muy satisfactorio

N°	Apellidos y Nombres	CRITERIOS (INDICADORES)										VALORACIÓN FINAL
		Respeto las opiniones de sus compañeros.	Controla sus emociones ante cualquier situación.	Ayuda a sus compañeros cuando lo solicitan.	Toma con tranquilidad y madurez las actividades.	Participa de una forma asertiva durante la clase.	Realiza su trabajo con entusiasmo.	Inserta imágenes en su video.	Es creativo al momento de realizar su video.	Trabaja con la herramienta texto.	Inserta el audio de acuerdo a su video.	
1	SACARRERA SANCHEZ, Diana											
2	CERDAN RAMOZ, Norma Judit											
3	DIAS RIOS, Daniel Isaac											
4	HUACCHA CARRERA, Yeyson Charlie											
5	LEIVA SANCHEZ, Verónica											
6	LOZANO TELLO Judith Roxana											
7	MEDINA TELLO, Karen Aracely											
8	MENDOZA CIEZA, Maycol Anderson											
9	MENDOZA MACHUCA, Isabel Milagros											
10	POMATANTA RAMOZ, Norma Yesenia											
11	RUIZ BUENO, Sonia Elisabeth											
12	SANCHEZ CERDAN, Jesús Jean Carlos											
13	SANCHEZ HUAMAN, Reider Fran											
14	SANCHEZ MALQUI, Hilder Jainer											
15	SANCHEZ SANCHEZ, Sonia Anabel											
16	VALLEJOS MURRUGARRA, Jhon Franco											

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 05

I. DATOS INFORMATIVOS:

INSTITUCIÓN EDUCATIVA: SHITAMALCA.
DOCENTES : ABANTO ABANTO, Jherson Alexander.
 BURGOS BAUTISTA, Santos Fredy.
GRADO : 2°.
CURSO : Educación Para El Trabajo.
TEMA : Empatizamos y realizamos un video acerca de la idea de solución para generar ingresos económicos en familia.
FECHA : 19/10/2022

Competencia	Capacidades	Estándares de aprendizaje
Gestiona proyectos de emprendimiento económico y social	<ul style="list-style-type: none"> • Crea propuestas de valor • Aplica habilidades técnicas • Trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas • Evalúa los resultados del proyecto de emprendimiento 	Gestiona proyectos de emprendimiento económico o social cuando se cuestiona sobre una situación que afecta a un grupo de usuarios y explora sus necesidades y expectativas para crear una alternativa de solución viable y reconoce aspectos éticos y culturales, así como los posibles resultados sociales y ambientales que implica.
Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC.	<ul style="list-style-type: none"> • Interactúa en entornos virtuales. • Crea objetos virtuales en diversos formatos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Publica y comparte en diversos medios virtuales, proyectos o investigaciones y genera actividades de colaboración en distintas comunidades y redes virtuales.

II. Propósito

Creamos un video acerca de un negocio que quisiéramos poner para mejorar la economía familiar.

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

PROCESOS PEDAGÓGICOS		ESTRATEGIAS / ACTIVIDADES	TIEMPO	RECURSOS
Motivación, desarrollo y evaluación permanentes de actitudes	<p>INICIO</p> <ul style="list-style-type: none"> - Despertar el interés - Recuperar saberes previos - Estimular el conflicto cognitivo 	<p>Los docentes saludan y de la bienvenida a los estudiantes.</p> <p>Pide a los estudiantes mencionar los acuerdos de convivencia.</p> <p>Los docentes presentan imagen a los estudiantes.</p> <p>Los docentes realizan las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué observan en la imagen? - ¿Será importante buscar maneras de mejorar nuestra economía? - ¿Cómo podríamos generar ingresos? <p>Los docentes les declara el propósito de la sesión “Creamos un video acerca de un negocio que quisiéramos poner para mejorar la economía familiar”.</p>	20 minutos	Imágenes Pizarra Plumones
	<p>DESARROLLO</p> <ul style="list-style-type: none"> - Adquirir información - Aplicar - Transferir lo aprendido 	<ul style="list-style-type: none"> • Los docentes presentan las etapas a seguir para generar ingresos. • Los docentes sacan a leer el ejemplo de cómo generar ingresos y que etapas se deben seguir. • Los docentes van pidiendo su opinión a los estudiantes y apoyando en sus respuestas y dudas. • Los docentes luego de acabar con el ejemplo les mencionan a los estudiantes que hagan un video de como seria su manera de generar ingresos a su familia a través de imágenes descargadas de internet. • Los docentes monitorean la realización de su trabajo. • Los docentes sacan a los estudiantes al frente a mencionar de que trata su video y como se lo realizaría en su localidad. 	120 Minutos	Imagen. Plumones. Pinturas. Cartón cartulina.
	<p>CIERRE</p> <ul style="list-style-type: none"> - Reflexionar sobre el proceso de aprendizaje 	<ul style="list-style-type: none"> - El docente realiza el proceso de metacognición haciendo las siguientes preguntas. - ¿Qué aprendimos hoy? - ¿Cómo lo aprendimos? - ¿para qué nos servirá? - ¿Cómo te sentiste? 	20	

IV. ANEXOS



Etapas:

1. **Diagnostico el contexto.** Fue necesario explorar el contexto actual de los clientes, comprendiendo sus necesidades y tomando en cuenta la situación actual debido a la pandemia del Covid-19; las técnicas usadas para la comprensión y diagnostico fueron la observación y la inmersión, es decir, vivir la misma experiencia que los propios clientes. El resultado de este diagnóstico muestra que los pobladores de San Mateo necesitan mascarillas y protectores faciales, además las familias de los estudiantes contaban con máquinas de coser.
2. **Definir el problema.** Una vez que se recogió información del contexto, se realizó encuestas virtuales con el google forms a los pobladores de la localidad; a las familias que no tuvieron acceso al formulario virtual se les realizó una entrevista vía celular, para recoger sus necesidades. Los resultados de esta encuesta permitieron detectar el problema y las oportunidades de negocio.
3. **Buscar posibles soluciones.** Luego de conocer las necesidades de los clientes, se utilizó bastante creatividad para generar ideas acerca del producto; se vio por

conveniente elaborar mascarillas y protectores faciales enfocados al contexto de la pandemia del Covid-19.

4. **Construir el prototipo.** Con la idea cada vez más clara se dio inicio a la construcción del prototipo, para elaborar una propuesta del producto deseado.
5. **Prueba del prototipo.** Antes de la producción en masa, fue necesario conocer la percepción y recoger la sensación de los clientes probando el producto elaborado. Estas pruebas nos permitieron recoger la retroalimentación e incorporamos las observaciones para mejorar el producto. Esta prueba permitió validar el prototipo realizando un control de calidad de dureza, flexibilidad, durabilidad, económica y ecológica.
6. **Producción.** Luego de incorporar las mejoras al producto los estudiantes comenzaron a la producción de las mascarillas y protectores faciales; los estudiantes están preparados para realizar su proyecto de emprendimiento familiar, algunos estudiantes ya empezaron con el negocio de mascarillas junto a sus familias, el cual les está generando ingresos económicos para su hogar. Para la producción se utilizó la tela N95; nuestro apoyo en todo momento fue la municipalidad de San Mateo y la Dirección del colegio San Mateo de Huanchor.

FICHA DE OBSERVACIÓN

DOCENTES RESPONSABLES: Abanto Abanto, Jherson Alexander

Burgos Bautista, Santos Fredy

VALORACIÓN

1 = insatisfactorio

2= mediamente satisfactorio

3= satisfactorio

4= muy satisfactorio

N°	Apellidos y nombres	CRITERIOS (INDICADORES)					VALORACIÓN FINAL
		El trabajo tiene creatividad.	Su video cuenta con imágenes significativas.	Las imágenes tienen coherencia para expresar claramente su producto.	El video cuenta con movimientos iguales entre imágenes.	Se expresa adecuadamente para dar a conocer el proyecto que se a propuesto crear.	
01	SACARRERA SANCHEZ, DIANA						
02	CERDAN RAMOZ, NORMA JHUDIT						
03	DIAS RIOS, DANIEL ISAAC						
04	HUACCHA CARRERA YEYSON CRARLIE						
05	LEIVA SANCHEZ, VERONICA						
06	LOZANO TELLO JUDITH ROXANA						
07	MEDINA TELLO, KAREN ARACELY						
08	MENDOZA CIEZA, MAYCOL ANDERSON						
09	MENDOZA MACHUCA ISABEL MILAGROS						
10	POMATANTA RAMOZ, NORMA YESENIA						
11	RUIZ BUENO, SONIA ELIZABETH						
12	SANCHEZ CERDAN, JESUS JEANCARLOS						
13	SANCHEZ HUAMAN, REIDER FRAN						
14	SANCHEZ MALQUI, HILDER JAINER						
15	SANCHEZ SANCHEZ, SONIA ANABEL						
16	VALLEJOS MURRUGARRA, JHON FRANCO						

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 06

I. DATOS INFORMATIVOS:

INSTITUCIÓN EDUCATIVA: SHITAMALCA.
DOCENTES : ABANTO ABANTO, Jherson Alexander.
 BURGOS BAUTISTA, Santos Fredy.
GRADO : 2°.
CURSO : Educación Para El Trabajo.
TEMA : Nos proyectamos a realizar nuestras actividades.
FECHA : 09/11/2022

Competencia	capacidades	Estándares de aprendizaje
Gestiona proyectos de emprendimiento económico y social	<ul style="list-style-type: none"> • Crea propuestas de valor • Aplica habilidades técnicas • Trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas • Evalúa los resultados del proyecto de emprendimiento. 	<ul style="list-style-type: none"> • Gestiona proyectos de emprendimiento económico o social cuando se cuestiona sobre una situación que afecta a un grupo de usuarios y explora sus necesidades y expectativas para crear una alternativa de solución viable y reconoce aspectos éticos y culturales, así como los posibles resultados sociales y ambientales que implica.
Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC	<ul style="list-style-type: none"> • Interactúa en entornos virtuales. • Crea objetos virtuales en diversos formatos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Publica y comparte en diversos medios virtuales, proyectos o investigaciones y genera actividades de colaboración en distintas comunidades y redes virtuales.

II. Propósito

Revisamos videos, fotos, páginas web para elegir el proyecto de manualidades a realizar.

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

PROCESOS PEDAGÓGICOS		ESTRATEGIAS / ACTIVIDADES	TIEMPO	RECURSOS
Motivación, desarrollo y evaluación permanentes de actitudes	<p style="text-align: center;">INICIO</p> <ul style="list-style-type: none"> - Despertar el interés - Recuperar saberes previos - Estimular el conflicto cognitivo 	<ul style="list-style-type: none"> • Los docentes saludan y de la bienvenida a los estudiantes. • Pide a los estudiantes mencionar los acuerdos de convivencia. • Los docentes presentan imagen a los estudiantes (anexo 1) • Los docentes realizan las siguientes preguntas: ¿Qué observan en la imagen? ¿Cómo creen que lo realizaron? ¿Para qué creen que sirva? ¿si tuvieran un negocio como lo promocionarían? • Los docentes les declara el propósito de la sesión REVISAMOS VIDEOS, FOTOS, PAGINAS WEB PARA ELEGIR EL PROYECTO DE MANUALIDADES A REALIZAR. 	20 minutos	Imágenes Pizarra Plumones
	<p style="text-align: center;">DESARROLLO</p> <ul style="list-style-type: none"> - Adquirir información - Aplicar - Transferir lo aprendido 	<ul style="list-style-type: none"> • Los docentes presentan información sobre que manualidades se puede realizar a partir del material reciclado (anexo 2) • Los docentes piden a un estudiante que den lectura la información • Los docentes piden su opinión a los estudiantes y los apoyan en sus respuestas y dudas. • Los docentes piden a los estudiantes que elijan una manualidad a realizar. 	120 Minutos	Plumones. Tablet. Imágenes. Celulares.
	<p style="text-align: center;">CIERRE</p> <ul style="list-style-type: none"> - Reflexionar sobre el proceso de aprendizaje 	<ul style="list-style-type: none"> - El docente realiza el proceso de metacognición haciendo las siguientes preguntas. - ¿Qué aprendimos hoy? - ¿Cómo lo aprendimos? - ¿para qué nos servirá? - ¿Cómo te sentiste? 	20	

IV. ANEXOS

(Anexo 1)



(Anexo 2)

<https://www.crehana.com/blog/estilo-vida/manualidades-faciles-con-material-reciclado/>

FICHA DE OBSERVACIÓN:
ELABORAMOS UN VIDEO PUBLICITARIO

DOCENTES RESPONSABLES: Abanto Abanto, Jherson Alexander

Burgos Bautista, Santos Fredy

VALORACIÓN

1 = insatisfactorio

2= mediamente satisfactorio

3= satisfactorio

4= muy satisfactorio

N°	Apellidos y nombres	CRITERIOS (INDICADORES)					VALORACIÓN FINAL
		El trabajo tiene creatividad.	Su video cuenta con imágenes significativas.	Las imágenes tienen coherencia para expresar claramente su producto.	El video cuenta con movimientos iguales entre imágenes.	Se expresa adecuadamente para dar a conocer el proyecto que se ha propuesto crear.	
01	SACARRERA SANCHEZ, DIANA						
02	CERDAN RAMOZ, NORMA JHUDIT						
03	DIAS RIOS, DANIEL ISAAC						
04	HUACCHA CARRERA YEYSON CRARLIE						
05	LEIVA SANCHEZ, VERONICA						
06	LOZANO TELLO JUDITH ROXANA						
07	MEDINA TELLO, KAREN ARACELY						
08	MENDOZA CIEZA, MAYCOL ANDERSON						
09	MENDOZA MACHUCA ISABEL MILAGROS						
10	POMATANTA RAMOZ, NORMA YESENIA						
11	RUIZ BUENO, SONIA ELIZABETH						
12	SANCHEZ CERDAN, JESUS JEANCARLOS						
13	SANCHEZ HUAMAN, REIDER FRAN						
14	SANCHEZ MALQUI, HILDER JAINER						
15	SANCHEZ SANCHEZ, SONIA ANABEL						
16	VALLEJOS MURRUGARRA, JHON FRANCO						

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 07

I. DATOS INFORMATIVOS:

INSTITUCIÓN EDUCATIVA: SHITAMALCA.
DOCENTES : ABANTO ABANTO, Jherson Alexander.
BURGOS BAUTISTA, Santos Fredy.
GRADO : 2°.
CURSO : Educación Para El Trabajo.
TEMA : Realización de trabajos con material reciclable.
FECHA : 16/11/2022

Competencia	Capacidades	Estándares de aprendizaje
Gestiona proyectos de emprendimiento económico y social	<ul style="list-style-type: none">• Crea propuestas de valor• Aplica habilidades técnicas• Trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas• Evalúa los resultados del proyecto de emprendimiento	Gestiona proyectos de emprendimiento económico o social cuando se cuestiona sobre una situación que afecta a un grupo de usuarios y explora sus necesidades y expectativas para crear una alternativa de solución viable y reconoce aspectos éticos y culturales, así como los posibles resultados sociales y ambientales que implica.

II. Propósito

Realizar proyecto sobre reciclaje a través de la realización de collares.

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

PROCESOS PEDAGÓGICOS		ESTRATEGIAS / ACTIVIDADES	TIEMPO	RECURSOS
Motivación, desarrollo y evaluación permanentes de actitudes	<p style="text-align: center;">INICIO</p> <ul style="list-style-type: none"> - Despertar el interés - Recuperar saberes previos - Estimular el conflicto cognitivo 	<p>Los docentes saludan y dan la bienvenida a los estudiantes</p> <p>Los docentes piden a los estudiantes mencionar los acuerdos de convivencia</p> <p>Los docentes presentan una imagen acerca de un trabajo con material reciclable.</p> <p>Los docentes realizan las siguientes preguntas para observar sus conocimientos previos.</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Que observan en la imagen? - ¿Qué opinan de ese trabajo que se observa en la imagen? - ¿Conocen ustedes alguna otra forma de utilizar los materiales reciclables? - ¿Cómo realizaría usted nuevas formas de generar ingresos con productos reciclables? <p>El docente les declara el propósito de la sesión “Realizar proyecto sobre reciclaje a través de la realización de collares”.</p>	20 minutos	<p>Imágenes</p> <p>Pizarra</p> <p>Plumones</p>
	<p style="text-align: center;">DESARROLLO</p> <ul style="list-style-type: none"> - Adquirir información - Aplicar - Transferir lo aprendido 	<ul style="list-style-type: none"> • Los docentes brindan información sobre cómo realizar collares. • Los docentes piden a un estudiante voluntario para ayudar a leer y ver cómo se va a realizar el collar. • Los docentes van explicando cada parte del documento y así acabar con todas sus dudas para poder realizar el collar. • Los docentes piden a los estudiantes sacar su material para comenzar a la creación de su collar. • Los docentes van guiando a los estudiantes como lo irán realizando. • Los docentes mencionan a los estudiantes que vayan tomando fotos de sus avances. • Los docentes monitorean a los estudiantes. • Los docentes ayudan a resolver sus dudas de la creación de su collar. 	50 Minutos	<p>Imagen.</p> <p>Plumones.</p> <p>Pinturas.</p> <p>Cartón cartulina.</p>
	<p style="text-align: center;">CIERRE</p> <ul style="list-style-type: none"> - Reflexionar sobre el proceso de aprendizaje 	<ul style="list-style-type: none"> - El docente realiza el proceso de metacognición haciendo las siguientes preguntas. - ¿Qué aprendimos hoy? - ¿Cómo lo aprendimos? - ¿para qué nos servirá?, ¿Cómo te sentiste? 	20	

IV. ANEXOS



Comenzar

- 1. Reúne los materiales necesarios.** Asegúrate de tener todos los materiales a mano: cuentas, hilo, cortador de alambres, engarces, pegamento y cierres para finalizar correctamente el collar.
 - Los mejores tipos de alambre son los flexibles y el hilo para cuentas.
 - Todos estos materiales están disponibles en cualquier tienda de manualidades.
- 2. Determina el estilo del collar.** Cuando hayas decidido el estilo del collar que quieras crear, piensa en otros factores como su longitud. En caso de que prefieras los collares más cortos, podrías hacerte una gargantilla. Si los prefieres más largos, puedes optar por un collar más largo que quede por debajo de tu pecho.
 - También puedes crear tu propio estilo y longitud. Estas son meras sugerencias para darte una idea.

- Ten en cuenta que la longitud final del collar de cuentas incluye las cuentas que vayas a usar y la longitud del broche que elijas.
- 3. Elige una longitud.** El collar más corto llega a apenas los 30 cm (13 pulgadas) de longitud total. La gargantilla es un poco más larga y oscila entre los 35 y 40 cm (14 a 16 pulgadas). El collar más largo puede llegar a los 115 cm (45 pulgadas). Aunque como se ha dicho anteriormente, también tienes la posibilidad de elegir tu propia longitud y su estilo.
 - 4. Mide tu cuello y decide la longitud del collar.** Toma una cinta de medir y enróllala alrededor de tu cuello mientras estés delante de un espejo. Prueba con medidas más grandes y pequeñas para decidir cuál te gusta más. Esto te dará una idea de cómo quedará el collar en tu cuello.

Preparar el diseño y disposición

- 1. Coloca las cuentas sobre una superficie plana como una mesa o escritorio.** "Juega" con ellas hasta que encuentres el diseño que más te guste. Prueba diferentes combinaciones de colores o incluso piensa en crear varias capas de hilo. Es posible que quieras una gargantilla que dé varias vueltas alrededor del cuello o quizá prefieras que dé solo una vuelta.
- 2. Coloca la tabla para las cuentas en la superficie plana.** La tabla para cuentas es una herramienta que facilita considerablemente el proceso de enfilar las cuentas y mejora rápidamente tus habilidades de diseño. Puedes usarla para medir la longitud del collar a la vez que mantienes las cuentas en su sitio. Si piensas hacer collares con regularidad, o solo de vez en cuando, debes tener una tabla para cuentas a mano.
 - Coloca las cuentas siguiendo el diseño que hayas elegido en el número cero y mide la longitud del collar usando los números y guiones de los laterales.
 - Usa los canales para ordenar las cuentas.
 - Los recuadros de la bandeja son para guardar las cuentas y los accesorios.
- 4. Junta dos engarces, un cierre y las cuentas para el collar.** El siguiente apartado te dará algunos trucos para aprender cómo enfilar correctamente las cuentas.

Hacer el collar de cuentas

- 1. Enfila una cuenta en el hilo.** Después enfila el engarce y luego añade otra cuenta a unos 2,5 cm (1 pulgada) por debajo. Ten en cuenta que aún no vas a crear el diseño

con el hilo. Estos son unos pasos preliminares necesarios para hacer que el collar sea más seguro.

2. Coloca un extremo del cierre (la anilla) después de la cuenta de engarce. Después haz un nudo con el hilo.

3. Enhebra el extremo del hilo a través del engarce. Después añade la combinación engarce y cuenta, y utiliza la herramienta de engarzar para fijar la cuenta en su lugar.

- Si usas hilo para cuentas, es posible que quieras poner un punto de pegamento en cada extremo para asegurarte de que las cuentas queden fijas.
- Estos pasos protegerán el hilo del roce y desgaste en los extremos del engarce que podría hacer que se rompiera el collar.

4. Crea el diseño en el hilo. Una vez estés satisfecho con el diseño, quita cuidadosamente una cuenta cada vez y enflala en el hilo. Asegúrate de dejar aproximadamente de 7,5 a 10 cm (3 a 4 pulgadas) de hilo sobrante al final.

- Enfila las cuentas en el hilo hasta que no haya ninguna sobre la tabla.

5. Usa una de las partes del cierre y la combinación de engarce y cuenta. Prueba a introducir el hilo restante por los agujeros de la cuenta próxima al engarce.

- Ten cuidado de no tensar demasiado el hilo. Deja un poco de espacio suelto en el collar (2 a 4 mm o 1 pulgada) para que las cuentas se muevan y giren y, de ese modo, no rocen demasiado entre sí o contra el hilo. Si el hilo está demasiado tenso el collar puede quedar rígido y hacer que el diseño parezca angular en vez de ligeramente redondeado como deben ser los collares.

6. Coloca el cierre en el otro extremo y corta el hilo que sobre. No es recomendable que lo cortes demasiado cerca de la cuenta engarce. Dejar unos 2,5 cm (1 pulgada) de hilo escondido dentro de los agujeros de estas cuentas es un buen seguro para evitar que el collar se rompa.

Has terminado.

Cosas que necesitarás

- Cierre (incluyendo argollas)
- 19, 21 o 49 hilos de metal flexible o hilo para cuentas
- Engarces de plata o chapados en oro
- Pegamento en caso de que uses hilo
- Cuentas engarce
- Al menos 4 cuentas pequeñas para proteger los engarces y esconder las "puntas" del alambre o hilo
- Cuentas que quieras (por ejemplo, de cristal, piedra, cerámica, preciosas, metálicas, etc.)
- Alicates o herramientas para los engarces

- Tijeras para cortar alambre
- Agujas duras y fuertes si vas a usar hilo que no tenga unida una aguja
- Cinta de medir



FICHA DE OBSERVACIÓN

DOCENTE RESPONSABLE: Abanto Abanto, Jherson Alexander

Burgos Bautista, Santos Fredy

VALORACIÓN

1 = insatisfactorio

2= mediamente satisfactorio

3= satisfactorio

4= muy satisfactorio

N°	Apellidos y nombres	CRITERIOS (INDICADORES)					VALORACIÓN FINAL
		Participa activamente en clases.	Muestra entusiasmo en la realización de su trabajo.	Es creativo a la hora realizar su trabajo.	Toma fotografías a sus avances que presenta.	Tiene nuevas ideas para realizar collares.	
01	SACARRERA SANCHEZ, DIANA						
02	CERDAN RAMOZ, NORMA JHUDIT						
03	DIAS RIOS, DANIEL ISAAC						
04	HUACCHA CARRERA YEYSON CRARLIE						
05	LEIVA SANCHEZ, VERONICA						
06	LOZANO TELLO JUDITH ROXANA						
07	MEDINA TELLO, KAREN ARACELY						
08	MENDOZA CIEZA, MAYCOL ANDERSON						
09	MENDOZA MACHUCA ISABEL MILAGROS						
10	POMATANTA RAMOZ, NORMA YESENIA						
11	RUIZ BUENO, SONIA ELIZABETH						
12	SANCHEZ CERDAN, JESUS JEANCARLOS						
13	SANCHEZ HUAMAN, REIDER FRAN						
14	SANCHEZ MALQUI, HILDER JAINER						
15	SANCHEZ SANCHEZ, SONIA ANABEL						
16	VALLEJOS MURRUGARRA, JHON FRANCO						

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 08

I. DATOS INFORMATIVOS:

INSTITUCIÓN EDUCATIVA:	:	SHITAMALCA.
DOCENTES	:	ABANTO ABANTO, Jherson Alexander. BURGOS BAUTISTA, Santos Fredy.
GRADO	:	2°.
CURSO	:	Educación Para El Trabajo.
TEMA	:	Nos proyectamos a realizar nuestros bordados.
FECHA	:	23/11/2022

Competencia	Capacidades	Estándares de aprendizaje
Gestiona proyectos de emprendimiento económico y social	<ul style="list-style-type: none">• Aplica habilidades técnicas• Trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas	Gestiona proyectos de emprendimiento económico o social cuando se cuestiona sobre una situación que afecta a un grupo de usuarios y explora sus necesidades y expectativas para crear una alternativa de solución viable y reconoce aspectos éticos y culturales, así como los posibles resultados sociales y ambientales que implica.

II. Propósito

“Buscamos fuentes de información para conocer materiales usar en bordados a realizar”

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

PROCESOS PEDAGÓGICOS		ESTRATEGIAS / ACTIVIDADES	TIEMPO	RECURSOS
Motivación, desarrollo y evaluación permanentes de actitudes	<p>INICIO</p> <ul style="list-style-type: none"> - Despertar el interés - Recuperar saberes previos - Estimular el conflicto cognitivo 	<ul style="list-style-type: none"> • Los docentes saludan y dan la bienvenida a los estudiantes • Los docentes piden a los estudiantes mencionar los acuerdos de convivencia. • Los docentes presentan una imagen relacionada con los bordados (anexo 1) • Los docentes realizan las siguientes preguntas. <ul style="list-style-type: none"> ¿Qué observan en la imagen? ¿Qué opinan de ese trabajo que se observa en la imagen? ¿Conocen ustedes algún tipo de bordado? ¿Tienen alguna idea sobre cómo realizarlos? ¿Qué tipo de bordado les gustaría hacer? • Los docentes declaran el propósito de la sesión “Buscamos fuentes de información para conocer materiales usar en bordados a realizar”. 	20 minutos	Imágenes Pizarra Plumones
	<p>DESARROLLO</p> <ul style="list-style-type: none"> - Adquirir información - Aplicar - Transferir lo aprendido 	<ul style="list-style-type: none"> • Los docentes presentan información sobre diferentes bordados e identifican los materiales que se usan en cada uno de ellos (anexo 2) • Los docentes piden a un estudiante que den lectura la información. • Los docentes piden su opinión a los estudiantes y los apoyan en sus respuestas y dudas. • Los docentes piden a los estudiantes que elijan el tipo de bordado y lo que van a bordar. 	50 Minutos	Imagen. Plumones. Páginas web Videos
	<p>CIERRE</p> <ul style="list-style-type: none"> - Reflexionar sobre el proceso de aprendizaje 	<ul style="list-style-type: none"> - El docente realiza el proceso de metacognición haciendo las siguientes preguntas. <ul style="list-style-type: none"> ¿Qué aprendimos hoy? ¿Cómo lo aprendimos? ¿para qué nos servirá? ¿Cómo te sentiste? 	20	

ANEXOS
ANEXO 1



ANEXO 2

<https://manosmaravillosas.com/2019/09/08/bordado-todos-los-puntos-de-bordado/>

<https://co.pinterest.com/crisdu18/punto-esp%C3%B1ol/>

<https://www.hogarmania.com/decoracion/manualidades/como-bordar-punto-cruz-trucos-y-consejos.html>

FICHA DE OBSERVACIÓN:
NOS PROYECTAMOS A REALIZAR NUESTROS BORDADOS.

DOCENTES RESPONSABLES: Abanto Abanto, Jherson Alexander
Burgos Bautista, Santos Fredy

VALORACIÓN

1 = insatisfactorio 2= mediamente satisfactorio 3= satisfactorio 4= muy satisfactorio

N°	Apellidos y nombres	CRITERIOS (INDICADORES)					VALORACIÓN FINAL
		Participa activamente en clases.	Muestra entusiasmo al proyectarse en elaborar sus bordados.	Es creativo a la hora de elegir su trabajo.	Respeto las opiniones e intereses de sus compañeros.	Da a conocer la manualidad de bordado que realizara, identificando su utilidad y material a usar.	
01	CARRERA SANCHEZ, DIANA						
02	CERDAN RAMOZ, NORMA JHUDIT						
03	DIIAS RIOS, DANIEL ISAAC						
04	HUACCHA CARRERA YEYSON CRARLIE						
05	LEIVA SANCHEZ, VERONICA						
06	LOZANO TELLO JUDITH ROXANA						
07	MEDINA TELLO, KAREN ARACELY						
08	MENDOZA CIEZA, MAYCOL ANDERSON						
09	MENDOZA MACHUCA ISABEL MILAGROS						
10	POMATANTA RAMOZ, NORMA YESENIA						
11	RUIZ BUENO, SONIA ELIZABETH						
12	SANCHEZ CERDAN, JESUS JEANCARLOS						
13	SANCHEZ HUAMAN, REIDER FRAN						
14	SANCHEZ MALQUI, HILDER JAINER						
15	SANCHEZ SANCHEZ, SONIA ANABEL						
16	VALLEJOS MURRUGARRA, JHON FRANCO						

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 09

I. DATOS INFORMATIVOS:

INSTITUCIÓN EDUCATIVA: SHITAMALCA.
DOCENTES : ABANTO ABANTO, Jherson Alexander.
BURGOS BAUTISTA, Santos Fredy.
GRADO : 2°.
CURSO : Educación Para El Trabajo.
TEMA : Realizamos nuestros bordados.
FECHA : 07/12/2022

Competencia	Capacidades	Estándares de aprendizaje
Gestiona proyectos de emprendimiento económico y social	<ul style="list-style-type: none">• Aplica habilidades técnicas• Trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas	Gestiona proyectos de emprendimiento económico o social cuando se cuestiona sobre una situación que afecta a un grupo de usuarios y explora sus necesidades y expectativas para crear una alternativa de solución viable y reconoce aspectos éticos y culturales, así como los posibles resultados sociales y ambientales que implica.

II. Propósito

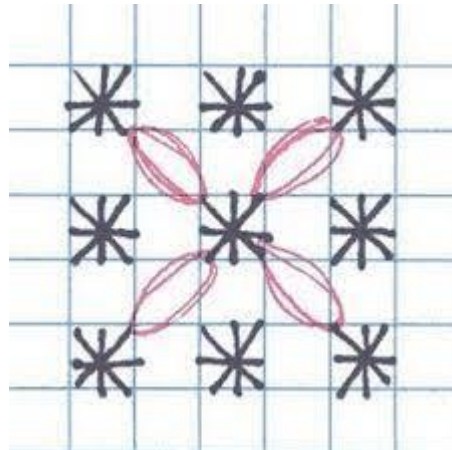
“Realizamos nuestros bordados y fotografiamos nuestras servilletas”

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

PROCESOS PEDAGÓGICOS		ESTRATEGIAS / ACTIVIDADES	TIEMPO	RECURSOS
Motivación, desarrollo y evaluación permanentes de actitudes	<p>INICIO</p> <ul style="list-style-type: none"> - Despertar el interés - Recuperar saberes previos - Estimular el conflicto cognitivo 	<ul style="list-style-type: none"> • Los docentes saludan y dan la bienvenida a los estudiantes • Los docentes piden a los estudiantes mencionar los acuerdos de convivencia. • Los docentes presentan una imagen relacionada con los bordados (anexo 1) • Los docentes realizan las siguientes preguntas. <ul style="list-style-type: none"> ¿Qué observan en la imagen? ¿Cómo creen que lo realizaron? ¿Cómo lo podríamos realizar? ¿Tienen alguna idea de cómo realizarlo? • Los docentes declaran el propósito de la sesión “realizamos nuestros bordados y fotografiamos nuestras servilletas” 	20 minutos	Imágenes Pizarra Plumones
	<p>DESARROLLO</p> <ul style="list-style-type: none"> - Adquirir información - Aplicar - Transferir lo aprendido 	<ul style="list-style-type: none"> • Los docentes hacen entrega del material. a los estudiantes (tela, aguja, hilo). • Los docentes indican los pasos a seguir para realizar los bordados a los estudiantes. • Los estudiantes realizan sus bordados. • Los docentes piden que fotografíen sus avances a los estudiantes. • Los docentes apoyan en sus dudas a los estudiantes. 	60 Minutos	Tela Aguja hilo
	<p>CIERRE</p> <ul style="list-style-type: none"> - Reflexionar sobre el proceso de aprendizaje 	<ul style="list-style-type: none"> - El docente realiza el proceso de metacognición haciendo las siguientes preguntas. - ¿Qué aprendimos hoy? - ¿Cómo lo aprendimos? - ¿para qué nos servirá? - ¿Cómo te sentiste? 	10	

ANEXOS

ANEXO 1



**FICHA DE OBSERVACIÓN:
REALIZAMOS NUESTROS BORDADOS.**

**DOCENTES RESPONSABLES: Abanto Abanto, Jherson Alexander
Burgos Bautista, Santos Fredy**

VALORACIÓN

1 = insatisfactorio 2= mediamente satisfactorio 3= satisfactorio 4= muy satisfactorio

N°	Apellidos y nombres	CRITERIOS (INDICADORES)					VALORACIÓN FINAL
		Muestra interés y participa activamente en clases.	Muestra entusiasmo al elaborar su bordado.	Es creativo a la hora de realizar su bordado.	Respeto las opiniones e intereses de sus compañeros.	Da a coeer lo que realiza, identificando su utilidad y manualidad de bordado material a usar.	
01	CARRERA SANCHEZ, DIANA						
02	CERDAN RAMOZ, NORMA JHUDIT						
03	DIAS RIOS, DANIEL ISAAC						
04	HUACCHA CARRERA YEYSON CRARLIE						
05	LEIVA SANCHEZ, VERONICA						
06	LOZANO TELLO JUDITH ROXANA						
07	MEDINA TELLO, KAREN ARACELY						
08	MENDOZA CIEZA, MAYCOL ANDERSON						
09	MENDOZA MACHUCA ISABEL MILAGROS						
10	POMATANTA RAMOZ, NORMA YESENIA						
11	RUIZ BUENO, SONIA ELIZABETH						
12	SANCHEZ CERDAN, JESUS JEANCARLOS						
13	SANCHEZ HUAMAN, REIDER FRAN						
14	SANCHEZ MALQUI, HILDER JAINER						
15	SANCHEZ SANCHEZ, SONIA ANABEL						
16	VALLEJOS MURRUGARRA, JHON FRANCO						

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 10

I. DATOS INFORMATIVOS:

INSTITUCIÓN EDUCATIVA:	SHITAMALCA.
DOCENTES	: ABANTO ABANTO, Jherson Alexander. BURGOS BAUTISTA, Santos Fredy.
GRADO	: 2°.
CURSO	: Educación Para El Trabajo.
TEMA	: Finalizamos nuestros bordados y lo registramos a través de fotografías.
FECHA	: 14/12/2022

Competencia	Capacidades	Estándares de aprendizaje
Gestiona proyectos de emprendimiento económico y social	<ul style="list-style-type: none">• Aplica habilidades técnicas• Trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas	Gestiona proyectos de emprendimiento económico o social cuando se cuestiona sobre una situación que afecta a un grupo de usuarios y explora sus necesidades y expectativas para crear una alternativa de solución viable y reconoce aspectos éticos y culturales, así como los posibles resultados sociales y ambientales que implica.

II. Propósito

“Finalizamos nuestros bordados y fotografiamos nuestras servilletas”

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

PROCESOS PEDAGÓGICOS		ESTRATEGIAS / ACTIVIDADES	TIEMPO	RECURSOS
Motivación, desarrollo y evaluación permanentes de actitudes	<p>INICIO</p> <ul style="list-style-type: none"> - Despertar el interés - Recuperar saberes previos - Estimular el conflicto cognitivo 	<ul style="list-style-type: none"> • Los docentes saludan y dan la bienvenida a los estudiantes • Los docentes piden a los estudiantes mencionar los acuerdos de convivencia. • Los docentes piden a los estudiantes que muestren sus avances e imágenes que realizaron la clase pasada. • Los docentes realizan las siguientes preguntas. <ul style="list-style-type: none"> ¿Cómo lo realizaron su trabajo? ¿Cómo creen que lo podrían mejorar? ¿De qué otra forma te hubiera gustado realizarlo? • Los docentes declaran el propósito de la sesión “Finalizamos nuestros bordados y fotografiamos nuestras servilletas” 	20 minutos	Imágenes Pizarra Plumones
	<p>DESARROLLO</p> <ul style="list-style-type: none"> - Adquirir información - Aplicar - Transferir lo aprendido 	<ul style="list-style-type: none"> • Los docentes indican a los estudiantes que continúen y finalicen sus bordados • Los estudiantes continúan y finalizan sus bordados. • Los docentes piden que fotografíen sus avances a los estudiantes. • Los docentes apoyan en sus dudas y brindan ideas para dar el acabado de sus bordados a los estudiantes. 	60 Minutos	Imagen. Tela Hilo aguja
	<p>CIERRE</p> <ul style="list-style-type: none"> - Reflexionar sobre el proceso de aprendizaje 	<ul style="list-style-type: none"> - Los docentes realizan el proceso de metacognición haciendo las siguientes preguntas. - ¿Qué aprendimos hoy? - ¿Cómo lo aprendimos? - ¿para qué nos servirá? - ¿Cómo te sentiste? 	10	

FICHA DE OBSERVACIÓN:

Finalizamos nuestros bordados y lo registramos a través de fotografías.

DOCENTES RESPONSABLES: Abanto Abanto, Jherson Alexander

Burgos Bautista, Santos Fredy

VALORACIÓN

1 = insatisfactorio

2= mediamente satisfactorio

3= satisfactorio

4= muy satisfactorio

N°	Apellidos y nombres	CRITERIOS (INDICADORES)					VALORACIÓN FINAL
		Es creativo a la hora de realizar su bordado.	Muestra entusiasmo al elaborar su bordado.	Su trabajo tiene la mejor calidad posible.	Su trabajo tiene originalidad.	Da a conocer lo que realizo, identificando su utilidad.	
01	CARRERA SANCHEZ, DIANA						
02	CERDAN RAMOZ, NORMA JHUDIT						
03	DIAS RIOS, DANIEL ISAAC						
04	HUACCHA CARRERA YEYSON CRARLIE						
05	LEIVA SANCHEZ, VERONICA						
06	LOZANO TELLO JUDITH ROXANA						
07	MEDINA TELLO, KAREN ARACELY						
08	MENDOZA CIEZA, MAYCOL ANDERSON						
09	MENDOZA MACHUCA ISABEL MILAGROS						
10	POMATANTA RAMOZ, NORMA YESENIA						
11	RUIZ BUENO, SONIA ELIZABETH						
12	SANCHEZ CERDAN, JESUS JEANCARLOS						
13	SANCHEZ HUAMAN, REIDER FRAN						
14	SANCHEZ MALQUI, HILDER JAINER						
15	SANCHEZ SANCHEZ, SONIA ANABEL						
16	VALLEJOS MURRUGARRA, JHON FRANCO						

4.2. Tratamiento estadístico e interpretación de datos

4.2.1. Resultados del nivel de creatividad en el área de educación para el trabajo antes de desarrollar el programa Filmora

Tabla 3

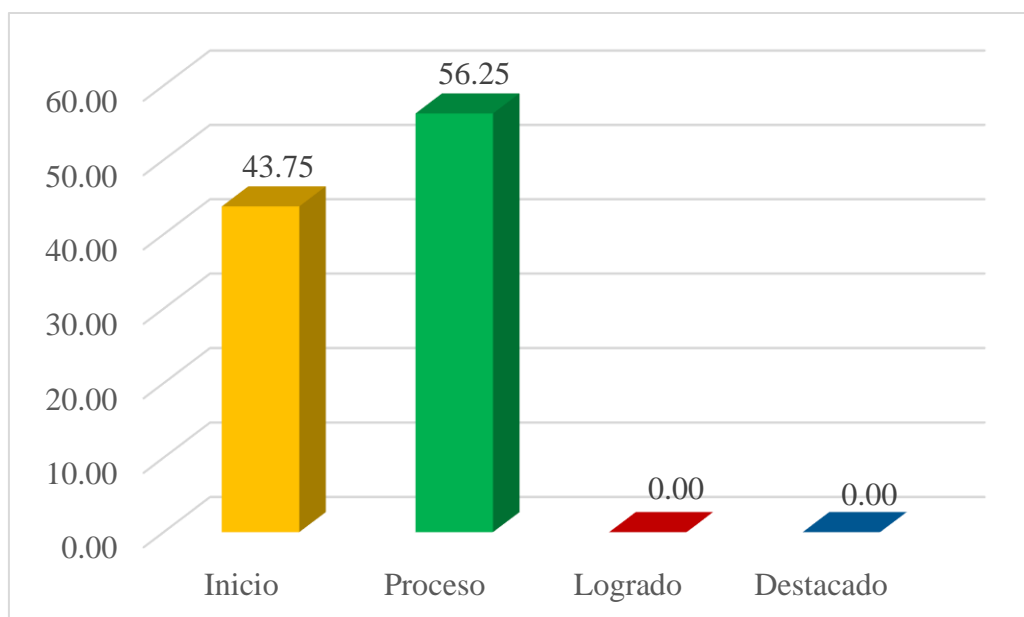
Nivel de creatividad en el área de educación para el trabajo en los estudiantes de 2° grado de la Institución Educativa Shitamalca, Pre – Test, 2022

Niveles	fi	fi%
Inicio	7	43.75
Proceso	9	56.25
Logrado	0	0.00
Destacado	0	0.00
Total	16	100.00

Fuente: Base de datos

Figura 1

Nivel de creatividad en el área de educación para el trabajo en los estudiantes de 2° grado de la Institución Educativa Shitamalca, Pre – Test, 2022



Fuente: Base de datos

Análisis e interpretación

Respecto a los resultados del nivel de creatividad en el área de educación para el trabajo antes de desarrollar el programa Filmora, se evidencia que una gran mayoría de integrantes se ubican en el nivel de “proceso” con un 56.25%, seguido del nivel “en inicio” con un 43.75%, los otros niveles de “logrado” y “destacado” no muestran porcentaje alguno que sea significativo. Por lo que merece desarrollar una alternativa que tienda a mejorar la creatividad en el área de educación para el trabajo.

Tabla 4

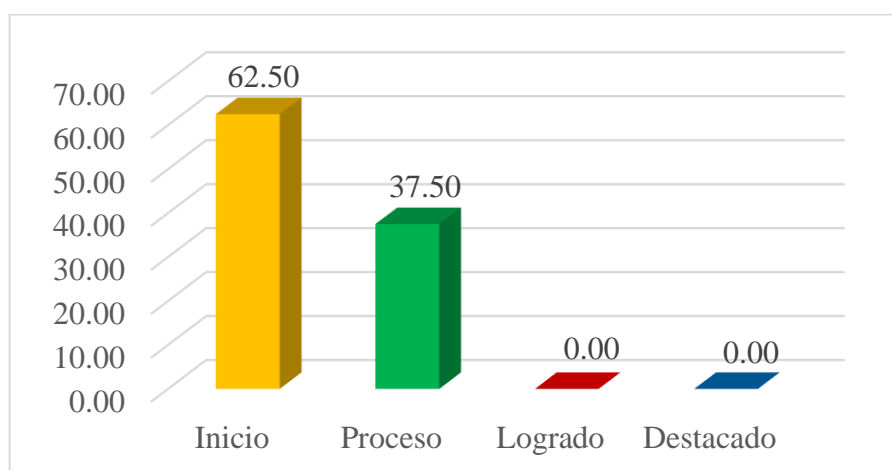
Nivel de creatividad en la dimensión productiva en los estudiantes de 2° grado de la Institución Educativa Shitamalca, Pre – Test, 2022.

Niveles	Fi	fi%
Inicio	10	62.50
Proceso	6	37.50
Logrado	0	0.00
Destacado	0	0.00
Total	16	100.00

Nota. Elaboración propia

Figura 2

Nivel de creatividad en la dimensión productiva en los estudiantes de 2° grado de la Institución Educativa Shitamalca, Pre – Test, 2022.



Nota. Elaboración propia

Análisis e interpretación

En la dimensión productiva los estudiantes muestran en el Pre Test un nivel de creatividad en “inicio” como el nivel representativo, toda vez que el 62,50% de integrantes de la muestra se ubican en este nivel seguido del nivel “en proceso” con 37,50%, de la totalidad; toda esta información manifiesta de una manera clara las dificultades que tienen los estudiantes con esta dimensión y merece una atención para disminuir este porcentaje.

Tabla 5

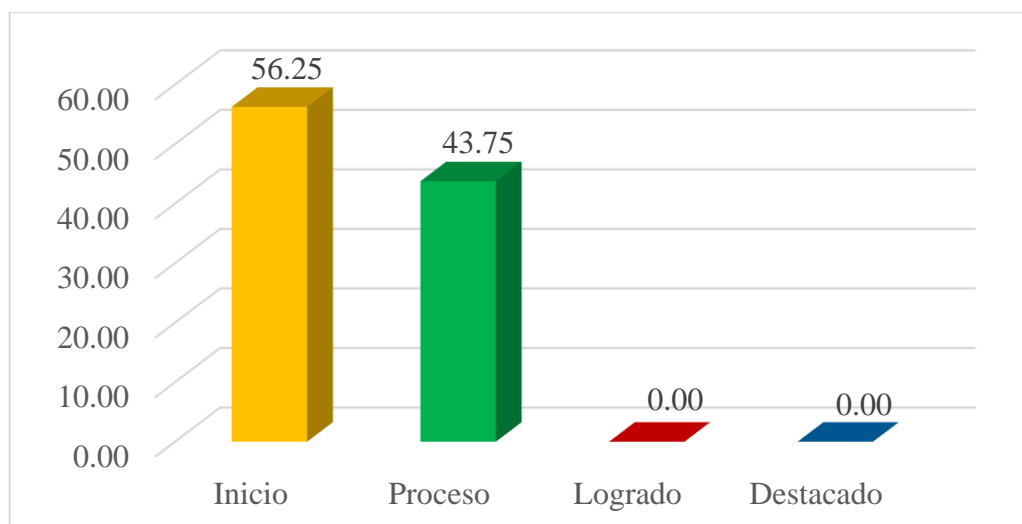
Nivel de creatividad en la dimensión inventiva en los estudiantes de 2° grado de la Institución Educativa Shitamalca, Pre – Test, 2022

Niveles	fi	fi%
Inicio	9	56.25
Proceso	7	43.75
Logrado	0	0.00
Destacado	0	0.00
Total	16	100.00

Nota. Elaboración propia

Figura 3

Nivel de creatividad en la dimensión inventiva en los estudiantes de 2° grado de la Institución Educativa Shitamalca, Pre – Test, 2022



Nota. Elaboración propia

Análisis e interpretación

En la dimensión inventiva los estudiantes muestran en el Pre Test un nivel de creatividad en “inicio” como el nivel representativo, toda vez que el 56,25% de integrantes de la muestra se ubican en este nivel seguido del nivel “en proceso” con 43,75%, de la totalidad; toda esta información manifiesta de una manera clara las dificultades que tienen los estudiantes con esta dimensión y merece una atención para disminuir este porcentaje.

Tabla 6

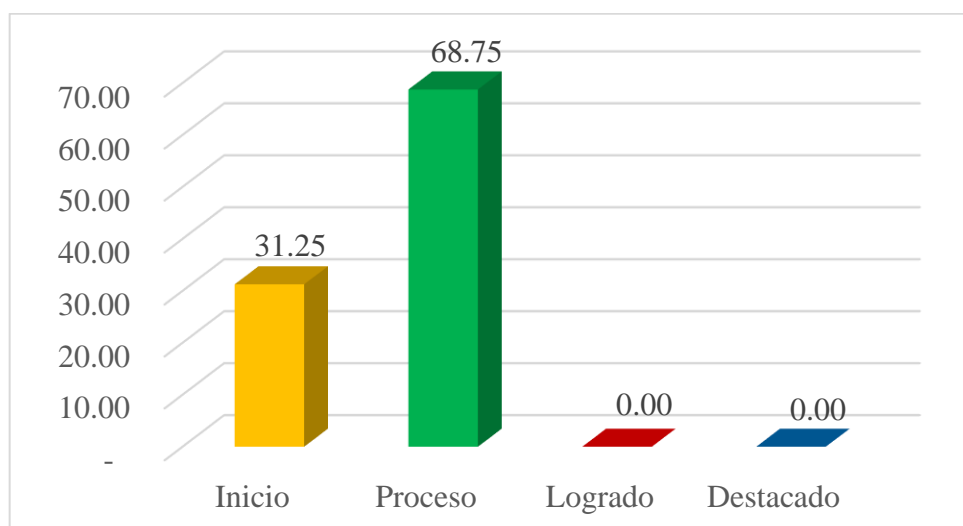
Nivel de creatividad en la dimensión innovación en los estudiantes de 2° grado de la Institución Educativa Shitamalca, Pre – Test, 2022

Niveles	fi	fi%
Inicio	5	31.25
Proceso	11	68.75
Logrado	0	0.00
Destacado	0	0.00
Total	16	100.00

Nota. Elaboración propia

Figura 4

Nivel de creatividad en la dimensión innovación en los estudiantes de 2° grado de la Institución Educativa Shitamalca, Pre – Test, 2022



Nota. Elaboración propia

Análisis e interpretación

En la dimensión innovación los estudiantes muestran en el Pre Test un nivel de creatividad en “proceso” como el nivel representativo, toda vez que el 68.75% de integrantes de la muestra se ubican en este nivel seguido del nivel “en inicio” con 31.25%, de la totalidad, pero también evidencia dificultades, pues el mayor porcentaje es el nivel “proceso”.

a. Evolución del desarrollo del programa Filmora

Tabla 7

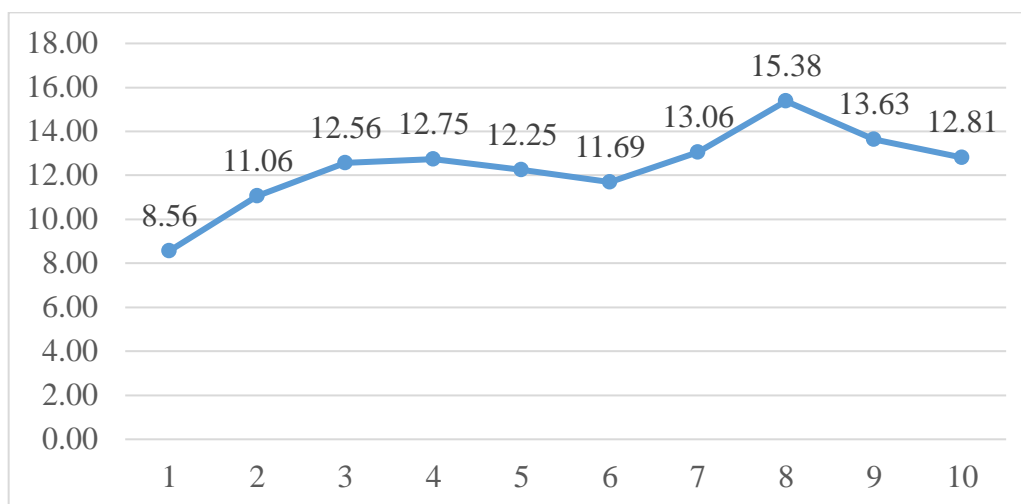
Nivel de progreso del desarrollo del programa Filmora en el nivel de creatividad del área de educación para el trabajo en los estudiantes del 2° grado de la Institución Educativa Shitamalca, 2022.

Detalles	Aplicaciones									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Punt. Tot.	137	177	201	204	196	187	209	246	218	205
Prom. Parc.	8,56	11,06	12,56	12,75	12,25	11,69	13,06	15,38	13,63	12,81
Prom. Global	12,38									

Nota. Elaboración propia

Figura 5

Nivel de progreso del desarrollo del programa Filmora en el nivel de creatividad del área de educación para el trabajo en los estudiantes del 2° grado de la Institución Educativa Shitamalca, 2022.



Nota. Elaboración propia

Análisis e interpretación

Luego de haber desarrollado el programa Filmora con los estudiantes del 2° grado de la Institución Educativa Shitamalca, se percibe que, en cuanto al programa a medida que se han desarrollado las sesiones de aprendizaje ha mejorado su comprensión por parte de los estudiantes, se perciben una ligeras disminuciones pero que no han sido muy notorias, también se debe advertir que si bien se inició en el nivel en inicio, tres sesiones incrementaron el puntaje cuantitativo, luego dos sesiones decrecieron para luego en la sesión siete y ocho aumentaron su nivel considerablemente para luego notar un decremento en la sesión nueve y diez, se debe hacer mención en el promedio global los estudiantes prácticamente alcanzaron el nivel logrado con un valor de 12.38 que redondeando al entero llega a 12.00.

b. Nivel de creatividad en el área de educación para el trabajo, Post – Test, 2022

Tabla 8

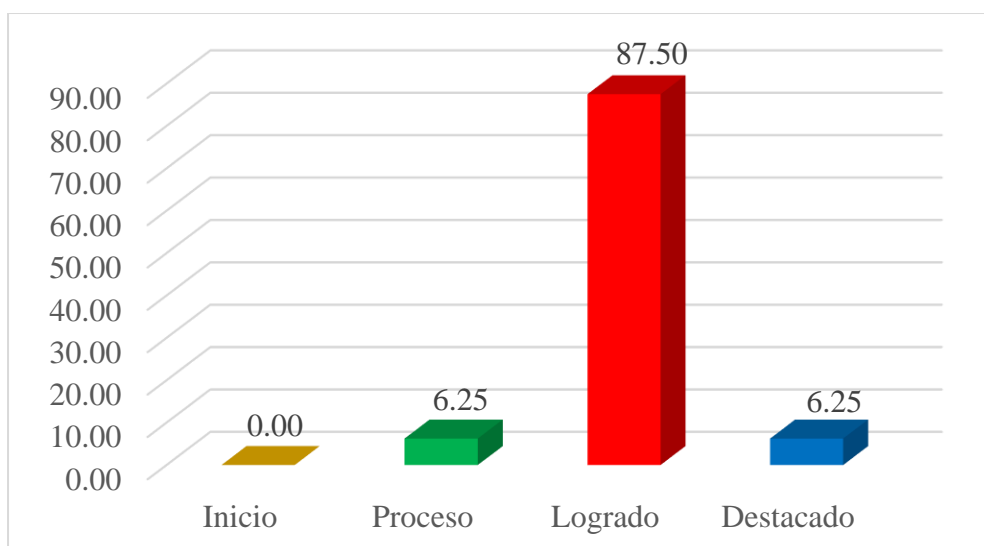
Nivel de creatividad en el área de educación para el trabajo en los estudiantes del 2° grado de la Institución Educativa Shitamalca, Post – Test, 2022

Niveles	fi	fi%
Inicio	0	0.00
Proceso	1	6.25
Logrado	14	87.50
Destacado	1	6.25
Total	16	100.00

Nota. Elaboración propia

Figura 6

Nivel de creatividad en el área de educación para el en los estudiantes del 2° grado de la Institución Educativa Shitamalca, Post – Test, 2022



Nota. Elaboración propia

Análisis e interpretación

Respecto a los resultados de la variable consolidada sobre creatividad en el área de educación para el trabajo después de desarrollar el programa Filmora, se evidencia que una mayoría significativa de integrantes que es del 87,50% se ubican en el nivel “logrado” seguido del nivel “destacado” y “en inicio” con un 6,25%, cada uno respectivamente; estos resultados permiten afirmar que ahora los estudiantes del 2° grado se ubican en niveles aprobatorios en lo que es el manejo de la creatividad en el área de educación para el trabajo.

Tabla 9

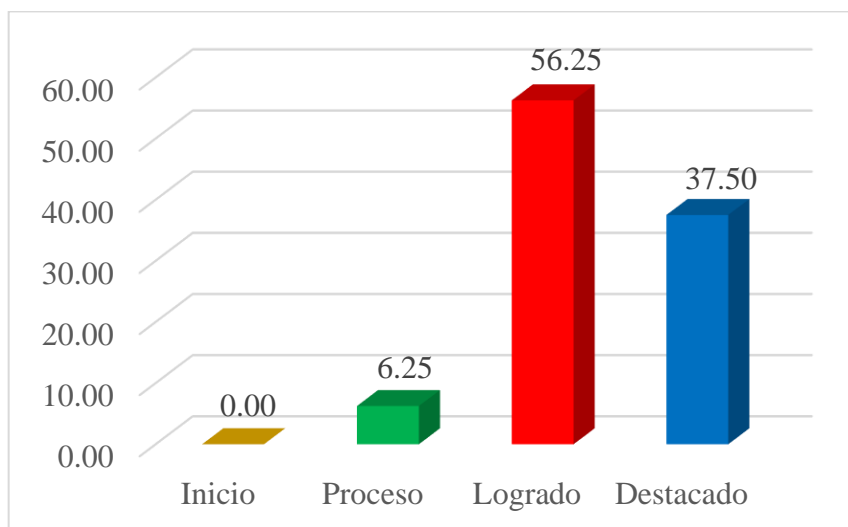
Nivel de creatividad en la dimensión productiva en los estudiantes del 2° grado de la Institución Educativa Shitamalca, Pos – Test, 2022

Niveles	fi	fi%
Inicio	0	0.00
Proceso	1	6.25
Logrado	9	56.25
Destacado	6	37.50
Total	16	100.00

Nota. Elaboración propia

Figura 7

Nivel de creatividad en la dimensión productiva en los estudiantes del 2° grado de la Institución Educativa Shitamalca, Post – Test, 2022.



Nota. Elaboración propia

Análisis e interpretación

En lo que respecta a la dimensión productiva, al ser aplicado el Post Test sobre creatividad en el área de educación para el trabajo, se percibe que un 56,25% de estudiantes que constituye una mayoría significativa se ubica en el nivel “logrado”, seguido del nivel “destacado” con un 37,50%, y el nivel en “proceso” que alcanza un 6,25%, en general la totalidad de los estudiantes han mejorado su nivel del que tenían antes del desarrollo del programa Filmora aplicado a la creatividad en el área de educación para el trabajo.

Tabla 10

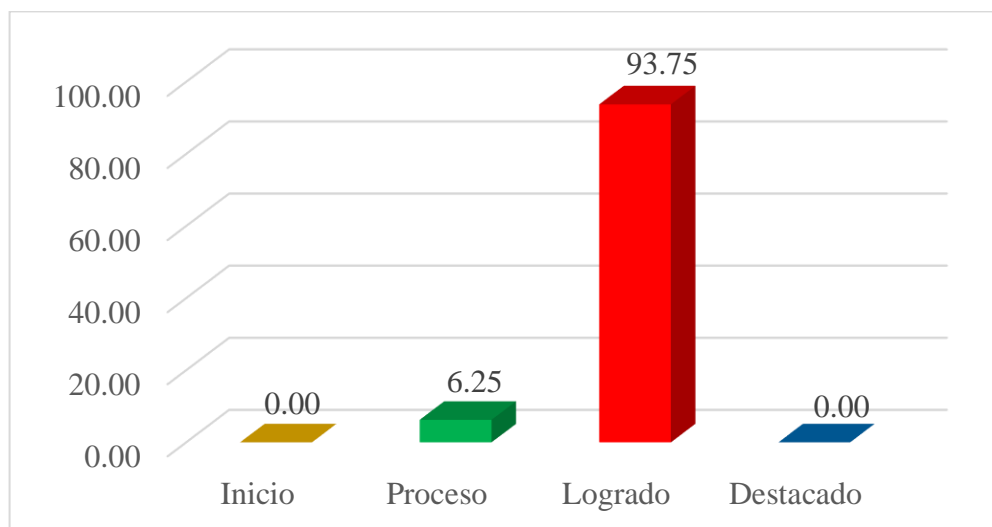
Nivel de creatividad en la dimensión inventiva en los estudiantes del 2° grado de la Institución Educativa Shitamalca, Pos – Test, 2022

Niveles	fi	fi%
Inicio	0	0.00
Proceso	1	6.25
Logrado	15	93.75
Destacado	0	0.00
Total	16	100.00

Nota. Elaboración propia

Figura 7

Nivel de creatividad en la dimensión inventiva en los estudiantes del 2° grado de la Institución Educativa Shitamalca, Pos – Test, 2022



Nota. Elaboración propia

Análisis e interpretación

En lo que se refiere a la dimensión inventiva, al ser aplicado el Post Test sobre creatividad en el área de educación para el trabajo, se percibe que un 93,75% de estudiantes que constituye una mayoría relevante se ubica en el nivel “logrado”, seguido del nivel “en proceso” con un solo un 6,25%, en general la totalidad de los estudiantes han mejorado su nivel del que tenían antes del desarrollo del programa Filmora en la presente dimensión.

Tabla 11

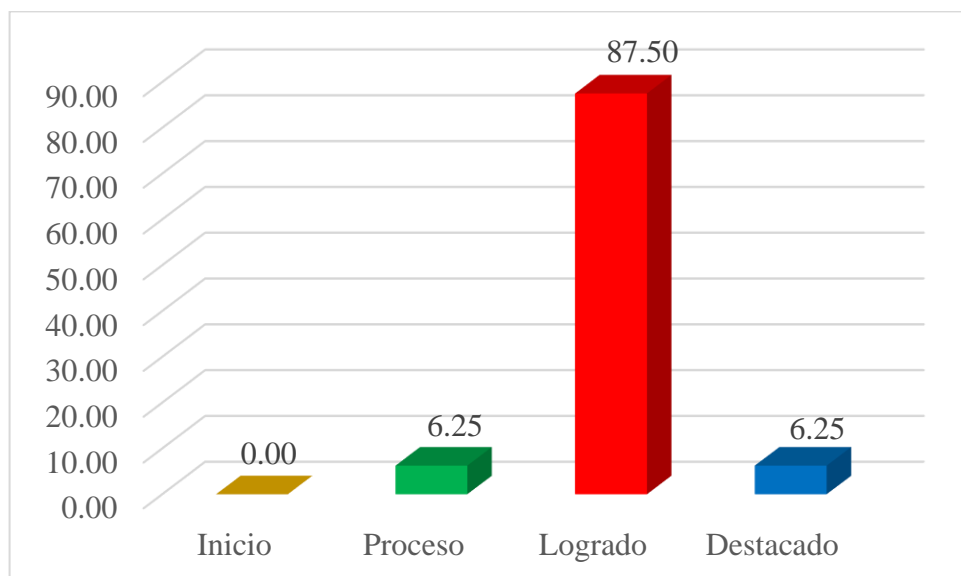
Nivel de creatividad en la dimensión innovación en los estudiantes del 2° grado de la Institución Educativa Shitamalca, Pos – Test, 2022

Niveles	fi	fi%
Inicio	0	0.00
Proceso	1	6.25
Logrado	14	87.50
Destacado	1	6.25
Total	16	100.00

Nota. Elaboración propia

Figura 8

Nivel de creatividad en la dimensión innovación en los estudiantes del 2° grado de la Institución Educativa Shitamalca, Pos – Test, 2022



Nota. Elaboración propia

Análisis e interpretación

Se observa en la dimensión innovación, al ser aplicado el Post Test que un 87,50% de estudiantes que constituye una mayoría significativa se ubica en el nivel “logrado”, seguido de los niveles “destacado” y “en proceso” con un solo un 6,25% respectivamente cada uno, observando que si hubo mejoría luego de aplicar el programa Filmora.

Tabla 12

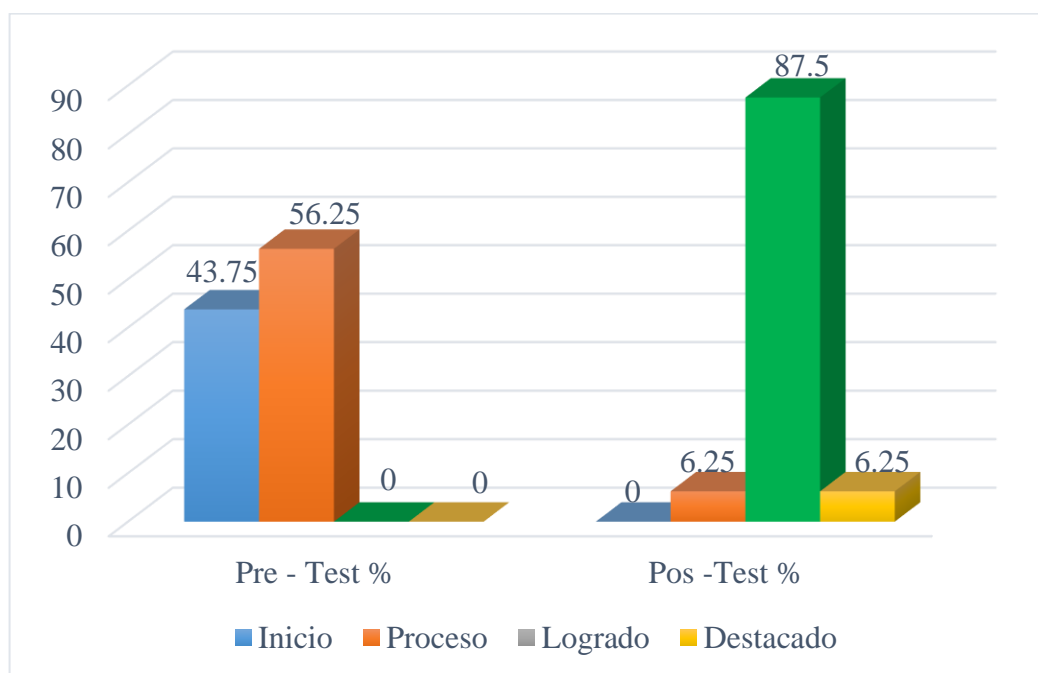
Comparación de Pre –Test y Pos – Test respecto al creatividad en el área de educación para el trabajo en los estudiantes del 2° grado de la Institución Educativa Shitamalca, 2022

Niveles	Pre - Test %	Pos -Test %	Diferencia
Inicio	43,75	0.00	Bajó 43,75%
Proceso	56,25	6.25	Subió 50,00%
Logrado	0.00	87.50	Subió 87,50%
Destacado	0.00	6.25	Subió 6.25%
Total	100	100	

Nota. Elaboración propia

Figura 9

Comparación de Pre –Test y Post – Test respecto al creatividad en el área de educación para el trabajo en los estudiantes del 2° grado de la Institución Educativa Shitamalca, 2022



Nota. Elaboración propia

Análisis e interpretación

En lo que respecta a la comparación de resultados del Pre y Post Test se percibe un número importante de estudiantes a niveles mejores de creatividad en el área de educación para el trabajo, pues se evidencia con claridad que el nivel de “proceso” que antes del desarrollo del programa Filmora era el representativo ahora este nivel ha bajado considerablemente llegando a 6,25%, por lo que exhibe una disminución de 50,00%, por el contrario los otros niveles de “logrado” y “destacado” han tenido un aumento importante de 87,5% y 6,25% respectivamente, lo que da una razón importante su aplicación del programa Filmora para la mejora de la creatividad en el área de educación para el trabajo con los estudiantes del 2° grado de la Institución Educativa Shitamalca.

4.3. Prueba de hipótesis

Tabla 13

Nivel de significancia de desarrollo del programa Filmora en la en el área de educación para el trabajo en los estudiantes del 2° grado de la Institución Educativa Shitamalca, 2022

Prueba de muestras relacionadas										
		Diferencias emparejadas					t	Valor crítico	gl	Sig. (bilateral)
		Media	Desv. Desviación	Desv. Error promedio	95% de intervalo de confianza de la diferencia					
					Inferior	Superior				
Par 1	POST - PRE	16,438	6,532	1,633	12,957	19,918	10,066	1,96	15	,000

Nota. Elaboración propia

La hipótesis de la presente investigación fue: *El uso del programa Filmora influye significativamente en el nivel de creatividad en el área de educación para el trabajo en los estudiantes de 2° grado de educación secundaria de la IE “Shitamalca” Pedro Gálvez, 2022,* luego de haber concluido con la experiencia se ha llegado a calcular un coeficiente T de Student igual a 10.066 y un sig. bilateral de $0.000 < 0.05$, además el valor calculado de la T de Student es mayor que el valor crítico igual a 1.96, por lo que con todos estos resultados se prueba la hipótesis de manera afirmativa.

4.4. Discusión de resultados

Luego de sistematizado la información del Pre Test, Progreso del programa Filmora, Post Test, la comparación de Pre test con Post Test, ya respectiva prueba de hipótesis se percibe que los estudiantes han evidenciado una mejoría muy importante en cuanto al manejo de los indicadores de la creatividad en el área de educación para el trabajo en los estudiantes del 2° grado de la Institución Educativa Shitamalca en el año 2022, estos resultados guardan coincidencia con la mayoría de resultados de los antecedentes de investigación tanto internacionales, nacionales y regionales, así se tiene la investigación de Caiza y Cuasatar (2021) - Se concluye que la elaboración de videotutoriales para docentes del área de

computación sigue una estructura organizada y jerárquica ya que los contenidos sobre la herramienta Scratch comienzan de algo simple a establecer retos y desafíos en la programación, esto hace que el docente desarrolle sus habilidades cognitivas para luego aplicarlas dentro del aula de clases, también la investigación de Sánchez E. (2018) en esta investigación se demuestra que la mayoría de los docentes utilizan las imágenes capturadas para realizar la edición de videos; de igual manera Sánchez M. (2020) en su investigación también concluye que el uso de la herramienta Canva permite desarrollar clases más amenas, más innovadoras, más creativas que ayudan a desarrollar habilidades como el pensamiento reflexivo, crítico y creativo en los estudiantes.

Todas estas investigaciones y la presente tienen ciertas coincidencias en respuestas, pues en todas ellas se presenta una influencia significativa, por lo que podría convertirse más adelante en una alternativa metodológica el uso de los programas relacionados a las TIC para la mejora de la creatividad en las diversas áreas académicas.

CONCLUSIONES

- a. El uso del Programa Filmora influye significativamente en el desarrollo de la creatividad en el área de educación para el trabajo en los estudiantes del 2° grado de educación secundaria de la Institución Educativa. "Shitamalca" distrito Pedro Gálvez - San Marcos, 2022, así se demuestra en la tabla 13 donde se obtiene un coeficiente T de Student igual a 10.066 superior al valor crítico de 1.96 y además se obtiene un valor sig. Bilateral de 0.000 menor a 0.05.
- b. El nivel de logros de aprendizaje en la creatividad del área de educación para el trabajo antes de desarrollar el programa Filmora con los estudiantes de 2° grado de la Institución Educativa Shitamalca, distrito Pedro Gálvez-San Marcos, 2022 está en “proceso”, así se percibe en la tabla 6 donde una mayoría de 56,25% se encuentra en este nivel.
- c. El nivel de progreso del desarrollo del programa Filmora en los estudiantes de 2° grado de la Institución Educativa Shitamalca, distrito Pedro Gálvez-San Marcos, 2022, ha tenido un avance sostenido hacia puntajes relativamente altos, iniciándose en la primera aplicación con 8,56 y concluyendo en la décima aplicación con 12,81, además se obtiene un promedio global de 12,38, lo que tiene una clara tendencia a ubicarse en el nivel “logrado”, todos estos resultados se evidencian en la tabla 7
- d. El nivel de logros de aprendizaje en la creatividad del área de educación para el trabajo después de desarrollar el programa Filmora con los estudiantes de 2° grado de la Institución Educativa Shitamalca, distrito Pedro Gálvez-San Marcos, 2022 está en “logrado”, así se percibe en la tabla 11 donde una mayoría absoluta de 87,50% se encuentra en este nivel.
- e. Al comparar los resultados del Pre y Post – Test en los estudiantes de 2° grado de la Institución Educativa Shitamalca, distrito Pedro Gálvez-San Marcos, 2022, se percibe una movilidad importante de información, disminuyendo considerablemente el nivel “inicio” en el Post Test y subiendo los niveles de “proceso”, “logrado” y “destacado” en el Post Test, así se evidencia en la tabla 12.

RECOMENDACIONES

- a. A los docentes encargados del área de educación para el trabajo en el 2° grado de la Institución Educativa Shitamalca, coordinar acciones que conlleven al manejo de las TIC como el programa Filmora para mejorar en cierta medida y donde sea pertinente la creatividad de los estudiantes.
- b. Al director de la Institución Educativa Shitamalca recomendar a sus docentes el manejo de diferentes programas asociados a las TIC con la finalidad de canalizar de la mejor manera las fortalezas de los estudiantes toda vez que pertenecen a una época de la virtualidad y el manejo de las tecnologías para ellos es más fácil.
- c. A los mismos estudiantes del 2° grado de la Institución Educativa Shitamalca seguir manejando los diferentes programas informáticos y aplicarlos en la construcción de sus aprendizajes.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Abanto, J., Montoya, S., & Tirado, N. (2010). *Influncia del programa Corel Draw X4 en el desarrollo de la creatividad de los alumnos del 5° grado de la I.E. "24 de junio" de Huayobamba - Pedro Gálvez- San Marcos, año 2010*. San Marcos: Instituto Superior de Educación Público San Marcos - San Marcos.
- Aguado, J. (2004). *Las teorías de la comunicación*. Murcia: Universidad de Murcia.
Obtenido de [http://www.um.es/tic/Txtguia/Introduccion%20a%20las%20Teorias%20de%20la%20Informa%20\(20\)/TIC%20texto%20guia%20completo.pdf](http://www.um.es/tic/Txtguia/Introduccion%20a%20las%20Teorias%20de%20la%20Informa%20(20)/TIC%20texto%20guia%20completo.pdf)
- Aguilar, J. (2010). Obtenido de <http://jorgina-tareasdeldiplomado.blogspot.pe>: <http://jorgina-tareasdeldiplomado.blogspot.pe/2010/04/>
- Arte España. (2010). *Puntillismo*. Obtenido de Arte contemporáneo: <http://www.arteespana.com/puntillismo.htm>
- Artecreha. (2011). *La técnica del mosaico*. Obtenido de <http://artecreha.com/la-tecnica-del-mosaico/>
- Avila, G. (2014). *Uso de las Tecnologías en el Aula II*. Nueva York: Mc. Graw Hill.
- Ballesteros, A. (2013). *uvadoc.uva.es*. Obtenido de <https://uvadoc.uva.es/bitstream/10324/3955/1/TFG-G%20327.pdf>
- Bono, E. (2016). *9 técnicas para desarrollar la creatividad*. Obtenido de AméricaEconomía: <https://mba.americaeconomia.com/articulos/reportajes/9-tecnicas-para-desarrollar-la-creatividad>
- Caiza, J., & Cuasatar, M. (2021). *Elaboración de videos tutoriales para fortalecer el proceso de enseñanza*. Quito: Universidad Central del Ecuador.
- Cánepa, B., & Evans, D. (2016). *Tesis PUCP*. Obtenido de http://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/123456789/6546/CANEPA_BRE_NDA_EVANS_DIANA ESTRATEGIAS_DOCENTES.pdf?sequence=1
- Casillo, O. (2020). *psicologiyamente.com*. Obtenido de <https://psicologiyamente.com/miscelanea/tipos-de-investigacion>
- Castillo, B. (2020). *guiauniversitaria.mx*. Obtenido de <https://guiauniversitaria.mx/6-tipos-de-metodos-de-investigacion/>
- Claudiel, P. (2011). *Creatividad*. Obtenido de <http://biblio3.url.edu.gt/Publi/Libros/2013/UnEmpresarioO/04-o.pdf>
- Conceptodefinición. (2014). *Concpetodefinición*. Obtenido de <http://conceptodefinicion.de/aprender/>
- Cortez, D. (2023). *www.cesuma.mx*. Obtenido de <https://www.cesuma.mx/blog/que-es-el-pensamiento->

creativo.html#:~:text=Se%20refiere%20a%20la%20capacidad,enfrentamos%20en%20nuestras%20vidas%20cotidianas.

DREAYACUCHO. (2022). *www.dreayacucho.gob.pe*. Obtenido de <https://www.dreayacucho.gob.pe/storage/paginas/2022/archivos/gRFVRRWm09LHM9C5h4kzzDzqrl7ipq9swVdHO9jit.pdf>

EcuRed. (2018). *Wondershare*. Obtenido de Wondershare: https://www.ecured.cu/Wondershare_Filmora

Filmora. (2020). *Editor de video profesional*. Obtenido de Editor de video profesional: <http://filmora-editor-de-video/amp/>

Flanagan. (1958). Obtenido de <http://www.fundaciocreativacio.org/es/blog/el-blog-creativador/definicion-de-creatividad-por-varios-autores/>

Flores, D. (2010). *DCN 2010*. Lima: Editora Perú.

Gardner, H. (1999). *INTELIGENCIAS MULTIPLES: LA TEORIA EN LA PRACTICA*. Barcelona: PAIDOS IBERICA. Obtenido de El Blog creador:

Garza, H. (2013). *7 Características de la creatividad*. Obtenido de Literatura, ilustración y talleres: <https://letrasminusculas.wordpress.com/author/letrasminusculas/>

Gershenfeld, N. (2008). *Historia de Scratch*. Obtenido de <https://sites.google.com/site/scratchworld10/home/2---historia-de-scratch>

Glosarios. (2017). *Alicante*. Obtenido de Alicante: <https://glosarios.servidor-alicante.com/pedagogia/conocimientos-previos>

González, C. (2015). *slideplayer.e*. Obtenido de <https://www.google.com.pe/search?q=slideplayer.e&oq=slideplayer.e&aqs=chrome..69i57j69i60j0l2j69i60j0.1175j0j7&sourceid=chrome&ie=UTF-8>

Iriarte, J. (2015). *Teorías del Aprendizaje*. Catamarca: Universidad Nacional de Catamarca .

Knuth, D. (1997). *El arte de la programación informática*. Boston: Addison-Wesley. Obtenido de https://es.wikipedia.org/wiki/Programa_inform%C3%A1tico

Ledesma, M. (2014). *ANÁLISIS DE LA TEORÍA DE VYGOTSKY PARA LA RECONSTRUCCIÓN DE LA INTELIGENCIA SOCIAL*. Cenca: EDITORIAL UNIVERSITARIA CATOLICA (EDÚNICA).

Linares, A. (2007). *Desarrollo Cognitivo: Las Teorías de Piaget y de Vygotsky*. Barcelona: Universidad Autónoma de Barcelona.

López, J. (2014). *Eduteka*. Obtenido de <http://eduteka.icesi.edu.co/pdfdir/tesis-juan-carlos-lopez.pdf>

Lucci, M. (2006). La Psicología Socio Histórica. *Revista de currículum y formación del profesorado*, 11.

Mamani, Y., Pinto, S., & Torpo, R. (2007). *Psicología socio histórica*. Obtenido de <http://www.ugr.es/~recfpro/rev102COL2.pdf>

- Maslow, A. (1975). *Motivación y personalidad*. Barcelona: Sagitario.
- Materialeducativo. (2009). *Aportes para el docente*. Obtenido de <http://materialeducativos.blogspot.com/2009/10/concepto-de-materiales-educativos.html>
- MINEDU. (2016). *Programa Curricular de Educación Secundaria*. Lima: MINEDU.
- MINEDU. (2016). www.minedu.gob.pe. Obtenido de <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacion-secundaria.pdf>
- Navarro, M., & Ortega, E. (2012). *Las TIC en Educación, un Abordaje Integrador*. México: Red Durango de Investigadores Educativos A. C.
- osistemasinformaticos. (2007). *osistemasinformaticos/images*. Obtenido de [osistemasinformaticos/images/windows_capacitacion/POWERPOINT SESION 3.pdf](osistemasinformaticos/images/windows_capacitacion/POWERPOINT_SESION_3.pdf)
- Papert, S. (1991). *Wikipedia*. Obtenido de Wikipedia: <https://es.wikipedia.org/wiki/Construccionismo>
- Pérez, J. (2015). <http://definicion.de>. Obtenido de <http://definicion.de/aprendizaje-significativo/>
- Pérez, J., & Gardey, A. (2011). *Definición*. Obtenido de Definición: <https://definicion.de/habilidad-del-pensamiento/>
- PERÚEDUCA. (2009). *Aprovechamiento pedagógico d Scratch*. Obtenido de Área de Desarrollo Profesional Docente - 2009: <http://www.perueduca.pe/recursosedu/software/aprscratch.pdf>
- PERÚEDUCA. (2016). *Descubre Scratch, la herramienta para que los niños aprendan a programar*. Obtenido de <http://www.perueduca.pe/estudiantes/noticias/descubre-scratch2>
- Psicología escolar. (2006). *psicoeducativa.wordpress.com*. Obtenido de <https://psicoeducativa.wordpress.com/2007/10/06/el-rol-del-psicologo-escolar/>
- Real Academia Española. (2005). *Diccionario de la lengua española*. Navarrete (2da. Edición).
- Real Academia Española. (2005). *Diccionario Filosófico*. Ediciones Universo.
- Resnick, M. (2007). *Historia de Scratch*. Obtenido de <https://sites.google.com/site/scratchworld10/home/2---historia-de-scratch>
- Riveros, V. (2005). *Bases teóricas para el uso de las TIC en Educación*. Madrid: Morata.
- Riveros, V., & Mendoza, M. (2005). *Bases teóricas para el uso de las TIC en Educación*. Madrid: Morata.
- Rodrigo, M. (2007). *Las Teorías de la Comunicación ante el reto de las Tecnologías de la información y la comunicación*. Barcelona: UAB.

- Rodríguez, L. (2011). La teoría del aprendizaje significativo: una revisión aplicable a la escuela actual. *Revista Electrónica d'Investigació i Innovació Educativa i Socioeducativa*, 22.
- Rojas, J., & Saucedo, S. (2018). *Influencia del programa Scratch en el desarrollo de la creatividad en el área de Arte y Cultura en los estudiantes del 6° grado de la I.E. N° 82054- Chancay, San Marcos, año 2017*. San Marcos: Instituto Superior de Educación Público San Marcos- San Marcos.
- Sánchez, E. (2018). *El video como herramienta de apoyo en la educación superior*. Ambato: Universidad Técnica de Ambato.
- Sánchez, M. (2020). *Herramienta Canva para mejorar la creatividad en estudiantes de primer año en informática en la I.E. Simón Bolívar*. Lima: Universidad San Ignacio De Loyola.
- Segredo, E., & Bemejo, D. (2015). *Una breve introducción a Scratch*. Obtenido de <https://edusec-ull.wikispaces.com/file/view/Scratch.pdf/539472360/Scratch.pdf>
- Silva, E. (2016). *Aplicación del Software educativo Scratch para mejorar el nivel de desarrollo del pensamiento creativo, en estudiantes del segundo grado de secundaria en el área de Computación e Informática de la I.E. Ramiro Prialé Prialé del distrito de Challabamba, Pau*. Arequipa: Universidad Nacional San Agustín de Arequipa.
- Sites. (2008). *Características del programa Scratch*. Obtenido de <https://sites.google.com/site/scratchmbk/caracteristicas>
- Squires, D. (2001). *Como elegir y utilizar el Software Educativo*. Madrid: Morata.
- Stewart, T. (1997). *Intellectual capital. The new wealth of organizations*. Londres: Publishing.
- Taylor, A. (2012). *Niveles de Taylor*. Obtenido de Educación y Creatividad: <http://educacioncreative.blogspot.pe/2012/01/niveles-de-taylor.html>
- Trejo, N. (2013). *issuu.com*. Obtenido de https://issuu.com/kvin92/docs/analisis_de_sistema
- UNESCO. (2020). *La Educación en Tiempos de la Pandemia COVID-19*. Estados Unidos: Cepal.
- UNIVERSIA. (2016). <http://noticias.universia.edu.pe>. Obtenido de <http://noticias.universia.edu.pe/educacion/noticia/2016/06/02/1140360/estudiar-computacion-informatica.html>
- Urbano, D. (2017). *Tesis doctoral*. Obtenido de <file:///C:/Users/pc/Downloads/Tesis%20%20doctoral%20-%20David%20Alonso%20Urbano.pdf>
- USM. (2020). *Metodología de la investigación*. Lima: Universidad San Martín de Porres.
- Yarasqui, D. O. (2014). *www.monografias.com*. Obtenido de <http://www.monografias.com/trabajos76/teoria-cognitiva-piaget/teoria-cognitiva-piaget.shtml>

ANEXOS

APLICACIÓN DEL POST- TEST. SESIÓN DE APRENDIZAJE EDUCACIÓN PARA EL TRABAJO INTRODUCCIÓN AL PROGRAMA FILMORA

DATOS INFORMATIVOS

INSTITUCIÓN EDUCATIVA: Shitamalca.
RESPONSABLES: ABANTO ABANTO, Jherson Alexander.
BURGOS BAUTISTA, Santos Fredy.
GRADO: 2°.
CURSO: Educación para el trabajo.
FECHA: 21/12/2022

COMPETENCIA	CAPACIDADES	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE
Gestiona proyectos de emprendimiento económico o social.	Crea propuestas de valor, aplica habilidades técnicas, trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas.	<ul style="list-style-type: none">- Formula alternativas de propuestas de valor creativas representándolas a través del programa filmora.- Emplea habilidades técnicas para producir un bien o brindar servicio siendo responsable con el ambiente.- Propone acciones que debe realizar el equipo con el fin de trabajar cooperativamente.

II. APRENDIZAJE ESPERADO

Realizar el pre-test en la edición de una animación desarrollando la habilidad de la creatividad.

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

PROCESOS PEDAGÓGICOS	ESTRATEGIAS / ACTIVIDADES	TIEMPO	RECURSOS
Motivación, desarrollo y evaluación permanentes de actitudes.	<p>INICIO</p> <ul style="list-style-type: none"> - Despertar el interés - Recuperar saberes 	30 minutos	Video Imagen sobre la palabra filmora
	<p>previos</p> <ul style="list-style-type: none"> - Estimular el conflicto cognitivo <p>realizar con el celular y demás herramientas. se realiza las siguientes preguntas a los estudiantes:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué observaron en el video presentado? - ¿Cómo creen que se ha realizado el video? - ¿En dónde creen que se pueda realizar ese tipo de videos? - ¿Creen que es posible realizar videos con más imágenes? - ¿Se podrá cambiar la música o efectos? - ¿Qué programas conocen que se pueda realizar videos iguales? - Se declara el tema: Introducción a filmora. 		Plumones Pizarra
	<p>DESARROLLO</p> <ul style="list-style-type: none"> - Adquirir información. - Aplicar. - Transferir lo aprendido. 	120 minutos	Manual sobre el programa filmora Ficha de observación


CIERRE - Reflexionar sobre el proceso de aprendizaje.	- Los docentes realizan el proceso de metacognición haciendo las siguientes preguntas. - ¿Qué aprendimos hoy? - ¿Cómo lo aprendimos? - ¿Para qué nos servirá? - ¿Cómo te sentiste?	30 minutos	
---	--	------------	--

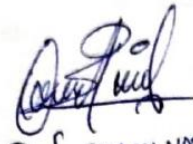
Enlace, manual programa filmora.

<https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&url=https://www.ietiespana.com/gallery/manual%2520b%25c3%25a1sico%2520de%2520filmora%2520v9.pdf&ved=2ahukewixlqep56j4ahuzibkghzcccgqfnoecauqaq&usq=aovvaw2hakgpmzcm6c4fuqjggnk>

Video editado.

<https://youtu.be/mt00pwlanke>


Milagros Gaona Portal
Docente


Prof. DUANY VASQUEZ.C.



Ficha de observación de la Variable dependiente (creatividad)

VALORACIÓN

1 = insatisfactorio 2= mediamente satisfactorio 3= satisfactorio 4= muy satisfactorio

N°	Apellidos y nombres	CRITERIOS (INDICADORES)									valor
		Es original en su animación.	Es creativo a la hora de realizar su animación con los contrastes de fondo.	Tiene un orden a la hora de hacer su animación.	Descubre nuevas formas de realizar la animación.	Muestra ingenio a la hora de buscar imágenes de algún tema.	Crea la animación con facilidad	Tiene un estilo único e innovador	Tiene iniciativa a la hora de crear la animación	Utiliza sus saberes previos, con motivación a ser el mejor en	
01	SACARRERA SANCHEZ, Diana										
02	CERDAN RAMOZ, Norma Jhudith										
03	DIAS RIOS, Daniel Isaac										
04	HUACCHA CARRERA Yeyson Charlie										
05	PLEIVA SANCHEZ, Veronica										
06	LOZANO TELLO Judith Roxana										
07	EDINA TELLO, Karen Aracely										
08	MENDOZA CIEZA, Maycol Anderson										
09	MENDOZA MACHUCA Isabel Milagros										
10	POMATANTA RAMOZ, Norma Yesenia										
11	RUIZ BUENO, Sonia Elisabeth										
12	SANCHEZ CERDAN, Jesus Jeancarlos										
13	SANCHEZ HUAMAN, Reider Fran										
14	SANCHEZ MALQUI, Hilder Jainer										
15	SANCHEZ SANCHEZ, Sonia Anabel										
16	VALLEJOS MURRUGARRA, Jhon Franco										



Creatividad Productiva



Creatividad Inventiva



Creatividad de Innovación

Ficha de validación



Ministerio de Educación

GOBIERNO REGIONAL CAJAMARCA
DIRECCIÓN REGIONAL DE EDUCACIÓN CAJAMARCA
INSTITUTO DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICO PÚBLICO "SAN MARCOS" - SAN MARCOS
Creado por D.S. 0037 - 92 - ED - del 19 - 10 - 1992



FICHA DE VALIDACIÓN DE JUICIO DE EXPERTO DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

I. DATOS GENERALES:

- 1.1. Apellidos y nombres del experto: COTRINA TELLO MARCO ANTONIO
- 1.2. Institución donde labora: IESPP SAN MARCOS
- 1.3. Título de la investigación: INFLUENCIA DEL PROGRAMA FILMOIRA EN EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD EN EL ÁREA DE EDUCACIÓN PARA EL TRABAJO EN LOS ESTUDIANTES DEL 1° GRADO DE EDUCACIÓN SECUNDARIA DE LA I.E. "SANTAYANA" DE SHITAMPULLA, PEDRO BÁLVEZ., 2021
- 1.4. Nombre del instrumento motivo de evaluación: FICHA DE OBSERVACIÓN - PRE TEST

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN:

INDICADORES	CRITERIOS	ESCALA				
		A	B	C	D	E
		1	2	3	4	5
CLARIDAD	Los ítems tienen semántica y sintaxis adecuada.			X		
COHERENCIA	Los ítems se encuentran completamente relacionados con la dimensión que está midiendo.			X		
OBJETIVIDAD	Los ítems están expresados en conductas observables.			X		
ORGANIZACIÓN	Los ítems están organizados de manera lógica.				X	
SUFICIENCIA	Los ítems comprenden los aspectos en cantidad y calidad.			X		
INTENCIONALIDAD	Los ítems están adecuados a la intención de la investigación.				X	
ACTUALIDAD	Lo que expresan los ítems son aplicables en el momento actual.				X	
PERTINENCIA	Existe correspondencia entre el contenido de los ítems con las dimensiones y variable de estudio.				X	
PUNTAJES PARCIALES:				12	16	
PUNTAJE OBTENIDO PJE. OBT.		28				
PORCENTAJE OBTENIDO: %OBT		$\%OBT = \frac{PJE. OBT \times 100}{40}$		$\%OBT = \frac{2800}{40} = 70$		
III. PROMEDIO DE VALORACION = % OBT.		Colocar X en el recuadro blanco que corresponda				
A: DEFICIENTE	B: BAJO	C: REGULAR	D: BUENO	X	E: MUY BUENO	
[20 36)	[36 52)	[52 68)	[68 84)		[84 100]	
IV. OPINIÓN DE APLICABILIDAD:						
FAVORABLE						

V. LUGAR Y FECHA: San Marcos 12 de julio de 2022


 Firma del experto
 DNI. 40667866

Prolongación Leoncio Prado s/n - San Marcos. Cel. 976 306 520



E-mail: info@iesppsanmarcos.edu.pe
masadepartes@iesppsanmarcos.edu.pe



Web: www.iesppsanmarcos.edu.pe
<https://www.facebook.com/IESPPSANMARCOS>

Resolución de aprobación del reglamento de investigación



PERÚ

Ministerio
de Educación

GOBIERNO REGIONAL CAJAMARCA
DIRECCIÓN REGIONAL DE EDUCACIÓN CAJAMARCA
INSTITUTO DE EDUCACIÓN SUPERIOR PÚBLICO "SAN MARCOS" - SAN MARCOS
(Calle 20 de Mayo 1013 - 2do y 3er piso)



"AÑO DEL BICENTENARIO DEL PERÚ- 200 AÑOS DE INDEPENDENCIA"

RESOLUCIÓN DIRECTORAL INSTITUCIONAL N° 84 -2021- GOB-REG-CAJ/DRE-CAJ-IESP PÚBLICO "SAN MARCOS" /DG

San Marcos, 06 de setiembre de 2021

VISTO,

El acta de reunión de trabajo de Interaprendizaje de docentes del IESP Público "San Marcos", de fecha 31 de agosto de 2021.

El expediente N° 251-21-IESPP "SM", que presenta el Prof. Carlos Enrique Eslava Ramírez, adjuntando el Reglamento de Investigación y anexos correspondientes, en calidad de docente designado para la reestructuración y socialización de dicho Reglamento, y;

CONSIDERANDO:

Que, el IESP Público "San Marcos", tiene como una de sus políticas promover y desarrollar en la comunidad educativa la investigación, esto en correspondencia directa con el Artículo 3°, literal d) y el Artículo 6°, literal a) de la Ley N° 30512 y su Reglamento "Ley de Institutos y Escuelas de Educación Superior y de la Carrera Pública de sus Docentes".

Que, RDI N° 01 -2021- GOB-REG-CAJ/DRE-CAJ-IESP PÚBLICO "SAN MARCOS" /DG, se aprueba el Proyecto Educativo Institucional del IESP Público "San Marcos"

Que, la RVM N° 177-2021-MINEDU, aprueba el Documento Normativo denominado "Orientaciones para el desarrollo del servicio educativo en los Centros de Educación Técnico Productiva e Institutos y Escuelas de Educación Superior"

Que, es de obligatoriedad que el IESPP "San Marcos" cuente con un Reglamento de Investigación actualizado que rija los procesos investigativos al interior de nuestra institución;

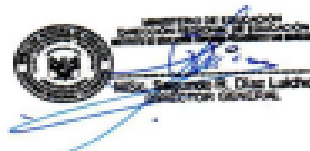
Que, estando a lo actuado por el órgano de Dirección y otras normas conexas.

SE RESUELVE:

1°. APROBAR el Reglamento de Investigación del IESPP "San Marcos" que consta de XI capítulos, 61 artículos, 9 disposiciones complementarias y transitorias y ocho anexos, que como anexo forman parte de la presente Resolución.

2°. DISPONER su aplicación para la ejecución y revisión de todos los trabajos de investigación del IESPP "San Marcos" que inician el año 2021.

Regístrese, Comuníquese y Archívese.


DIRECCIÓN REGIONAL DE EDUCACIÓN CAJAMARCA
INSTITUTO DE EDUCACIÓN SUPERIOR PÚBLICO "SAN MARCOS"
Mg. Augusto R. Díaz Luján
DIRECTOR GENERAL



Relación de integrantes de la muestra

N°	Apellidos y nombres
01	CARRERA SANCHES, DIANA
02	CERDAN RAMOS, NORMA JHUDIT
03	DIAS RIOS, DANIEL ISAAC
04	HUACCHA CARRERA, YEISON CHARLIE
05	LEYVA SANCHES, VERONICA
06	LOZANO TELLO, JUDITH ROXANA
07	MEDINA TELLO KAREN ARACELY
08	MENDOZA CIEZA, MAYCOL ANDERSON
09	MENDOZA MACHUCA, ISABEL MILAGROS
10	POMATANTA RAMOS, NORMA YESENIA
11	RUIZ BUENO, SONIA ELIZABETH
12	SANCHES CERDAN, JESUS GEANCARLOS
13	SANCHEZ HUAMAN, REIDER FRAN
14	SANCHEZ MALQUI, HILDER JAINER
15	SANCHEZ SANCHEZ, SONIA ANABEL
16	VALLEJOS MURRUGARRA, JHON FRANCO

Base de datos

Base de datos del Pre Test

N°	PRODUCTIVA			Pje	NL	INVENTIVA			Pje	NL	INNOVACIÓN				Pje	NL	Total	NL
	1	2	3			1	2	3			1	2	3	4				
1	1	1	1	3	5	1	1	1	3	5	1	1	1	1	4	5	15	5
2	1	1	1	3	5	1	1	1	3	5	1	1	1	1	4	5	15	5
3	1	1	1	3	5	1	1	1	3	5	1	1	1	1	4	5	15	5
4	1	2	2	5	8	2	2	2	6	10	2	2	2	2	8	10	28	9
5	1	1	1	3	5	1	1	1	3	5	1	2	2	1	6	8	18	6
6	1	2	2	5	8	2	1	1	4	7	2	2	2	2	8	10	25	8
7	1	1	1	3	5	1	1	2	4	7	1	1	2	1	5	6	18	6
8	1	2	1	4	7	2	2	2	6	10	1	2	1	2	6	8	25	8
9	1	2	2	5	8	2	2	2	6	10	1	2	2	2	7	9	27	9
10	1	2	1	4	7	2	2	2	6	10	2	2	2	2	8	10	27	9
11	1	1	1	3	5	2	1	2	5	8	2	2	1	2	7	9	22	7
12	1	1	1	3	5	2	2	2	6	10	1	2	2	1	6	8	23	8
13	2	2	2	6	10	1	2	1	4	7	2	2	1	1	6	8	25	8
14	1	1	1	3	5	2	2	2	6	10	1	2	1	1	5	6	21	7
15	2	2	2	6	10	1	2	1	4	7	2	2	1	2	7	9	26	9
16	2	2	2	6	10	2	1	1	4	7	1	2	2	2	7	9	26	9

Base de las aplicaciones

N°	APLIC 1	APLIC 2	APLIC 3	APLIC 4	APLIC 5	APLIC 6	APLIC 7	APLIC 8	APLIC 9	APLIC 10
1	8	10	14	13	16	14	18	18	18	15
2	8	11	13	12	11	12	13	14	12	13
3	8	11	12	12	13	11	12	15	14	11
4	8	12	11	12	11	10	11	14	13	11
5	8	11	13	13	11	12	13	15	14	13
6	9	11	11	12	12	11	15	16	12	13
7	9	11	13	13	13	11	12	16	15	14
8	9	11	13	13	13	12	13	15	13	12
9	8	11	14	13	12	12	12	15	13	13
10	8	11	12	13	11	11	15	16	13	14
11	9	11	14	13	12	11	12	15	15	14
12	10	11	12	13	14	11	13	15	14	12
13	9	11	12	13	11	13	13	16	13	14
14	9	12	13	13	12	11	12	15	15	13
15	9	11	11	13	13	12	12	15	12	12
16	8	11	13	13	11	13	13	16	12	11

Base de datos del Post - Test

N°	PRODUCTIVA			Pje	NL	INVENTIVA			Pje	NL	INNOVACIÓN				Pje	NL	Total	NL
	1	2	3			1	2	3			1	2	3	4				
1	4	3	3	10	17	2	3	3	8	13	3	3	3	4	13	16	46	15
2	3	2	2	7	12	2	3	3	8	13	2	3	3	3	11	14	39	13
3	3	2	3	8	13	2	3	2	7	12	2	2	3	3	10	13	38	13
4	3	3	3	9	15	2	3	3	8	13	2	3	3	2	10	13	41	14
5	3	2	3	8	13	2	3	2	7	12	2	2	3	3	10	13	38	13
6	3	2	3	8	13	2	3	2	7	12	2	3	3	3	11	14	39	13
7	3	3	2	8	13	2	3	2	7	12	2	3	3	2	10	13	38	13
8	3	3	3	9	15	2	3	2	7	12	2	2	3	3	10	13	40	13
9	3	3	3	9	15	2	3	3	8	13	2	3	3	3	11	14	42	14
10	4	2	3	9	15	2	3	3	8	13	2	2	3	3	10	13	41	14
11	3	3	3	9	15	2	3	3	8	13	2	3	3	2	10	13	41	14
12	3	2	3	8	13	2	3	2	7	12	2	3	3	2	10	13	38	13
13	2	2	2	6	10	1	2	2	5	8	2	2	2	2	8	10	28	9
14	3	3	2	8	13	2	3	2	7	12	2	2	3	3	10	13	38	13
15	4	2	2	8	13	2	3	3	8	13	2	2	3	2	9	11	37	12
16	3	2	2	7	12	2	3	2	7	12	2	2	3	2	9	11	35	12

Prueba de normalidad

Tabla 14

Pruebas de normalidad

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
pre	,223	16	,033	,876	16	,034
post	,241	16	,014	,872	16	,030

Nota: Elaboración propia

Prueba de confiabilidad

Tabla 15

Confiabilidad

Instrumento	Alfa de Cronbach	Observación
Pre test sobre creatividad en el área de educación para el trabajo.	0.821	Bueno

Nota. Elaboración propia.

Fotografías de evidencias



Investigador desarrollando la parte experimental de la investigación