

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

**INSTITUTO DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICO  
PÚBLICO  
“SAN MARCOS” - SAN MARCOS**



**INFLUENCIA DEL PROGRAMA PUBLISHER EN EL DESARROLLO  
DE LA CREATIVIDAD EN EL ÁREA DE ARTE Y CULTURA EN LOS  
ESTUDIANTES DEL 4º GRADO B DE EDUCACIÓN SECUNDARIA DE  
LA I.E. "SAN MARCOS" DISTRITO PEDRO GÁLVEZ - SAN  
MARCOS, 2022**

CARÁTULA

**TESIS PRESENTADA POR**

**ALCALDE MARRUFFO, Luis Carlos Alberto**

**HUAMÁN CHÁVEZ, Angel David**

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

**ASESOR: Dr. COTRINA TELLO, Marco Antonio**

**SAN MARCOS- CAJAMARCA- PERU**

**-2023-**

TÍTULO DE LA TESIS

**INFLUENCIA DEL PROGRAMA PUBLISHER EN EL DESARROLLO DE LA  
CREATIVIDAD EN EL ÁREA DE ARTE Y CULTURA EN LOS ESTUDIANTES  
DEL 4º GRADO B DE EDUCACIÓN SECUNDARIA DE LA I.E. "SAN MARCOS"  
DISTRITO PEDRO GÁLVEZ - SAN MARCOS, 2022**

## DEDICATORIAS

A mis queridos y abnegados padres y toda mi familia que siempre me apoyaron para llegar a ser profesional en la noble carrera de maestro.

Angel

A mi esposa e hija y toda mi familia quiénes me apoyaron y constituyen un soporte emocional permanente, y de esta manera coadyuvaron para alcanzar mi objetivo, la de llegar a ser profesional en la noble carrera de maestro.

Luis

## **AGRADECIMIENTO**

Al Instituto de Educación Superior Pedagógico Público “San Marcos” institución que desde hace más de 25 años se encuentra al servicio de juventud sanmarquina que se quiere labrar una profesión docente.

A la directora de la Institución Educativa de nivel secundario “San Marcos” quién apoyó desinteresadamente brindando el aula del 4° Grado B para la realización de la presente investigación.

A los estudiantes del 4° grado B de la Institución Educativa de nivel secundario “San Marcos” quiénes siempre se mostraron motivados y participativos durante el desarrollo de la experiencia.

Al Dr. Marco Antonio Cotrina Tello, asesor de la presente investigación, quien orientó la selección de contenidos para la ejecución de la experiencia, y también durante la culminación de la presente investigación.

Angel y Luis

## **PRESENTACIÓN**

Señores miembros del jurado calificador:

En esta oportunidad se está presentando ante ustedes, la investigación titulada: **“INFLUENCIA DEL PROGRAMA PUBLISHER EN EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD EN EL ÁREA DE ARTE Y CULTURA EN LOS ESTUDIANTES DEL 4º GRADO “B” DE EDUCACIÓN SECUNDARIA DE LA I.E. "SAN MARCOS" DISTRITO PEDRO GÁLVEZ - SAN MARCOS, 2022”**.

El presente trabajo está desarrollado de acuerdo a lo especificado por el protocolo oficial de esta casa superior de estudios, y a la vez concuerda con las últimas normatividades vigentes que aprueban la estructura y protocolo de trabajos de investigación con fines de titulación.

Por lo que se pone el presente trabajo de investigación a vuestra consideración para que con su justo criterio se hagan las observaciones y alcances pertinentes, las mismas que serán levantarlas por los responsables de la investigación, y a la vez permitirán dar una mayor consistencia a la presente investigación.

Angel y Luis

## ÍNDICE

CARÁTULA.....	i
TÍTULO DE LA 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. Formulación del problema.....	14
1.3. Limitaciones de la investigación.....	18
1.4. Delimitación de objetivos.....	19
CAPÍTULO II.....	20
MARCO TEÓRICO.....	20
2.1. Antecedentes de la investigación.....	21
2.2. Bases teóricas.....	35
SUBCAPÍTULO I: Variable Independiente: Programa Publisher.....	35
SUBCAPÍTULO II: Variable Dependiente: Creatividad en el área de arte cultura.....	51
2.3. Definición de términos y conceptos básicos.....	60
CAPÍTULO III.....	63
MARCO METODOLÓGICO.....	63
3.1. Tipo de investigación.....	64
3.2. Método de investigación.....	64
3.3. Diseño de investigación.....	64
3.4. Población y muestra.....	65
3.5. Variables de estudio.....	66
3.6. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	69
3.7. Hipótesis de trabajo u operacionales.....	69
3.8. Técnicas de procesamiento y análisis de datos.....	70
CAPÍTULO IV.....	72
EJECUCIÓN DEL TRABAJO TEÓRICO - PRÁCTICO Y RESULTADOS.....	72
4.1. Cronograma de actividades y desarrollo de actividades del experimento.....	73
4.2. Prueba de hipótesis.....	147

4.3. Discusión de resultados.....	147
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	149
CONCLUSIONES .....	149
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	151
ANEXOS .....	154
Constancia de aplicación.....	154
Instrumentos.....	155
Pre Test de sobre creatividad en el área de arte y cultura, Ficha de observación .....	155
Ficha de validación de instrumento .....	158
Resolución de aprobación de reglamento de investigación .....	159
Relación de integrantes de la muestra, 2022.....	160
Bases de datos.....	161
Base de datos de Pre Test.....	161
Base de las aplicaciones.....	161
Base de datos de Post Test.....	162
Prueba de normalidad .....	162
Prueba de confiabilidad.....	162
Fotografías de evidencia .....	163

## RESUMEN

La presente investigación titulada **“INFLUENCIA DEL PROGRAMA PUBLISHER EN EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD EN EL ÁREA DE ARTE Y CULTURA EN LOS ESTUDIANTES DEL 4º GRADO “B” DE EDUCACIÓN SECUNDARIA DE LA I.E. "SAN MARCOS" DISTRITO PEDRO GÁLVEZ - SAN MARCOS, 2022”**, tiene como objetivo: determinar la influencia del programa Publisher en el desarrollo de la creatividad en el área de arte y cultura en los estudiantes del 4º grado “B” de educación secundaria de la I.E. "San Marcos" distrito Pedro Gálvez - San Marcos, 2022, es una investigación cuantitativa explicativa, el proceso de ejecución consistió en aplicar una ficha de evaluación (pre y pos test) pertinente al área académica de Arte y Cultura, luego se ejecutó un programa consistente en diez sesiones de aprendizaje relacionado al tema a través del programa Publisher, 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 Publisher influye significativamente en el desarrollo de la creatividad en el área de Arte y Cultura en los estudiantes del 4º grado “B” de educación secundaria de la I.E. "San Marcos" distrito Pedro Gálvez - San Marcos, 2022, puesto que se ha llegado a un coeficiente T de Student igual a 10.678 y un sig. bilateral de 0.000

**Palabras claves:** Influencia, programa Publisher, área arte y cultura

## ABSTRACT

The present investigation entitled "INFLUENCE OF THE PUBLISHER PROGRAM ON THE DEVELOPMENT OF CREATIVITY IN THE AREA OF ART AND CULTURE IN THE STUDENTS OF THE 2nd GRADE "B" OF SECONDARY EDUCATION OF THE I.E. "SAN MARCOS" PEDRO GÁLVEZ DISTRICT - SAN MARCOS, 2022 ", has as objective: to determine the influence of the Publisher program in the development of creativity in the area of art and culture in the students of the 2nd grade "B" of secondary education of the I.E. "San Marcos" Pedro Gálvez district - San Marcos, 2022, is an explanatory quantitative research, the execution process consisted of applying an evaluation form (pre and post test) pertinent to the academic area of Art and Culture, then a program was executed consisting of ten learning sessions related to the subject through the Publisher program, later 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 that the development of learning sessions using the Publisher program significantly influences the development of creativity in the Art area. and Culture in the students of the 4nd grade "B" of secondary education of the I.E. "San Marcos" Pedro Gálvez district - San Marcos, 2022, since a Student's T coefficient equal to 10.678 and one sig. bilateral of 0.000

**Keywords:** Influence, Publisher program, art and culture area

**CAPÍTULO I**  
**PLANTEAMIENTO DEL ESTUDIO**

### **1.1. Planteamiento y formulación del problema general**

El avance científico tecnológico se está dando en estos últimos años a pasos agigantados, lo que para ayer era novedoso, para ahora ya no lo es; estos cambios esta rápida transformación hace que las personas vayan cambiando sus hábitos de vida más rápidamente y descubran nuevas formas, nuevas maneras de presentar un trabajo ayudados de las tecnologías, ello implica que ahora las personas se encuentran en un mundo cambiante y más dinámico que hace 15 o 20 años atrás donde el desarrollo las creaciones las innovaciones eran un poco más lentas y de alguna manera se mantenían las “cosas novedosas” por un tiempo más prolongado; ello implica y condiciona a la vez a que las personas o la sociedad en general se mantenga a la expectativa de los cambios y a la vez se encuentre inmersa en los mismos, es decir no solamente sea un “espectador” sino se convierte en actor y aportador de estas transformaciones (Rodríguez, 2015)

Estos avances, si bien se percibe con mayor claridad en los países desarrollados, en los países en vías de desarrollo como son los latinoamericanos y también de otros continentes como África y parte del Asia de alguna manera por el rescoldo y ciertas necesidades de pertenecer a una sociedad globalizada necesariamente deben manejar ciertas tecnologías que les permita mínimamente comunicarse o realizar otras actividades de carácter tecnológico en las diferentes áreas o disciplinas que contribuyen al proceso productivo de su región, en este sentido es que ahora las tecnologías van tomando espacio y posicionándose cada vez más rápido en todo el orbe a pesar de necesidades evidentes de los países en vías de desarrollo, ello aún ha sido o a obligado a que sea más rápido y prioritario en estos últimos años por el problema de la Pandemia Covid 19, donde, especialmente en el sector educación se tuvieron que improvisar actividades y reorientar presupuestos para atender al sector educativo y no dejar desatendido el servicio a los estudiantes de los diferentes niveles educativos (Fernández, 2022)

Bajo este panorama parecería que todo va de una manera secuencial y que hay problemas frente al proceso de inclusión de los países en vías de desarrollo en sí no los hubiera, pero, la problemática educativa en estos países pareciera que va de forma colateral y persiste y en ciertas veces se agrava considerablemente y se evidencia en los estudiantes de diferentes formas y maneras donde las más evidentes precisamente son los logros de aprendizaje de los estudiantes en los niveles de primaria, secundaria y de nivel superior, así se tienen que en las últimas evaluaciones PISA realizadas, Chile es el primero de la región, en el lugar 44, seguido de Uruguay (47), Costa Rica (55), Colombia (57), México (58), Brasil (63), República Dominicana (70) (Martins, 2016). Este informe da a entender que la problemática educativa en los países latinoamericanos es fuerte, y si bien la medición se ha dado en matemáticas, ciencia y lectura, pero es evidente en las demás áreas académicas, pues se debe entender que la construcción de los aprendizajes es un sistema debidamente estructurado y que una disciplina necesita de otra disciplina para poder avanzar de allí que se entienda al progreso educativo como un “todo” donde confluyen en el estudiante una serie de competencias, capacidades y habilidades por su puesto aparte de la creatividad que justamente permite la innovación la generación de nuevas propuestas para el desarrollo integral de las personas, pues con la implementación de la tecnología en la educación, se ayuda a que los nativos digitales se estimulen más por su proceso formativo y ahonden en temas de innovación, emprendimiento y habilidades tecnológicas, siendo estos clave para afrontar los retos del futuro (Innova, 2021)

Es de esta manera como se presenta la problemática educativa, la misma que también trasciende al Perú donde la calidad de los aprendizajes de acuerdo a estándares internacionales, el Perú se encuentra en el puesto 64, es decir solamente se encuentra por encima de Costa Rica, pues los demás países latinoamericanos que participan se encuentran con mejores puntajes, en cuanto a creatividad, innovación y producción en otras disciplinas como el arte también comparte la problemática regional es decir de los demás países latinoamericanos, y de igual

manera sus necesidades son las misma e incluso mucho más urgentes si se compara con países como Chile o Colombia donde se tiene mejor acceso a las tecnologías que justamente permiten dar oportunidad de mejora en las diferentes áreas académicas a sus estudiantes.

Esta problemática por ser de carácter nacional también se presenta a nivel regional, pues Cajamarca es una de las regiones que tiene serios inconvenientes y dificultades en el proceso educativo desde la accesibilidad a las tecnologías, como también muestra estándares medianos a bajos en cuanto a logros de aprendizaje en comparación a otras regiones del país, en este sentido el correlato hacia otras disciplinas como es el arte, creatividad e innovación es secuencial, es decir sigue el mismo trayecto.

En cuanto a la problemática a nivel provincial, también es importante mencionar que en lo que respecta a logros de aprendizaje en las última evaluaciones censales realizadas antes de la Pandemia Covid 19 la provincia de San Marcos se encontraba en los últimos lugares de las provincia del departamento de Cajamarca y naturalmente adolece también en la problemática creativa e innovativa que se evidencia en la educación básica en arte cultura y creatividad, De toda esta problemática la Institución Educativa de nivel secundario “San Marcos” también forma parte y dentro de ella sus estudiantes de 4° grado B donde de acuerdo a la observación que se pudo realizar a los estudiantes durante la realización de las prácticas pre profesionales también se percibe esta problemática en cuanto a creatividad en el área de arte y cultura.

Frente a esta problemática identificada es importante tener en cuenta que los estudiantes por ser o pertenecer al grupo etario de nativos digitales, de alguna manera abordan con mayor facilidad el uso de las nuevas tecnologías como es el manejo de programas o software que permitan facilitar su creatividad, siendo uno de ellos el programa Publisher, el mismo que permite presentar creaciones novedosas e innovaciones, ediciones, etc. Es por ello que se

constituye en una opción válida desarrollar con los estudiantes el programa Publisher para ser aplicado en el área de arte y cultura con la finalidad de mejorar sus producciones.

Toda vez que a nivel del Perú el programa Publisher es de gran importancia sobre todo en el sistema educativo porque permite crear banners, anuncios, trípticos en si infinidad de publicaciones trae preinstalados muchos diseños de edición, en los cuales se puede desarrollar la creatividad mediante la ejecución de trabajos artísticos en el área de arte y cultura.

Con el uso adecuado del software de computadora, el docente puede convertirse en un facilitador y diseñador de situaciones de aprendizaje para desarrollar en el alumno habilidades de auto aprendizaje. (Meza y Cantarell, 2002)

## **1.2. Formulación del problema**

### ***1.2.1. Problema general***

¿Cuál es 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?

### ***1.2.2. Problemas específicos***

a. ¿Qué nivel de creatividad en el área de arte y cultura antes de desarrollar el programa Publisher tienen los estudiantes de 4° grado B de la Institución Educativa San Marcos distrito Pedro Gálvez-San Marcos, 2022?

b. ¿Cuál es el nivel de progreso del desarrollo del programa Publisher con los estudiantes de 4° grado B de la Institución Educativa San Marcos distrito Pedro Gálvez-San Marcos, 2022?

c. ¿Qué nivel de creatividad en el área de arte y cultura después de desarrollar el programa Publisher tienen los estudiantes de 4° grado B de la Institución Educativa San Marcos distrito Pedro Gálvez-San Marcos, 2022?

d. ¿Qué resultados se presenta al comparar el Pre Test con el Post Test respecto a creatividad en el área de arte y cultura en los estudiantes de 4° grado B de la Institución Educativa San Marcos distrito Pedro Gálvez-San Marcos, 2022?

### ***1.2.3. 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. Orientaciones para la implementación del servicio educativo no presencial en los Institutos de Educación Superior Pedagógico Públicos y Privados en el marco de la RVM 095 - 2020 - MINEDU.**

**6. Orientación de la investigación en el marco de la educación no presencial y de la emergencia sanitaria**

La investigación se sustenta en el planteamiento de situaciones de aprendizaje que consideren problemas o situaciones desafiantes como punto de partida para que los estudiantes aprendan mediante la reflexión de su propia práctica, investigación y la propuesta de soluciones innovadoras. Con ello se busca que los estudiantes de FID desarrollen habilidades

investigativas que les permitan indagar, recoger y analizar información necesaria para explicar, interpretar y transformar su práctica pedagógica (Piñero, Rondón & Piña, 2007) utilizando evidencias para sustentar sus argumentos y decisiones. (DCBN de la FID, 2019).

Los estudiantes, a partir del recojo, análisis e interpretación de información de su propia experiencia...

**e. Resolución Directoral Institucional N° 09 -2020- GOB-REG-CAJ/DRE-CAJ-IESP Público “San Marcos” /DG.**

APROBAR el nuevo texto del Protocolo Institucional de Investigación para desarrollar investigación correlacional, de manera excepcional para la Promoción 2020 del IESP Público “San Marcos”, que conllevarán a la sustentación para la obtención de su título profesional, en el marco de la emergencia sanitaria nacional; el mismo que como anexo 1 forma parte integrante de la presente resolución.

**f. Resolución Directoral Institucional N° 89 -2021- GOB-REG-CAJ/DRE-CAJ-IESP Público “SAN MARCOS” /DG.**

APROBAR los títulos de los proyectos de investigación que presenta el Profesor Pedro Julio Cotrina Rodríguez, en calidad de Docente del Área de Investigación Aplicada III, que mediante la coordinación y trabajo directo con cada grupo de Investigación de las estudiantes de Educación Inicial Octavo Ciclo Académico del IESP Público “San Marcos” y docentes asesores, se presenta para su aprobación, en el marco del nuevo Protocolo de Investigación Institucional para la Investigación Correlacional y Pre-experimental, a ser ejecutados en el presente año académico; el mismo que como anexo 1 forma parte integrante de la presente resolución.

***1.2.4. Justificación didáctica***

Primeramente se hace mención que respecto a evidencias en arte cultura y creatividad en los estudiantes conformantes de la muestra de estudio no ha sido posible poder puntualizar

indicadores que evidencien progresos significativos, por lo general cuando se les solicita presentación de organizadores, trípticos, u otro tipo de evidencias, estas producciones de trabajo a trabajo resultan siendo las mismas en cuanto a formato evidenciando muy poca transformación e innovación, es por ello que se ha propuesto y se ha desarrollado actividades de aprendizaje en el área de arte y cultura con la finalidad de mejorar logros de aprendizaje en el área referida, y los resultados obtenidos más adelante justifican plenamente el desarrollo de dichas acciones.

Además, esta investigación se constituye en una fuente de información pertinente y oportuna para otras investigaciones donde se describa una problemática similar, así como las mismas variables de estudio. Se debe advertir también que la presente investigación es de diseño pre experimental lo que implica que tiene una validez interna pero no garantiza una validez de población, pues faltaría grupo control para garantizar una proyección más amplia y confiable.

### **1.3. Limitaciones de la investigación**

#### ***1.3.1. Experiencia***

Para todo trabajo de investigación se necesita de experiencia para realizarlo sin mayor dificultad, en este caso se tuvo ciertas dificultades, por el mismo hecho que esta investigación maneja formatos y protocolos específicos, donde se necesitó de replanteos especialmente en la elaboración del proyecto de investigación, el mismo que en una buena parte forma parte del informe de tesis, sin embargo estas dificultades se lograron superar con la consulta a docentes de investigación y también el esfuerzo de los responsables de este trabajo de tesis.

#### ***1.3.2. Tratamiento estadístico***

El tratamiento estadístico en toda investigación es una parte específica y constituye una de las partes fundamentales de una investigación porque es justamente donde se evidencia los avances o progresos del experimento y la confirmación o refutación de la hipótesis alterna o

afirmativa, en este sentido, no se trata solamente de aplicar medidas estadísticas sino que estas se relacionen con los objetivos tanto específicos como generales aparte de la comprobación de la hipótesis, en este sentido se tuvo también dificultades que se superaron consultando apuntes del área de matemática y orientaciones específicas por parte de docentes que manejan con mayor frecuencia esta parte de la matemática.

#### **1.4. Delimitación de objetivos**

##### ***1.4.1. 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

##### ***1.4.2. Objetivos específicos***

a. Identificar nivel de logros de aprendizaje en arte y cultura antes de desarrollar el programa Publisher tienen los estudiantes de 4° grado B de la Institución Educativa San Marcos distrito Pedro Gálvez-San Marcos, 2022

b. Precisar el nivel de progreso del desarrollo del programa Publisher con los estudiantes de 4° grado B de la Institución Educativa San Marcos distrito Pedro Gálvez-San Marcos, 2022

c. Identificar nivel de logros de aprendizaje en arte y cultura después de desarrollar el programa Publisher en los estudiantes de 4° grado B de la Institución Educativa San Marcos distrito Pedro Gálvez-San Marcos, 2022

d. Identificar la diferencia de resultados de cada uno de los niveles del Pre y Post – Test en los estudiantes de 4° grado B de la Institución Educativa San Marcos distrito Pedro Gálvez-San Marcos, 2022

**CAPÍTULO II**  
**MARCO TEÓRICO**

## 2.1. Antecedentes de la investigación

### 1.4.3. Internacionales

Hernández (2019), en su tesis denominada “*Significaciones Que Los Estudiantes Otorgan A Sus Procesos De Aprendizaje Y Enseñanza, Mediante El Uso De TIC*”, de la Universidad de Chile, Facultad de Ciencias Sociales Escuela de Postgrado; tuvo como objetivo comprender los significados otorgados por estudiantes de 2° Ciclo pertenecientes a una Escuela Municipal del Sector Sur de la Región Metropolitana, a sus procesos de aprendizaje y enseñanza mediante el uso de TIC, estudio realizado mediante la investigación interpretativo comprensivo, con una muestra no probabilística. De este trabajo investigativo se tiene las siguientes conclusiones:

- Los estudiantes significan sus procesos de enseñanza y aprendizaje alcanzando niveles de autoevaluación en cuanto a al manejo de sus conocimientos en el uso de TIC, aun considerando que la Escuela no tiene una influencia curricular y formal en torno a cómo deben usarse las TIC, los estudiantes se desarrollan de forma autodidacta y en constante interacción con sus pares.
- Los estudiantes expresaron que no existe una frecuencia o uso formal de TIC en las asignaturas, considerando que para ellos es gratificante las esporádicas veces que se han incorporado. ¿Entonces, la Escuela está reconociendo en sus estudiantes, cualidades culturales y simbólicas, que configuran sus actos?; ¿Los actos que realizan los estudiantes como sujetos, son a partir de la interacción con sus pares o con los estamentos tradicionales que los resisten, los censura y los restringe?; ¿estamos preparando a los estudiantes para enfrentar los desafíos del futuro? Por lo menos ellos en su ecosistema sobreviven. No obstante, es la Educación escolar quien debiera, ofrecer un soporte curricular que permita que estas nuevas cualidades de los nativos digitales, sea fortalecidas y encausadas, no a que las

TIC, sean medios de inmovilidad o solo de diversión, más bien que éstas sean herramientas propicias para enfrentar los escenarios académicos y laborales.

Se percibe en esta investigación una problemática evidente en el sentido que los estudiantes han tenido poco contacto con las nuevas tecnologías de información y comunicación, lo que evidencia la ausencia de una articulación hacia el mundo globalizado de dichos estudiantes estando en una desventaja notable frente a otros estudiantes que si están teniendo la oportunidad de manejar las diferentes tecnologías, por lo que acá se notar una diferencia notable entre estudiantes que no tienen la posibilidad de interactuar con las tecnologías de información y comunicación

Ortiz (2021), en su tesis denominada “*Estrategias Didácticas para desarrollar la Creatividad en estudiantes de séptimo año a través de la Educación Artística*”, de la pontificia Universidad Católica del Ecuador sede Ambato; tuvo como objetivo aplicar estrategias que ayuden al docente a apropiarse de la clase y a su vez al estudiante enriquecerse con mecanismos innovadores, que incentiven la empatía, facilitan el aprendizaje y generen un pensamiento creativo”, estudio realizado mediante la investigación descriptivo correlacional, con una muestra de treinta y tres estudiantes. De este trabajo investigativo extraemos las siguientes conclusiones.

- La argumentación teórica y metodológica de las estrategias didácticas que orientan el desarrollo de la creatividad se fundamentó desde el estado del arte, con el aporte de varios autores al estudio de la creatividad, así como, se argumentó sobre las estrategias didácticas que permita alcanzar una solución integral respecto a orientar al desarrollo de la creatividad.

- La aplicación de las estrategias didácticas, para el desarrollo de la creatividad, con enfoque de experiencias de innovación educativa en el aula con el uso de tecnologías descriptivas mediante estrategias lúdicas, son observadas mediante rúbricas de evaluación, se logró apreciar

que el desarrollo de la estrategia del design thinking en el trabajo colaborativo de observar, idear, crear, prototipar y validar, resulta satisfactorio en la vivencia dentro de la clase y a la vez un gran reto porque no es fácil generar en el estudiante estos espacios que, se trasladen en todos los ámbitos de la vida especialmente en la cohesión el desarrollo de la creatividad.

Esta investigación es muy importante en la medida que permite ver la realidad en que se encuentran los estudiantes en lo que respecta, por otra parte, también se ha podido verificar la necesidad de utilizar tecnologías para la mejora de la creatividad y la renovación de ideas en cuanto a producciones de diferentes clases y finalidades como organizadores, construcciones de objetos virtuales, etc.

Siguencia (2021) investigación titulada *“Pensamiento de Diseño y Educación Creativa como estrategia de Dirección de Arte, en la creación de una herramienta para la ideación de proyectos de estudiantes no diseñadores de la Universidad de Cuenca”*. Universidad de Cuenca. Cuenca, Ecuador. Tuvo como objetivo; crear una herramienta (Toolbook) desde la Dirección de Arte y el Pensamiento de Diseño, como aporte a la Educación Creativa de estudiantes no diseñadores de la Universidad de Cuenca, como recurso de ideación y desarrollo proyectual y llegó a las siguientes conclusiones:

- El estudio de múltiples autores de esta investigación evidencia que a nivel mundial la evolución de pensamiento o la “era conceptual y creativa” ha influenciado hacia la construcción de un Nuevo Mundo Educativo (NME); esta idea renuncia a una pedagogía única y demanda nuevos saberes. La construcción de la pedagogía del diseño, por ejemplo, es una de ellas. Se sostiene que la misma reclama a la creatividad e imaginación como recurso y didáctica para la construcción de nuevos entornos de comunicación y laboratorios creativos que involucren profesionales de diferentes disciplinas.

- En el Ecuador, las políticas públicas favorecen la construcción de estos saberes, pero carecen de evidencia práctica que denote un cambio hacia una construcción real de la Educación del Siglo XXI, por lo tanto y como se evidencia, plantear propuestas que involucren nuevas pedagogías y la enseñanza-aprendizaje de nuevas disciplinas puede convertirse en el camino más sustentable hacia soluciones del futuro en la educación.
- El Sistema Educativo creado después de la segunda guerra mundial se mantuvo hasta la actualidad. Este también determina la carga de recursos creativos que los estudiantes deberán recibir. En consecuencia, este análisis de la investigación se apoya en la teoría de que “las escuelas matan la creatividad”, pues exponen al estudiante a mínimas cargas de exposición o decisión creativa.
- Así también se descubrió que la escuela compete a la creatividad con dinámicas relacionadas con un talento artístico, técnica, dibujo, canto u otra expresión, y como se expuso, estos son solo un tipo de creatividad persona, diferente a creatividad producto, contexto o como proceso, siendo este último el que para la lógica debería ser uno de los más explotados en lo que se denomina la Educación Creativa de un estudiante.
- Finalmente, sobre la base del estudio de autores y sus teorías como las inteligencias múltiples o diversas se concluye que: la creatividad es un recurso innato que todas las personas poseen y que esta se puede aprender mediante procesos que estimulen la misma, desmitificando completamente el mito de un ser creativo. Ante este se plantea un concepto como aporte hacia la Educación creativa del usuario.
- Se ha estudiado y comprobado que la interdisciplina es una muestra de cómo las ideas pueden evolucionar y estar en constante transformación según al área de aplicación. Durante este proyecto se constató que la creatividad es un saber que, a diferencia de otros, tiene la flexibilidad de estar presente en cada acción de la vida de las personas incluso en su desarrollo educativo, de hecho, es una de las variantes que exigen las instituciones y los

profesores al calificar un proyecto de clase, por ejemplo, proyectos de graduación. Por lo tanto, el Toolbook que se plantea es el aporte hacia la educación interdisciplinaria de la creatividad y se muestra como un camino de innovación al poder llevar buenas prácticas de un saber a otro, en este caso métodos de diseño como nuevos saberes hacia otras carreras universitarias.

- Es muy utópico pensar en cuanto puede durar una idea, pero cuando se estudia la línea de tiempo del pensamiento de diseño observa que la proyección de las mismas puede trascender en el tiempo. En cierto modo, esta investigación profundiza sobre la importancia del pensamiento de diseño, y evidencia de forma muy clara puntos en común entre investigadores de hace cien años con propuestas actuales, coincidiendo en tres grandes fases que han trascendido en el tiempo: fase de investigación, iluminación y comprobación. En conclusión, a lo expuesto, se observa que existen teorías que tienen el concepto suficiente para trascender y evolucionar hasta la actualidad, donde se demuestra esta validez en el área del diseño jerarquizando su importancia, nuestra investigación y por tanto el producto final.

Esta investigación es muy importante en la medida que hace recordar que la continuidad en cuanto al sistema de enseñanza aprendizaje ha venido manejándose de la misma manera desde hace mucho tiempo atrás e incluso se puede asumir que esto se remonta a más de 100 años, lo que hace prácticamente impracticable exigir creatividad a los estudiantes con herramientas obsoletas que no sea renovado desde hace muchos años, por ello una herramienta o un programa novedoso como el que se propone puede permitir una mejora en la creatividad de los estudiantes y que se ajuste al pensamiento actual y asociado a las nuevas tecnologías de información y comunicación. Coligiendo entonces se puede afirmar que las herramientas digitales están llamadas a utilizarse de forma rigurosa en el proceso de aprendizaje en las instituciones educativas de tal manera que los estudiantes se encuentren en un mundo que les pertenezca, pues ellos pertenecen a una era digital, de allí que se les denomine nativos digitales.

Palleiro (2020) investigación titulada “*Aplicación de las TIC en el desarrollo de la capacidad creativa: Una aproximación desde la formación del profesorado*” tuvo como objetivo analizar el uso creativo de las TIC en la formación y en el desarrollo de la competencia digital del alumnado del ciclo profesional de Educación Infantil, y llegó a las siguientes conclusiones:

- Creatividad, innovación y educación son conceptos que están ligados en la Sociedad del Conocimiento. La creatividad es un elemento indispensable del proceso educativo que debe transversalizar todas las etapas, ciclos y niveles para contribuir a su fomento. La creatividad es susceptible de ser generada, estimulada y reproducida mediante ambientes favorables tanto para el desarrollo de las capacidades creativas como para su manifestación. En este sentido, la educación de la creatividad exige una pluralidad de enfoques y estrategias para su promoción y la escuela es el lugar idóneo para poder intervenir en las dimensiones básicas de la creatividad: sujeto, procesos, productos y contextos. Cuanto antes se eduque la creatividad en los niños, mayor será su huella en su personalidad adulta. Por ello, el Técnico Superior en Educación Infantil debe ser capaz de poner en práctica una pluralidad de técnicas y estrategias para desarrollar relaciones constructivas y crear ambientes de aprendizaje variados, ricos y ajustados que ayuden al desarrollo de las capacidades creadoras en el niño y, por lo tanto, a su desarrollo integral.
- La creatividad no es territorio exclusivo del arte. Si bien es cierto que se manifiesta más expresivamente en las artes, la creatividad también está presente en otras ramas del saber cómo la creación científica y tecnológica. El arte tiene una gran importancia en la educación, porque permite el desarrollo y la motivación de la creatividad a través de experiencias artísticas como el dibujo, la pintura o la fotografía. El arte juega un papel primordial en el refinamiento de la percepción, la promoción de los procesos cognitivos y el desarrollo de las diferentes formas de pensamiento y de representación. Por ello, los niños de Educación

Infantil necesitan nuevos materiales, técnicas e instrumentos para expresarse a través del lenguaje visual, plástico y gráfico. Además, la educación artística ha de considerarse como un espacio didáctico de aprendizaje activo, en el sentido de que los niños deberán ser participantes plenos a lo largo del proceso de adquisición de sus conocimientos. Aunque el desarrollo artístico no es una consecuencia automática de la madurez del niño, sino un proceso afectado por el tipo de experiencias que vive, sí se puede afirmar que cuanto más diversas y enriquecedoras sean estas, mayor será su capacidad para percibir el contexto natural e imaginar posibilidades visuales.

- En la etapa de Educación Infantil destaca la importancia de la adquisición de los lenguajes plástico, visual y tecnológico, así como todos aquellos que intervienen directamente en el desarrollo evolutivo del niño. Un aspecto destacable de las TIC en Educación Infantil es su potencial para desarrollar la creatividad, la imaginación, el interés y la curiosidad. Desde esta perspectiva, las TIC posibilitan nuevas maneras de ver, entender y relacionarse con el entorno, al tiempo que emergen nuevas formas de representarlo. La importancia de la tecnología como parte de los elementos del entorno más inmediato del niño sugiere que este se inicie desde edades tempranas en el uso de las TIC como medio de expresión y comunicación y como fuente de información, conocimiento y diversificación de aprendizajes. El uso de las TIC contribuye al desarrollo del niño en un entorno rico en estímulos mediante la observación, la interacción, la manipulación y la experiencia continua. En la Sociedad del Conocimiento el profesor es quien debe propiciar en sus alumnos el pensamiento crítico, reflexivo y creativo ante las tecnologías y los medios. En este sentido, las destrezas y conocimientos relacionados con las TIC aplicables a la infancia tendrán un peso cada vez mayor en el perfil profesional del Técnico en Educación Infantil. Por ello, la alfabetización tecnológica y mediática debe formar parte no solo de la

alfabetización básica de todo niño, sino también de la formación inicial y permanente de los profesionales de la educación.

Esta investigación coincide en cuanto a la importancia del uso de las herramientas digitales para la mejora de la creatividad, y además aclara que la creatividad no es privativa de una disciplina, sino que se hace presente en las diferentes áreas disciplinares, por lo que el fomento de la creatividad por parte de los docentes debe ser en todas las áreas académicas, es tan creativo un estudiante al presentar un dibujo como quien resuelve un ejercicio de matemática o genera un argumento comunicativo oportuno y asertivo.

### **2.1.1. Nacionales**

Peñaloza (2021), en su tesis denominada *“Las TIC integradas a la pedagogía del lenguaje total y el aprendizaje, en la construcción estratégica y creativa de mensajes publicitarios en estudiantes del séptimo ciclo, de la Universidad de San Martín de Porres, sede Lima, 2019”*, realizada en la Universidad de San Martín de Porres, sede Lima; tuvo como objetivo determinar la relación del uso de las TIC, integradas en la Pedagogía del Lenguajes Total, con el aprendizaje estratégico y pertinente, en la construcción estratégica y creativa de mensajes publicitarios, en estudiantes del curso de Creatividad y Redacción Publicitaria, de la Universidad de San Martín de Porres, sede Lima, 2019., estudio realizado mediante la investigación descriptivo correlacional, con una muestra de 62 unidades. De este trabajo investigativo extraemos las siguientes conclusiones.

- Y como complemento de la conclusión precedente, el 94% comprendidos también en niveles de logro de Excelente, Muy bueno y bueno, han demostrado mayor asertividad en la indagación, conocimiento y análisis de la información del brief, en función a los objetivos planteados para la campaña publicitaria y a los cuales el mensaje publicitario necesariamente deberá estar alineado.

- Respecto a la utilidad de lo aprendido y la experiencia del trabajo en grupo y la utilidad de las TIC en el nivel colaborativo (entorno social de aprendizaje), el 72% considera útil lo aprendido durante el ciclo en el curso de Creatividad y Redacción Publicitaria, mientras que un 66.5% valora positivamente el trabajo, colaboración y participación de los integrantes de su grupo, ya que el trabajo en grupo les permitió lograr trabajos de muy buena calidad y presentación.

Esta investigación es muy importante en la medida que permite evidenciar la efectividad de las tecnologías de comunicación, en sus resultados se percibe un avance significativo de los aprendizajes en cuanto a creatividad centrado en organizadores publicitarios donde justamente entra a tallar el arte, cultura y contexto, es decir se genera una intervención de un pensamiento digital pertinente, la creatividad que es justamente las capacidad interna del estudiante pero ayudado de herramientas actuales y pertinentes, y por último lo asocia a su contexto porque una mensaje publicitario responde a una cultura a una costumbre a un tipo de población que tiene sus propias costumbres y expectativas.

Peralta Jiménez (2017), en su tesis denominada *“Actividades de elaboración de trabajos de arte objetual para desarrollar la creatividad artística en los estudiantes del VII ciclo de la especialidad de Dibujo y Pintura de la Escuela Superior Autónoma de Bellas Artes Cusco”*, de la Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle de Lima; tuvo como objetivo evaluar la influencia del arte objetual para desarrollar la creatividad artística de los estudiantes de la especialidad de Dibujo y Pintura del VII ciclo de la especialidad de Dibujo y Pintura de la Escuela Superior Autónoma de Bellas Artes “Diego Quispe Tito” Cusco, estudio realizado mediante la investigación pre experimental, con una muestra de 15 estudiantes. De este trabajo investigativo extraemos las siguientes conclusiones.

- Se demostró que las actividades de elaboración de trabajos de arte objetual influyeron significativamente en la creatividad, tras el análisis de los factores que modificaron estos valores iniciales como se muestra en los resultados estadísticos.
- Se demostró que el análisis de novedad en el proceso creativo, la línea anaranjada mostró la diferencia entre la prueba de salida que sube en relación a la prueba de entrada sobre lo novedoso que resultó el producto creativo en la investigación, por lo que el aprendizaje generó una respuesta motivadora y positiva hacia la creatividad. Se demostró también según el gráfico de líneas que la investigación durante su proceso entre la prueba de entrada y la de salida, una mejora sustancial en su desarrollo creativo puesto que la línea anaranjada se eleva en representación de la creatividad y destaca en el quinto nivel, lo que demuestra y connota que superaron de sobremanera su proceso de comunicación. El tercer indicador, la estética corresponde a la respuesta emocional del estudiante y demostró que la línea azul donde los niveles altos de creatividad estuvieron ausentes, son superados como se denotó en la línea anaranjada de este gráfico lineal, esto demostró una mejora sustancial en su expresión estética emocional y el desarrollo de su creatividad.

Esta investigación de ámbito nacional hace ver que las tecnologías de información y comunicación encajan de manera provechosa en el proceso de aprendizaje de los estudiantes, ello permite justificar de alguna manera la utilización de las herramientas digitales, solamente que estas se deben elegir o seleccionar de acuerdo al área académica para que tengan un mejor efecto, sean más provechosas y encuentren una mejor aceptación por parte de los estudiantes; también se puede argumentar que en plena época o era del conocimiento utilizar herramientas del siglo pasado solamente vuelven al proceso de aprendizaje más soso o lento, lo que dificulta el pensamiento creativo de los estudiantes.

Zulema (2022) investigación titulada *“Las Tic y el pensamiento creativo en el aprendizaje de los estudiantes de las universidades privadas de Lima Norte, 2021”*.

Universidad César Vallejo, Lima, Perú. Tuvo como objetivo, determinar la influencia de las TICs y el pensamiento creativo en el aprendizaje de los estudiantes del 1er ciclo de la carrera de Administración, de las universidades privadas de Lima Norte, 2021, y llegó a las siguientes conclusiones:

- Según los resultados encontrados se determinó que las TIC y el pensamiento creativo influyen en el aprendizaje de los estudiantes de 1er ciclo de la carrera de Administración, del curso Fundamentos de Administración, de las universidades privadas de Lima Norte, 2021. Pues se encontró el coeficiente de correlación de Nagelkerke de 0,601 y de Wald de 25,395.
- Según los resultados encontrados se determinó que las TIC y el pensamiento creativo influyen en la selección de conceptos de los estudiantes de 1er ciclo de la carrera de Administración, del curso Fundamentos de Administración, de las universidades privadas de Lima Norte, 2021. Pues se encontró el coeficiente de correlación de Nagelkerke de 0,331 y de Wald de 26,699.
- Según los resultados encontrados se determinó que las TIC y el pensamiento creativo influyen en la Elaboración de documentos de los estudiantes de 1er ciclo de la carrera de Administración, del curso Fundamentos de Administración, de las universidades privadas de Lima Norte, 2021. Pues se encontró el coeficiente de correlación de Nagelkerke de 0,372 y de Wald de 33.
- Según los resultados encontrados se determinó que las TIC y el pensamiento creativo influyen en la Investigación de los estudiantes de 1er ciclo de la carrera de Administración, del curso Fundamentos de Administración, de las universidades privadas de Lima Norte, 2021. Pues se encontró el coeficiente de correlación de Nagelkerke de 0,324 y de Wald de 28,634.

- Según los resultados encontrados se determinó que las TIC y el pensamiento creativo influyen en el Cuestionamiento de los estudiantes de 1er ciclo de la carrera de Administración, del curso Fundamentos de Administración, de las universidades privadas de Lima Norte, 2021. Pues se encontró el coeficiente de correlación de Nagelkerke de 0,394 y de Wald de 33,374.

Esta investigación es importante en la medida que confirma que las TIC tienen una influencia significativa en el desarrollo de la creatividad de los estudiantes, por lo que es recomendable su utilización de las diferentes herramientas digitales para mejorar la creatividad y además asociar al pensamiento digital de los estudiantes.

### **2.1.2. Regionales**

Silva (2021) investigación titulada “*Software Scratch para el pensamiento creativo en estudiantes del V ciclo de educación primaria de la red educativa rural Nororiental-Querecotillo*”. Universidad César Vallejo, Cajamarca, Perú. Tuvo como objetivo proponer un modelo de actividades del software Scratch que aporte al pensamiento creativo de los estudiantes del V ciclo de la red educativa rural Nororiental del distrito de Querecotillo durante el año 2021, y llegó a las siguientes conclusiones:

- Se diseñó un modelo de actividades de software Scratch que brinde un aporte al desarrollo del pensamiento creativo de los estudiantes del V ciclo de la red educativa rural Nororiental del distrito de Querecotillo durante el año 2021, el mismo que contiene diferentes actividades para que los maestros puedan trabajar con los estudiantes.
- Mediante este estudio, aplicando un cuestionario a quienes participan de la investigación como son los estudiantes del V ciclo de la red educativa rural Nororiental del distrito de Querecotillo, se evidencia que existe un nivel regular de manejo del Software Scratch en sus diferentes dimensiones por parte de los estudiantes; esto se puede asociar a que todavía no han podido interactuar con los dispositivos con los que cuentan; o si lo han hecho ha sido

de manera superficial; también se puede sumar a esto el desconocimiento del programa por parte de los maestros.

- Teniendo en cuenta las dimensiones: originalidad, flexibilidad, elaboración y fluidez, a partir del cuestionario aplicado a los estudiantes que participan de esta investigación nos permite darnos cuenta que actualmente existe un nivel regular de desarrollo del pensamiento creativo; esto debido a muchos factores como el escaso manejo de estrategias y acciones que permitan desarrollarlo.
- La propuesta de modelo de actividades del software Scratch que aporta al pensamiento creativo, se convierte en una herramienta valiosa para la labor docente; a partir de las actividades que se propone se pueda promover el pensamiento creativo, llegando a mejores aprendizajes en cada uno de los estudiantes.
- Después de haber pedido la colaboración de los expertos para la validación de la propuesta, estos llegaron a mencionar que la propuesta es muy adecuada por parte de uno de los expertos, y bastante adecuada por parte de los dos restantes, en ese sentido se considera viable este modelo de actividades, para que, a través del manejo del software Scratch, se desarrolle el pensamiento creativo de los estudiantes.

Esta investigación es muy importante porque permite verificar que a nivel regional también se presentan resultados coincidentes en cuanto a la importancia de las TIC para la mejora de los logros de aprendizaje de los estudiantes en el nivel primario, es decir que se debería aplicar en los diferentes niveles educativos.

Rojas y Vargas (2018), en su tesis denominada “*Influencia del programa Publisher 2013 en el nivel de aprendizaje del área de comunicación mediante la elaboración de trípticos en los estudiantes del 5º grado de Educación primaria de la Institución Educativa N° 83007, Pedro Gálvez-San Marcos, año 2017*”, del instituto de educación superior pedagógico público San Marcos; tuvo como objetivo determinar la influencia de la utilización del programa

Publisher 2013 mediante la elaboración de trípticos en el nivel de aprendizaje del área de comunicación en los estudiantes del 5° grado “A” de educación primaria de la Institución Educativa N° 83007, Pedro Gálvez- San Marcos, año 2017, estudio realizado mediante la investigación pre experimental, con una muestra de los estudiantes de 5° grado “A” de educación primaria de la Institución Educativa N° 83007, Pedro Gálvez- San Marcos. De este trabajo investigativo extraemos las siguientes conclusiones.

- La aplicación del programa Publisher 2013 influye significativamente en el nivel de aprendizaje del área de comunicación en los estudiantes del 5° grado “A” de educación primaria de la Institución Educativa N° 83007, Pedro Gálvez- San Marcos, año 2017, ya que se evidencia, un incremento de la media aritmética de 8,09 en el pre test, a 15,85 en el post test.
- Al aplicar el programa Publisher 2013 todos los estudiantes de la muestra han tenido una evolución positiva con respecto a su nivel de aprendizaje en el área de comunicación.

Carrera y Castañeda (2019), en su tesis de nominada *“Influencia del Software Inskcape en el desarrollo de actividades académicas del área de arte y cultura en los estudiantes del 5° grado de la Institución Educativa n° 82085 – de Paucamarca, Gregorio Pita - San Marcos, año 2017”* del instituto de educación superior pedagógico público San Marcos; tuvo como objetivo determinar la influencia del software Inskcape en el desarrollo de las actividades académicas del área de Arte y Cultura de los estudiantes del 5° grado de la Institución Educativa N° 82085- Paucamarca-Gregorio Pita - San Marcos, año 2017, estudio realizado mediante la investigación pre experimental, con una muestra de niños y niñas de 5° grado. De este trabajo investigativo extraemos las siguientes conclusiones.

- El nivel de logro de aprendizaje en el área de Arte y Cultura antes de desarrollar el programa Inskcape en los estudiantes de la Institución Educativa N°82085- Paucamarca se ubicó en

“inicio”, así se demuestra con la tabla estadística 3 donde el 78.78% de estudiantes están en esta escala

- Al comparar el pre y post test respecto al logro de aprendizaje en el área de arte y cultura en los estudiantes del 5° grado de educación primaria de la Institución Educativa N°82085 – Paucamarca, 2017; se puede evidenciar una movilidad de estudiantes hacia promedios más superiores, lo que implica que se encuentran en mejores condiciones en lo que respecta al aprendizaje en el área de arte y cultura, además se demuestra que los estudiantes presentan un incremento absoluto de 5 puntos y tienen un mejor ritmo e aprendizaje.

En estas dos últimas investigaciones se percibe que se presentan diferentes programas asociados a las TIC que permiten una mejora en los logros de aprendizaje de los estudiantes de, lo que implica la diversidad de programas computacionales que permiten la mejora de la creatividad. Además, también se debe puntualizar que, en todas las investigaciones consultadas a nivel internacional, nacional y regionales (e incluso locales), las nuevas tecnologías tienen aceptación por parte de los estudiantes y también les permite demostrar con mayor efectividad sus capacidades creativas.

## **2.2. Bases teóricas**

### **SUBCAPÍTULO I: Variable Independiente: Programa Publisher**

#### **2.2.1. Teorías relacionadas al programa Publisher**

**a. Alan Turing, pionero de la teoría de la computación.** La teoría computacional es propia del siglo XX, donde se operan los primeros avances de las tecnologías computacionales:

Turing en 1936 escribe un artículo titulado Sobre los números computables, con una aplicación al Entscheidungsproblem (en alemán en el original). La palabra Entscheidungsproblem es un término acuñado por el matemático alemán David Hilbert que puede traducirse como "problema de la decisión (o decidibilidad)". Hace referencia a un problema central de las Matemáticas que puede expresarse como sigue: dada una

proposición matemática, ¿es posible encontrar siempre un procedimiento que decida si la proposición es verdadera o falsa? La cuestión es trascendente pues, de no ser así, habrá afirmaciones que serán indemostrables.

En el artículo introduce un concepto nuevo, que hoy llamamos la "máquina de Turing". Se trata, en definitiva, de un modelo matemático abstracto que formaliza el concepto de algoritmo, esto es una lista bien definida, ordenada y finita de operaciones que permite hallar la solución a un problema. Sería largo de explicar, pero la conclusión es que la respuesta a la pregunta de Hilbert es "no".

La máquina de Turing está en la base de toda la teoría de la computación y la informática teórica moderna, lo cual es asombroso pues por entonces se estaba muy lejos de la construcción material de los ordenadores.

En un artículo escrito en 1950 se interesa por lo que ahora llamamos inteligencia artificial. Se pregunta si es posible construir máquinas que piensen, e idea el llamado "test de Turing" en el que se establece una definición de máquina inteligente: si interrogando a un ser humano y a una máquina no se puede descubrir quién es quién, la máquina es inteligente. El test juega un papel importante en diversas ramas del conocimiento. (Vega, 2008, pp. 1-2)

Es importante tener en cuenta esta teoría porque permite establecer un punto de partida de la era computacional, y es donde formalmente se establecen principios básicos de esta disciplina, se advierte también una relación directa con las ciencias formales como la lógica y la matemática.

**b. Teoría de la computabilidad.** Esta teoría explora los límites de la posibilidad de solucionar problemas mediante algoritmos. Gran parte de las ciencias computacionales están dedicadas a resolver problemas de forma algorítmica, de manera que el descubrimiento de

problemas *imposibles* es una gran sorpresa. La teoría de la computabilidad es útil para no tratar de resolver algorítmicamente estos problemas, ahorrando así tiempo y esfuerzo.

Los problemas se clasifican en esta teoría de acuerdo a su grado de *imposibilidad*:

Los computables son aquellos para los cuales sí existe un algoritmo que siempre los resuelve cuando hay una solución y además es capaz de distinguir los casos que no la tienen. También se les conoce como *decidibles*, *resolubles* o *recursivos*.

Los semicomputables son aquellos para los cuales hay un algoritmo que es capaz encontrar una solución si es que existe, pero ningún algoritmo que determine cuando la solución no existe (en cuyo caso el algoritmo para encontrar la solución entraría a un bucle infinito). El ejemplo clásico por excelencia es el problema de la parada. A estos problemas también se les conoce como *listables*, *recursivamente enumerables* o *reconocibles*, porque si se enlistan todos los casos posibles del problema, es posible *reconocer* a aquellos que sí tienen solución.

Los incomputables son aquellos para los cuales no hay ningún algoritmo que los pueda resolver, no importando que tengan o no solución. El ejemplo clásico por excelencia es el problema de la implicación lógica, que consiste en determinar cuándo una proposición lógica es un teorema; para este problema no hay ningún algoritmo que en todos los casos pueda distinguir si una proposición o su negación es un teorema.

Hay una versión más general de esta clasificación, donde los problemas incomputables se subdividen a su vez en problemas más difíciles que otros. La herramienta principal para lograr estas clasificaciones es el concepto de reducibilidad: Un problema  $A$  se reduce al problema  $B$  si bajo la suposición de que se sabe resolver el problema  $B$  es posible resolver al problema  $A$ ; esto se denota por  $A \leq_t B$ , e informalmente significa que el problema  $A$  *no es más difícil de resolver* que el problema  $B$ . Por ejemplo, bajo la suposición de que una persona

sabe sumar, es muy fácil enseñarle a multiplicar haciendo sumas repetidas, de manera que multiplicar se reduce a sumar (Sites, s.f)

Por otra parte, también se advierte que:

La Teoría de la Computabilidad es el estudio matemático de los modelos de computación. Como tal estudio teórico, se originó en la década de los años 30 con los trabajos de los lógicos Church, Gödel, Kleene, Post y Turing.

Téngase en cuenta que en aquellos años el avance tecnológico ni siquiera podía prever la revolución que en la década de los 60 traerían los ordenadores, y sin embargo, conceptos habituales hoy en día (computadores universales, programas como listas de instrucciones de un lenguaje formal, intérpretes, ...) ya fueron definidos desde un punto de vista teórico por esos matemáticos. (Sancho, 2017)

Tanto la teoría de Turing como la teoría de la computabilidad que es la sumatoria de otros teóricos de la computación sustentan su tesis de esta disciplina en principios puramente e incluso estrictamente lógicos, es decir que las lógicas de los diferentes conectores que se traducen al conector inferencial está presente en toda la trama de redes y nodos de la informática. Lógicamente posteriormente se van independizando de la matemática creando su propio lenguaje, es importante hablar acá del álgebra de Boole que constituye también un paso transitorio hacia el lenguaje privativo de la computación y de sus diferentes programas.

### ***2.2.2. Literatura de la variable independiente- Programa Publisher***

**a. Definición.** El programa Publisher es de manejo elemental por lo que su utilización es relativamente fácil y necesita de conocimientos básicos de la computación e informática, Microsoft Publisher es una aplicación de diseño gráfico que es similar a Microsoft Word, pero difiere en el hecho de que su énfasis reside más en el diseño y diseño de la página, y menos en la composición y el formato de las palabras. Proporciona opciones de publicación fáciles de

usar y menos costosas para crear diseños y logotipos para pequeñas empresas, donde el uso de otras aplicaciones de alta gama puede no ser factible (theastrologypage, 2022)

Microsoft Publisher es un programa de diseño gráfico básico incluido en algunas versiones de Microsoft Office. Se considera ideal para pequeñas empresas porque es fácil de usar y no exige conocimientos previos sobre la aplicación o el diseño gráfico en general. Publisher incluye plantillas para muchos tipos de necesidades comerciales comunes, como tarjetas de visita, folletos, etiquetas de dirección y calendarios. Microsoft ofrece las opciones para enviar directamente el archivo, exportarlo como otro tipo de archivo o subirlo a la nube y publicarlo en línea.

**b. Tareas que se pueden hacer en el programa Publisher.** Las tareas que pueden hacer desde este programa son diversas no solamente se puede utilizar para arte y cultura su versatilidad es amplia de allí que el programa de autoedición de publicaciones Microsoft Publisher ofrece las herramientas necesarias para crear materiales de comunicación. Los familiares menús y herramientas Microsoft Office, las plantillas de diseño profesional y sus flexibles opciones de personalización convierten la creación de publicaciones de calidad profesional para impresión o para la Web en una tarea más sencilla que nunca. Facilita más que nunca la creación, diseño y publicación de materiales de marketing y comunicación con apariencia profesional. Se pueden crear materiales para imprimir, enviar por correo electrónico y usar en el Web con la misma interfaz de usuario conocida de otros programas del Microsoft Office System. Eleva a un nivel superior la creación y publicación de materiales de marketing.

Publisher ayuda a crear fácilmente boletines, folletos, sitios Web y catálogos, permitiendo crear, personalizar y publicar publicaciones empresariales únicas con menos trabajo y mejores resultados que con un procesador de textos. Ayuda también a proyectar una Imagen Corporativa Sofisticada y Homogénea en Todas sus Comunicaciones. Las guías de diseño automatizadas y los más de 40 Conjuntos de Diseño coordinados te ayudarán a dar una

apariciencia homogénea a todos tus materiales. Resulta fácil aprender a usar Publisher, puesto que opera como Microsoft Word incluso a nivel de menús, barras de herramientas y accesos directos (Informatica, 2013)

**c. Tareas básicas en Publisher.** Sin embargo, como toda actividad se deben empezar con tareas elementales donde el estudiante tenga facilidad de interactuar, desde este punto de vista Publisher es una excelente aplicación para crear publicaciones de aspecto profesional y con muchos detalles visuales sin invertir muchísimo dinero y tiempo en una complicada aplicación de publicación de escritorio.

También puede crear cosas sencillas como tarjetas de felicitación o etiquetas, o proyectos más complejos como anuarios, catálogos y boletines profesionales de correo electrónico (suppor, 2021). Acá se presentan ciertas tareas de facil construcción como:

***Crear una publicación.*** Todas las publicaciones empiezan con una plantilla, incluso si se trata de una en blanco. Lo importante es encontrar una plantilla que se asemeje a lo que desea que sea su publicación final. Publisher se entrega con plantillas integradas (suppor, 2021)



Haga clic en Archivo > Nuevo y haga lo siguiente:

Seleccione una de las plantillas Destacado y haga clic en Crear.

Para usar una de las plantillas instaladas en Publisher, seleccione Integradas, desplácese para hacer clic en la categoría que desee, seleccione una plantilla y haga clic en Crear.

Para buscar una plantilla de Office.com, use el cuadro Buscar plantillas en línea para buscar lo que desea. Por ejemplo, escriba “boletín”, desplácese hasta una plantilla que le guste y haga clic en Crear

***Guardando la aplicación.*** Guarde la publicación por primera vez con estos pasos.

- Haga clic en **Archivo > Guardar como.**
- En **Guardar como**, seleccione el lugar en el que desea guardar la publicación.



OneDrive es un servicio gratuito de Microsoft que proporciona almacenamiento de archivos en línea protegido por contraseñas.

Otra ubicación web incluye sitios web que se han usado recientemente y un botón Examinar para guardar la publicación en cualquier sitio web al que tenga acceso.

Equipo incluye cualquier carpeta del equipo.

Agregar un lugar le permite agregar una ubicación en línea para guardar la publicación.

- Escriba el nombre de la publicación y haga clic en **Guardar.**

Una vez guardada la publicación, puede hacer clic en Archivo > Guardar cada vez que desea guardar.

Si desea cambiar el nombre del archivo o la ubicación de la publicación, haga clic en Archivo > Guardar como y guarde la publicación como si la guardara por primera vez (suppor, 2021)

**Agregando imágenes en la publicación.** Esta actividad se puede realizar con las siguientes instrucciones:

Haga clic en Inicio > Imágenes.

Use las opciones del cuadro de diálogo Insertar imágenes para buscar la imagen que desea usar.

**Agregar texto a la publicación.** Es otra de las tareas que se pueden hacer en el programa Publisher

Para agregar texto a la publicación, debe insertar primero un cuadro de texto. La mayoría de las plantillas contienen cuadros de texto que puede rellenar, pero también puede agregar los suyos. (suppor, 2021)

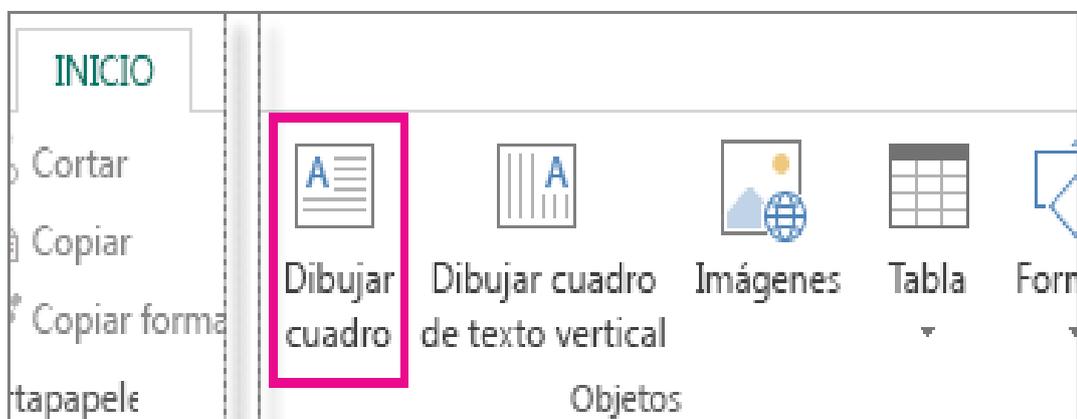
**Agregando imágenes a la publicación.** Se sigue el siguiente procedimiento

Haga clic en **Inicio > Imágenes.**

Use las opciones del cuadro de diálogo **Insertar imágenes** para buscar la imagen que desea usar (suppor, 2021)

**Agregando un cuadro de texto.** Se sigue el siguiente proceso.

- Haga clic en Inicio > Dibujar cuadro de texto y arrastre el cursor con forma de cruz para dibujar un cuadro en el lugar en el que desee colocar el texto (suppor, 2021)



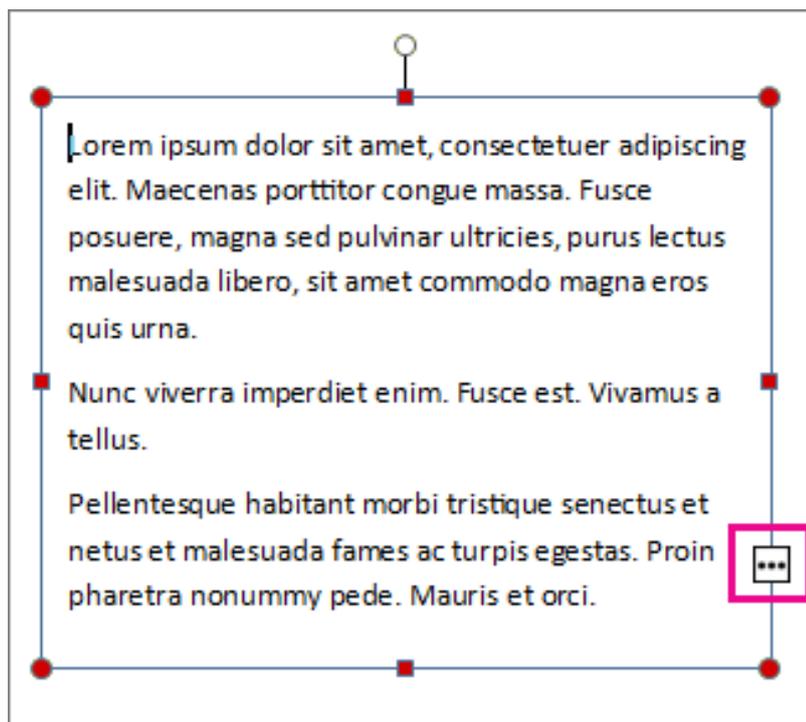
- Escribir texto en el cuadro de texto.

Si el texto que escribe en el cuadro de texto es demasiado largo para el cuadro, puede agrandar el cuadro de texto o vincularlo a otro (suppor, 2021)

**Vinculación del cuadro de textos.** Al conectar cuadros de texto en Publisher, el texto que no cabe en el primer cuadro de texto fluye al cuadro de texto siguiente. Una cadena de cuadros de texto conectados, también conocido como un artículo, puede abarcar varias páginas (suppor, 2021).

Puede vincular cuadros de texto para que el texto fluya de un cuadro al otro. Cuando un cuadro de texto.

- Cuando un cuadro de texto contiene demasiado texto, aparece un cuadro pequeño con puntos suspensivos en el lado inferior derecho del cuadro de texto.



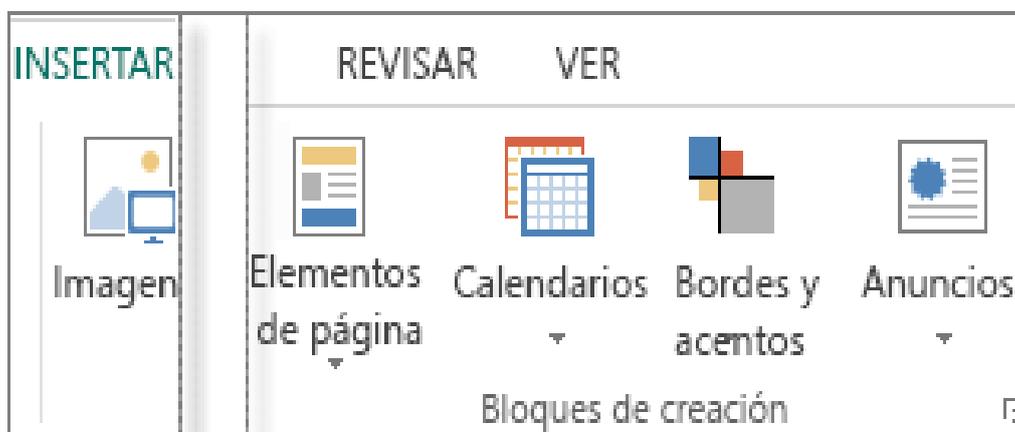
- Cree un nuevo cuadro de texto.
- Haga clic en el indicador de desbordamiento y el cursor se convertirá en una jarra.
- Vaya al nuevo cuadro de texto y haga clic

El texto de desbordamiento aparecerá en el nuevo cuadro de texto.

Ahora, al agregar texto, las palabras fluirán automáticamente de un cuadro de texto a otro. Si se queda sin espacio en el 4° cuadro, puede vincular un nuevo cuadro de texto y el texto aparecerá en los tres

**Agregar bloques de creación a la publicación.** Los bloques de creación son fragmentos reutilizables de contenido, como información empresarial, títulos, calendarios, bordes y anuncios almacenados en galerías. Puede tener acceso a los bloques de creación y volver a usarlos en cualquier momento (suppor, 2021). Los bloques de creación son partes de contenido reutilizables, como encabezados, calendarios, bordes y publicidad. Publisher contiene bloques de creación integrados; o bien, puede crear uno propio.

- En el panel Desplazamiento de páginas, seleccione una página de la publicación.
- En Insertar > Bloques de creación, elija una galería de bloques de creación.



- Desplácese para encontrar un bloque de creación o haga clic en Más <nombre de galería> para abrir la Biblioteca de bloques de creación.
- Haga clic en un bloque de creación

**Imprimiendo una publicación.** Para imprimir una publicación se siguen los siguientes pasos

- Haga clic en Archivo > Imprimir.



- En la sección Imprimir, especifique el número de copias para imprimir en el cuadro Copias de trabajo de impresión.
- Asegúrese de que está seleccionada la impresora correcta.
- En Configuración, haga lo siguiente:

Asegúrese de que está seleccionado el intervalo correcto de páginas o secciones.

Seleccione el formato de diseño para impresión.

Configure el tamaño del papel.

Configure si desea imprimir en un lado del papel o en los dos.

Si la impresora puede imprimir en color, elija si desea imprimir en color o en escala de grises.

Haga clic en el botón Imprimir cuando esté listo para la impresión.

**Otras tareas que se pueden hacer en el programa Publisher.** Además de las tareas anteriores, también se pueden hacer las siguientes.

Teniendo en cuenta la Informática (2013) otras tareas que también se pueden hacer en el programa Publisher.

Letreros, Palabra o conjunto de palabras escritas para notificar o dar a conocer algo.

Postales, Sitio web que sirve de punto de partida para navegar por Internet. Los portales ofrecen una gran diversidad de servicios: listado de sitios web, noticias, e-mail, información meteorológica, chat, newgroups (grupos de discusión) y comercio

electrónico. En muchos casos el usuario puede personalizar la presentación del portal. Algunos de los más conocidos son Altavista, Yahoo!, Netscape y Microsoft.

Tarjetas de invitación, Trozo de papel, pequeño y rectangular, en que se invita o propone algo a alguien.

Tarjetas de felicitación, Trozo de papel, pequeño y rectangular, en que se manifiesta a una persona de la satisfacción que se experimenta con motivo de algún suceso favorable para ella.

Tarjetas de presentación, Trozo de papel, pequeño y rectangular, en que se consignan datos personales como el nombre, título, profesión o dirección.

Membretes, Nombre o título de una persona, oficina o corporación, estampado en la parte superior del papel de escribir.

Sobres, Envoltorio, por lo común de papel, en que se introduce una carta, comunicación, tarjeta, etc., para entregarla o enviarla por correo o lo que se escribe en dicha cubierta o envoltorio.

Formularios, Objeto de una base de datos utilizado para la introducción, edición y gestión de la información de una tabla de la base de datos. Un formulario ofrece un modo de visualización sencillo de algunos o todos los campos de un registro de manera simultánea

Pancartas, Cartel informativo o propagandístico, generalmente de carácter reivindicativo que se muestra en manifestaciones populares o protestas públicas.

Calendarios, Sistema de división del tiempo

Folletos, Obra impresa de más de cuatro páginas y menos de cincuenta

Catálogos– Lista ordenada o clasificada de personas u objetos.

Prospectos, Impreso de pequeño tamaño o anuncio breve de una obra, un escrito, un espectáculo o algún producto que se promociona

Anuncios, Acción y resultado de dar noticia o aviso de alguna cosa; Conjunto de palabras, signos o imágenes con que se anuncia algo

Diplomas, Título o certificación que expiden ciertas entidades para acreditar generalmente un grado académico o un premio.

**Como trabajar Publisher en el teclado.** El manejo del teclado tiene ciertas particularidades de manejo, pero que son simple de poder aplicarlas.

Informática (2013) presenta una guía para usar correctamente el teclado de una PC o Laptop, seguidamente se presenta la información.

PARA REALIZAR ESTA ACCIÓN	PRESIONE
Abrir la ventana Ayuda.	F1
Cerrar la ventana Ayuda.	ALT+F4
Cambiar entre la ventana Ayuda y el programa activo.	ALT+TAB
Volver a la página principal de <i>Nombre del programa</i> .	ALT+INICIO
Seleccionar el siguiente elemento en la ventana Ayuda.	TAB
Seleccionar el elemento anterior en la ventana Ayuda.	MAYÚS+TAB
Ejecutar la acción para el elemento seleccionado.	ENTRAR
En la sección Explorar la Ayuda de <i>Nombre del programa</i> de la ventana Ayuda, seleccionar el elemento siguiente o anterior, respectivamente.	TAB o MAYÚS+TAB
En la sección Explorar la Ayuda de <i>Nombre del programa</i> de la ventana Ayuda, expandir o contraer el elemento seleccionado, según corresponda.	ENTRAR

Seleccionar el siguiente hipervínculo o texto oculto, incluido Mostrar todo yOcultar todo en la parte superior de un tema.	TAB
Seleccionar el hipervínculo o texto oculto anterior.	MAYÚS+TAB
Ejecutar la acción para la opción Mostrar todo, Ocultar todo, o texto oculto o hipervínculo seleccionado.	ENTRAR
Retroceder al tema de Ayuda anterior (botón Atrás).	ALT+FLECHA IZQUIERDA o RETROCESO
Avanzar al siguiente tema de Ayuda (botón Adelante).	ALT+FLECHA DERECHA
Realizar desplazamientos cortos arriba o abajo, respectivamente, en el tema de Ayuda que se muestra.	FLECHA ARRIBA, FLECHA ABAJO
Realizar desplazamientos largos arriba o abajo, respectivamente, en el tema de Ayuda que se muestra.	RE PÁG, AV PÁG
Cambiar si la ventana Ayuda aparece conectada al programa activo (en mosaico) o separada del programa activo (sin mosaico).	ALT+U
Mostrar un menú de comandos para la ventana Ayuda. Esto requiere que la ventana Ayuda tenga el enfoque activo (haga clic en la ventana Ayuda).	MAYÚS+F10
Detener la última acción (botón Detener).	ESC
Actualizar la ventana (botón Actualizar).	F5
Imprimir el tema de Ayuda actual.NOTA Si el cursor no se encuentra en el tema de Ayuda actual, presione F6 y, después, presione CTRL+P.	CTRL+P
Cambiar el estado de conexión.	F6 y, después, haga clic en FLECHA ABAJO

Escribir texto en el cuadro Escriba aquí las palabras que desee buscar.	F6 y, después, haga clic en FLECHA ABAJO
Cambiar entre las áreas de la ventana Ayuda; por ejemplo, cambiar entre la barra de herramientas, el cuadro Escriba aquí las palabras que desee buscar y la lista Buscar.	F6
En una tabla de contenido en la vista de árbol, seleccionar el elemento siguiente o anterior, respectivamente.	FLECHA ARRIBA, FLECHA ABAJO
En una tabla de contenido en la vista de árbol, expandir o contraer el elemento seleccionado, respectivamente.	FLECHA IZQUIERDA, FLECHA DERECHA

PARA REALIZAR ESTA ACCIÓN	PRESIONE
Cambiar a la siguiente ventana.	ALT+TAB
Cambiar a la siguiente ventana.	ALT+MAYÚS+TAB
Cerrar la ventana activa.	CTRL+W o CTRL+F4
Restaurar el tamaño de la ventana activa después de maximizarla.	CTRL+F5
Ir a un panel de tareas desde otro panel en la ventana del programa (en el sentido de las agujas del reloj). Es posible que tenga que presionar F6 más de una vez. NOTA Si al presionar F6 no se muestra el panel de tareas que desee, inténtelo presionando ALT para mover el foco a la barra de menús o la cinta de opciones, que es un componente de la Interfaz de usuario de Microsoft Office Fluent y, a continuación, presione CTRL+TAB para desplazarse al panel de tareas.	F6
Ir a un panel desde otro panel en la ventana del programa (en el sentido contrario a las agujas del reloj).	MAYÚS+F6
Si hay más de una ventana abierta, cambiar a la siguiente ventana.	CTRL+F6
Cambiar a la siguiente ventana.	CTRL+MAYÚS+F6
Si una ventana de documento no está maximizada, ejecutar el comando Mover (del menú Control de la ventana). Utilice las teclas de dirección para ir a la ventana y, cuando termine, presione la tecla ESC.	CTRL+F7
Si una ventana de documento no está maximizada, ejecutar el comando Tamaño (del menú Control de la ventana). Presione las teclas de dirección para cambiar el tamaño de la ventana y, cuando termine, presione la tecla ESC.	CTRL+F8
Minimizar una ventana en un icono (sólo funciona para algunos programas de Microsoft Office).	CTRL+F9
Maximizar o restaurar una ventana seleccionada.	CTRL+F10
Copiar una imagen de la pantalla al Portapapeles.	Impr Pant
Copiar una imagen de la ventana seleccionada al Portapapeles.	ALT+Impr Pant

## **SUBCAPÍTULO II: Variable Dependiente: Creatividad en el área de arte cultura**

### ***2.2.3. Teorías relacionadas a la variable dependiente: Creatividad en el área de arte cultura***

**a. Teorías del arte.** El arte por ser una disciplina muy amplia y variada asume diferentes teorías y cada una de ellas se posiciona de acuerdo las creaciones artísticas, vale decir en pintura. En arte dramático, en esculturas, en canto que pasa también por ser una parte, etc. Por ello centrarse en una teoría de acuerdo al objetivo de la presente investigación obedece a ciertos detalles, los mismos que deben tener cierta coincidencia en cuanto a la expresión artística que se pretende realizar con el programa Publisher; en este sentido se presenta la siguiente teoría:

**b. Fauvismo.** Específicamente es una corriente artística que muchos artistas acuñaron por los años de 1905 se caracteriza por tener preferencia por los colores vivaces y dotar a sus creaciones artísticas de vivacidad, se propaga a Europa a partir de Francia donde empieza sus primeras creaciones a inicios del siglo XX, es un movimiento vanguardista, que pretendió ir más allá de lo logrado por los métodos tradicionales de expresión en la pintura. Entre sus principales exponentes se menciona usualmente a Henri Matisse, André Derain y Maurice de Vlaminck, quienes lo habrían “inventado”. El movimiento desaparecería una vez que estos pintores separaran sus caminos y tendencias, pero tendría una marcada influencia en las vanguardias y en el expresionismo, por otra parte esta escuela Fauvista aparte de manejar el sentimiento o mejor dicho que se centra de alguna manera el perfil del artista exhibe el flujo del instinto creativo. En consecuencia, las líneas y los colores resultan de gestos impulsivos, pretendiendo con ello alcanzar la genuinidad atribuida a los niños o a lo “salvaje”, es decir, a aquello que no ha sido “tocado” por el orden civilizatorio dominante, pues se torna una obra artística con rasgos netamente creativos e invencionista. (Imaginario, 2018)

Esta teoría se relaciona con esta investigación en el sentido que con el programa Publisher es posible crear producciones artísticas novedosa y de una combinación de colores interesantes aparte que de alguna manera se torna también vanguardista en el sentido de utilizar un programa de las TIC para generar arte y creatividad en el área de arte y cultura en educación básica regular.

**c. Teoría sociológica del arte.** La teoría sociológica del arte responde justamente al desarrollo de la sociedad de acuerdo a la dinámica misma y sus adelantos de las demás disciplinas del saber, la teoría sociológica del arte aborda el arte como forma de reconocimiento de la realidad social que se insinúa en la sensibilidad e imaginación del artista. Por ello, en primer lugar, se trata de interrogar a la obra de arte intentando descifrar el conocimiento social, cultural y político que ella cristaliza y expresa (PUCP, s.f). La Sociología del arte es una rama de la Sociología de reciente aparición, en comparación con otras ramas más antiguas y, consecuentemente, más reconocidas y legitimadas. Esto significa que la consolidación de la Sociología del arte ha sido un proceso lento y difuso, incluso a veces inexplorado. No hay una definición única y definitiva sobre su alcance, las diversas orientaciones que ha tomado en la historia y en la actualidad han ampliado su objeto. Según desde dónde se parta, en qué objeto se haga foco y qué metodología se utilice, aparecerán diferentes orientaciones en la Sociología del arte. Un enfoque sociológico del hecho artístico supone su estudio como hecho social, lo cual implica analizar las instituciones e individuos que producen, consumen, juzgan las obras y la inscripción en las obras de representaciones de una época y referencias a lo social. (Capasso et al., 2023)

La teoría sociológica del arte se relaciona directamente con la presente investigación en el sentido que es el programa Publisher es factible crear producciones artísticas que respondan a la utilización de las nuevas tecnologías, las mismas que son perfectamente utilizadas también para creaciones artísticas.

**d. Teoría constructivista.** La teoría constructivista del aprendizaje es una teoría transversal a las diferentes áreas académicas de educación básica regular, por lo que el área de arte y cultura también para los logros de aprendizaje de los estudiantes necesariamente toma en cuenta la teoría constructivista toda vez que como una política educativa a la actualidad se manejan las teorías constructivistas como es la de Piaget, Vygotsky, Ausubel y otros. El constructivismo emergió entre los años 1970 y 1980, como respuesta a la visión de la psicología cognitiva. A diferencia de esa corriente, los constructivistas no ven a los estudiantes como simples receptores pasivos de la información, sino más bien como sujetos activos en el proceso de adquisición de nuevos conocimientos. Las personas aprendemos interactuando con el medio ambiente y reorganizando nuestras estructuras mentales. Los aprendices son vistos como los responsables de interpretar y darle sentido al nuevo conocimiento, y no simplemente como individuos que almacenan, de forma puramente memorística, la información recibida. El constructivismo implicó un cambio de mentalidad, pasando de tratar al aprendizaje como la mera adquisición de conocimiento a la metáfora de la construcción-conocimiento. Aunque esta corriente maduró en los años setenta, ya existían unos cuantos antecedentes sobre las ideas constructivistas. Jean Piaget y Jerome Bruner anticiparon la visión constructivista varias décadas atrás, en los años treinta (Montagud, 2020)

Esta teoría se centra principalmente en que los estudiantes aprenden de manera independiente y no tienen una educación bancaria, desde este punto de vista se ajusta de una manera directa al área de arte y cultura, donde los estudiantes mediante sus producciones evidenciarán su creatividad su perfil innovativa e invencionista, características de la teoría constructivista. Los estudiantes de ahora con las nuevas tecnologías de información comunicación pueden gestionar producciones artísticas mediante las diferentes herramientas digitales modificando, innovando y también produciendo obras de arte de diferentes clases como son trípticos, organizadores, esquemas mentales, etc.

#### **2.2.4. *Literatura de la variable dependiente: Creatividad en el área de arte cultura***

**Definición del área arte y cultura.** Es la interacción entre el estudiante y las diferentes expresiones o manifestaciones artístico-culturales desde diferentes contextos que conlleva a una reflexión y evaluación permanente de hechos y situaciones que cambian permanentemente, por lo que las producciones son también el resultado de la innovación, creatividad y aportes originales del autor. (MINEDU, 2016)

**Fundamentos y enfoques del área de arte y cultura.** De acuerdo al Diseño Curricular Nacional (DCN) vigente, los fundamentos y enfoques del área son los siguientes:

El arte aspira a generar vivencias y transmitir sensaciones en los estudiantes a través de las diferentes expresiones artísticas: artes visuales, música, danza y teatro, teniendo en cuenta estrategias y actividades para el uso adecuado de los elementos y materiales de cada disciplina; de tal manera que estas permitan expresar con claridad y pertinencia la realidad, las ideas, los sentimientos. Ello generará la concreción de la sensibilidad y el fortalecimiento de la autoestima. El aprendizaje artístico en la institución educativa ayuda a preparar al estudiante para la vida. El desarrollo de habilidades como el análisis, el juicio crítico valorativo y la resolución de problemas, se configuran como importantes herramientas del ser, las mismas que deben convivir con las exigencias de su contexto particular

En este contexto, ser “educado” significa utilizar símbolos, leer imágenes complejas, comunicarse creativamente y pensar en soluciones antes no imaginadas. Se considera al arte como una interpretación de la naturaleza y el medio social. Enseñar arte obedece a la necesidad humana de poder expresar ideas, creencias y valores, utilizando diversos lenguajes, permitiendo un equilibrio afectivo y el desarrollo de un espíritu creativo y lúdico, que está en constante descubrimiento y transformación de su identidad individual y social. A través del arte se intenta materializar la interpretación de la realidad del estudiante, su capacidad crítica, su postura frente a lo que considera bello; y se le ofrece un medio para apropiarse de la

cultura. 2. Fundamentos y enfoque del área El arte aspira al progreso y a la innovación mediante el trabajo creativo y productivo en un escenario participativo, plurisignificativo e intercultural, fortalecido desde la autorreflexión y la valoración del entorno cultural, social y ambiental (MINEDU, p. 68)

**Vinculación de las competencias del área y las de otras áreas.** El área de arte y cultura se vincula con las siguientes áreas académicas

**Con matemática.** Cuando el estudiante crea trabajos o proyectos artísticos, usa y aplica competencias del área de Matemáticas para ubicarse en el espacio, realizar diseños, manejar el tiempo, evaluar el ritmo de la naturaleza, registrar los fenómenos, su frecuencia, dimensiones, repeticiones y estructuras. También los estudiantes al realizar sus proyectos y creaciones artísticas utilizan factores de regularidad, de equivalencia, registran cambios, así como hacen uso de nociones de cantidad y forma (DREAYACUCHO, 2022)

**Con Comunicación.** El estudiante enriquece el desarrollo de competencias del área de Comunicación al diversificar sus procesos de comunicación oral y escrito, con el poder expresivo del lenguaje de las artes. Además, investiga, explora y experimenta expresiones artístico-culturales diversas tales como la poesía, la creación literaria, la tradición oral, el arte digital, la dramaturgia, el cine, para comunicar su mundo personal y social (DREAYACUCHO, 2022).

**Con Educación Religiosa.** Cuando el estudiante aprecia y crea hace uso de competencias del área de Educación Religiosa ya que se conecta con su dimensión espiritual que es propia de la consciencia del ser humano que se reconoce como parte de algo mayor que lo trasciende. A través del arte y la cultura puede reconocer esa necesidad de búsqueda personal y única que cada uno tiene cada ser humano (DREAYACUCHO, 2022).

**Con Ciencia y Tecnología.** El estudiante desarrolla competencias del área de Ciencia y Tecnología cuando observa y aprecia la naturaleza analizando los elementos de los lenguajes

del arte. Reconoce la danza, la poética, la música y la narrativa de la naturaleza y expresa creativamente sus sentimientos y afectos frente a ella. Aprende de las leyes físicas y su relación con el movimiento o las propiedades de la materia y su relación con las leyes de la percepción (DREAYACUCHO, 2022)

***Con Educación Física.*** Se contribuye al desarrollo de las competencias del área de Educación Física cuando el estudiante descubre su cuerpo a través de la danza, el movimiento para la expresión de sus sentimientos y afectos. Relaciona sus movimientos, la cinética con la estética y la necesidad expresiva en todas sus etapas de crecimiento. Asume hábitos de vida activa y saludable cuando disfruta del goce estético del movimiento, el juego creativo, la creación colectiva de secuencias rítmicas corporales (DREAYACUCHO, 2022)

***Con personal Social.*** Las experiencias artísticas contribuyen al desarrollo de competencias del área Personal Social, cuando percibe e interpreta las manifestaciones artístico-culturales desde diversas perspectivas. Así mismo, desarrolla su autoconocimiento al mirar y reflexionar sobre sus creaciones, escuchar música, atender a sus movimientos y gestos y oír su voz. Conoce su mundo interno, sus características y toma consciencia de sus sentimientos, ideas, así como sus preferencias estéticas, construyendo así su propia identidad (DREAYACUCHO, 2022).

**Competencias del área de arte y cultura.** El área de arte y cultura tiene las siguientes competencias.

***Aprecia de manera crítica manifestaciones artístico-culturales diversas.*** Se define como la interacción entre el estudiante y manifestaciones artístico-culturales para que puedan observarlas, investigarlas, comprenderlas y reflexionar sobre ellas. Permite al estudiante desarrollar habilidades para percibir, describir y analizar sus cualidades estéticas, para ayudarlo a “leer” y entender el arte que observa y experimenta. Supone comprender y apreciar los contextos específicos en que se originan estas manifestaciones, y entender que tener

conocimiento sobre estos contextos mejora nuestra capacidad de apreciar, producir y entendernos a nosotros mismos, a otros y al entorno. También implica emitir juicios de valor cada vez más informados, basándose en los conocimientos obtenidos en el proceso de apreciación crítica, esta competencia tiene las siguientes capacidades (DREAYACUCHO, 2022).

- Percibe manifestaciones artístico-culturales Consiste en usar los sentidos para observar, escuchar, describir y analizar las cualidades visuales, táctiles, sonoras y kinestésicas de diversas manifestaciones artístico-culturales.
- Contextualiza las manifestaciones culturales: Es informarse acerca de la cultura en que se origina una manifestación artística para entender cómo el contexto social, cultural e histórico de esta influye en su creación y la manera en que transmite sus significados,
- Reflexiona creativa y críticamente: Supone interpretar las intenciones y significados de manifestaciones artístico-culturales que hayan visto o experimentado y emitir juicios de valor, entrelazando información obtenida a través de la percepción, el análisis y la comprensión de los contextos.

***Crea proyectos artísticos desde los lenguajes artísticos.*** El estudiante usa los diversos lenguajes artísticos (artes visuales, música, danza, teatro, artes interdisciplinarias y otros) para expresar o comunicar mensajes, ideas y sentimientos. En la que pone en práctica habilidades imaginativas, creativas y reflexivas para generar ideas, planificar, concretar propuestas y evaluarlas de manera continua. Para lo cual hace uso de recursos y conocimientos que ha desarrollado en su interacción con el entorno, con manifestaciones artístico-culturales diversas y con los diversos lenguajes artísticos. Experimenta, investiga y aplica los diferentes materiales, técnicas y elementos del arte con una intención específica. Así mismo, reflexiona sobre sus procesos y creaciones y los socializa con otros, con el fin de seguir desarrollando sus

capacidades críticas y creativas. Esta competencia tiene las siguientes capacidades (DREAYACUCHO, 2022).

- Explora y experimenta los lenguajes del arte: Significa experimentar, improvisar y desarrollar habilidades en el uso de los medios, materiales, herramientas y técnicas de los diversos lenguajes del arte.
- Aplica procesos creativos: Supone generar ideas, investigar, tomar decisiones y poner en práctica sus conocimientos para elaborar un proyecto artístico individual o colaborativo en relación a una intención específica.
- Evalúa y socializa sus procesos y proyectos: Significa registrar sus experiencias, comunicar sus descubrimientos y compartir sus creaciones con otros, para profundizar en ellos y reflexionar sobre sus ideas y experiencias.

**Creatividad en el área de arte y cultura.** La creatividad en el área de arte y ha constituido desde siempre un modo de expresión individual e interactiva que se esfuerza por enlazar con la unidad ontológica del origen, del fundamento, de la raíz de donde parten todas las formas del vivir. La conexión con esa unidad primigenia es la fuente de la creatividad artística –y de todo acto creativo del que se tenga noticia- y esto puede demostrarse en el análisis de los procesos creativos, de las obras de arte y en la historia de los artistas. La mente lógico-formal, matemática y simbólica produce dualidades míticas o racionales y desde ellas la conciencia se aproxima, alegre y temerosa, a lo que se llama “la realidad”. Lo titánico y lo dionisíaco, Logos y Eros, Eros y Tánatos, materia y espíritu, Ser e Idea, fenómeno y noúmeno, para-sí y en-sí, son algunas de esas dualidades que han marcado y marcan aún el contenido del pensamiento. Alguien puede suponer, en consecuencia, que la unidad de lo real no es pensable, mucho menos vivenciable, porque simplemente no existe, todo es plural y diverso, autónomo e individual, y el dualismo epistemológico insuperable (DREAYACUCHO, 2022).

La creatividad por tanto es un brazo fundamental del área de arte y cultura, y se asocia a las diferentes áreas o disciplinas, el estudiante en consecuencia desde sus cualidades artísticas puede presentar en cualquier área académica trabajo o producciones de perfil artístico dignas de admiración.

**Pensamiento creativo.** El pensamiento creativo parte de una dinámica de la transformación de las cosas o simplemente de los pensamientos que luego se fijan en algo concreto. El pensamiento creativo es una habilidad fundamental en la vida personal y profesional. Se refiere a la capacidad de generar ideas originales, útiles y relevantes mediante la combinación de elementos conocidos en formas nuevas y sorprendentes.

Esta habilidad del pensamiento creativo nos permite encontrar soluciones innovadoras a los problemas que enfrentamos en nuestras vidas cotidianas. Es la capacidad de pensar fuera de los límites convencionales y de generar nuevas ideas, conceptos y perspectivas. A través del pensamiento creativo, podemos desarrollar ideas únicas, solucionar problemas de una manera diferente y crear soluciones nuevas e innovadoras que nunca antes se habían considerado. A menudo se asocia el pensamiento creativo con las artes y la literatura, pero en realidad, esta habilidad es necesaria en cualquier campo de la vida. Los profesionales de negocios, científicos, ingenieros y educadores, entre otros, utilizan el pensamiento creativo para solucionar problemas y generar nuevas ideas. Algunos de los beneficios del pensamiento creativo incluyen la resolución de problemas de manera más efectiva, la generación de nuevas oportunidades y la mejora de la toma de decisiones (Cortez, 2023).

**Etapas del pensamiento creativo.** El pensamiento creativo de acuerdo a Cortez (2023) tiene las siguientes etapas.

**Preparación.** En esta etapa, se recopila información y se investiga el tema que se desea abordar. Se recopilan datos, se leen libros y se buscan diferentes perspectivas para tener una idea más completa del tema.

**Incubación.** En esta etapa, se da tiempo al cerebro para procesar la información recopilada y se da espacio para que surjan nuevas conexiones y perspectivas. En esta etapa, se pueden hacer actividades no relacionadas con el tema para permitir que el cerebro descanse y se recupere.

**Iluminación.** También conocida como la "eureka momento", en esta etapa, una nueva idea o solución viene a la mente. Esta idea puede surgir de repente o después de un período prolongado de reflexión.

**Evaluación.** En esta etapa, se evalúa la idea o solución para ver si es viable y si es la mejor opción. Se pueden hacer pruebas y experimentos para ver cómo funciona la idea en la práctica.

**Implementación.** En esta etapa, se lleva a cabo la idea o solución en la práctica. Se pueden hacer ajustes y mejoras a medida que se implementa la idea en el mundo real

### **2.3. Definición de términos y conceptos básicos**

#### **2.3.1. Aprendizaje.**

Suárez y Napòles (2016) lo define al aprendizaje como sigue:

El aprendizaje es el proceso a través del cual se adquieren o modifican habilidades, destrezas, conocimientos, conductas o valores como resultado del estudio, la experiencia, la instrucción, el razonamiento y la observación. Puede ser analizado desde distintas perspectivas, por lo que existen distintas teorías del aprendizaje. (p. 1)

#### **2.3.2. Arte**

Para Pérez Amezcua (s.f.) el arte es:

El arte es el acto o la facultad mediante la cual el hombre imita o expresa y crea, copiando o fantaseando, aquello que es material o inmaterial; haciendo uso de la materia, la imagen, el sonido, la expresión corporal, etcétera, o simplemente incitando

la imaginación de los demás. El arte es una expresión de la actividad humana mediante la cual se manifiesta una visión personal sobre lo real o imaginado. (Parr.3)

### **2.3.3. *Cultura***

Carrera (s.f.) define a la cultura como:

Podemos considerar la cultura como el modelo o mapa mental compartido. Se adquiere de manera natural e inconsciente. Implica el conocimiento de una serie de valores, creencias y comportamientos que se aprenden de manera informal antes de acceder formalmente a la Cultura en el colegio. (p. 3)

### **2.3.4. *Computadora***

Marshall McLuhan. (2013) de fine a la computadora como:

La computadora es una máquina que cambia información de una forma a otra: recibe información (entrada), la transforma y proporciona información (salida). Esta información puede presentarse de muchas formas, lo que convierte a la computadora en una máquina sumamente versátil, que es capaz desde liquidar impuestos hasta guiar el recorrido de una nave espacial. En cada caso las entradas y salidas son totalmente distintas, y en esto radica lo sorprendente de poder usar una computadora para ambas actividades. (p. 3)

### **2.3.5. *Educación***

Luengo (2004) conceptualiza a educación como sigue:

La educación es un fenómeno que nos concierne a todos desde que nacemos. Los primeros cuidados maternos, las relaciones sociales que se producen en el seno familiar o con los grupos de amigos, la asistencia a la escuela, etc., son experiencias educativas, entre otras muchas, que van configurado de alguna forma concreta nuestro modo de ser. (p. 30)

### **2.3.6. Estrategia**

El Centro de Capacitación en Educación a Distancia (s.f.) define a estrategia en los siguientes términos:

Acciones planificadas por el docente con el objetivo de que el estudiante logre la construcción del aprendizaje y se alcancen los objetivos planteados. Una estrategia didáctica es, en un sentido estricto, un procedimiento organizado, formalizado y orientado a la obtención de una meta claramente establecida. (p. 1)

### **2.3.7. Expresión artística**

Expresarse artísticamente implica utilizar medios y procedimientos artísticos para representar y comunicar ideas, sentimientos o emociones. Estos medios son múltiples y variados, y se configuran en lenguajes que poseen sus propios códigos. En la asignatura Expresión Artística se incidirá en el lenguaje plástico, visual y audiovisual, pero integrando a su vez otros lenguajes de creación en procesos que disuelvan los límites disciplinares. (ceice, s.f)

### **2.3.8. Informática**

Moreno (2011) sobre la informática expresa lo siguiente:

La informática es una disciplina relativamente nueva que tiene lazos con la ingeniería, las matemáticas y los negocios, pero tiende a centrarse más en el proceso de cálculo que en el hardware de la máquina; por ello, la informática es considerada como la "ciencia de la información" para la mayoría de los autores, pero muchos informáticos prefieren referirse a la informática como la "ciencia de la computación". (p. 11)

**CAPÍTULO III**  
**MARCO METODOLÓGICO**

### 3.1. Tipo de investigación

La presente investigación fue de tipo aplicada porque se centró en solucionar un problema concreto identificado como fue mejorar la creatividad en el área académica de arte y cultura de los estudiantes de 4° grado B de educación secundaria de la IE “San Marcos” Pedro Gálvez, 2022 (Casillo, 2020).

### 3.2. Método de investigación

Los métodos de investigación que se utilizaron fueron varios como el método deductivo que va de lo general a lo particular, el mismo que se ha utilizado en el planteamiento del problema de investigación, así también se utilizó el método inductivo, el que se evidencia en el análisis particular de los resultados de la investigación para luego generalizar en las conclusiones, también se recurrió al método experimental el mismo que va a predecir ciertos cambios en la muestra de estudio una vez aplicado un experimento, y todos estos métodos particulares se relacionan al método científico que parte de la formulación del problema, planteamiento de hipótesis, análisis de resultados, evaluación y difusión de la investigación (Castillo, 2020).

### 3.3. Diseño de investigación

El diseño de investigación corresponde a un diseño cuantitativo experimental de nivel pre experimental por el mismo hecho que no tuvo grupo control y solo se contó con grupo experimental, el control de sus resultados es mínimo. (USM, 2020) , el esquema es el siguiente:

G O1 X O2

Dónde:

G: corresponded al grupo experimental y fueron los estudiantes de 4° grado B de la IE San Marcos, 2022.

O1. Pre test, que se aplicó a la muestra (grupo experimental) antes de desarrollar el programa Publisher

X. Desarrollo del programa Publisher con los estudiantes de la muestra.

O2. Post test, que se aplicó a la muestra (grupo experimental) después de desarrollar el programa Publisher

### 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” (Chaudhuri, 2018, citado por Arispe et al., 2020, p. 73). Para la presente investigación la población lo constituyeron 6 secciones de 4° grado de la IE. San Marcos, Cajamarca, 2022, que se presenta en la siguiente tabla estadística.

**Tabla 1**

*Población de estudiantes de 4° grado de la IE San Marcos, 2022*

<b>Sección</b>	<b>Fi</b>	<b>fi%</b>
A	25	17.86
B	23	16.43
C	22	15.71
D	24	17.14
E	24	17.14
F	22	15.71
<b>Total</b>	<b>140</b>	<b>100.00</b>

Fuente: Nóminas de estudiantes de la IE. San Marcos, 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, p. 74).

Para la presente investigación se tomó a la sección de 4° grado B y fue una muestra intencional circunstancial deliberada no probabilística, es decir que de acuerdo a las posibilidades 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**

*Población de estudiantes de 4° grado B de la IE San Marcos, 2022*

<b>Sección</b>	<b>fi</b>	<b>%</b>
Hombres	9	39.13
Mujeres	14	60.87
<b>Total</b>	<b>23</b>	<b>100.00</b>

Fuente: Nóminas de estudiantes de la IE. San Marcos, 2022

### 3.5. Variables de estudio

#### 3.5.1. Variable independiente.

Programa Publisher

#### 3.5.2. Variable dependiente

Nivel de creatividad en área académica de arte y cultura.

#### 3.5.3. Variables intervinientes

- Edad de los estudiantes
- Predisposición para el aprendizaje
- Manejo del programa Publisher
- Asistencia de los estudiantes

### 3.5.4. Operacionalización de variables

Variables	Definición Conceptual	Definición Operacional	Dimensiones	Indicadores
<b>V.I. Programa Publisher</b>	Publisher es una aplicación de publicación de escritorio que le ayuda a crear publicaciones de apariencia profesional y gran riqueza visual. (support, 2019)	El programa Publisher se utilizará con los estudiantes de 4° grado B de la IE San Marcos para mejorar la creatividad en el área de arte y cultura específicamente en la elaboración de mapas conceptuales, diagramas de flujo y organigramas.	Dípticos  Trípticos  Revistas	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Elabora dípticos respetando los criterios establecidos</li> <li>- Resume ideas puntuales.</li> <li>- Extrae información precisa mediante las herramientas de Publisher</li> <li>- Elabora trípticos debidamente organizados</li> <li>- Los textos son pertinentes</li> <li>- Da el color correcto</li> <li>- Maneja las herramientas pertinentes</li> <li>- Reconoce con facilidad las herramientas.</li> <li>- Elabora revistas</li> <li>- Organiza la carátula</li> <li>- Coloca índice con las herramientas de Publisher</li> <li>- Maneja las herramientas para este producto</li> </ul>
<b>V.D. Creatividad en el área de arte y cultura</b>	El concepto de cultura es un término amplio que abarca todas las manifestaciones individuales y colectivas de una determinada sociedad. Es decir que la cultura incluye tanto el arte como las creencias, tradiciones, valores y costumbres de una	La creatividad en el área de arte y cultura se define como la elección de dimensiones de la creatividad como la innovación, originalidad e invención asociadas a producciones en	Innovación	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Aporta con nuevas ideas a partir de una imagen asignada</li> <li>- Modifica la imagen teniendo en cuenta simetría.</li> <li>- Se percibe con claridad los nuevos aportes a la imagen original.</li> <li>- Ha agregado un texto llamativo, motivador</li> <li>- Se percibe el producto concluido o terminado.</li> </ul>

	comunidad. (Conceptos, 2018)	el área de arte y cultura.	Originalidad	<ul style="list-style-type: none"> <li>- El tríptico organizado es integral al tema encargado.</li> <li>- El tríptico elaborado guarda contraste en colores.</li> <li>- El tríptico elaborado contiene figuras pertinentes.</li> <li>- Los textos del tríptico son Propios del/ la autor/a</li> <li>- El tríptico cuenta con imagen y tiene un formato excepcionalmente atractivo</li> <li>- El tríptico se encuentra concluido</li> </ul>
			Invención	<ul style="list-style-type: none"> <li>- La carátula de la revista tiene ilustración novedosa</li> <li>- La carátula de la revista tiene texto novedoso</li> <li>- El nombre de la revista responde al tema.</li> <li>- Los textos de la carátula de la revista son claros, no confusos.</li> <li>- Se percibe la diferencia entre texto principal y secundarios.</li> <li>- Hay coherencia entre título principal e imagen principal</li> <li>- La carátula de la revista está completa</li> <li>- La carátula de la revista está ordenada.</li> <li>- Los colores son llamativos y coherentes al motivo propuesto.</li> </ul>

### **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. (Ríos, 2017 citado por Arispe, USM, 2020, p. 59)

Para esta investigación se utilizó la técnica del test, la misma que constó de 20 ítems relacionados a la variable dependiente nivel de creatividad en el área de arte y cultura.

#### **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, p. 139). para la presente investigación se recurrió al test de items de manera física que se presentó a los estudiantes del 4° grado B de la IE San Marcos, para que contesten de acuerdo a su nivel de creatividad que evidencian en el área de arte y cultura utilizando el programa Publisher.

### **3.7. Hipótesis de trabajo u operacionales**

#### **3.7.1. Hipótesis general**

El uso del programa Publisher influye significativamente en el nivel de creatividad en el área de arte y cultura en los estudiantes de 4° grado B de educación secundaria de la IE “San Marcos” Pedro Gálvez, 2022.

### **3.7.2. Hipótesis específicas**

a. El nivel de creatividad en el área de arte y cultura, antes de desarrollar el programa Publisher, en los estudiantes de 4° grado B de educación secundaria de la IE “San Marcos” Pedro Gálvez, 2022 se encuentra en “proceso”.

b. Se presenta una progresiva evolución del manejo del programa Publisher por parte de los estudiantes de 4° grado B de educación secundaria de la IE “San Marcos” Pedro Gálvez, 2022.

c. El nivel de creatividad en el área de arte y cultura, después de desarrollar el programa Publisher, en los estudiantes de 4° grado B de educación secundaria de la IE “San Marcos” Pedro Gálvez, 2022 se encuentra en “logrado”.

d. Al comparar el Pre Test con el Pos Test respecto a creatividad en el área de arte y cultura en los estudiantes de 4° grado B de la Institución Educativa San Marcos distrito Pedro Gálvez-San Marcos, 2022 se evidencia una movilidad importante de estudiantes a los niveles superiores como “logrado” y “destacado”

### **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. Cronograma de actividades y desarrollo de actividades del experimento

##### 4.1.1. Cronogramación de actividades

CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES DE LA INVESTIGACIÓN TITULADA INFLUENCIA DEL PROGRAMA PUBLISHER EN EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD EN EL ÁREA DE ARTE Y CULTURA EN LOS ESTUDIANTES DEL 4º GRADO B DE EDUCACIÓN SECUNDARIA DE LA I.E. "SAN MARCOS" DISTRITO PEDRO GÁLVEZ - SAN MARCOS, 2022

Nº	ACTIVIDAD	FECHA
01	Aplicación de Pre Test relacionado a desarrollo de la creatividad en el área de arte y creatividad en el 4º grado B de la I.E. San Marcos, 2022	19/07/2022
02	<b>Primera.</b> Entorno del programa Microsoft Publisher	26/07/2022
03	<b>Segunda.</b> Características y elementos del teatro, utilizando la pestaña inicio en el programa Microsoft Publisher.	02/08/2022
04	<b>Tercera.</b> Utilizando las pestañas insertar y diseño, crearemos nuestro logotipo en el programa Microsoft Publisher	09/08/2022
05	<b>Cuarta.</b> Utilizando las pestañas inicio, insertar, diseño de página y revisar, crearemos nuestro díptico en el programa Microsoft Publisher	16/08/2022
06	<b>Quinta.</b> Utilizando las pestañas inicio, insertar, diseño de página y revisar, crearemos nuestro boletín informativo en el programa Microsoft Publisher	25/08/2022
07	<b>Sexta.</b> Crearemos tarjetas de invitación en el programa Microsoft Publisher	06/09/2022
08	<b>Séptima.</b> Crearemos trípticos en el programa Microsoft Publisher	27/09/2022
09	<b>Octava.</b> Elementos de las danzas, danzas locales e universales, crearemos una revista en el programa Microsoft Publisher	04/10/2022
10	<b>Novena.</b> Crearemos un álbum de fotos en el programa Microsoft Publisher	18/10/2022
11	<b>Décima.</b> Crearemos una revista en el programa Microsoft Publisher	25/10/2022
12	Aplicación de Post Test relacionado a desarrollo de la creatividad en el área de arte y creatividad en el 4º grado B de la I.E. San Marcos, 2022	08/11/2022

#### 4.1.2. Relación de actividades aplicadas desarrolladas del experimento

### SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 01

#### Entorno del programa Microsoft Publisher

#### I. DATOS INFORMATIVOS

- a. Institución Educativa : “San Marcos”.
- b. Grado y sección : 4° “B”.
- c. Número de la sesión : 01.
- d. Fecha : 26 de julio.
- e. Duración en horas : 04H (07:30am – 10:30am).
- f. Docente : CARMONA TINTO, Carmen Rosa.
- g. Practicantes : ALCALDE MARRUFFO, Luis Carlos Alberto  
: HUAMAN CHAVEZ, Angel David.
- h. Director : Lidia Roscina Arbildo Rojas.

#### II. PROPÓSITO Y EVIDENCIA DE APRENDIZAJE

“CONOCIENDO EL ENTORNO DEL PROGRAMA MICROSOFT PUBLISHER Y SU IMPORTANCIA”

Competencias y capacidades del área	Desempeños de grado y/o desempeños precisados (criterios de evaluación)	Evidencias de aprendizaje	Instrumento de evaluación
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Crea proyectos desde los lenguajes artísticos.</li> <li>- Aplica procesos de creación.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Documenta sus procesos de manera visual y escrita demostrando entender cómo ha seleccionado elementos, medios, materiales y técnicas para desarrollar sus ideas. Selecciona los formatos de presentación de sus proyectos, tomando en cuenta sus propósitos, el público al que se dirige y el contexto, para potenciar el efecto que espera generar. Evalúa el impacto que tienen sus proyectos para él mismo y los demás y sistematiza lo aprendido para aplicarlo en nuevos emprendimientos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Elaborar una práctica calificada.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Guía de observación</li> </ul>
<b>Competencias transversales / capacidades y otras competencias relacionadas</b>			
Para responder al desafío de la búsqueda de la excelencia, el área utiliza al máximo las potencialidades creativas y críticas para el éxito personal y social. A través de las artes, cada individuo construye y transforma su realidad y busca una calidad de vida identificada con la belleza, que contribuye a su vez, a la convivencia armoniosa.			
<b>Instrumento</b>			

Ficha de observación.	
Enfoque transversal	Valores / Acciones observables
Enfoque ambiental	<p><b>Justicia y solidaridad.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Disposición a evaluar los impactos y costos ambientales de las acciones y actividades cotidianas, y a actuar en beneficio de todas las personas, así como de los sistemas, instituciones y medios compartidos de los que todos dependemos.</li> </ul>

### III. PREPARACIÓN DE LA SESIÓN

¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán en esta sesión?
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Estar activos y mirar el futuro de hoy según el conocimiento de fomentar los sitios turísticos de San Marcos.</li> <li>• Preparar todos los materiales y/o herramientas necesarias para desarrollar las actividades que se ejecutarán.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Plumones.</li> <li>• Proyector.</li> <li>• Laptops.</li> <li>• Cuaderno de trabajo.</li> <li>• Pizarra, mota, etc.</li> </ul>

### IV. MOMENTOS DE LA SESIÓN

Inicio: 25 min
<p>Motivación</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Los docentes practicantes saluda atentamente a sus estudiantes.</li> <li>- Recordamos las normas de convivencia.</li> <li>- Los docentes practicantes proyectan una imagen. <b>ANEXO 01</b></li> <li>- Los estudiantes mediante la técnica lluvia de ideas responden las siguientes interrogantes: ¿Qué observamos en la imagen?, ¿Conocen algún programa de edición de texto?, ¿Para qué nos sirven los programas de edición de texto?, ¿Conocen algo del entorno gráfico de algún programa?, ¿Ustedes saben que programa vamos a trabajar de acuerdo a la imagen?</li> <li>- Los docentes practicantes junto con los estudiantes declaran el propósito de la sesión de aprendizaje: “CONOCIENDO EL ENTORNO DEL PROGRAMA MICROSOFT PUBLISHER Y SU IMPORTANCIA”.</li> </ul>
Desarrollo: 145 min
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Los docentes practicantes explican a los estudiantes como ingresar al programa Microsoft Publisher.</li> <li>- Los docentes practicantes describen los elementos que conforman el entorno de inicio de Microsoft Publisher.</li> <li>- Los docentes practicantes entregan material impreso del tema a tratar (<b>ANEXO 02</b>) y conjuntamente con los estudiantes desarrollan el tema.</li> <li>- Los docentes practicantes hacen entrega de una práctica impresa para evidenciar el aprendizaje que lograron tener durante la clase. <b>ANEXO 03</b></li> <li>- Los docentes practicantes piden a los estudiantes que al finalizar la clase hagan entrega su práctica.</li> </ul>

- Los docentes practicantes retroalimentan el tema desarrollado para lograr el propósito de la actividad.
- Los docentes practicantes aclara dudas de los estudiantes.

### Cierre 10 min

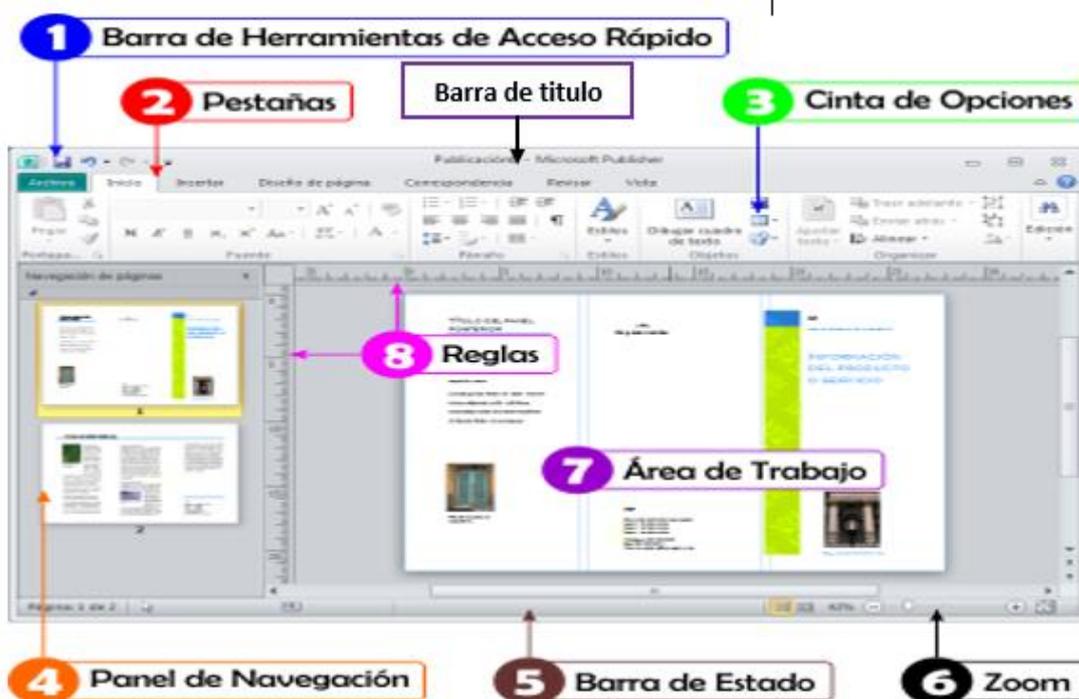
- Los docentes practicantes verifican el trabajo encomendado y constata con todos los que participaron.
- Los docentes practicantes ala azar pregunta ¿Qué aprendimos hoy? ¿Para qué nos servirá lo aprendido? ¿Por qué aprender este conocimiento?¿Nos servirá para nuestra vida diaria?

### Anexo 01



### Anexo 02

### EL ENTORNO DE MICROSOFT PUBLISHER.



#### 1. Barra de Acceso Rápido.

La barra de herramientas de acceso rápido como su nombre lo indica, es la que permite de forma rápida acceder a funciones como deshacer y guardar. Además, de que la persona puede personalizar esta área agregando los botones que desee.

**2. Pestañas. -**

Estas posibilitan tener acceso a las opciones que se encuentran en las Cintas de Opciones, también especifican la cinta seleccionada o activa.

**3. Cinta de Opciones.**

Está compuesta por las herramientas que ejecutan las distintas acciones disponibles en el programa.

**4. Panel de Navegación.**

El panel de navegación permite a los usuarios tener una mayor visibilidad y rapidez al cambiarse de una página a otra, además de que muestra todas las páginas creadas, Esta parte de Publisher se encuentra en el intermedio izquierda.

**5. Barra de estado.**

Muestra información sobre el documento y los elementos insertados en él, como posición del puntero, tamaño y posición de las formas, entre otros.

**6. Zoom.**

Acerca o aleja la vista sobre el área de trabajo.

**7. Área de Trabajo.**

El área de trabajo es la zona donde el usuario podrá trabajar y hacer sus respectivas creaciones. En esta parte es donde se muestra a plenitud el diseño sobre el cual se trabajará, el cual puede ser imágenes, tablas, texto, entre otros.

**8. Regla.**

Permiten tener una medida de los elementos incorporados y el espacio existe entre uno y otro.

**9. Barra de título.**

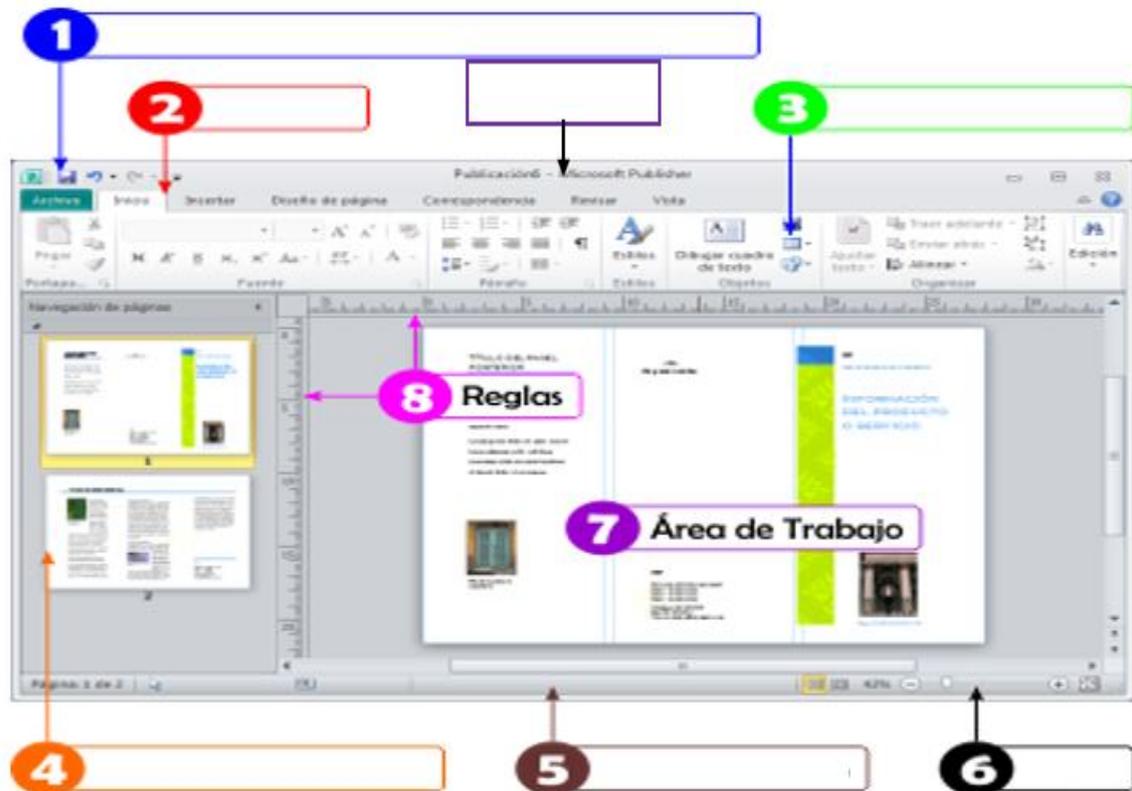
La barra de título muestra el nombre de la ventana activa, que antes de guardarla con el nombre deseado aparecerá como Microsoft Publisher.

## Actividad N° 01

Apellidos y nombres. - \_\_\_\_\_

Grado. - \_\_\_\_\_ Sección. - \_\_\_\_\_ Fecha. - \_\_\_\_\_

Indicaciones. - En los espacios en blanco colocar el nombre de las pestañas del programa word.



FICHA DE OBSERVACIÓN						
TEMA	Entorno del programa Microsoft Publisher.					
GRADO	4°	SECCIÓN	B	FECHA	26/07/22	
N° DE ORDEN	ESTUDIANTES	Ítema				PUENTAJE
		El estudiante participa durante el desarrollo de la clase. (0 - 5)	El estudiante muestra interés por aprender durante toda la clase. (0-5)	Organiza la información con facilidad para realizar su actividad. (0-5)	Tiene habilidad para resolver su práctica. (0-5)	
01						
02						
03						
04						
05						
06						
07						
08						
09						
10						
11						
12						
13						
14						
15						
16						
17						
18						
19						
20						
21						
22						
23						
24						
25						

*Dr. Marco Antonio Cotrina Tello*  
ASESOR

*Carlos Enrique Eslava Ramírez*  
DOCENTE DE INVESTIGACIÓN

*Lidia Rascina Arbildo Rojas*  
DIRECTORA DE LA I.E. SAN MARCOS

*Carmen Rosa Carmona Tinto*  
DOCENTE DE AULA

*Luis Carlos Alberto Alcalde Marruffo*  
PRACTICANTE

*Angel David Huaman Chavez*  
PRACTICANTE

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 02

### Características y elementos del teatro, utilizando la pestaña inicio en el programa Microsoft Publisher.

#### I. DATOS INFORMATIVOS

- a. Institución Educativa : “San Marcos”.
- b. Grado y sección : 4° “B”.
- c. Número de la sesión : 02.
- d. Fecha : 02 de agosto.
- e. Duración en horas : 04H (07:30 am – 10:30 am).
- f. Docente : CARMONA TINTO, Carmen Rosa.
- g. Practicantes : ALCALDE MARRUFFO, Luis Carlos Alberto.  
: HUAMAN CHAVEZ, Angel David.
- h. Director : ARBILDO ROJAS, Lidia Roscina.

#### II. PROPÓSITO Y EVIDENCIA DE APRENDIZAJE

“IDENTIFICA Y DESCRIBEN LOS ELEMENTOS DEL TEATRO, (EL TRIANGULO ARGUMENTAL) REALIZANDO UN TEXTO CREATIVO A ATRAVÉS DE LA TIC”

Competencias y capacidades del área	Desempeños de grado y/o desempeños precisados (criterios de evaluación)	Evidencias de aprendizaje	Instrumento de evaluación
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Crea proyectos desde los lenguajes artísticos.</li> <li>- Aplica procesos de creación.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Documenta sus procesos de manera visual y escrita demostrando entender cómo ha seleccionado elementos, medios, materiales y técnicas para desarrollar sus ideas.</li> <li>- Selecciona los formatos de presentación de sus proyectos, tomando en cuenta sus propósitos, el público al que se dirige y el contexto, para potenciar el efecto que espera generar.</li> <li>- Evalúa el impacto que tienen sus proyectos para él mismo y los demás y sistematiza lo aprendido para aplicarlo en nuevos emprendimientos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Elaborar un cuadro comparativo de los elementos del teatro.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Guía de observación</li> </ul>

#### Competencias transversales / capacidades y otras competencias relacionadas

Para responder al desafío de la búsqueda de la excelencia, el área utiliza al máximo las potencialidades creativas y críticas para el éxito personal y social. A través de las artes, cada individuo construye y transforma su realidad y busca una calidad de vida identificada con la belleza, que contribuye a su vez, a la convivencia armoniosa.

Instrumento	
<b>Ficha de observación.</b>	
Enfoque transversal	Valores / Acciones observables
Enfoque ambiental	<p><b>Justicia y solidaridad.</b> Disposición a evaluar los impactos y costos ambientales de las acciones y actividades cotidianas, y a actuar en beneficio de todas las personas, así como de los sistemas, instituciones y medios compartidos de los que todos dependemos.</p>

### III. PREPARACIÓN DE LA SESIÓN

¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán en esta sesión?
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Estar activos y mirar el futuro de hoy teniendo el conocimiento del concepto de teatro y sus elementos y aplicarlo a través de los medios audio visuales.</li> <li>• Preparar todos los materiales y/o herramientas necesarias para desarrollar las actividades que se ejecutarán en el aula de la TIC.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Plumones.</li> <li>• Proyector.</li> <li>• Laptops.</li> <li>• Cuaderno de trabajo.</li> <li>• Pizarra, mota, etc.</li> </ul>

### IV. MOMENTOS DE LA SESIÓN

Inicio: 25 min
<p>Motivación</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Los docentes practicantes saludan atentamente a sus estudiantes.</li> <li>- Recordamos las normas de convivencia.</li> <li>- Los docentes practicantes reparten partes de un rompecabezas e invita a los estudiantes armar en la pizarra. <b>ANEXO 01</b></li> <li>- Los estudiantes mediante la técnica lluvia de ideas responden las siguientes interrogantes: ¿Qué observamos en el rompecabezas?, ¿Conocen los elementos del teatro? ¿Pueden identificar algún elemento del teatro en el rompecabezas? ¿Cuántos elementos del teatro pueden observar en el rompecabezas? ¿Ustedes saben que vamos a trabajar el día de hoy?</li> </ul> <p>Los docentes practicantes junto con los estudiantes declaran el propósito de la sesión de aprendizaje: “LOS ESTUDIANTES DESCRIBEN E IDENTIFICAN LOS ELEMENTOS DEL TEATRO, EL TRIANGULO ARGUMENTAL REALIZANDO UN TEXTO CREATIVO A ATRAVÉS DE LA TIC”</p>
Desarrollo: 145 min
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Los docentes practicantes, de manera voluntaria pide que lean el título de la sesión: Características y elementos del teatro, utilizando la pestaña inicio en el programa Microsoft Publisher.</li> <li>- Los docentes practicantes, presentan información y comparten con los estudiantes sobre las Características y elementos del teatro, en el programa Microsoft Publisher. <b>ANEXO 02</b></li> </ul>

- Los docentes practicantes, de manera voluntaria pide que lean la información y explica cada punto de la información.
- Los estudiantes realizaran un mapa conceptual con las características del teatro.
- Los estudiantes elaboraran un cuadro comparativo de los elementos del teatro.
- Los docentes practicantes, revisara los trabajos encomendados la siguiente clase.
- Los docentes practicantes explican a los estudiantes sobre la pestaña inicio en programa Microsoft Publisher.
- Los docentes practicantes, presentan información y comparten con los estudiantes sobre la pestaña inicio, en el programa Microsoft Publisher. **ANEXO 03**
- Los docentes practicantes, pide a los estudiantes que utilizando la pestaña inicio aplique lo aprendido en el texto, Características y elementos del teatro, en el programa Microsoft Publisher.
- Los docentes practicantes, piden a los estudiantes que al finalizar la clase hagan entrega su práctica.
- Los docentes practicantes, retroalimentan el tema desarrollado para lograr el propósito de la actividad.
- Los docentes practicantes, aclara dudas de los estudiantes.

### Cierre 10 min

- El docente verifica el trabajo encomendado y evalúa con todos los que participaron.
- El docente pregunta: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Para qué nos servirá lo aprendido? ¿Por qué aprender este conocimiento? ¿Nos servirá para nuestra vida diaria?

### Anexo 01



## Anexo 02

### Elementos del teatro

A continuación, encontrarás un resumen acerca de los principales elementos del teatro, con explicaciones acerca del papel que juega cada uno de ellos en la representación.

#### 1. Actores. -

Los actores son los profesionales encargados de interpretar a los personajes, encarnando su personalidad, sus motivaciones y los conceptos que simbolizan. Las acciones de los actores definen lo que pasa en el mundo ficticio en el que transcurre la historia, hacen avanzar el desarrollo de la trama, y además expresan las emociones que acompañan a la obra mediante su lenguaje no verbal, utilizando todo el cuerpo y las cualidades de su voz.

Los actores de las obras de teatro trabajan de un modo diferente a los de medios artísticos de tipo audiovisual como el cine, entre otras cosas por las características materiales de su trabajo: no hay muchos intentos, hay que hacer que lo que sea sea comprensible por la parte del público que está más alejada, y hay que lidiar con las limitaciones de espacio que están ligadas al escenario.

#### 2. Escenografía. -

La escenografía es uno de los elementos del teatro que están más integrados en el escenario, y de hecho, el escenario puede ser entendido como parte de la escenografía. Es el conjunto de los objetos y los decorados que se utilizan para representar el espacio en el que transcurren los actos, y pueden ir cambiando a medida que se pasa de un lugar a otro (la sustitución de parte o la totalidad de los objetos de la escenografía suele darse en los “oscuros”, cuando el público no puede ver bien lo que pasa).

#### 3. Audiencia. -

La audiencia es uno de los elementos del teatro que pasan desapercibidos por darse por supuestos, pero lo cierto es que el público de la obra nunca llega a ser un agente totalmente pasivo; participa en la creación de la obra, incluso aunque las personas individuales que lo conforman no sean conscientes de ello.

De hecho, la concepción de una obra de teatro se lleva a cabo teniendo en mente las características culturales, sociales y psicológicas de la audiencia, de manera que todo lo que pasa pueda ser comprendido. Esta es una de las diferencias entre una obra de teatro y una representación de tipo ritual-religiosa, en la que no es imprescindible que el público entienda lo que está pasando.

Por otro lado, también hay casos en los que los actores interactúan con el público verbal o físicamente, para desarrollar la narración juntos de manera más o menos improvisada.

#### 4. Guión. -

El guión es el texto en el que se describe todo lo importante que ocurre en la obra de teatro, poniendo especial atención a las líneas de diálogo. Es el elemento de la obra de teatro que plasma por escrito las ideas y temas que se trabajan en la representación, y su autor es el dramaturgo.

Además, el guión o texto de una obra de teatro sigue un desarrollo en el que la carga dramática de la obra va ascendiendo desde los primeros minutos hasta los momentos cercanos al final; esta estructura se divide en las fases conocidas como planteamiento, nudo (con punto de no retorno) y desenlace.

Por otro lado, cada una de estas partes se divide a su vez en actos, que se diferencian por su contexto espacio-temporal, el momento y el lugar en el que transcurre la historia, y están

separados por “oscuros” (un apagado general de luces). Los actos son unidades en las que se divide la trama, y aparecen en todas las artes escénicas en general.

#### 5. Iluminación. -

Aunque en muchas obras de teatro la iluminación solo tiene el propósito de que sea vea bien lo que ocurre en el escenario y, como máximo, marcar cuáles son los momentos de transición de una escena a otra (mediante el apagado de luces), existen muchas posibilidades para utilizarla de un modo que dote de significado a la obra.

Por ejemplo, los focos se pueden articular para dirigir la atención de la audiencia a un punto determinado del escenario mientras se esconden ciertos objetos, pueden usarse varios de ellos de manera coordinada para generar una sensación concreta mediante sus patrones de movimiento, y también pueden llenar el escenario de diferentes colores, dependiendo de lo que pase.

Las posibilidades con este elemento del teatro son múltiples, ya que se puede jugar con el movimiento del haz de luz y los colores que proyecta. De hecho un foco de luz puede ser un personaje más de la obra, dialogando con el resto de personajes a pesar de no tener voz, mediante la creación de los contextos apropiados.

#### 6. Maquillaje. -

El maquillaje es uno de los elementos del teatro que es de naturaleza cosmética, aunque eso no significa que su objetivo principal sea el de embellecer a los personajes: de hecho, en muchos casos el efecto que produce es el contrario, dado que con las técnicas actuales se puede modificar el relieve de la cara de los actores para que adopten expresiones grotescas.

De hecho, ofrecer al público personajes atractivos no tiene por qué figurar entre las prioridades de la obra de teatro. El maquillaje se usa con una gran diversidad de propósitos, entre los que encontramos varias finalidades técnicas, y otras que son de contenido.

Entre las finalidades técnicas del maquillaje destacan el contrarrestar los efectos de la distancia y de la iluminación artificial de cara a que el público tenga una imagen más clara y fiel de cómo lucen los personajes. De esta manera, incluso estando en las zonas más alejadas del escenario es posible ver las líneas de expresión de quien está actuando, y los focos no queman la imagen que se tiene de la cara de los actores.

Por otro lado, las finalidades de contenido a las que se llega utilizando el maquillaje son aquellas que tienen que ver con el tipo de ideas y simbologías que se pretende expresar mediante la apariencia de los personajes. En este aspecto entra en juego la teoría del color, y su manera de darnos información indirecta acerca de lo que está pasando gracias al uso de los colores, los cuales están asociados a ciertos conceptos y sensaciones.

#### 7. Vestuario. -

Como elemento constitutivo a una obra de teatro, el vestuario se parece mucho al maquillaje, ya que también consiste en aplicar productos a los actores para que expresen sensaciones e ideas mediante su simple presencia, y también en este caso se juega con las paletas de colores para transmitir conceptos de manera inmediata, sin necesidad de hablar.

Sin embargo, una característica propia del vestuario es que la ropa puede ser cambiada o eliminada rápidamente, incluso como parte del transcurso narrativo, que está incluido en la historia, algo que no ocurre con el maquillaje.

Por ejemplo, si llegado un momento dado el protagonista pierde su sombrero, este hecho tan sencillo puede expresar pérdida del control, pérdida de la autoridad que le confiere su pertenencia a cierta institución, sometimiento a otros, etc.

### 8. Sonido. -

El sonido de una obra de teatro está compuesto por la música y los efectos de sonido complementarios que ayudan a entender lo que pasa en la historia. La música puede ser diegética o extradiegética, es decir, puede formar parte de la historia y ser escuchada por los personajes, o puede acompañar a la historia, sin formar parte de lo que pasa en ella de manera literal.

### 9. Voz.-

La voz (o voice over, en inglés) es una serie de enunciados que son emitidos por alguien que no pertenece a lo que está ocurriendo en el acto de la obra de teatro, y que no está a la vista del público, normalmente para dar información que narra o que acompaña al desarrollo de la trama dando información añadida. Muchas veces se trata de una grabación de voz que se complementa con los efectos de sonido.

### 10. Director

El director de la obra es la persona encargada de coordinar el resto de elementos del teatro, tanto los materiales (decorados, iluminación, etc.) como los referentes a las acciones que deben realizar los actores para interpretar a sus personajes, en todo momento.

Por otro lado, el trabajo del director se hace más notorio antes de la puesta en práctica de la obra frente al público, que durante esta; de hecho, no se sitúa en el escenario, sino fuera de él, para tener una visión más general y panorámica de todo lo que ocurre a la vez.

## Anexo 03

### Pestaña Inicio

En él, se encuentran las opciones más básicas relacionadas con el formato del texto, el estilo y la inserción de objetos. También verás comandos básicos, como copiar o pegar. Es la segunda pestaña de las herramientas de Publisher que vamos a ver, pues es la más utilizada.

### Portapapeles. –

Copiar. -

- Haga clic con el botón derecho en el objeto que desea copiar y, a continuación, haga clic en Copiar.
- Haga clic con el botón derecho en el lugar donde desea copiar el objeto y, en Opciones de pegado, haga clic en Pegar.

Copiar formato. – Puede copiar atributos de formato, como el color o el relleno, de un objeto a otro.

1. Haga clic en el objeto cuyos atributos desea copiar.
2. En la pestaña Inicio, haga clic en Copiar formato.
3. Muestra el botón Copiar formato en Publisher.
4. Haga clic en el objeto al que desea copiar los atributos.

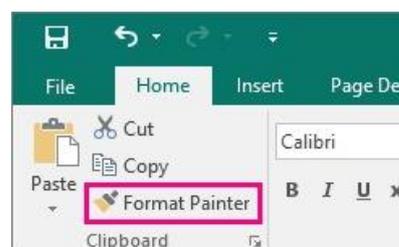
### Fuente. –

Tamaño: Permite elegir el tamaño del texto.

Fuente: Permite elegir el tipo de letra con la que escribimos.

Negrita: Da formato de negrita.

Cursiva: Da formato de cursiva.



Subrayado: Subraya el texto seleccionado.

Herramienta color de fuente: permite seleccionar el color del texto.

**Párrafo.** –

Alineación: Permite alinear el texto a la izquierda, derecha o centro.

Disminuir sangría: Desplaza el texto a la izquierda.

Aumentar sangría: Desplaza el texto a la derecha.

Numeración: De las viñetas o de una lista.

**Estilos.** –

Herramienta estilo: Permite que seleccionemos el estilo del texto del documento o la apariencia de la letra.

**Objetos.** –

Formas: Permite insertar cualquier tipo predefinido de formas.

Dibujar cuadro de texto: Se utiliza para escribir textos dentro de la hoja de trabajo.

Imágenes: Permite insertar varias imágenes ya sea desde nuestros archivos de escritorio o también en línea.

Tablas: Sirve para insertar tablas según a la cantidad de filas y columnas que deseemos.

**Organizar.** –

Ajustar texto: Con esta opción se ajusta el texto a ninguno, cuadrado, estrecho, transparente, arriba y abajo también permite modificar puntos de ajuste como traer adelante, enviar atrás y alinear entre otras opciones de diseño.

FICHA DE OBSERVACIÓN						
TEMA		Entorno del programa Microsoft Publisher.				
GRADO	4°	SECCIÓN	B	FECHA	2/08/2022	
N° DE ORDEN	ESTUDIANTES	Ítems				PUNTAJE
		El estudiante participa durante el desarrollo de la clase. (0 – 5)	El estudiante muestra interés por aprender durante toda la clase. (0-5)	Organiza la información con facilidad para realizar su actividad. (0-5)	Tiene habilidad para resolver su práctica. (0-5)	
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						
9						
10						
11						
12						
13						
14						
15						
16						
17						
18						
19						
20						
21						
22						
23						
24						
25						

Dr. Marco Antonio Cotrina Tello  
ASESOR

Carlos Enrique Eslava Ramírez  
DOCENTE DE INVESTIGACIÓN

Lidia Roscina Arbildo Rojas  
DIRECTORA DE LA I.E. SAN MARCOS

Carmen Rosa Carmona Tinto  
DOCENTE DE AULA

Luis Carlos Alberto Alcalde Marruffo  
PRACTICANTE

Angel David Huaman Chavez  
PRACTICANTE

### SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 03

**Utilizando las pestañas insertar y diseño, crearemos nuestro logotipo en el programa Microsoft Publisher**

#### **I. DATOS INFORMATIVOS**

- a. Institución Educativa : “San Marcos”.
- b. Grado y sección : 4° “B”.
- c. Número de la sesión : 03.
- d. Fecha : 09 de agosto.
- e. Duración en horas : 04H (07:30 am – 10:30 am).
- f. Docente : CARMONA TINTO, Carmen Rosa.
- g. Practicantes : ALCALDE MARRUFFO, Luis Carlos Alberto.  
: HUAMAN CHAVEZ, Angel David.
- h. Director : ARBILDO ROJAS, Lidia Roscina.

#### **II. PROPÓSITO Y EVIDENCIA DE APRENDIZAJE**

“CREAMOS UN LOGOTIPO PARA NUESTRA OBRA TEATRAL UTILIZANDO EL PROGRAMA MICROSOFT PUBLISHER”

<b>Competencias y capacidades del área</b>	<b>Desempeños de grado y/o desempeños precisados (criterios de evaluación)</b>	<b>Evidencias de aprendizaje</b>	<b>Instrumento de evaluación</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Gestiona proyectos de emprendimiento económico o social.</li> <li>- Aplica habilidades técnicas.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Diseña alternativas de propuestas de valor creativas e innovadoras. La representa a través de prototipos, y la validación posible usuarios. y económicas.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Elaborar un logotipo sobre su obra teatral.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Guía de observación</li> </ul>

<b>Competencias transversales / capacidades y otras competencias relacionadas</b>	
<p>Para responder al desafío de la búsqueda de la excelencia, el área utiliza al máximo las potencialidades creativas y críticas para el éxito personal y social. A través de las TIC, cada individuo construye y transforma su realidad y busca una calidad de vida identificada con la tecnología, que contribuye a su vez, a la convivencia armoniosa.</p>	
<b>Instrumento</b>	
<b>Ficha de observación.</b>	
Enfoque transversal	Valores / Acciones observables
Enfoque ambiental	<p><b>Justicia y solidaridad.</b> Disposición a evaluar los impactos y costos ambientales de las acciones y actividades cotidianas, y a actuar en beneficio de todas las personas, así como de los sistemas, instituciones y medios compartidos de los que todos dependemos.</p>

### III. PREPARACIÓN DE LA SESIÓN

¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán en esta sesión?
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Estar activos y mirar el futuro de hoy teniendo el conocimiento de las pestañas insertar y diseño, aplicarlo a través de los medios audio visuales.</li> <li>• Preparar todos los materiales y/o herramientas necesarias para desarrollar las actividades que se ejecutarán en el aula de innovación.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Plumones.</li> <li>• Proyector.</li> <li>• Laptops.</li> <li>• Cuaderno de trabajo.</li> <li>• Pizarra, mota, etc.</li> </ul>

### IV. MOMENTOS DE LA SESIÓN

<b>Inicio: 25 min</b>
<p>Motivación</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Los docentes practicantes saludan atentamente a sus estudiantes.</li> <li>- Recordamos las normas de convivencia.</li> <li>- Los docentes practicantes presentan una imagen con respecto al tema. <b>ANEXO 01</b></li> <li>- Los estudiantes mediante la técnica lluvia de ideas responden las siguientes interrogantes: ¿Qué observamos en la imagen?, ¿Para qué sirven los logotipos?, ¿Serán importantes para nuestras vidas?, ¿Conocen ustedes algún programa para realizar un logotipo?, ¿Cómo podemos realizar un logo?, ¿Ustedes saben que vamos a trabajar el día de hoy?</li> <li>- Los docentes practicantes junto con los estudiantes declaran el propósito de la sesión de aprendizaje: “CREAMOS UN LOGOTIPO PARA NUESTRA OBRA TEATRAL UTILIZANDO EL PROGRAMA MICROSOFT PUBLISHER”</li> </ul>
<b>Desarrollo: 145 min</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Los docentes practicantes, de manera voluntaria pide que lean el título de la sesión: Utilizando las pestañas insertar y diseño, crearemos nuestro logotipo en el programa Microsoft Publisher.</li> <li>- Los docentes practicantes, presentan información y comparten con los estudiantes sobre las pestañas insertar y diseño de página en el programa Microsoft Publisher. <b>ANEXO 02</b></li> <li>- Los docentes practicantes, explican la información utilizando las pestañas insertar y diseño para la creación de un logotipo en el programa Microsoft.</li> <li>- Los docentes practicantes, pide a los estudiantes que sigan la explicación.</li> <li>- Los docentes practicantes, hacen entrega de una práctica para evidenciar el aprendizaje que lograron tener durante la clase. <b>ANEXO 03</b></li> <li>- Los docentes practicantes, piden a los estudiantes que al finalizar la clase hagan entrega su logotipo terminado.</li> <li>- Los docentes practicantes, retroalimentan el tema desarrollado para lograr el propósito de la actividad.</li> <li>- Los docentes practicantes, aclara dudas de los estudiantes.</li> </ul>
<b>Cierre 10 min</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- El docente verifica el trabajo encomendado y evalúa con todos los que participaron.</li> <li>- El docente pregunta: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Para qué nos servirá lo aprendido? ¿Por qué aprender este conocimiento? ¿Nos servirá para nuestra vida diaria?</li> </ul>

Anexo 01



## **Anexo 02**

### **1. Insertar.**

#### ***Paginas.***

- Insertar página en blanco.
- Insertar página publicada.
- También página de catálogo.

#### ***Tablas.***

Permite activar e insertar tablas al documento.

#### ***Ilustraciones.***

- Nos permite insertar imágenes desde el escritorio o de otro equipo que esté conectado.
- También se puede insertar imágenes en línea desde cualquier página web.
- También existen formas, permite añadir varias figuras como líneas, círculos, rectángulos, elipses o cuadrados en cualquier parte del texto.
- Marcador de posición de imagen.

#### ***Bloques de creación.***

- Elementos de página: Permite comenzar insertando contenido con formato ya establecido.
- Calendarios: Con esta opción nos permite agregar un calendario ya establecido por defecto en el programa.
- Bordes y acentos: Permite mejorar la apariencia del contenido agregando marcos a las imágenes o bordes a las paginas, para que se visualice mucho mejor los trabajos realizados.
- Anuncios: Nos ayuda a insertar varios anuncios en la publicación de nuestro trabajo.

#### ***Texto.***

- Dibujar cuadro de texto: Se dibuja un cuadro en donde se pueda escribir en cualquier parte del documento.
- Información empresarial: Agregar información de contacto en un formato fácil de actualizar.
- WordArt: Sirve para dar un toque artístico al documento con un cuadro de texto de WordArt.
- Insertar archivo: Se utiliza para insertar el texto de un archivo en una publicación.
- Símbolo: Nos permite insertar o agregar diversos tipos de símbolos al documento.
- Fecha y hora: Permite agregar rápidamente la fecha y hora actual en cualquier parte del documento.
- Objeto: Insertar un objeto incrustado en el documento.

#### ***Vínculos.***

- Hipervínculos: Crear un vínculo en el documento para el acceso a páginas web y archivos.
- Marcador: Esta opción permite insertar un marcador en la publicación.
- Encabezado y pie de página.
- Encabezado: Permite editar el encabezado de la publicación o documento.
- Pie de página: Nos ayuda a editar el pie de la página de las publicaciones o documentos.

- Número de página: Con esta opción podemos poner el número a las páginas del documento.

## **2. Diseño.**

### ***Plantilla.***

- En esta opción se puede elegir las plantillas que deseemos para crear un documento o publicación.
- También permite elegir opciones de cambiar el formato de las plantillas.

### ***Configurar página.***

- Márgenes: Te permite dar forma a la hoja de Publisher de acuerdo a como quiere escribir.
- Orientaciones: Permite cambiar en documento de forma horizontal o vertical.
- Tamaño: Con esta opción se puede cambiar el tamaño de la hoja de papel del documento.

### ***Diseño.***

- Guías de diseño: Se utiliza para crear un conjunto de patrón de cuadrícula.
- Guías y objetos: Permite ajustar los objetos a las guías, así mismo los objetos de la página a otros objetos.

### ***Páginas.***

- Eliminar: Permite quitar la página o su contenido del documento o publicación.
- Mover: Con esta opción podemos cambiar la ubicación de la página.
- Cambiar nombre: se utiliza para cambiar los nombres de las páginas seleccionadas.

### ***Combinaciones.***

- Su función principal es la combinación de colores que le podemos dar alas formas o publicaciones.
- Fuentes: Te permite elegir diversos tipos de fuente para la publicación.

### ***Fondo de página.***

- Aplicar imagen: Permite seleccionar e insertar una imagen y convertirlo en el fondo de la página.
- Fondo: Se cambia el aspecto de la publicación ya sea a solido o degradado, también se puede elegir otros fondos.
- Páginas principales: Permite aplicar una página principal a la publicación.

FICHA DE OBSERVACIÓN						
TEMA	Crearemos nuestro logotipo en el programa Microsoft Publisher.					
GRADO	4°	SECCIÓN	B	FECHA	9/08/2022	
N° DE ORDEN	ESTUDIANTES	Ítems				PUNTAJE
		El estudiante participa durante el desarrollo de la clase. (0 – 5)	El estudiante aplica diversos formatos al logotipo. (0-5)	Organiza la información y aplica diversos colores al logotipo. (0-5)	Tiene habilidad para insertar una imagen y convertirlo en logotipo. (0-5)	
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						
9						
10						
11						
12						
13						
14						
15						
16						
17						
18						
19						
20						
21						
22						
23						
24						
25						

\_\_\_\_\_  
*Dr. Marco Antonio Cotrina Tello*  
 ASESOR

\_\_\_\_\_  
*Carlos Enrique Eslava Ramirez*  
 DOCENTE DE INVESTIGACIÓN

\_\_\_\_\_  
*Lidia Roscina Arbildo Rojas*  
 DIRECTORA DE LA I.E. SAN MARCOS

\_\_\_\_\_  
*Carmen Rosa Carmona Tinto*  
 DOCENTE DE AULA

\_\_\_\_\_  
*Luis Carlos Alberto Alcalde Marruffo*  
 PRACTICANTE

\_\_\_\_\_  
*Angel David Huaman Chavez*  
 PRACTICANTE

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 04

**Utilizando las pestañas inicio, insertar, diseño de página y revisar, crearemos nuestro díptico en el programa Microsoft Publisher**

### I. DATOS INFORMATIVOS

- a. Institución Educativa : “San Marcos”.
- b. Grado y sección : 4° “B”.
- c. Número de la sesión : 04.
- d. Fecha : 16 de agosto.
- e. Duración en horas : 04H (07:30 am – 10:30 am).
- f. Docente : CARMONA TINTO, Carmen Rosa.
- g. Practicantes : ALCALDE MARRUFFO, Luis Carlos Alberto.  
: HUAMAN CHAVEZ, Angel David.
- h. Director : ARBILDO ROJAS, Lidia Roscina.

### II. PROPÓSITO Y EVIDENCIA DE APRENDIZAJE

“CREAMOS UN DÍPTICO PARA NUESTRA OBRA TEATRAL UTILIZANDO EL PROGRAMA MICROSOFT PUBLISHER”

Competencias y capacidades del área	Desempeños de grado y/o desempeños precisados (criterios de evaluación)	Evidencias de aprendizaje	Instrumento de evaluación
Gestiona proyectos de emprendimiento económico o social. Aplica habilidades técnicas.	Diseña alternativas de propuestas de valor creativas e innovadoras. La representa a través de prototipos, y la validación posible usuarios. y económicas.	Elaborar un díptico sobre su obra teatral.	Guía de observación

<b>Competencias transversales / capacidades y otras competencias relacionadas</b>	
Para responder al desafío de la búsqueda de la excelencia, el área utiliza al máximo las potencialidades creativas y críticas para el éxito personal y social. A través de las TIC, cada individuo construye y transforma su realidad y busca una calidad de vida identificada con la tecnología, que contribuye a su vez, a la convivencia armoniosa.	
<b>Instrumento</b>	
<b>Ficha de observación.</b>	
Enfoque transversal	Valores / Acciones observables
Enfoque ambiental	<b>Justicia y solidaridad.</b> Disposición a evaluar los impactos y costos ambientales de las acciones y actividades cotidianas, y a actuar en beneficio de todas las personas, así como de los sistemas, instituciones y medios compartidos de los que todos dependemos.

### III. PREPARACIÓN DE LA SESIÓN

¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán en esta sesión?
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Estar activos y mirar el futuro de hoy teniendo el conocimiento de las pestañas insertar y diseño, aplicarlo a través de los medios audio visuales.</li> <li>• Preparar todos los materiales y/o herramientas necesarias para desarrollar las actividades que se ejecutarán en el aula de innovación.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Plumones.</li> <li>• Proyector.</li> <li>• Laptops.</li> <li>• Cuaderno de trabajo.</li> <li>• Pizarra, mota, etc.</li> </ul>

### IV. MOMENTOS DE LA SESIÓN

<b>Inicio: 25 min</b>
<p>Motivación</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Los docentes practicantes saludan atentamente a sus estudiantes.</li> <li>- Recordamos las normas de convivencia.</li> <li>- Los docentes practicantes presentan una imagen con respecto al tema. <b>ANEXO 01</b></li> <li>- Los estudiantes mediante la técnica lluvia de ideas responden las siguientes interrogantes: ¿Qué observamos en la imagen?, ¿Para qué sirven los dípticos?, ¿Serán importantes para nuestra vida diaria?, ¿Conocen ustedes algún programa para realizar un díptico?, ¿Cómo podemos realizar un díptico?, ¿Ustedes saben que vamos a trabajar el día de hoy?</li> <li>- Los docentes practicantes junto con los estudiantes declaran el propósito de la sesión de aprendizaje: “CREAMOS UN DÍPTICO CON EL TEMA DE LA OBRA TEATRAL UTILIZANDO EL PROGRAMA MICROSOFT PUBLISHER”</li> </ul>
<b>Desarrollo: 145 min</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Los docentes practicantes, de manera voluntaria pide que lean el título de la sesión: “Utilizando las pestañas inicio, insertar, diseño de página y revisar, crearemos nuestro díptico en el programa Microsoft Publisher”.</li> <li>- Los docentes practicantes, presentan información y comparten con los estudiantes sobre las pestañas inicio, insertar, diseño de página y revisar, en el programa Microsoft Publisher. <b>ANEXO 02</b></li> <li>- Los docentes practicantes, explican la información utilizando las pestañas inicio, insertar, diseño de página y revisar para la creación de un díptico en el programa Microsoft.</li> <li>- Los docentes practicantes, pide a los estudiantes que sigan la explicación.</li> <li>- Los docentes practicantes, hacen entrega de una práctica para evidenciar el aprendizaje que lograron tener durante la clase. <b>ANEXO 03</b></li> <li>- Los docentes practicantes, piden a los estudiantes que al finalizar la clase hagan entrega de su díptico terminado.</li> <li>- Los docentes practicantes, retroalimentan el tema desarrollado para lograr el propósito de la actividad.</li> <li>- Los docentes practicantes, aclara dudas de los estudiantes.</li> </ul>
<b>Cierre 10 min</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- El docente verifica el trabajo encomendado y evalúa con todos los que participaron.</li> <li>- El docente pregunta: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Para qué nos servirá lo aprendido? ¿Por qué aprender este conocimiento? ¿Nos servirá para nuestra vida diaria?</li> </ul>

## Anexo 01



## Anexo 02.

## PESTAÑAS DEL PROGRAMA PUBLISHER

## 1. Pestaña Inicio.

En él, se encuentran las opciones más básicas relacionadas con el formato del texto, el estilo y la inserción de objetos. También verás comandos básicos, como copiar o pegar. Es la segunda pestaña de las herramientas de Publisher que vamos a ver, pues es la más utilizada.

## Grupos.

## Portapapeles.

- Copiar. Haga clic con el botón derecho en el objeto que desea copiar y, a continuación, haga clic en Copiar.
- Haga clic con el botón derecho en el lugar donde desea copiar el objeto y, en Opciones de pegado, haga clic en Pegar.

- Copiar formato. – Puede copiar atributos de formato, como el color o el relleno, de un objeto a otro.
- Haga clic en el objeto cuyos atributos desea copiar.
- En la pestaña Inicio, haga clic en Copiar formato.
- Muestra el botón Copiar formato en Publisher.
- Haga clic en el objeto al que desea copiar los atributos.

### ***Fuente.***

- Tamaño: Permite elegir el tamaño del texto.
- Fuente: Permite elegir el tipo de letra con la que escribimos.
- Negrita: Da formato de negrita.
- Cursiva: Da formato de cursiva.
- Subrayado: Subraya el texto seleccionado.
- Herramienta color de fuente: permite seleccionar el color del texto.

### ***Párrafo***

- Alineación: Permite alinear el texto a la izquierda, derecha o centro.
- Disminuir sangría: Desplaza el texto a la izquierda.
- Aumentar sangría: Desplaza el texto a la derecha.
- Numeración: De las viñetas o de una lista.

### ***Estilos.***

- Herramienta estilo: Permite que seleccionemos el estilo del texto del documento o la apariencia de la letra.

### ***Objetos.***

- Formas: Permite insertar cualquier tipo predefinido de formas.
- Dibujar cuadro de texto: Se utiliza para escribir textos dentro de la hoja de trabajo.
- Imágenes: Permite insertar varias imágenes ya sea desde nuestros archivos de escritorio o también en línea.
- Tablas: Sirve para insertar tablas según a la cantidad de filas y columnas que deseemos.

### ***Organizar.***

- Ajustar texto: Con esta opción se ajusta el texto a ninguno, cuadrado, estrecho, transparente, arriba y abajo también permite modificar puntos de ajuste como traer adelante, enviar atrás y alinear entre otras opciones de diseño.

## **2. Insertar.**

### ***Paginas.***

- Insertar página en blanco.
- Insertar página publicada.
- También página de catálogo.

### ***Tablas.***

- Permite activar e insertar tablas al documento.

### ***Ilustraciones.***

- Nos permite insertar imágenes desde el escritorio o de otro equipo que esté conectado.
- También se puede insertar imágenes en línea desde cualquier página web.
- También existen formas, permite añadir varias figuras como líneas, círculos, rectángulos, elipses o cuadrados en cualquier parte del texto.
- Marcador de posición de imagen.

### ***Bloques de creación.***

- Elementos de página: Permite comenzar insertando contenido con formato ya establecido.
- Calendarios: Con esta opción nos permite agregar un calendario ya establecido por defecto en el programa.
- Bordes y acentos: Permite mejorar la apariencia del contenido agregando marcos a las imágenes o bordes a las páginas, para que se visualice mucho mejor los trabajos realizados.
- Anuncios: Nos ayuda a insertar varios anuncios en la publicación de nuestro trabajo.

### ***Texto.***

- Dibujar cuadro de texto: Se dibuja un cuadro en donde se pueda escribir en cualquier parte del documento.
- Información empresarial: Agregar información de contacto en un formato fácil de actualizar.
- WordArt: Sirve para dar un toque artístico al documento con un cuadro de texto de WordArt.
- Insertar archivo: Se utiliza para insertar el texto de un archivo en una publicación.
- Símbolo: Nos permite insertar o agregar diversos tipos de símbolos al documento.
- Fecha y hora: Permite agregar rápidamente la fecha y hora actual en cualquier parte del documento.
- Objeto: Insertar un objeto incrustado en el documento.

### ***Vínculos.***

- Hipervínculos: Crear un vínculo en el documento para el acceso a páginas web y archivos.
- Marcador: Esta opción permite insertar un marcador en la publicación.
- Encabezado y pie de página.
- Encabezado: Permite editar el encabezado de la publicación o documento.
- Pie de página: Nos ayuda a editar el pie de la página de las publicaciones o documentos.
- Número de página: Con esta opción podemos poner el número a las páginas del documento.

### 3. Diseño de página.

#### *Plantilla.*

- En esta opción se puede elegir las plantillas que deseemos para crear un documento o publicación.
- También permite elegir opciones de cambiar el formato de las plantillas.
- Configurar página.
- Márgenes: Te permite dar forma a la hoja de Publisher de acuerdo a como quiere escribir.
- Orientaciones: Permite cambiar en documento de forma horizontal o vertical.
- Tamaño: Con esta opción se puede cambiar el tamaño de la hoja de papel del documento.

#### *Diseño.*

- Guías de diseño: Se utiliza para crear un conjunto de patrón de cuadrícula.
- Guías y objetos: Permite ajustar los objetos a las guías, así mismo los objetos de la página a otros objetos.

#### *Páginas.*

- Eliminar: Permite quitar la página o su contenido del documento o publicación.
- Mover: Con esta opción podemos cambiar la ubicación de la página.
- Cambiar nombre: se utiliza para cambiar los nombres de las páginas seleccionadas.
- Combinaciones.
- Su función principal es la combinación de colores que le podemos dar alas formas o publicaciones.
- Fuentes: Te permite elegir diversos tipos de fuente para la publicación.

#### *Fondo de página.*

- Aplicar imagen: Permite seleccionar e insertar una imagen y convertirlo en el fondo de la página.
- Fondo: Se cambia el aspecto de la publicación ya sea a solido o degradado, también se puede elegir otros fondos.
- Páginas principales: Permite aplicar una página principal a la publicación.

### 4. Revisar.

#### **Grupos.**

#### *Revisión.*

- Ortografía. Damos clic y nos muestra una ventana en donde se puede corregir la forma de escritura de las palabras que nos equivoquemos.
- Referencia. Sirve para utilizar recursos como diccionarios, enciclopedias y otros servicios para encontrar la información que sea necesaria.
- Sinónimos. Se utiliza para encontrar los sinónimos de las palabras escritas.

***Idioma.***

- Traducir el texto seleccionado. Nos ayuda a traducir a otro idioma los textos seleccionados así mismo también nos permite corregir la ortografía.

**Anexo 03**

Realiza un díptico referente al tema de su teatro.

FICHA DE OBSERVACIÓN								
TEMA		Entorno del programa Microsoft Publisher.						
GRADO:	4°	SECCIÓN	B	FECHA			16/08/2022	
	SECCIÓN	SECCIÓN						
N° DE ORDEN	ESTUDIANTES	Ítems						PUNTAJE
		Utiliza las herramientas adecuadas para la elaboración del	Empieza su creatividad para realizar el diptico. (0-4)	Aplica formato al diptico. (0-3)	Aplica diferentes estilos al diptico. (0-3)	Aplica bordes al diptico. (0-3)	Inserta imágenes correctamente al diptico. (0-3)	
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
10								
11								
12								
13								
14								
15								
16								
17								
18								
19								
20								
21								
22								
23								
24								
25								

Dr. Marco Antonio Cotrina Tello  
ASESOR

Carlos Enrique Eslava Ramirez  
DOCENTE DE INVESTIGACIÓN

Lidia Roscina Arbildo Rojas  
DIRECTORA DE LA I.E. SAN MARCOS

Carmen Rosa Carmona Tinto  
DOCENTE DE AULA

Luis Carlos Alberto Alcalde Marruffo  
PRACTICANTE

Angel David Huaman Chavez  
PRACTICANTE

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 05

**Utilizando las pestañas inicio, insertar, diseño de página y revisar, crearemos nuestro boletín informativo en el programa Microsoft Publisher**

### I. DATOS INFORMATIVOS

- |                          |   |
|--------------------------|---|
| a. Institución Educativa | : “San Marcos”.   |
| b. Grado y sección       | : 4° “B”  |
| c. Número de la sesión   | : 04.   |
| d. Fecha                 | : 23 de agosto.   |
| e. Duración en horas     | : 04H (07:30 am – 10:30 am).  |
| f. Docente               | : CARMONA TINTO, Carmen Rosa.   |
| g. Practicantes          | : ALCALDE MARRUFFO, Luis Carlos Alberto.<br>: HUAMAN CHAVEZ, Angel David. |
| h. Director              | : ARBILDO ROJAS, Lidia Roscina.   |

### II. PROPÓSITO Y EVIDENCIA DE APRENDIZAJE

“CREAMOS UN BOLETÍN INFORMATIVO PARA NUESTRA OBRA TEATRAL UTILIZANDO EL PROGRAMA MICROSOFT PUBLISHER”

Competencias y capacidades del área	Desempeños de grado y/o desempeños precisados (criterios de evaluación)	Evidencias de aprendizaje	Instrumento de evaluación
Gestiona proyectos de emprendimiento económico o social. Aplica habilidades técnicas.	Diseña alternativas de propuestas de valor creativas e innovadoras. La representa a través de prototipos, y la validación posible usuarios. y económicas.	Elaborar un boletín informativo sobre su obra teatral.	Guía de observación

Competencias transversales / capacidades y otras competencias relacionadas	
Para responder al desafío de la búsqueda de la excelencia, el área utiliza al máximo las potencialidades creativas y críticas para el éxito personal y social. A través de las TIC, cada individuo construye y transforma su realidad y busca una calidad de vida identificada con la tecnología, que contribuye a su vez, a la convivencia armoniosa.	
Instrumento	
Ficha de observación.	
Enfoque transversal	Valores / Acciones observables
Enfoque ambiental	<b>Justicia y solidaridad.</b> Disposición a evaluar los impactos y costos ambientales de las acciones y actividades cotidianas, y a actuar en beneficio de todas las personas, así como de los sistemas, instituciones y medios compartidos de los que todos dependemos.

### III. PREPARACIÓN DE LA SESIÓN

¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán en esta sesión?
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Estar activos y mirar el futuro de hoy teniendo el conocimiento de las pestañas insertar y diseño, aplicarlo a través de los medios audio visuales.</li> <li>• Preparar todos los materiales y/o herramientas necesarias para desarrollar las actividades que se ejecutarán en el aula de innovación.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Plumones.</li> <li>• Proyector.</li> <li>• Laptops.</li> <li>• Cuaderno de trabajo.</li> <li>• Pizarra, mota, etc.</li> </ul>

### IV. MOMENTOS DE LA APLICACIÓN

<b>Inicio: 25 min</b>
<p>Motivación</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Los docentes practicantes saludan atentamente a sus estudiantes.</li> <li>- Recordamos las normas de convivencia.</li> <li>- Los docentes practicantes presentan una imagen con respecto al tema. <b>ANEXO 01</b></li> <li>- Los estudiantes mediante la técnica lluvia de ideas responden las siguientes interrogantes: ¿Qué observamos en la imagen?, ¿Para qué sirven los boletines?, ¿Serán importantes para nuestra vida diaria?, ¿Conocen ustedes algún programa para realizar un boletín informativo?, ¿Cómo podemos realizar un boletín?, ¿Ustedes saben que vamos a trabajar el día de hoy?</li> <li>- Los docentes practicantes junto con los estudiantes declaran el propósito de la sesión de aprendizaje: “CREAMOS UN BOLETÍN INFORMATIVO CON EL TEMA DE LA OBRA TEATRAL UTILIZANDO EL PROGRAMA MICROSOFT PUBLISHER”</li> </ul>
<b>Desarrollo: 145 min</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Los docentes practicantes, de manera voluntaria pide que lean el título de la sesión: “Utilizando las pestañas inicio, insertar, diseño de página y revisar, crearemos nuestro boletín informativo en el programa Microsoft Publisher”.</li> <li>- Los docentes practicantes, presentan información y comparten con los estudiantes sobre las pestañas inicio, insertar, diseño de página y revisar, en el programa Microsoft Publisher. <b>ANEXO 02</b></li> <li>- Los docentes practicantes, explican la información utilizando las pestañas inicio, insertar, diseño de página y revisar para la creación de un boletín informativo en el programa Microsoft.</li> <li>- Los docentes practicantes, pide a los estudiantes que sigan la explicación.</li> <li>- Los docentes practicantes, hacen entrega de una práctica para evidenciar el aprendizaje que lograron tener durante la clase. <b>ANEXO 03</b></li> <li>- Los docentes practicantes, piden a los estudiantes que al finalizar la clase hagan entrega de su boletín informativo terminado.</li> <li>- Los docentes practicantes, retroalimentan el tema desarrollado para lograr el propósito de la actividad.</li> <li>- Los docentes practicantes, aclara dudas de los estudiantes.</li> </ul>
<b>Cierre 10 min</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Los docentes practicantes verifican el trabajo encomendado y evalúa con todos los que participaron.</li> <li>- Los docentes practicantes preguntan: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Para qué nos servirá lo aprendido? ¿Por qué aprender este conocimiento?¿Nos servirá para nuestra vida diaria?</li> </ul>

## Anexo 01

julio - septiembre 2016 <http://hn.sld.pa>



**HOSPITAL DEL NIÑO**

# BOLETÍN INFORMATIVO

HOSPITAL DEL NIÑO  
Dr. José Renán Esquivel



**58 ANIVERSARIO**



**Mensaje del Director**  
Dr. Paul Gallardo Sosa

**58 Aniversario del Hospital del Niño Dr. José Renán Esquivel**

Comemorando 58 Aniversario del Hospital del Niño Dr. José Renán Esquivel, el momento es oportuno para extender un cordial saludo a los pacientes y familiares que asisten a la institución y que confían en el profesionalismo de quienes le brindan atención y cuidados en la entidad. Felicito a todo los colaboradores por su esfuerzo y dedicación; les exhorto a continuar dando lo mejor de cada uno. Trabajemos por salvaguardar la salud con abnegación y responsabilidad. Es nuestro compromiso seguir fortaleciendo las bases y estructuras de la entidad, para mejorar los cuidados y la calidad de atención.

## TIPS DE SALUD

### NO BAJES LA GUARDIA

**Evita el virus de la Influenza/ Síndrome Gripal**

- 

**1. Lávate las manos frecuentemente.**
- 

**2. Al toser o estornudar cubre tu boca y nariz con un pañuelo desechable.**
- 

**3. Si no tienes pañuelo desechable usa el ángulo interno del codo.**

**Síntomas y signos**

- Fiebre.
- Dolor de cabeza.
- Tos.
- Dolor muscular.
- Dolor de garganta.
- Síntomas digestivos.
- Secreción nasal.

**Puede además presentarse signos de severidad tales como:**

- Aumento de la frecuencia respiratoria.
- Se le hunde las costillas al respirar.
- Presentan ruidos extraños al respirar.
- No quiere comer o beber y vomita todo.
- Decaimiento o ataque o convulsión.
- Somnolencia.
- Llanto persistentes.

**Recomendaciones**

- No auto medicarse.
- Acuda a la instalación de salud más cercana en especial cuando hay signos de severidad.
- Quedarse en casa y solo salir para acudir al médico o instalación de salud.

## VI CONGRESO

HOSPITAL DEL NIÑO  
Dr. José Renán Esquivel

**Dra. Claude Vergès de López**

del 16 al 18 de Noviembre de 2016  
Centro de Convenciones  
Megapolis

## Anexo 02.

## PESTAÑAS DEL PROGRAMA PUBLISHER

### 1. Pestaña Inicio.

En él, se encuentran las opciones más básicas relacionadas con el formato del texto, el estilo y la inserción de objetos. También verás comandos básicos, como copiar o pegar. Es la segunda pestaña de las herramientas de Publisher que vamos a ver, pues es la más utilizada.

**Grupo.*****Portapapeles.***

- Copiar. Haga clic con el botón derecho en el objeto que desea copiar y, a continuación, haga clic en Copiar.
- Haga clic con el botón derecho en el lugar donde desea copiar el objeto y, en Opciones de pegado, haga clic en Pegar.
- Copiar formato. – Puede copiar atributos de formato, como el color o el relleno, de un objeto a otro.
- Haga clic en el objeto cuyos atributos desea copiar.
- En la pestaña Inicio, haga clic en Copiar formato.
- Muestra el botón Copiar formato en Publisher.
- Haga clic en el objeto al que desea copiar los atributos.

***Fuente.***

- Tamaño: Permite elegir el tamaño del texto.
- Fuente: Permite elegir el tipo de letra con la que escribimos.
- Negrita: Da formato de negrita.
- Cursiva: Da formato de cursiva.
- Subrayado: Subraya el texto seleccionado.
- Herramienta color de fuente: permite seleccionar el color del texto.

***Párrafo.***

- Alineación: Permite alinear el texto a la izquierda, derecha o centro.
- Disminuir sangría: Desplaza el texto a la izquierda.
- Aumentar sangría: Desplaza el texto a la derecha.
- Numeración: De las viñetas o de una lista.

***Estilos.***

- Herramienta estilo: Permite que seleccionemos el estilo del texto del documento o la apariencia de la letra.

***Objetos.***

- Formas: Permite insertar cualquier tipo predefinido de formas.
- Dibujar cuadro de texto: Se utiliza para escribir textos dentro de la hoja de trabajo.
- Imágenes: Permite insertar varias imágenes ya sea desde nuestros archivos de escritorio o también en línea.
- Tablas: Sirve para insertar tablas según a la cantidad de filas y columnas que deseemos.

***Organizar.***

- Ajustar texto: Con esta opción se ajusta el texto a ninguno, cuadrado, estrecho, transparente, arriba y abajo también permite modificar puntos de ajuste como traer adelante, enviar atrás y alinear entre otras opciones de diseño.

**2. Insertar.**

***Páginas.***

- Insertar página en blanco.
- Insertar página publicada.
- También página de catálogo.

***Tablas.***

- Permite activar e insertar tablas al documento.

***Ilustraciones.***

- Nos permite insertar imágenes desde el escritorio o de otro equipo que esté conectado.
- También se puede insertar imágenes en línea desde cualquier página web.
- También existen formas, permite añadir varias figuras como líneas, círculos, rectángulos, elipses o cuadrados en cualquier parte del texto.
- Marcador de posición de imagen.

***Bloques de creación.***

- Elementos de página: Permite comenzar insertando contenido con formato ya establecido.
- Calendarios: Con esta opción nos permite agregar un calendario ya establecido por defecto en el programa.
- Bordes y acentos: Permite mejorar la apariencia del contenido agregando marcos a las imágenes o bordes a las páginas, para que se visualice mucho mejor los trabajos realizados.
- Anuncios: Nos ayuda a insertar varios anuncios en la publicación de nuestro trabajo.

***Texto.***

- Dibujar cuadro de texto: Se dibuja un cuadro en donde se pueda escribir en cualquier parte del documento.
- Información empresarial: Agregar información de contacto en un formato fácil de actualizar.
- WordArt: Sirve para dar un toque artístico al documento con un cuadro de texto de WordArt.
- Insertar archivo: Se utiliza para insertar el texto de un archivo en una publicación.
- Símbolo: Nos permite insertar o agregar diversos tipos de símbolos al documento.
- Fecha y hora: Permite agregar rápidamente la fecha y hora actual en cualquier parte del documento.
- Objeto: Insertar un objeto incrustado en el documento.

***Vínculos.***

- Hipervínculos: Crear un vínculo en el documento para el acceso a páginas web y archivos.
- Marcador: Esta opción permite insertar un marcador en la publicación.
- Encabezado y pie de página.
- Encabezado: Permite editar el encabezado de la publicación o documento.
- Pie de página: Nos ayuda a editar el pie de la página de las publicaciones o documentos.

- Número de página: Con esta opción podemos poner el número a las páginas del documento.

### 3. Diseño de página.

#### *Plantilla.*

- En esta opción se puede elegir las plantillas que deseemos para crear un documento o publicación.
- También permite elegir opciones de cambiar el formato de las plantillas.

#### *Configurar página.*

- Márgenes: Te permite dar forma a la hoja de Publisher de acuerdo a como quiere escribir.
- Orientaciones: Permite cambiar en documento de forma horizontal o vertical.
- Tamaño: Con esta opción se puede cambiar el tamaño de la hoja de papel del documento.

#### *Diseño.*

- Guías de diseño: Se utiliza para crear un conjunto de patrón de cuadrícula.
- Guías y objetos: Permite ajustar los objetos a las guías, así mismo los objetos de la página a otros objetos.

#### *Páginas.*

- Eliminar: Permite quitar la página o su contenido del documento o publicación.
- Mover: Con esta opción podemos cambiar la ubicación de la página.
- Cambiar nombre: se utiliza para cambiar los nombres de las páginas seleccionadas.

#### *Combinaciones.*

- Su función principal es la combinación de colores que le podemos dar alas formas o publicaciones.
- Fuentes: Te permite elegir diversos tipos de fuente para la publicación.

#### *Fondo de página.*

- Aplicar imagen: Permite seleccionar e insertar una imagen y convertirlo en el fondo de la página.
- Fondo: Se cambia el aspecto de la publicación ya sea a solido o degradado, también se puede elegir otros fondos.
- Páginas principales: Permite aplicar una página principal a la publicación.

### 4. Revisar.

#### **Grupos.**

##### *Revisión:*

- Ortografía. Damos clic y nos muestra una ventana en donde se puede corregir la forma de escritura de las palabras que nos equivoquemos.
- Referencia. Sirve para utilizar recursos como diccionarios, enciclopedias y otros servicios para encontrar la información que sea necesaria.
- Sinónimos. Se utiliza para encontrar los sinónimos de las palabras escritas.

***Idioma:***

- Traducir el texto seleccionado. Nos ayuda a traducir a otro idioma los textos seleccionados así mismo también nos permite corregir la ortografía.

**Anexo 03**

Realiza un díptico referente al tema de su teatro.

FICHA DE OBSERVACIÓN								
TEMA		Crearemos nuestro boletín informativo en el programa Microsoft Publisher.						
GRADO:		4° SECCIÓN	SECCIÓN SECCIÓN	B	FECHA			23/08/2022
N° DE ORDEN	ESTUDIANTES	Ítems						PUENTAJE
		las herramientas adecuadas para la elaboración del boletín. (0-	Emplea su creatividad para realizar el boletín. (0-4)	Aplica formato al boletín informativo. (0-3)	Aplica diferentes estilos al boletín informativo. (0-3)	Aplica bordes al boletín informativo. (0-3)	Inserta imágenes correctamente al boletín informativo. (0-3)	
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
11								
12								
13								
14								
15								
16								
17								
18								
19								
20								
21								
22								
23								
24								
25								

*Dr. Marco Antonio Cotrina Tello*  
ASESOR

*Carlos Enrique Eslava Ramirez*  
DOCENTE DE INVESTIGACIÓN

*Lidia Roscina Arbildo Rojas*  
DIRECTORA DE LA I.E. SAN MARCOS

*Carmen Rosa Carmona Tinto*  
DOCENTE DE AULA

*Luis Carlos Alberto Alcalde Marruffo*  
PRACTICANTE

*Angel David Huaman Chavez*  
PRACTICANTE

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 06

### Crearemos tarjetas de invitación en el programa Microsoft Publisher

#### I. DATOS INFORMATIVOS

- a. Institución Educativa : “San Marcos”.
- b. Grado y sección : 4° “B”.
- c. Número de la sesión : 06.
- d. Fecha : 06 de Setiembre.
- e. Duración en horas : 04H (07:30 am – 10:30 am).
- f. Docente : CARMONA TINTO, Carmen Rosa.
- g. Practicantes : ALCALDE MARRUFFO, Luis Carlos Alberto.  
: HUAMAN CHAVEZ, Angel David.
- h. Director : ARBILDO ROJAS, Lidia Roscina.

#### II. PROPÓSITO Y EVIDENCIA DE APRENDIZAJE

“CREAMOS TARJETAS DE INVITACIÓN POR EL DÍA DE LA JUVENTUD UTILIZANDO EL PROGRAMA MICROSOFT PUBLISHER”

Competencias y capacidades del área	Desempeños de grado y/o desempeños precisados (criterios de evaluación)	Evidencias de aprendizaje	Instrumento de evaluación
Gestiona proyectos de emprendimiento económico o social. Aplica habilidades técnicas.	Diseña alternativas de propuestas de valor creativas e innovadoras. La representa a través de prototipos, y la validación posible usuarios. y económicas.	Elaboramos tarjetas de invitación por el día de la juventud.	Guía de observación

<b>Competencias transversales / capacidades y otras competencias relacionadas</b>	
Para responder al desafío de la búsqueda de la excelencia, el área utiliza al máximo las potencialidades creativas y críticas para el éxito personal y social. A través de las TIC, cada individuo construye y transforma su realidad y busca una calidad de vida identificada con la tecnología, que contribuye a su vez, a la convivencia armoniosa.	
<b>Instrumento</b>	
<b>Ficha de observación.</b>	
Enfoque transversal	Valores / Acciones observables
Enfoque ambiental	<b>Justicia y solidaridad.</b> Disposición a evaluar los impactos y costos ambientales de las acciones y actividades cotidianas, y a actuar en beneficio de todas las personas, así como de los sistemas, instituciones y medios compartidos de los que todos dependemos.

### III. PREPARACIÓN DE LA SESIÓN

¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán en esta sesión?
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Estar activos y mirar el futuro de hoy teniendo el conocimiento de las pestañas insertar y diseño, aplicarlo a través de los medios audio visuales.</li> <li>• Preparar todos los materiales y/o herramientas necesarias para desarrollar las actividades que se ejecutarán en el aula de innovación.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Plumones.</li> <li>• Proyector.</li> <li>• Laptops.</li> <li>• Cuaderno de trabajo.</li> <li>• Pizarra, mota, etc.</li> </ul>

### IV. MOMENTOS DE LA SESIÓN

<b>Inicio: 25 min</b>
<p>Motivación</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Los docentes practicantes saludan atentamente a sus estudiantes.</li> <li>- Recordamos las normas de convivencia.</li> <li>- Los docentes practicantes presentan una imagen con respecto al tema. <b>ANEXO 01</b></li> <li>- Los estudiantes mediante la técnica lluvia de ideas responden las siguientes interrogantes: ¿Qué observamos en la imagen?, ¿Para qué sirven las tarjetas?, ¿Serán importantes para nuestra vida diaria?, ¿Conocen ustedes algún programa para realizar tarjetas de invitación?, ¿Cómo podemos realizarlo?, ¿Ustedes saben que vamos a trabajar el día de hoy?</li> <li>- Los docentes practicantes junto con los estudiantes declaran el propósito de la sesión de aprendizaje: “CREAMOS TARJETAS DE INVITACIÓN POR EL DÍA DE LA JUVENTUD UTILIZANDO EL PROGRAMA MICROSOFT PUBLISHER”</li> </ul>
<b>Desarrollo: 145 min</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Los docentes practicantes, de manera voluntaria pide que lean el título de la sesión: “Crearemos tarjetas de invitación en el programa Microsoft Publisher”.</li> <li>- Los docentes practicantes, presentan información y un video sobre cómo realizar una tarjeta de invitación en el programa Publisher. <b>ANEXO 02</b></li> <li>- Los docentes practicantes, explican la información dando a conocer sobre como realizaran las tarjetas de invitación en el programa Microsoft.</li> <li>- Los docentes practicantes, pide a los estudiantes que sigan la explicación.</li> <li>- Los docentes practicantes, hacen entrega de una práctica para evidenciar el aprendizaje que lograron tener durante la clase. <b>ANEXO 03</b></li> <li>- Los docentes practicantes, piden a los estudiantes que al finalizar la clase hagan entrega de la práctica terminada.</li> <li>- Los docentes practicantes, retroalimentan el tema desarrollado para lograr el propósito de la actividad.</li> <li>- Los docentes practicantes, aclara dudas de los estudiantes.</li> </ul>
<b>Cierre 10 min</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Los docentes practicantes verifican el trabajo encomendado y evalúa con todos los que participaron.</li> <li>- Los docentes practicantes preguntan: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Para qué nos servirá lo aprendido? ¿Por qué aprender este conocimiento?¿Nos servirá para nuestra vida diaria?</li> </ul>

## Anexo 01



## Anexo 02

### Pasos para realizar las tarjetas de invitación en el programa Publisher.

#### 1. Inicie Publisher y elija una categoría de tarjetas.

En Publisher 2016, haga clic en Tarjetas de felicitación o Tarjetas de invitación en la lista de plantillas.

#### 2. Desplácese por las publicaciones de tarjeta prediseñadas.

Cuando encuentre una que le guste, haga clic en ella para obtener una vista previa de la imagen más grande.

#### 3. En Personalizar y Opciones, puede modificar muchos elementos de diseño antes de abrir la publicación:

- En Personalizar, haga clic en la combinación de colores y en la combinación de fuentes que desee.
- En Personalizar, haga clic en el conjunto de datos empresariales que desee, o cree uno nuevo.
- En Opciones, seleccione el tamaño de página que desee, como 1/2 plegada verticalmente o 1/4 plegada horizontalmente.
- En Opciones, seleccione el diseño que desee.

#### 4. Haga clic en Crear.

Si no ve un diseño que le guste, puede buscar plantillas de tarjeta adicionales en Office.com volviendo a la página Nuevo y entrando tarjeta de felicitación, tarjeta de invitación o cualquier otro tipo de tarjeta, en el cuadro de búsqueda y presionando ENTRAR.

## 5. Hacer cambios de diseño globales.

Es posible que quiera hacer cambios que afecten a toda la publicación. Por ejemplo, para probar otra combinación de colores o fuentes. Puede hacer esos cambios en cualquier momento, pero es mejor hacerlo antes de insertar el texto y las imágenes, lleva a cabo uno de estos procedimientos.

- Para probar una combinación de colores diferente, en la pestaña Diseño de página, haga clic en la combinación de colores que desee. Si pasa el puntero sobre las combinaciones de colores, inmediatamente verá el aspecto que tendrá la tarjeta de felicitación si elige esa combinación de colores.
- Para probar una combinación de fuentes diferente, en la pestaña Diseño de página, haga clic en Fuentes y luego elija la combinación de fuentes que desee.
- Para cambiar el tamaño de página, en la pestaña **Diseño de página**, haga clic en **Tamaño** y, a continuación, seleccione un nuevo tamaño de página.

## 6. Uso de las imágenes.

*Reemplazar las imágenes de marcador de posición con sus propias imágenes.*

- Haga clic con el botón secundario en la imagen de marcador de posición y, a continuación, en Cambiar imagen > Cambiar imagen.
- En el cuadro de diálogo Insertar imagen, busque imágenes en su propio equipo o en su red local, o busque imágenes en Office.com o en Bing.
- Repita el proceso según sea necesario para otras imágenes de la publicación.

## 7. Agregar una imagen nueva.

- En la pestaña **Insertar**, haga clic en una opción de imagen en el **grupo Ilustraciones** (como Imágenes o Imágenes en línea).
- Busque imágenes en el equipo o busque imágenes Office.com Bing y haga clic en **Insertar**.

## 8. Uso del texto.

Para reemplazar el texto del marcador de posición por su propio mensaje, simplemente seleccione el texto del marcador de posición y, después, escriba su propio mensaje.

## 9. Agregar texto nuevo.

- En la pestaña **Insertar**, haga clic en **Dibujar cuadro de texto**.
- En su tarjeta, seleccione dónde desea que aparezca una esquina del texto, haga clic y arrastre en diagonal hasta que tenga un cuadro del tamaño que desee. Haga clic dentro del cuadro para escribir y dar formato al texto.
- **Reemplazar el texto del marcador de posición por unos versos**
- En la **pestaña Diseño de página**, haga clic en **Opciones**.
- En **Categoría**, haga clic en la categoría de mensaje que desee. En **Mensajes disponibles**, haga clic en el mensaje que desee, vea previamente las dos partes del mensaje en la derecha, y después haga clic en **Aceptar**.

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

## Anexo 03.

Los estudiantes hacen entrega de una práctica.

FICHA DE OBSERVACIÓN								
TEMA		Crearemos tarjetas de invitación en el programa Microsoft Publisher.						
GRADO:		4° SECCIÓN	SECCIÓN	B	FECHA			6/09/2022
N° DE ORDEN	ESTUDIANTES	Ítems						PUNTAJE
		a las herramientas adecuadas para la elaboración de tarjetas. (0-4)	Emplea su creatividad para realizar las tarjetas de invitación. (0-4)	Aplica formato a las tarjetas de invitación. (0-3)	Aplica diferentes estilos a las tarjetas de invitación. (0-3)	Aplica diferentes bordes a las tarjetas. (0-3)	Inserta imágenes correctamente a las tarjetas. (0-3)	
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
10								
11								
12								
13								
14								
15								
16								
17								
18								
19								
20								
21								
22								
23								
24								
25								

Dr. Marco Antonio Cotrina Tello  
ASESOR

Carlos Enrique Eslava Ramírez  
DOCENTE DE INVESTIGACIÓN

Carmen Rosa Carmona Tinto  
DOCENTE DE AULA

Lidia Roscina Arbildo Rojas  
DIRECTORA DE LA I.E. SAN MARCOS

Luis Carlos Alberto Alcalde Marruffo  
PRACTICANTE

Angel David Huaman Chavez  
PRACTICANTE

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 07

### Crearemos trípticos en el programa Microsoft Publisher

#### I. DATOS INFORMATIVOS

- a. Institución Educativa : “San Marcos”.
- b. Grado y sección : 4° “B”.
- c. Número de la sesión : 07.
- d. Fecha : 27 de Setiembre.
- e. Duración en horas : 04H (07:30 am – 10:30 am).
- f. Docente : CARMONA TINTO, Carmen Rosa.
- g. Practicantes : ALCALDE MARRUFFO, Luis Carlos Alberto.  
: HUAMAN CHAVEZ, Angel David.
- h. Director : ARBILDO ROJAS, Lidia Roscina.

#### II. PROPÓSITO Y EVIDENCIA DE APRENDIZAJE

“CREAMOS TRÍPTICOS SOBRE UN LUGAR TURÍSTICO UTILIZANDO EL PROGRAMA MICROSOFT PUBLISHER”

Competencias y capacidades del área	Desempeños de grado y/o desempeños precisados (criterios de evaluación)	Evidencias de aprendizaje	Instrumento de evaluación
Gestiona proyectos de emprendimiento económico o social. Aplica habilidades técnicas.	Diseña alternativas de propuestas de valor creativas e innovadoras. La representa a través de prototipos, y la validación posible usuarios. y económicas.	Elaboramos trípticos sobre un lugar turístico.	Guía de observación

Competencias transversales / capacidades y otras competencias relacionadas	
Para responder al desafío de la búsqueda de la excelencia, el área utiliza al máximo las potencialidades creativas y críticas para el éxito personal y social. A través de las TIC, cada individuo construye y transforma su realidad y busca una calidad de vida identificada con la tecnología, que contribuye a su vez, a la convivencia armoniosa.	
Instrumento	
Ficha de observación.	
Enfoque transversal	Valores / Acciones observables
Enfoque ambiental	<b>Justicia y solidaridad.</b> Disposición a evaluar los impactos y costos ambientales de las acciones y actividades cotidianas, y a actuar en beneficio de todas las personas, así como de los sistemas, instituciones y medios compartidos de los que todos dependemos.

### III. PREPARACIÓN DE LA SESIÓN

¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán en esta sesión?
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Estar activos y mirar el futuro de hoy teniendo el conocimiento de las pestañas insertar y diseño, aplicarlo a través de los medios audio visuales.</li> <li>• Preparar todos los materiales y/o herramientas necesarias para desarrollar las actividades que se ejecutarán en el aula de innovación.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Plumones.</li> <li>• Proyector.</li> <li>• Laptops.</li> <li>• Cuaderno de trabajo.</li> <li>• Pizarra, mota, etc.</li> </ul>

### IV. MOMENTOS DE LA SESIÓN

<b>Inicio: 25 min</b>
<p>Motivación</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Los docentes practicantes saludan atentamente a sus estudiantes.</li> <li>- Recordamos las normas de convivencia.</li> <li>- Los docentes practicantes presentan una imagen con respecto al tema. <b>ANEXO 01</b></li> <li>- Los estudiantes mediante la técnica lluvia de ideas responden las siguientes interrogantes: ¿Qué observamos en la imagen?, ¿Qué es un tríptico?, ¿Para qué sirven los trípticos?, ¿Serán importantes para nuestra vida diaria?, ¿Conocen ustedes algún programa para realizar trípticos?, ¿Cómo podemos realizarlo?, ¿Ustedes saben que vamos a trabajar el día de hoy?</li> <li>- Los docentes practicantes junto con los estudiantes declaran el propósito de la sesión de aprendizaje: “CREAMOS TRÍPTICOS SOBRE UN LUGAR TURÍSTICO UTILIZANDO EL PROGRAMA MICROSOFT PUBLISHER”</li> </ul>
<b>Desarrollo: 145 min</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Los docentes practicantes, de manera voluntaria pide que lean el título de la sesión: “Crearemos trípticos en el programa Microsoft Publisher”.</li> <li>- Los docentes practicantes, presentan información y un video sobre cómo realizar un tríptico en el programa Publisher. <b>ANEXO 02</b></li> <li>- Los docentes practicantes, explican la información dando a conocer sobre como realizaran el tríptico utilizando el programa Microsoft.</li> <li>- Los docentes practicantes, pide a los estudiantes que sigan la explicación.</li> <li>- Los docentes practicantes, hacen entrega de una práctica para evidenciar el aprendizaje que lograron tener durante la clase. <b>ANEXO 03</b></li> <li>- Los docentes practicantes, piden a los estudiantes que al finalizar la clase hagan entrega de la práctica terminada.</li> <li>- Los docentes practicantes, retroalimentan el tema desarrollado para lograr el propósito de la actividad.</li> <li>- Los docentes practicantes, aclara dudas de los estudiantes.</li> </ul>
<b>Cierre 10 min</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Los docentes practicantes verifican el trabajo encomendado y evalúa con todos los que participaron.</li> <li>- Los docentes practicantes preguntan: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Para qué nos servirá lo aprendido? ¿Por qué aprender este conocimiento?¿Nos servirá para nuestra vida diaria?</li> </ul>

## Anexo 01

<p>Practique estas recomendaciones para ahorrar el agua</p>  <p>Lave sus alimentos utilizando un recipiente, si lo hace con el chorro ¡Gasta el doble de agua!</p>  <p>Riegue su jardín o patio en las últimas horas de la tarde.</p>	 <p>Asegúrese de cerrar el chorro si no está usando el agua y repare fugas en tuberías.</p>  <p>Use la cantidad necesaria de detergente o jabón para lavar su ropa y trastos.</p>	 <p>Deje ir el agua del servicio sanitario solo cuando sea necesario y revise que no existan fugas.</p>  <p>Enseñe a niños y niñas a ahorrar el agua.</p>  <p>Al bañarse cierre el chorro cuando se esté enjabonando.</p>
---	---	--

## Anexo 02

### Pasos para realizar un tríptico en el programa Publisher.

Las plantillas para crear trípticos en Publisher son rápidas y te brindan un documento casi listo para trabajarlo más rápido. Acá te dejamos el **paso a paso**.

#### 1. Abre Publisher y haz clic en el botón Trípticos.

Es la primera opción en Más popular en Plantillas disponibles. Desplázate por los diferentes diseños y haz doble clic en el que mejor se adapte a tu estilo para desarrollar tu creatividad realizando el tríptico, ten en cuenta que cada plantilla es totalmente personalizable.

#### 2. Revisa todas las caras del tríptico.

Inspecciona la columna Navegación de página en el lado izquierdo de la pantalla o usa la barra de desplazamiento para revisar ambas páginas del tríptico, que representan los dos lados del mismo.

#### 3. Es hora de llenar con la información de contacto el documento.

Haz clic en los cuadros de texto de la sección de información comercial en el tríptico, que puede estar en el panel central de la primera página, según la plantilla que elijas. Resalta y escribe la dirección del marcador de posición, los números de teléfono, el sitio web y la dirección de correo electrónico. También puedes utilizar este lugar para agregar tus etiquetas de redes sociales u horarios de atención.

**4. Elementos editables.**

Clickea el botón derecho en el logotipo del marcador de posición en el tríptico, que generalmente se encuentra justo encima de los cuadros de texto de información de contacto en el mismo panel.

Elige Cambiar imagen en el menú y haz clic en Cambiar imagen de nuevo en el menú desplegable. Busca tu logo o imagen principal y selecciónalo. Si lo deseas, puedes editar la posición del logotipo en el tríptico.

**5. Comienza a escribir.**

Haz clic en el cuadro de título principal del tríptico, que suele ser el panel lateral derecho de la primera página. Escribe el texto sobre la información sobre un nuevo producto o servicio. Repite el proceso y llena todos los cuadros de texto. Para eliminar uno de ellos, haz clic en él y presiona Eliminar.

**6. Editar las imágenes.**

Haz clic con el botón derecho en una de las imágenes de la plantilla y cambia la imagen predeterminada por la de tus productos, servicios u otras imágenes para incluirlas en el tríptico.

También puedes simplemente eliminar la imagen, hacer clic en la pestaña Insertar, hacer clic en el botón Clip Art, buscar y añadir las que se adapten mejor al tema de tu tríptico.

**7. Cambia el esquema de colores.**

Haz clic en la pestaña Diseño de página. Pasa el cursor sobre los conjuntos de colores de cuatro bloques en la parte Esquemas de la cinta. Observa cómo cambian los colores del tríptico. Elige uno que se adapte a tu esquema de color o coincida con el tema del tríptico.

**8. Guarda tu trabajo.**

Haz clic en la pestaña Archivo, luego en Guardar como. Asigna al tríptico un nombre de archivo en el cuadro de texto y luego presiona el botón Aceptar.

<https://youtu.be/nyaOpcjxCWg>

**Anexo 03.**

Los estudiantes hacen entrega de una práctica.

FICHA DE OBSERVACIÓN									
TEMA		Crearemos trípticos en el programa Microsoft Publisher.							
GRADO:		4° SECCIÓN	SECCIÓN SECCIÓN	B	FECHA			27/09/2022	
N° DE ORDEN	ESTUDIANTES	Ítems						PUNTAJE	
		Utiliza las herramientas adecuadas para la elaboración del tríptico. (0-4)	Emplea su creatividad para realizar el tríptico. (0-4)	Aplica diferentes bordes al tríptico. (0-3)	Aplica diferentes estilos al tríptico. (0-3)	Crea textos alusivos al tríptico. (0-3)	Inserta imágenes correctamente al tríptico. (0-3)		
1									
2									
3									
4									
5									
6									
7									
8									
9									
10									
11									
12									
13									
14									
15									
16									
17									
18									
19									
20									
21									
22									
23									
24									
25									

Dr. Marco Antonio Cotrina Tello  
ASESOR

Carlos Enrique Eslava Ramírez  
DOCENTE DE INVESTIGACIÓN

Carmen Rosa Carmona Tinto  
DOCENTE DE AULA

Lidia Roscina Arbildo Rojas  
DIRECTORA DE LA I.E. SAN MARCOS

Luis Carlos Alberto Alcalde Marruffo  
PRACTICANTE

Angel David Huaman Chavez  
PRACTICANTE

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 08

### Elementos de las danzas, danzas locales e universales, crearemos una revista en el programa Microsoft Publisher

#### V. DATOS INFORMATIVOS

- a. Grado y sección : 4° “B”.
- b. Número de la sesión : 08.
- c. Fecha : 04 de octubre.
- d. Duración en horas : 04H (07:30 am – 10:30 am).
- e. Docente : CARMONA TINTO, Carmen Rosa.
- f. Practicantes : ALCALDE MARRUFFO, Luis Carlos Alberto.  
: HUAMAN CHAVEZ, Angel David.
- g. Director : ARBILDO ROJAS, Lidia Roscina.

#### I. PROPÓSITO Y EVIDENCIA DE APRENDIZAJE

“IDENTIFICA Y DESCRIBEN LOS ELEMENTOS DE LA DANZA, TANTO LOCALES COMO UNIVERSALES REALIZANDO UNA REVISTA CREATIVO A ATRAVÉS DE LA TIC”

Competencias y capacidades del área	Desempeños de grado y/o desempeños precisados (criterios de evaluación)	Evidencias de aprendizaje	Instrumento de evaluación
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Crea proyectos desde los lenguajes artísticos.</li> <li>- Aplica procesos de creación.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Documenta sus procesos de manera visual y escrita demostrando entender cómo ha seleccionado elementos, medios, materiales y técnicas para desarrollar sus ideas.</li> <li>- Selecciona los formatos de presentación de sus proyectos, tomando en cuenta sus propósitos, el público al que se dirige y el contexto, para potenciar el efecto que espera generar.</li> <li>- Evalúa el impacto que tienen sus proyectos para él mismo y los demás y sistematiza lo aprendido para aplicarlo en nuevos emprendimientos.</li> </ul>	Elaborar un cuadro comparativo de los elementos de la danza.	Guía de observación

#### Competencias transversales / capacidades y otras competencias relacionadas

Para responder al desafío de la búsqueda de la excelencia, el área utiliza al máximo las potencialidades creativas y críticas para el éxito personal y social. A través de las danzas, cada individuo construye y transforma su realidad y busca una calidad de vida identificada con la belleza, que contribuye a su vez, a la convivencia armoniosa.

#### Instrumento

<b>Ficha de observación.</b>	
Enfoque transversal	Valores / Acciones observables
Enfoque ambiental	<p><b>Justicia y solidaridad.</b> Disposición a evaluar los impactos y costos ambientales de las acciones y actividades cotidianas, y a actuar en beneficio de todas las personas, así como de los sistemas, instituciones y medios compartidos de los que todos dependemos.</p>

## II. PREPARACIÓN DE LA SESIÓN

¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán en esta sesión?
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Estar activos y mirar el futuro de hoy teniendo el conocimiento del concepto las danzas y sus elementos y aplicarlo a través de los medios audio visuales.</li> <li>• Preparar todos los materiales y/o herramientas necesarias para desarrollar las actividades que se ejecutarán en el aula de la TIC.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Plumones.</li> <li>• Proyector.</li> <li>• Laptops.</li> <li>• Cuaderno de trabajo.</li> <li>• Pizarra, mota, etc.</li> </ul>

## III. MOMENTOS DE LA SESIÓN

<b>Inicio: 25 min</b>
<p>Motivación</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Los docentes practicantes saludan atentamente a sus estudiantes.</li> <li>- Recordamos las normas de convivencia.</li> <li>- Los docentes practicantes, presenta un video titulado: “COREOGRAFIA CARNAVAL DE CAJAMARCA” <b>ANEXO 01</b></li> <li>- Los estudiantes mediante la técnica lluvia de ideas responden las siguientes interrogantes: ¿Qué observamos en el video?, ¿Conocen los elementos de una danza? ¿Pueden identificar algún elemento de la danza, en el video? ¿Cuántos elementos de la danza pueden observar en el video? ¿Ustedes saben que vamos a trabajar el día de hoy? Los docentes practicantes junto con los estudiantes declaran el propósito de la sesión de aprendizaje: “LOS ESTUDIANTES “IDENTIFICA Y DESCRIBEN LOS ELEMENTOS DE LAS DANZAS, TANTO LOCALES COMO UNIVERSALES, REALIZANDO UNA REVISTA CREATIVO A ATRAVÉS DE LA TIC”</li> </ul>
<b>Desarrollo: 145 min</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Los docentes practicantes, de manera voluntaria pide que lean el título de la sesión: Elementos de las danzas, danzas locales e universales, crearemos una revista en el programa Microsoft Publisher.</li> <li>- Los docentes practicantes, presentan información y comparten con los estudiantes sobre: elementos de las danzas, danzas locales e universales, en el programa Microsoft Publisher. <b>ANEXO 02</b></li> <li>- Los docentes practicantes, de manera voluntaria pide que lean la información y explica cada punto de la información.</li> <li>- Los estudiantes realizaran un mapa conceptual con elementos de la danza.</li> <li>- Los estudiantes elaboraran un cuadro comparativo con dos de los elementos de la danza.</li> <li>- Los docentes practicantes, revisara los trabajos encomendados la siguiente clase.</li> </ul>

- Los docentes practicantes explican la información dando a conocer sobre como realizaran una revista utilizando el programa Microsoft Publisher.
- Los docentes practicantes, presentan información y comparten con los estudiantes como realizaran una revista utilizando el programa Microsoft Publisher. **ANEXO 03**
- Los docentes practicantes, pide a los estudiantes que sigan la explicación.
- Los docentes practicantes, hacen entrega de una práctica para evidenciar el aprendizaje que lograron tener durante la clase. **ANEXO 03**
- Los docentes practicantes, piden a los estudiantes que al finalizar la clase hagan entrega de la práctica terminada.
- Los docentes practicantes, retroalimentan el tema desarrollado para lograr el propósito de la actividad.
- Los docentes practicantes, aclara dudas de los estudiantes.

#### **Cierre 10 min**

- El docente verifica el trabajo encomendado y evalúa con todos los que participaron.
- El docente pregunta: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Para qué nos servirá lo aprendido? ¿Por qué aprender este conocimiento? ¿Nos servirá para nuestra vida diaria?

#### **Anexo 01**

- Video titulado: “COREOGRAFIA CARNAVAL DE CAJAMARCA”  
<https://www.youtube.com/watch?v=b01YYoL-CbE>

#### **Anexo 02**

## **ELEMENTOS DE LA DANZA**

- La exploración a través de la danza es una forma de reconocer nuestro cuerpo, de sentirnos bien con nosotros mismos y de mantener nuestra salud física, ya que nos estimula a movernos constantemente, y nuestra salud emocional, pues nos ayuda a regular nuestras emociones, entre otros aportes más a nuestro bienestar. La danza es un arte que parte del movimiento del cuerpo para expresar con este una infinidad de posibilidades en relación con un espacio y un tiempo determinados.
- Más allá de las clasificaciones de los distintos estilos de danzas, todas comparten cinco elementos: el cuerpo, el espacio, el tiempo, la acción, y la energía o intención, los cuales se organizan de diversas formas. Con el cuerpo, se realiza una acción en el espacio, en determinado tiempo y con cierta energía o intención.

#### **1. El cuerpo**

Es la materia, el elemento e instrumento principal de la danza, por medio del cual se expresan y realizan los movimientos para crear una obra dancística. Si hacemos un paralelo con otras manifestaciones artísticas, podemos decir que el cuerpo es como la pintura para el pintor, la arcilla o piedra para el escultor, o las palabras para el poeta. Cabe destacar que todo cuerpo humano, desde su condición, es capaz de bailar; entonces, todos podemos con nuestro cuerpo hacer danza.

## 2. La acción

Consiste en los movimientos que realizan las bailarinas y bailarines durante la danza. Estos movimientos pueden ser de dos tipos:

- a. **No motores:** aquellos que se realizan sin trasladarse, por ejemplo, hacer un breve gesto con alguna parte del rostro o estiramientos de las extremidades sin moverse de una posición.
- b. **Locomotores:** aquellos que se realizan con traslados y movimientos elaborados como giros y saltos.
  - El elemento acción hace referencia tanto al cuerpo en movimiento como al cuerpo en pausa o quietud, que es el cuerpo sin movimiento. Es, precisamente, esta acción o inacción del movimiento lo que hace que una danza tenga acentos y pausas coreográficas que permiten que la obra dancística sea dinámica.
  - Los gestos son los movimientos con la intención de transmitir o expresar una idea, sentimiento o emoción. Constituyen el aspecto expresivo del movimiento y, por lo general, se realizan con el rostro y son acciones pequeñas o breves, como encogerse de hombros para referirse a no saber algo, guiñar un ojo para indicar complicidad, o hacer un chasquido con los dedos de la mano para reflejar la rapidez o el tiempo.

## 3. La energía o intención

- La energía es la fuerza vital, la capacidad para realizar una acción con determinada potencia para enfrentar una resistencia o sobreponerse a la gravedad. Tiene que ver con cómo nos relacionamos con nuestro peso y el control o fluidez de los movimientos. La energía ayuda a describir cómo es que una bailarina o bailarín se está moviendo y qué está representando, por ejemplo, si se mueve con fuerza, con gracia, con fluidez, o con resistencia o pesadez.
- La energía también nos ayuda a identificar las emociones y las intenciones durante la danza. Por ejemplo, si los movimientos son realizados de manera pausada con una energía baja, invitan a crear una sensación de melancolía o delicadeza; en cambio, si se realizan con una energía fuerte dará la sensación de fuerza, dominio o rabia.

## 4. El espacio

- No existe la danza sin un espacio, y no solamente sin el espacio físico escénico, sino sin el vínculo que el cuerpo genera con este. El espacio en la danza está considerado como un elemento vital (primordial), ya que al bailar siempre interactuamos con él desde nuestro cuerpo, a través de los movimientos. Artísticamente, el espacio es como el lienzo para el pintor o el papel donde la poeta escribirá sus poemas: es el lugar donde puede plasmar su arte.

### 4.1. Tipos de espacio:

Podemos distinguir el espacio personal, el espacio parcial y el espacio circundante o común.

#### a. El espacio personal o íntimo:

- Es el espacio del propio cuerpo y su capa inmediata. Está relacionado con la forma en la que cada uno percibe y tiene conciencia de su propio cuerpo.

**b. El espacio parcial o kinesfera:**

- Es el espacio que rodea nuestro cuerpo hasta extenderse al máximo. Se puede representar como una gran esfera que nos rodea y que está con nuestro cuerpo en todo momento.

Es también llamado kinesfera; este término lo utilizó Rudolf von Laban (1879-1958), arquitecto y coreógrafo considerado uno de los más influyentes de la danza moderna.

**c. El espacio circundante o común:**

- Es el espacio o área que ocupa el cuerpo al trasladarse. Rudolf von Laban denomina a este espacio exterior espacio común, porque es el espacio donde se encuentran dos o más cuerpos en movimiento.
- Para organizar el espacio, se distinguen los niveles en los cuales se realizan los movimientos; estos se categorizan en alto, medio y bajo.

*Nivel alto:* comprende los movimientos en los que el cuerpo está en posición erguida (de pie), por ejemplo, estar parado, en puntas de pie o dando saltos.

*Nivel medio:* comprende los movimientos en los que el cuerpo se encuentra en media flexión, por ejemplo, en posición sentada, de rodillas o con el cuerpo inclinado.

*Nivel bajo:* comprende los movimientos que se realizan en relación directa con el suelo o superficie, por ejemplo, echarse en el piso, ponerse en cuclillas o sentarse sobre la superficie con las piernas extendidas.

**5. El tiempo**

Es el lapso que se emplea para realizar un movimiento con o sin acompañamiento de música y que se puede representar con el uso del ritmo. Por lo general, el ritmo se puede categorizar en dos: el ritmo interno, que proviene del pulso corporal de la persona, por ejemplo, el latido del corazón, la respiración, el parpadeo de los ojos, entre otros; y el ritmo externo, que proviene de los sonidos externos como piezas musicales, voces de otros, percusiones de instrumentos musicales, etc.

**6. Secuencia de movimientos**

Estos cinco elementos se integran al crear una danza. A la sucesión o serie de movimientos que guardan relación entre sí, mantienen un orden y forman una unidad que tiene una estructura visible de inicio, desarrollo y final se le denomina secuencia de movimientos. Si bien no toda secuencia de movimientos constituye una danza, toda danza se organiza en base a una.

**7. Improvisación**

La improvisación es el acto de crear sin una estructura previa. Esta actividad no es exclusiva de la danza: podemos improvisar en diversos lenguajes artísticos. Sin embargo, en la danza, se trata de ejecutar movimientos en libertad guiados por el impulso y la inteligencia del cuerpo y la mente en un momento presente sin haber sido previamente planificados. Además, en la danza y en el performance, es una herramienta valiosa y también un medio que permite la composición coreográfica y la investigación del movimiento.

**Anexo 03**

## PASOS PARA HACER UNA REVISTA EN MICROSOFT PUBLISHER

1. Primer paso: Luego de entrar a Publisher donde aparecen una variedad de plantillas, seleccionar la opción de más tamaños de páginas en blanco.
2. Segundo paso: Seleccionas la opción de crear nuevo tamaño de página.
3. Tercer paso: Agregar un nombre a tu archivo (revista, cambiar todos los márgenes previstos por el programa y cambiar el formato a folleto.
  - Poner nombre a tu revista. Cambiar el ancho a 14.8cm y el alto a 21cm.
  - Cambiar las guías de márgenes a 0.5cm cada uno (superior, inferior, dentro y fuera).
  - Cambiar el tipo de diseño a Folleto.
4. Puede aparecer un mensaje que te pregunta si deseas agregar páginas automáticamente, selecciona SI.
5. Como puedes ver, ya estás dentro de una página donde comenzarás hacer tu revista personalizada.
6. Ahora, para añadir letras a tu revista, seleccionarás la opción de dibujar cuadro de texto. A este texto que viene siendo la portada, puedes añadirle imágenes con los pasos que regularmente hacemos (insertar, imagen).

FICHA DE OBSERVACIÓN								
TEMA		Elementos de las danzas, danzas locales e universales, crearemos una revista en el programa Microsoft Publisher.						
GRADO:	4°	SECCIÓN	B	FECHA	4/10/2022			
N° DE ORDEN	ESTUDIANTES	Ítems						PUNTAJE
		Utiliza las herramientas adecuadas para la elaboración de la revista. (0- 4)	Emplea su creatividad para realizar de la revista. (0-4)	Aplica diferentes bordes a la revista. (0-3)	Aplica diferentes estilos a la revista. (0-3)	Crea textos alusivos a la revista. (0-3)	Inserta imágenes correctamente a la revista. (0-3)	
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
10								
11								
12								
13								
14								
15								
16								
17								
18								
19								
20								
21								
22								
23								
24								
25								

Dr. Marco Antonio Cotrina Tello  
ASESOR

Carlos Enrique Eslava Ramírez  
DOCENTE DE INVESTIGACIÓN

Carmen Rosa Carmona Tinto  
DOCENTE DE AULA

Lidia Roscina Arbildo Rojas  
DIRECTORA DE LA I.E. SAN MARCOS

Luis Carlos Alberto Alcalde Marruffo  
PRACTICANTE

Angel David Huaman Chavez  
PRACTICANTE

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 09

### Crearemos un álbum de fotos en el programa Microsoft Publisher

#### I. DATOS INFORMATIVOS

- a. Institución Educativa : “San Marcos”.
- b. Grado y sección : 4° “B”.
- c. Número de la sesión : 09.
- d. Fecha : 18 de octubre.
- e. Duración en horas : 04H (07:30 am – 10:30 am).
- f. Docente : CARMONA TINTO, Carmen Rosa.
- g. Practicantes : ALCALDE MARRUFFO, Luis Carlos Alberto.  
: HUAMAN CHAVEZ, Angel David.
- h. Director : ARBILDO ROJAS, Lidia Roscina.

#### II. PROPÓSITO Y EVIDENCIA DE APRENDIZAJE

“CREAMOS UN ÁLBUM DE FOTOS SOBRE, LAS DANZAS LOCALES E UNIVERSALES UTILIZANDO EL PROGRAMA PUBLISHER”

Competencias y capacidades del área	Desempeños de grado y/o desempeños precisados (criterios de evaluación)	Evidencias de aprendizaje	Instrumento de evaluación
Gestiona proyectos de emprendimiento económico o social. Aplica habilidades técnicas.	Diseña alternativas de propuestas de valor creativas e innovadoras. La representa a través de prototipos, y la validación posible usuarios. y económicas.	Elaboramos un álbum de fotos sobre, las danzas locales e universales.	Guía de observación

<b>Competencias transversales / capacidades y otras competencias relacionadas</b>	
Para responder al desafío de la búsqueda de la excelencia, el área utiliza al máximo las potencialidades creativas y críticas para el éxito personal y social. A través de las TIC, cada individuo construye y transforma su realidad y busca una calidad de vida identificada con la tecnología, que contribuye a su vez, a la convivencia armoniosa.	
<b>Instrumento</b>	
<b>Ficha de observación.</b>	
Enfoque transversal	Valores / Acciones observables
Enfoque ambiental	<b>Justicia y solidaridad.</b> Disposición a evaluar los impactos y costos ambientales de las acciones y actividades cotidianas, y a actuar en beneficio de todas las personas, así como de los sistemas, instituciones y medios compartidos de los que todos dependemos.

### III. PREPARACIÓN DE LA SESIÓN

¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán en esta sesión?
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Estar activos y mirar el futuro de hoy teniendo el conocimiento de las pestañas insertar y diseño, aplicarlo a través de los medios audio visuales.</li> <li>• Preparar todos los materiales y/o herramientas necesarias para desarrollar las actividades que se ejecutarán en el aula de innovación.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Plumones.</li> <li>• Proyector.</li> <li>• Laptops.</li> <li>• Cuaderno de trabajo.</li> <li>• Pizarra, mota, etc.</li> </ul>

### IV. MOMENTOS DE LA SESIÓN

<b>Inicio: 25 min</b>
<p>Motivación</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Los docentes practicantes saludan atentamente a sus estudiantes.</li> <li>- Recordamos las normas de convivencia.</li> <li>- Los docentes practicantes, presentan una imagen. <b>ANEXO 01</b></li> <li>- Los estudiantes mediante la técnica lluvia de ideas responden las siguientes interrogantes:</li> <li>- ¿Qué observamos en la imagen?, ¿Qué es un álbum de fotos?, ¿Para qué sirven los álbumes?, ¿Serán importantes para nuestra vida diaria?, ¿Cómo podemos realizarlo?, ¿Qué herramientas utilizaremos para crear el álbum?, ¿Ustedes saben que vamos a trabajar el día de hoy?</li> <li>- Los docentes practicantes junto con los estudiantes declaran el propósito de la sesión de aprendizaje: “CREAMOS UN ÁLBUM DE FOTOS SOBRE , LAS DANZAS LOCALES E UNIVERSALES, UTILIZANDO EL PROGRAMA PUBLISHER”</li> </ul>
<b>Desarrollo: 145 min</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Los docentes practicantes, de manera voluntaria piden que lean el título de la sesión: “Crearemos un álbum de fotos en el programa Microsoft Publisher”.</li> <li>- Los docentes practicantes, presentan la información y un video sobre cómo realizar un álbum de fotos en el programa Publisher. <b>ANEXO 02</b> <a href="https://youtu.be/sg9PDOLFPOs">https://youtu.be/sg9PDOLFPOs</a></li> <li>- Los docentes practicantes, explican la información dando a conocer sobre como realizaran un álbum de fotos utilizando el programa Microsoft.</li> <li>- Los docentes practicantes, pide a los estudiantes que sigan la explicación.</li> <li>- Los docentes practicantes, hacen entrega de una práctica para evidenciar el aprendizaje que lograron tener durante la clase. <b>ANEXO 03</b></li> <li>- Los docentes practicantes, piden a los estudiantes que al finalizar la clase hagan entrega de la práctica terminada.</li> <li>- Los docentes practicantes, retroalimentan el tema desarrollado para lograr el propósito de la actividad.</li> <li>- Los docentes practicantes, aclara dudas de los estudiantes.</li> </ul>
<b>Cierre 10 min</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Los docentes practicantes verifican el trabajo encomendado y evalúa con todos los que participaron.</li> <li>- Los docentes practicantes preguntan: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Para qué nos servirá lo aprendido? ¿Por qué aprender este conocimiento? ¿Nos servirá para nuestra vida diaria?</li> </ul>

## Anexo 01.



## Anexo 02.

## PASOS PARA REALIZAR EL ÁLBUM DE FOTOS

1. El programa Publisher es de edición viene con una variedad de opciones para el diseño de los fondos de página, añadir texto, adornos y cambiar el diseño de la foto, todo ello se puede hacer en el programa ya mencionado.
2. Abra Microsoft Publisher. Haga clic en el " más tamaños de página en blanco " en la parte superior de la pantalla " Plantillas disponibles". Haga clic en la carpeta " Cuadernos". Haga doble clic en uno de los tamaños de folleto para servir como la base para el álbum de fotos.
3. También se puede realizar el álbum de fotos mediante la pestaña insertar con la opción de formas, en donde aparecerá diferentes estilos de formas para realizar nuestro álbum.
4. Haga clic en la ficha "Insertar". Haga clic en el botón " Imagen" por debajo de la pestaña. Vaya a la primera imagen a añadir al álbum de fotos y haga doble clic en él. Cuando aparece en la página, arrastre en su sitio o en la página apropiada de la lista de páginas en la parte izquierda de la pantalla. Repita para añadir todas las fotos para el álbum.
5. Añada pies de foto haciendo clic en el botón " Dibujar Cuadro de texto " en la cinta /barra de herramientas. El cursor cambia a un signo más. Coloque el cursor por debajo o por encima de la imagen, haga clic y arrastre el cursor para formar el cuadro de texto. Escriba la información sobre el álbum.

6. Agregar imágenes para ilustrar las páginas de álbum de fotos haciendo clic en la pestaña insertar, luego aparecerá tres opciones para insertar las imágenes ya sea imágenes del escritorio, o también en línea tanto de OneDrive de del internet, la última es posesión de la imagen.
  7. Dar las páginas de álbum de fotos con un diseño de color haciendo clic en el "Diseño de página". Haga clic en el botón " fondo" y elija una de fondo estilos de diseño de Publisher.
  8. clic en la ficha "Archivo". Haga clic en " Guardar como ". Escriba un título para el álbum de fotos. Haga clic en el botón "Guarda.
- Video sobre cómo realizar un álbum de fotos en el programa Microsoft Publisher.  
<https://youtu.be/sg9PDOLFPOs>

### Anexo 03.

#### PRACTICA N° 9

Apellidos y nombres: \_\_\_\_\_

Grado: \_\_\_\_\_ Sección: \_\_\_\_\_ Fecha: \_\_\_\_\_

1. Elaboramos un álbum de fotos sobre, las danzas locales y universales.

FICHA DE OBSERVACIÓN							
TEMA		Crearemos un álbum de fotos en el programa Microsoft Publisher.					
GRADO:		4° SECCIÓN	SECCIÓN	B	FECHA		18/10/2022
N° DE ORDEN	ESTUDIANTES	Ítems					PUNTAJE
		Utiliza las herramientas adecuadas para la elaboración del álbum de fotos. (0-4)	Emplea su creatividad para realizar el álbum de fotos. (0-4)	Aplica diferentes bordes al álbum de fotos. (0-3)	Aplica diferentes estilos al álbum de fotos. (0-3)	Inserta textos alusivos a las manualidades en el álbum de fotos. (0-3)	
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
10							
11							
12							
13							
14							
15							
16							
17							
18							
19							
20							
21							
22							
23							
24							
25							

Dr. Marco Antonio Cotrina Tello  
ASESOR

Carlos Enrique Eslava Ramírez  
DOCENTE DE INVESTIGACIÓN

Carmen Rosa Carmona Tinto  
DOCENTE DE AULA

Lidia Roscina Arbildo Rojas  
DIRECTORA DE LA I.E. SAN MARCOS

Luis Carlos Alberto Alcalde Marruffo  
PRACTICANTE

Angel David Huaman Chavez  
PRACTICANTE

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 10

### Crearemos una revista en el programa Microsoft Publisher

#### I. DATOS INFORMATIVOS

- a. Institución Educativa : “San Marcos”.
- b. Grado y sección : 4° “B”.
- c. Número de la sesión : 10.
- d. Fecha : 25 de octubre.
- e. Duración en horas : 04H (07:30 am – 10:30 am).
- f. Docente : CARMONA TINTO, Carmen Rosa.
- g. Practicantes : ALCALDE MARRUFFO, Luis Carlos Alberto.  
: HUAMAN CHAVEZ, Angel David.
- h. Director : ARBILDO ROJAS, Lidia Roscina.

#### II. PROPÓSITO Y EVIDENCIA DE APRENDIZAJE

“CREAMOS UNA REVISTA SOBRE LA FIESTA PATRONAL DE SAN MARCOS UTILIZANDO EL PROGRAMA PUBLISHER”

Competencias y capacidades del área	Desempeños de grado y/o desempeños precisados (criterios de evaluación)	Evidencias de aprendizaje	Instrumento de evaluación
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Gestiona proyectos de emprendimiento económico o social.</li> <li>- Aplica habilidades técnicas.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Diseña alternativas de propuestas de valor creativas e innovadoras. La representa a través de prototipos, y la validación posible usuarios. y económicas.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Elaborar una revista sobre la fiesta patronal de San Marcos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Guía de observación</li> </ul>

<b>Competencias transversales / capacidades y otras competencias relacionadas</b>	
<p>Para responder al desafío de la búsqueda de la excelencia, el área utiliza al máximo las potencialidades creativas y críticas para el éxito personal y social. A través de las TIC, cada individuo construye y transforma su realidad y busca una calidad de vida identificada con la tecnología, que contribuye a su vez, a la convivencia armoniosa.</p>	
<b>Instrumento</b>	
<b>Ficha de observación.</b>	
Enfoque transversal	Valores / Acciones observables
Enfoque ambiental	<p><b>Justicia y solidaridad.</b> Disposición a evaluar los impactos y costos ambientales de las acciones y actividades cotidianas, y a actuar en beneficio de todas las personas, así como de los sistemas, instituciones y medios compartidos de los que todos dependemos.</p>

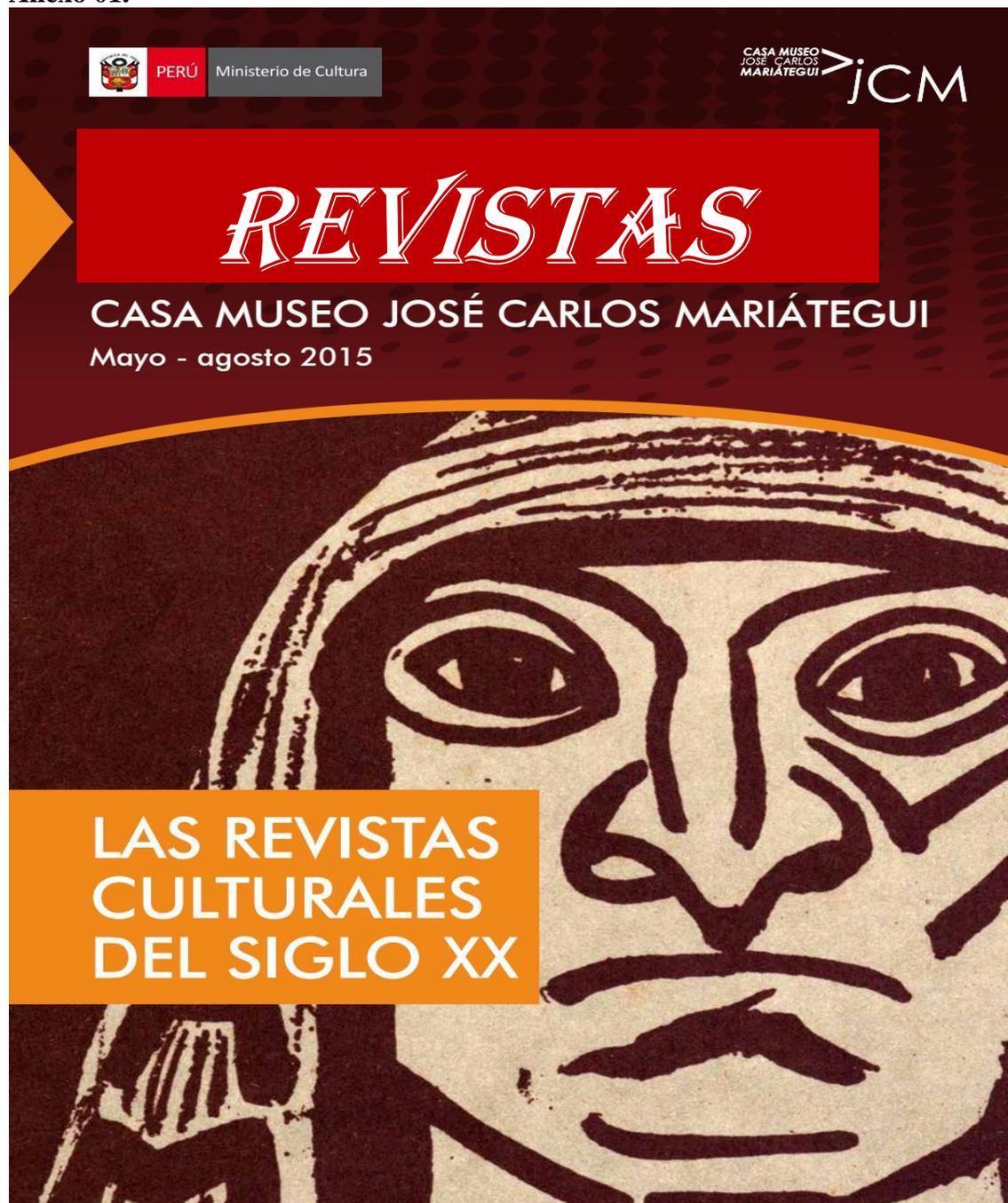
### III. PREPARACIÓN DE LA SESIÓN

¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán en esta sesión?
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Estar activos y mirar el futuro de hoy teniendo el conocimiento de las pestañas insertar y diseño, aplicarlo a través de los medios audio visuales.</li> <li>• Preparar todos los materiales y/o herramientas necesarias para desarrollar las actividades que se ejecutarán en el aula de innovación.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Plumones.</li> <li>• Proyector.</li> <li>• Laptops.</li> <li>• Cuaderno de trabajo.</li> <li>• Pizarra, mota, etc.</li> </ul>

### IV. MOMENTOS DE LA SESIÓN

<b>Inicio: 25 min</b>
<p>Motivación</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Los docentes practicantes saludan atentamente a sus estudiantes.</li> <li>- Recordamos las normas de convivencia.</li> <li>- Los estudiantes mediante la técnica lluvia de ideas responden las siguientes interrogantes:</li> <li>- ¿Qué observamos en la imagen?, ¿Qué es una revista?, ¿Para qué sirven las revistas?, ¿Serán importantes para nuestra vida diaria?, ¿Cómo podemos realizarlo?, ¿Ustedes saben que vamos a trabajar el día de hoy? ¿Qué herramientas utilizaremos para crear y diseñar la revista?</li> <li>- Los docentes practicantes junto con los estudiantes declaran el propósito de la sesión de aprendizaje: “CREAMOS UNA REVISTA SOBRE LA FIESTA PATRONAL DE SAN MARCOS UTILIZANDO EL PROGRAMA PUBLISHER”</li> </ul>
<b>Desarrollo: 145 min</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Los docentes practicantes, de manera voluntaria pide que lean el título de la sesión: “Crearemos una revista en el programa Microsoft Publisher”</li> <li>- Los docentes practicantes, presentan información y un video sobre cómo realizar una revista en el programa Publisher. <b>ANEXO 02</b> <a href="https://youtu.be/DoYaqWv1BoA">https://youtu.be/DoYaqWv1BoA</a></li> <li>- Los docentes practicantes, explican la información dando a conocer sobre como realizaran una revista utilizando el programa Microsoft Publisher.</li> <li>- Los docentes practicantes, pide a los estudiantes que sigan la explicación.</li> <li>- Los docentes practicantes, hacen entrega de una práctica para evidenciar el aprendizaje que lograron tener durante la clase. <b>ANEXO 03</b></li> <li>- Los docentes practicantes, piden a los estudiantes que al finalizar la clase hagan entrega de la práctica terminada.</li> <li>- Los docentes practicantes, retroalimentan el tema desarrollado para lograr el propósito de la actividad.</li> <li>- Los docentes practicantes, aclara dudas de los estudiantes.</li> </ul>
<b>Cierre 10 min</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Los docentes practicantes verifican el trabajo encomendado y evalúa con todos los que participaron.</li> <li>- Los docentes practicantes preguntan: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Para qué nos servirá lo aprendido? ¿Por qué aprender este conocimiento? ¿Nos servirá para nuestra vida diaria?</li> </ul>

## Anexo 01.



## Anexo 02.

**PASOS PARA HACER UNA REVISTA EN  
MICROSOFT PUBLISHER**

5. Primer paso: Luego de entrar ha Publisher donde aparecen una variedad de plantillas, seleccionar la opción de más tamaños de páginas en blanco.
6. Segundo paso: Seleccionas la opción de crear nuevo tamaño de página.

7. Tercer paso:
  - Agregar un nombre a tu archivo (revista, cambiar todos los márgenes previstos por el programa y cambiar el formato a folleto.
  - Poner nombre a tu revista. Cambiar el ancho a 14.8cm y el alto a 21cm.
  - Cambiar las guías de márgenes a 0.5cm cada uno (superior, inferior, dentro y fuera).
  - Cambiar el tipo de diseño a Folleto.
8. Puede aparecer un mensaje que te pregunta si deseas agregar páginas automáticamente, selecciona SI.
9. Como puedes ver, ya estás dentro de una página donde comenzarás hacer tu revista personalizada.
6. Ahora, para añadir letras a tu revista, seleccionarás la opción de dibujar cuadro de texto. A este texto que viene siendo la portada, puedes añadirle imágenes con los pasos que regularmente hacemos (insertar, imagen).
  - Video sobre cómo realizar una revista en el programa Microsoft Publisher.

<https://youtu.be/DoYaqWv1BoA>

**Anexo 03.**

### **PRACTICA N° 10**

**Apellidos y nombres:** \_\_\_\_\_  
**Grado:** \_\_\_\_\_ **Sección:** \_\_\_\_\_ **Fecha:** \_\_\_\_\_

1. **Elaboramos una revista sobre, la fiesta patronal de San Marcos.**

FICHA DE OBSERVACIÓN								
TEMA		Crearemos una revista en el programa Microsoft Publisher						
GRADO:		4° SECCIÓN	SECCIÓN	B	FECHA		25/10/2022	
N° DE ORDEN	ESTUDIANTES	Ítems						PUNTAJE
		Utiliza las herramientas adecuadas para la elaboración de la revista. (0-4)	Emplea su creatividad para realizar de la revista. (0-4)	Aplica diferentes bordes a la revista. (0-3)	Aplica diferentes estilos a la revista. (0-3)	Crea textos alusivos a la revista. (0-3)	Inserta imágenes correctamente a la revista. (0-3)	
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
10								
11								
12								
13								
14								
15								
16								
17								
18								
19								
20								
21								
22								
23								
24								
25								

Dr. Marco Antonio Cotrina Tello  
ASESOR

Carlos Enrique Eslava Ramírez  
DOCENTE DE INVESTIGACIÓN

Carmen Rosa Carmona Tinto  
DOCENTE DE AULA

Lidia Roscina Arbildo Rojas  
DIRECTORA DE LA I.E. SAN MARCOS

Luis Carlos Alberto Alcalde Marruffo  
PRACTICANTE

Angel David Huaman Chavez  
PRACTICANTE

### 4.1.3. Tratamiento estadístico e interpretación de datos

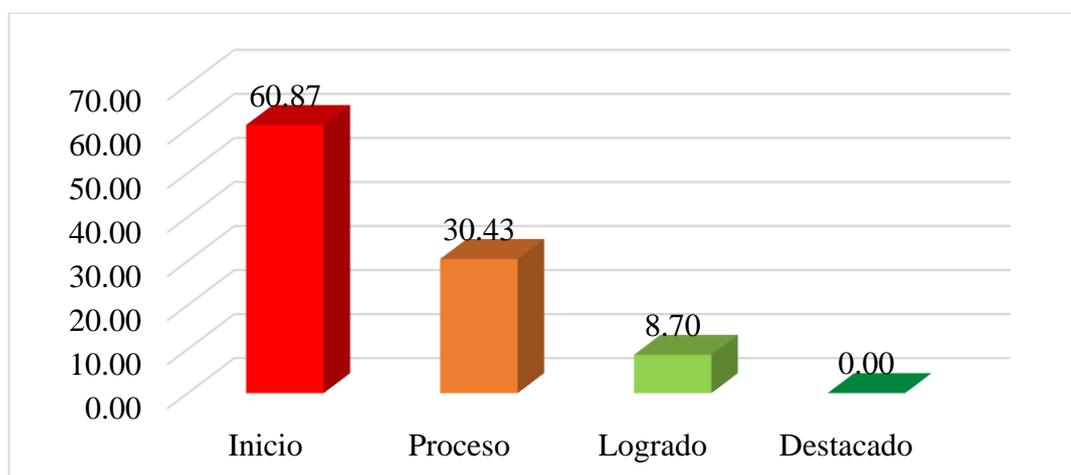
#### a. Nivel de creatividad en el área de arte y cultura, Pre – Test, 2022

**Tabla 3**

*Nivel de creatividad en la dimensión innovación en los estudiantes del 4° grado B de la Institución Educativa San Marcos, Pre – Test, 2022*

Niveles	fi	fi%
Inicio	14	60.87
Proceso	7	30.43
Logrado	2	8.70
Destacado	0	0.00
<b>Total</b>	<b>23</b>	<b>100.00</b>

Nota. Elaboración propia



Nota. Elaboración propia

**Figura 1**

*Nivel de creatividad en la dimensión innovación en los estudiantes del 4° grado B de la Institución Educativa San Marcos, Pre – Test, 2022*

#### **Análisis e interpretación**

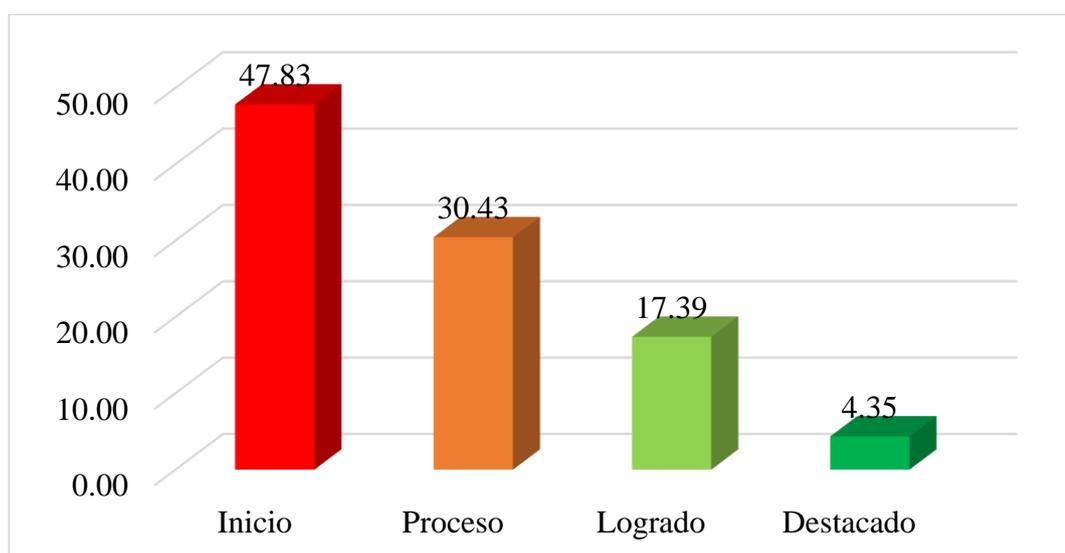
En la dimensión innovación los estudiantes muestran en el Pre Test un logro de en creatividad en “inicio” como el nivel representativo, toda vez que el 60.87% de integrantes de la muestra se ubican en este nivel seguido del nivel “en proceso” con 30.43%, y en el nivel “logrado” se encuentra tan solo un 8.70% de la totalidad; toda esta información gráfica de una manera clara las dificultades que tienen los estudiantes con esta dimensión y merece una atención para disminuir este porcentaje.

**Tabla 4**

*Nivel de creatividad en la dimensión originalidad en los estudiantes del 4° grado B de la Institución Educativa San Marcos, Pre – Test, 2022*

<b>Niveles</b>	<b>fi</b>	<b>fi%</b>
Inicio	11	47.83
Proceso	7	30.43
Logrado	4	17.39
Destacado	1	4.35
<b>Total</b>	<b>23</b>	<b>100.00</b>

Nota. Elaboración propia



Nota. Elaboración propia

**Figura 2**

*Nivel de creatividad en la dimensión originalidad en los estudiantes del 4° grado B de la Institución Educativa San Marcos, Pre – Test, 2022*

### **Análisis e interpretación**

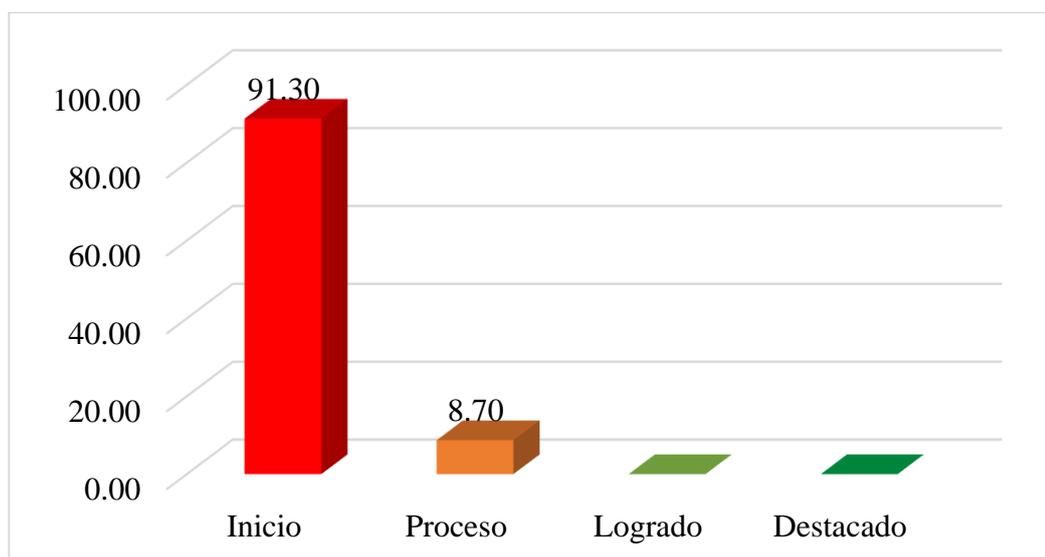
En la dimensión originalidad los estudiantes muestran en el Pre Test un logro en creatividad en “inicio” como el nivel representativo, toda vez que el 47.83% de integrantes de la muestra se ubican en este nivel seguido del nivel “en proceso” con 30.43%, y en el nivel “logrado” se encuentran el 17.39% y por último el nivel “destacado” alcanza un 4.35% de la totalidad; esta información permite afirmar que en esta dimensión los estudiantes muestran un mejor comportamiento puesto que se encuentra distribuidos en todos los niveles considerados, pero también evidencia dificultades, pues el mayor porcentaje es el nivel “inicio”, .

**Tabla 5**

*Nivel de creatividad en la dimensión invención originalidad en los estudiantes del 4° grado B de la Institución Educativa San Marcos, Pre – Test, 2022*

<b>Niveles</b>	<b>fi</b>	<b>fi%</b>
Inicio	21	91.30
Proceso	2	8.70
Logrado	0	0.00
Destacado	0	0.00
<b>Total</b>	<b>23</b>	<b>100.00</b>

Nota. Elaboración propia



Nota. Elaboración propia

**Figura 3**

*Nivel de creatividad en la dimensión invención en los estudiantes del 4° grado B de la Institución Educativa San Marcos, Pre – Test, 2022*

### **Análisis e interpretación**

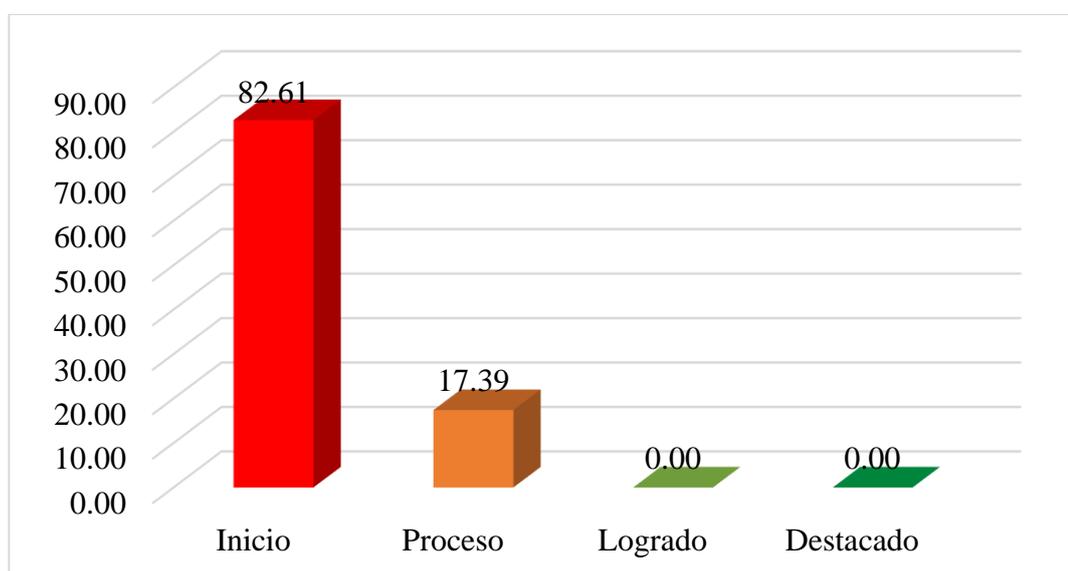
En la dimensión invención los estudiantes muestran en el Pre Test un logro en creatividad en “inicio” como el nivel representativo, toda vez que un porcentaje absoluto del 91.30% de integrantes de la muestra se ubican en este nivel seguido del nivel “en proceso” con solo el 8.70%, Esta dimensión se encuentra en un nivel muy bajo en comparación a las anteriores, prácticamente la totalidad de integrantes no alcanzan niveles significativos, por lo que merece una atención focalizada para disminuir estos resultados.

**Tabla 6**

*Nivel de creatividad en el área de arte y cultura en los estudiantes del 4° grado B de la Institución Educativa San Marcos, Pre – Test, 2022*

<b>Niveles</b>	<b>fi</b>	<b>fi%</b>
Inicio	19	82.61
Proceso	4	17.39
Logrado	0	0.00
Destacado	0	0.00
<b>Total</b>	<b>23</b>	<b>100.00</b>

Nota. Elaboración propia



Nota. Elaboración propia

**Figura 4**

*Nivel de creatividad en el área de arte y cultura en los estudiantes del 4° grado B de la Institución Educativa San Marcos, Pre – Test, 2022*

### **Análisis e interpretación**

Respecto a los resultados de la variable consolidada sobre creatividad en el área de arte y cultura antes de desarrollar el programa Publisher, se evidencia que una mayoría absoluta de integrantes tienen dificultades notorias, toda vez que el 82.61% de integrantes se ubican en el nivel “inicio” seguido del nivel “proceso” con un 17.39%, 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 arte y cultura.

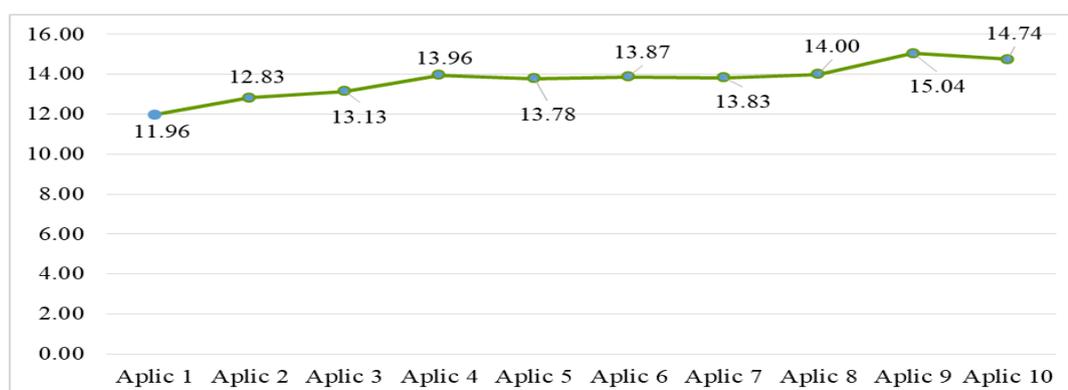
## b. Evolución del desarrollo del programa Publisher

**Tabla 7**

*Nivel de progreso del desarrollo del programa Publisher en el nivel de creatividad del área de arte y cultura en los estudiantes del 4° grado B de la Institución Educativa San Marcos, 2022.*

Detalles	Aplicaciones									
	Aplic 1	Aplic 2	Aplic 3	Aplic 4	Aplic 5	Aplic 6	Aplic 7	Aplic 8	Aplic 9	Aplic 10
Punt. Tot	275	295	302	321	317	319	318	322	346	339
Prom Parc	11.96	12.83	13.13	13.96	13.78	13.87	13.83	14.00	15.04	14.74
<b>Prom Global</b>	<b>13.71</b>									

Nota. Elaboración propia



Nota. Elaboración propia

**Figura 5**

*Nivel de progreso del desarrollo del programa Publisher en el nivel de creatividad del área de arte y cultura en los estudiantes del 4° grado B de la Institución Educativa San Marcos, 2022.*

### Análisis e interpretación

Luego de haber desarrollado el programa Publisher con los estudiantes del 4° grado B de la Institución Educativa San Marcos, 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 ligeras disminuciones pero que no han sido muy notorias, también se debe advertir que si bien se inició en el nivel en proceso, siete sesiones incrementaron el puntaje cuantitativo, pero no pasaban dicho nivel, en la aplicación 8 se llegó al nivel “logrado” y se mantuvo hasta la última aplicación, se debe hacer mención en el promedio global los estudiantes prácticamente alcanzaron el nivel logrado con un valor de 13.71 que redondeando al entero llega a 14.00.

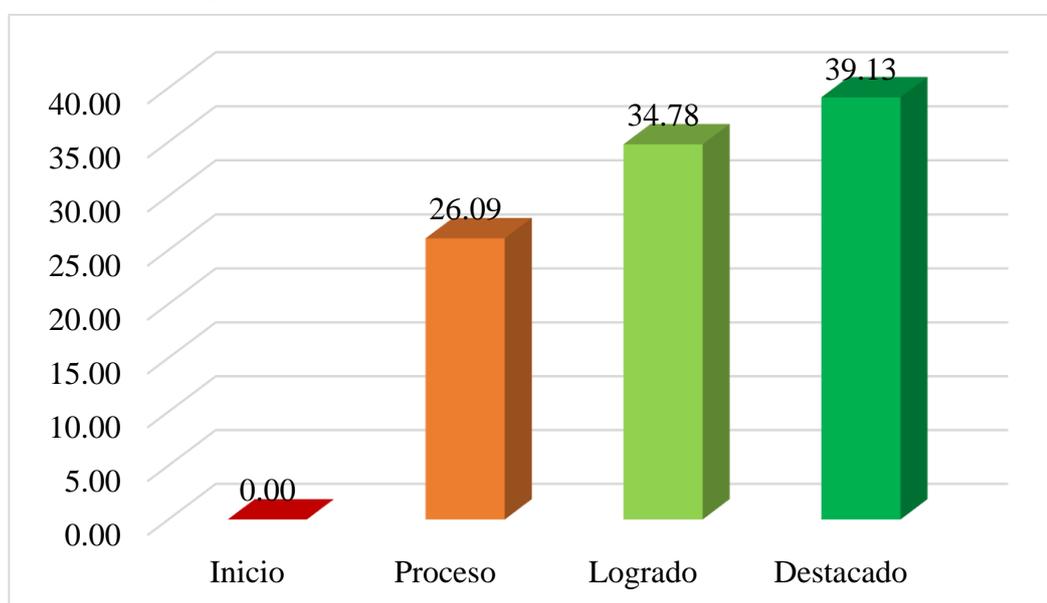
### c. Nivel de creatividad en el área de arte y cultura, Pos – Test, 2022

**Tabla 8**

*Nivel de creatividad en la dimensión innovación en los estudiantes del 4° grado B de la Institución Educativa San Marcos, Pos – Test, 2022*

Niveles	fi	fi%
Inicio	0	0.00
Proceso	6	26.09
Logrado	8	34.78
Destacado	9	39.13
<b>Total</b>	<b>23</b>	<b>100.00</b>

Nota. Elaboración propia



Nota. Elaboración propia

**Figura 6**

*Nivel de creatividad en la dimensión innovación en los estudiantes del 4° grado B de la Institución Educativa San Marcos, Pos – Test, 2022*

#### **Análisis e interpretación**

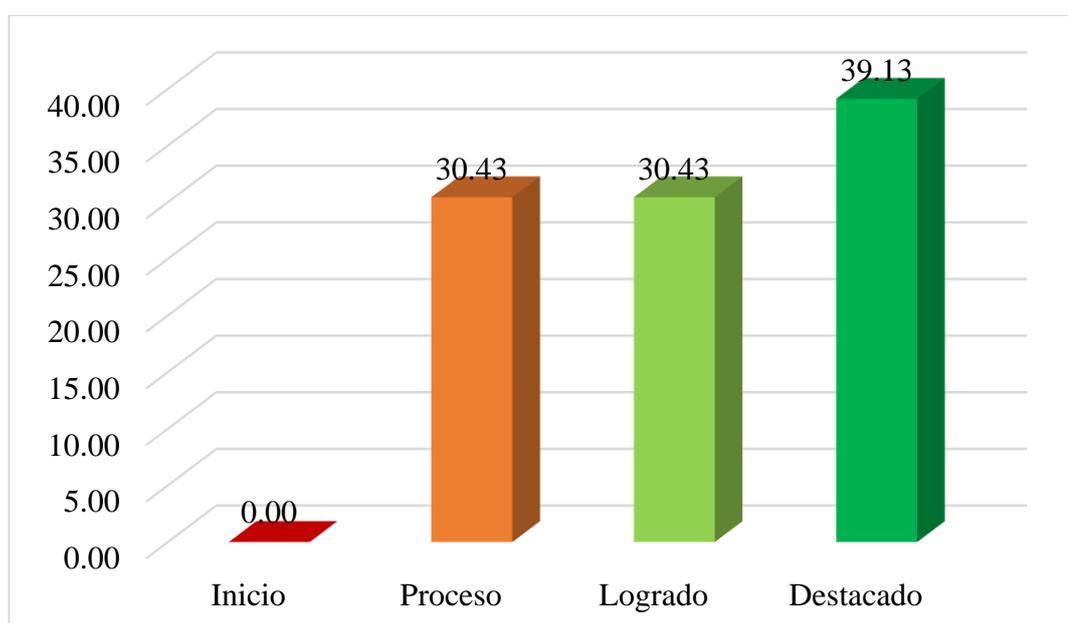
En lo que respecta a la dimensión innovación, al ser aplicado el Post Test sobre creatividad en el área de arte y cultura, se percibe que un 39.13% de estudiantes que constituye una mayoría relativa se ubica en el nivel “destacado”, seguido del nivel “logrado” con un 34.78%, y el nivel en “proceso” que alcanza un 26.09%, en general la totalidad de los estudiantes han mejorado su nivel del que tenían antes del desarrollo del programa Publisher aplicado a la creatividad en el área de arte y cultura.

**Tabla 9**

*Nivel de creatividad en la dimensión originalidad en los estudiantes del 4° grado B de la Institución Educativa San Marcos, Pos – Test, 2022*

<b>Niveles</b>	<b>fi</b>	<b>fi%</b>
Inicio	0	0.00
Proceso	7	30.43
Logrado	7	30.43
Destacado	9	39.13
<b>Total</b>	<b>23</b>	<b>100.00</b>

Nota. Elaboración propia



Nota. Elaboración propia

**Figura 7**

*Nivel de creatividad en la dimensión originalidad en los estudiantes del 4° grado B de la Institución Educativa San Marcos, Pos – Test, 2022*

### **Análisis e interpretación**

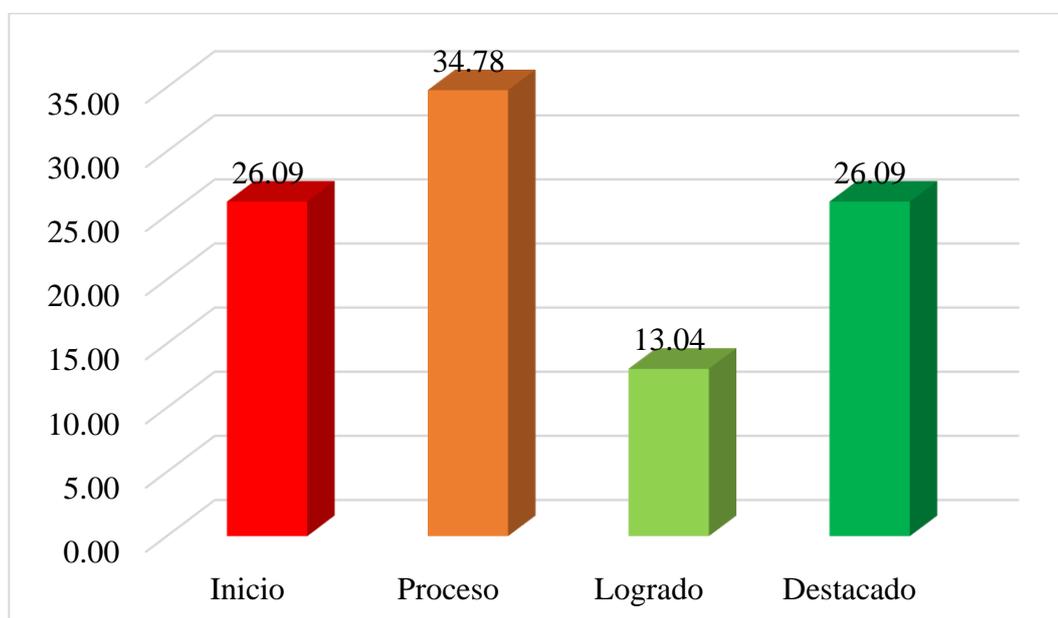
En lo que se refiere a la dimensión originalidad, al ser aplicado el Post Test sobre creatividad en el área de arte y cultura, se percibe que un 39.13% de estudiantes que constituye una mayoría relativa se ubica en el nivel “destacado”, seguido del nivel “logrado” con un 30.43%, y el nivel en “proceso” con igual porcentaje, en general la totalidad de los estudiantes han mejorado su nivel del que tenían antes del desarrollo del programa Publisher en la presente dimensión.

**Tabla 10**

*Nivel de creatividad en la dimensión invención originalidad en los estudiantes del 4° grado B de la Institución Educativa San Marcos, Pos – Test, 2022*

<b>Niveles</b>	<b>fi</b>	<b>fi%</b>
Inicio	6	26.09
Proceso	8	34.78
Logrado	3	13.04
Destacado	6	26.09
<b>Total</b>	<b>23</b>	<b>100.00</b>

Nota. Elaboración propia



Nota. Elaboración propia

**Figura 8**

*Nivel de creatividad en la dimensión invención en los estudiantes del 4° grado B de la Institución Educativa San Marcos, Pos – Test, 2022*

### **Análisis e interpretación**

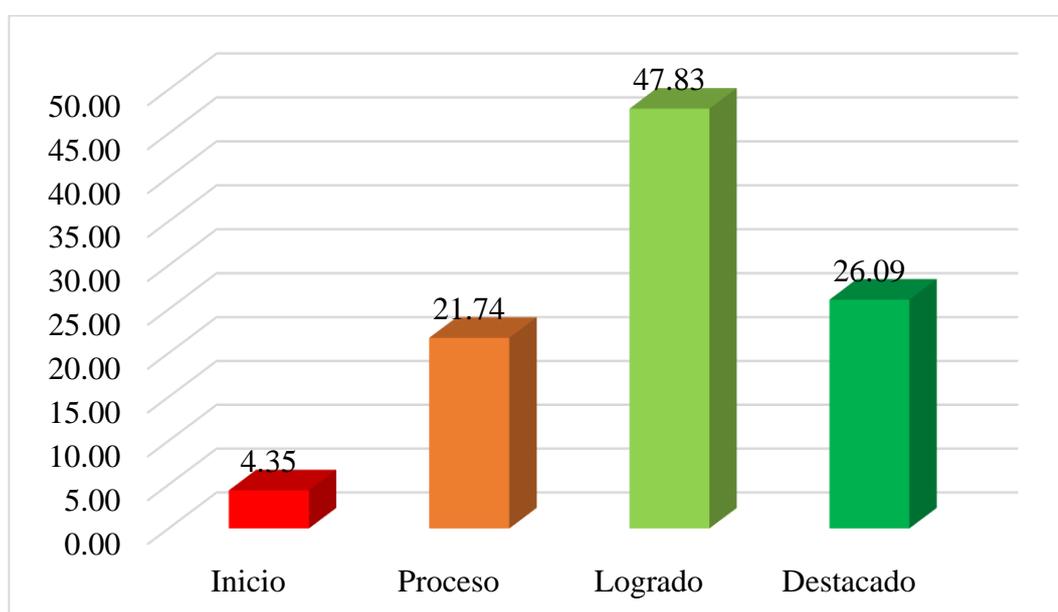
Se observa en la dimensión originalidad, al ser aplicado el Post Test que un 34.78% de estudiantes que constituye una mayoría relativa se ubica en el nivel “proceso”, seguido de los niveles “destacado” e “inicio” con un 26.09% cada uno y el nivel en “logrado” con el 13.04%, en general. Se percibe en esta dimensión una diseminación de estudiantes en los cuatro niveles, lo que merece atención, pues un porcentaje considerablemente alto (aunque no el más alto) aún todavía está en “inicio”.

**Tabla 11**

*Nivel de creatividad en el área de arte y cultura en los estudiantes del 4° grado B de la Institución Educativa San Marcos, Pos – Test, 2022*

<b>Niveles</b>	<b>fi</b>	<b>fi%</b>
Inicio	1	4.35
Proceso	5	21.74
Logrado	11	47.83
Destacado	6	26.09
<b>Total</b>	<b>23</b>	<b>100.00</b>

Nota. Elaboración propia



Nota. Elaboración propia

**Figura 9**

*Nivel de creatividad en el área de arte y cultura en los estudiantes del 4° grado B de la Institución Educativa San Marcos, Pos – Test, 2022*

### **Análisis e interpretación**

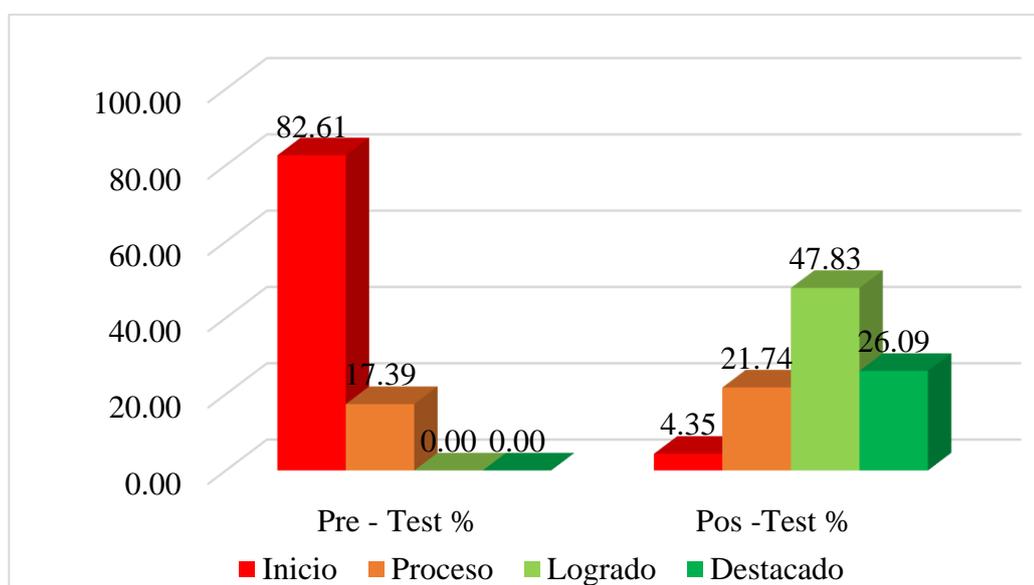
Respecto a los resultados de la variable consolidada sobre creatividad en el área de arte y cultura después de desarrollar el programa Publisher, se evidencia que una mayoría relativa de integrantes que es del 47.83% se ubican en el nivel “logrado” seguido del nivel “destacado” con un 26.09%, los otros niveles de “proceso” e “inicio” muestran porcentajes de 21.74% y 4.35% respectivamente; estos resultados permiten afirmar que ahora los estudiantes del 4° grado B se ubican en niveles aprobatorios en lo que es el manejo de la creatividad en el área de arte y cultura.

**Tabla 12**

*Comparación de Pre –Test y Pos – Test respecto al creatividad en el área de arte y cultura en los estudiantes del 4° grado B de la Institución Educativa San Marcos, Pos – Test, 2022*

Niveles	Pre - Test %	Pos -Test %	Diferencia
Inicio	82.61	4.35	Bajó 78.26%
Proceso	17.39	21.74	Subió 4.35%
Logrado	0.00	47.83	Subió 47.83%
Destacado	0.00	26.09	Subió 26.09%
<b>Total</b>	<b>100</b>	<b>434.78</b>	

Nota. Elaboración propia



Nota. Elaboración propia

**Figura 10**

*Comparación de Pre –Test y Pos – Test respecto al creatividad en el área de arte y cultura en los estudiantes del 4° grado B de la Institución Educativa San Marcos, Pos – Test, 2022*

### **Análisis e interpretación**

En lo que respecta a la comparación de resultados del Pre y Pos Test se percibe una movilización importante de estudiantes a niveles mejores de creatividad en el área de arte y cultura, pues se evidencia con claridad que el nivel de “inicio” que antes del desarrollo del programa Publisher era el representativo ahora este nivel ha bajado considerablemente llegando a 4.35%, por lo que exhibe una disminución de 78.26%, por el contrario los otros niveles de

“proceso”, “logrado” y “destacado” han tenido un aumento importante de 4.35%, 47.83% y 26.09% respectivamente, lo que da una razón importante su aplicación del programa Publisher para la mejora de la creatividad en el área de arte y cultura con los estudiantes del 4° grado B de la Institución Educativa San Marcos.

#### 4.2. Prueba de hipótesis

**Tabla 13**

*Nivel de significancia de desarrollo del programa Publisher en la en el área de arte y cultura en los estudiantes del 4° grado B de la Institución Educativa San Marcos, 2022*

Prueba de muestras relacionadas										
		Diferencias relacionadas					t	Valor crítico	gl	Sig. (bilateral)
		Media	Desv. Desviación	Desv. Error promedio	95% de intervalo de					
					Inferior	Superior				
Par 1	Postest - Pretest	16.78261	7.53752	1.57168	13.52314	20.04208	10.678	1.720	22	0.000

Nota. Elaboración propia

La hipótesis de la presente investigación fue: *El uso del programa Publisher influye significativamente en el nivel de creatividad en el área de arte y cultura en los estudiantes de 4° grado B de educación secundaria de la IE “San Marcos” Pedro Gálvez, 2022*, luego de haber concluido con la experiencia se ha llegado a calcular un coeficiente T de Student igual a 10.678 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 1.720, por lo que con todos estos resultados se prueba la hipótesis de manera afirmativa.

#### 4.3. Discusión de resultados

Luego de sistematizado la información del Pre Test, Progreso del programa Publisher, Post Test, la comparación de Pre test con Post Test, la 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 arte y cultura en los estudiantes del 4° grado B de la Institución Educativa San Marcos 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 Ortiz Haro (2021) donde hace ver el desarrollo de experiencias con innovación educativa han mejorado la creatividad en los estudiantes de la muestra, también la investigación de Peñaloza Salinas (2021) en esta investigación los integrantes de la muestra también han mejorado sus niveles en el área académica observada, lo que da a entender que las TIC tienen cierta significancia e importancia por queines las utilizan que justamente son los estudiantes, pues parte de ellos son ahora nativos digitales; de igual manera Peralta Jiménez (2017) en su investigación también concluye que las tecnologías digitales han permitido mejorar la creatividad de los estudiantes que participaron de la experiencia. 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 Y RECOMENDACIONES

### CONCLUSIONES

- a. 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.
- b. 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.
- c. 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
- d. 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.
- e. 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.

## RECOMENDACIONES

- a. A los docentes encargados del área de arte y cultura en el 4° grado de la Institución Educativa San Marcos, coordinar acciones que conlleven al manejo de las TIC como el programa Publisher para mejorar en cierta medida y donde sea pertinente la creatividad de los estudiantes.
- b. A la directora de la Institución Educativa San Marcos 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 4° grado B de la Institución Educativa San Marcos seguir manejando los diferentes programas informáticos y aplicarlos en la construcción de sus aprendizajes.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Capasso, V., Bugnone, A., Fernández, C., Boix, O., Stedile, V., & Rueda, L. (2023). *Estudios sociales del arte. Una mirada transdisciplinaria*. Edulp.

Casillo, O. (2020). *psicologiymente.com*. <https://psicologiymente.com/miscelanea/tipos-de-investigacion>

Castillo, B. (14 de octubre de 2020). *guiauniversitaria.mx*. <https://guiauniversitaria.mx/6-tipos-de-metodos-de-investigacion/>

*ceice.gva.es*. (s.f).

<https://ceice.gva.es/documents/162640733/364069413/Expresi%C3%B3n+art%C3%ADstica.pdf/17fb9415-a7e8-0228-6a2e-4ff938e33177?t=1663325143884#:~:text=Expresarse%20art%C3%ADsticamente%20implica%20utilizar%20medios,que%20poseen%20sus%20propios%20c%C3%B3digos.>

Conceptos. (2018). *www.google.com*.

<https://www.google.com/search?q=definici%C3%B3n+de+arte+y+cultura&oq=definicic%C3%B3n+de+arte+&aqs=chrome.1.69i57j0i13i512i9.7443j1j7&sourceid=chrome&ie=UTF-8>

Cortez, D. (2023). *www.cesuma.mx*. <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*.

<https://www.dreayacucho.gob.pe/storage/paginas/2022/archivos/gRFVrWm09LHM9C5h4kzzDzqrl7ipq9swVdHO9jit.pdf>

Fernandez, J. (2022). *www2.ucsm.edu.pe*. <https://www2.ucsm.edu.pe/paises-tercermundistas-obligados-a-la-modernizacion/>

Imaginario, A. (2018). *www.culturagenial.com*. <https://www.culturagenial.com/es/fauvismo/>

Innova. (1 de noviembre de 2021). *blog.innovaschools.edu.co*.

<https://blog.innovaschools.edu.co/8-beneficios-que-aporta-la-tecnologia-en-la-educacion-actual-y-futura>

Martins, A. (6 de diciembre de 2016). *www.bbc.com*. <https://www.bbc.com/mundo/noticias-38211248>

MINEDU. (2016). *www.minedu.gob.pe*. <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacion-secundaria.pdf>

Montagud, N. (10 de junio de 2020). *psicologiaymente.com*.

<https://psicologiaymente.com/desarrollo/teorias-aprendizaje>

Palleiro, P. (2020). *Aplicación de las TIC en el desarrollo de la capacidad creativa: Una aproximación desde la formación del profesorado*. Universidad Complutense de Madrid.

PUCP. (s.f). *facultad.pucp.edu.pe*. [https://facultad.pucp.edu.pe/ciencias-sociales/cursos/sociologia-del-](https://facultad.pucp.edu.pe/ciencias-sociales/cursos/sociologia-del-arte/#:~:text=Es%20un%20curso%20te%C3%B3rico%20y,sensibilidad%20e%20imaginaci%C3%B3n%20del%20artista)

[arte/#:~:text=Es%20un%20curso%20te%C3%B3rico%20y,sensibilidad%20e%20imaginaci%C3%B3n%20del%20artista](https://facultad.pucp.edu.pe/ciencias-sociales/cursos/sociologia-del-arte/#:~:text=Es%20un%20curso%20te%C3%B3rico%20y,sensibilidad%20e%20imaginaci%C3%B3n%20del%20artista).

Rodríguez, M. (2015). *www.euroresidentes.com*.

<https://www.euroresidentes.com/tecnologia/avances-tecnologicos/la-tecnologia-avanza-mas-rapido-cada-dia>

Sancho, F. (29 de octubre de 2017). *www.cs.us.es*.

<http://www.cs.us.es/~fsancho/?p=computabilidad>

Siguencia, F. (2021). *Pensamiento de Diseño y Educación Creativa como estrategia de Dirección de Arte, en la creación de una herramienta para la ideación de proyectos de estudiantes no diseñadores de la Universidad de Cuenca*. Universidad de Cuenca.

Silva, F. (2021). *Software Scratch para el pensamiento creativo en estudiantes del V ciclo de educación primaria de la red educativa rural Nororiental-Querocotillo*. Universidad César Vallejo.

Sites. (s.f). *sites.google.com*.

<https://sites.google.com/site/cienciasdelacompuacion/algoritmos-y-estructuras-de-datos/teoria-de-la-computacion/site/cienciasdelacompuacion/algoritmos-y-estructuras-de-datos/teoria-de-la-computacion>

support. (2019). *support.microsoft.com*. <https://support.microsoft.com/es-es/office/crear-una-publicaci%C3%B3n-en-publisher-147caa5c-688d-45c7-91c5-6f20798fa829#:~:text=Publisher%20es%20una%20aplicaci%C3%B3n%20de,gran%20variedad%20de%20plantillas%20predise%C3%B1adas>.

Trejo, N. (1 de febrero de 2013). *issuu.com*.

[https://issuu.com/kvin92/docs/analisis\\_de\\_sistema](https://issuu.com/kvin92/docs/analisis_de_sistema)

USM. (2020). *Metodología de la investigación*. Lima: Universidad San Martín de Porres.

Zulema, A. (2022). *Las Tic y el pensamiento creativo en el aprendizaje de los estudiantes de las universidades privadas de Lima Norte, 2021*. Universidad César Vallejo.

## ANEXOS

## Constancia de aplicación (anexo 01)



UNIDAD DE GESTIÓN EDUCATIVA LOCAL "SAN MARCOS"  
 INSTITUCIÓN EDUCATIVA "SAN MARCOS"  
 Creada el 17 de abril de 1962 - R.M. N° 7174



LA QUE SUSCRIBE, DIRECTORA DE LA IE "SAN MARCOS" DEL DISTRITO  
 PEDRO GÁLVEZ, PROVINCIA DE SAN MARCOS, REGIÓN CAJAMARCA;  
 EXPIDE LA SIGUIENTE,

### CONSTANCIA

A los estudiantes del X ciclo de la especialidad de Computación e Informática ALCALDE MARRUFO, Luis Carlos Alberto y HUAMÁN CHÁVEZ, Ángel David; quienes realizaron en esta IE la parte práctica de su trabajo de investigación con fines de titulación denominado "INFLUENCIA DEL PROGRAMA PUBLISHER EN EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD EN EL ÁREA DE ARTE Y CULTURA EN LOS ESTUDIANTES DEL CUARTO GRADO "B" DE EDUCACIÓN SECUNDARIA DE LA IE "SAN MARCOS", DISTRITO PEDRO GÁLVEZ SAN MARCOS 2022", desde el 19 de julio hasta el 23 de octubre de 2022; haciendo un total de 12 actividades.

Se expide la presente a solicitud de los interesados y para los fines que estimen por conveniente.

San Marcos, noviembre 7/2022



INSTITUCIÓN EDUCATIVA "SAN MARCOS"

*[Firma]*  
 Prof. Lidia M. Erbilán Rojas  
 DIRECTORA

C.E. Archivo  
 LARENA

Av. 28 de Julio N° 109  
 San Marcos - Cajamarca  
 076 62555  
[info@sanmarcos.edu.pe](mailto:info@sanmarcos.edu.pe)  
[www.sanmarcos.edu.pe](http://www.sanmarcos.edu.pe)

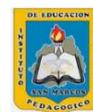
"Des. Ciencia y Futuro"

## Instrumentos (anexo 02)

## Pre Test de sobre creatividad en el área de arte y cultura, Ficha de observación



## PRE TEST SOBRE CREATIVIDAD EN EL ÁREA DE ARTE Y CULTURA



Apellidos y nombres	N° ORD	Fecha		
<b>Instrucción:</b> Teniendo en cuenta las herramientas TIC que conozcas o que manejes realizar las siguientes actividades.				

**Innovación (15 puntos)**

- Organiza un tríptico modificado a partir de la siguiente imagen

**Originalidad (18 puntos)**

- Presenta un tríptico alusivo a la danza de los diablos, que contenga:
  - Título motivador
  - Un texto alusivo a la danza de los diablos
  - Aviso llamativo
  - Imagen de la danza de los diablos

**Invención (27 puntos)**

- Con la siguiente información sobre el origen del pueblo de San Marcos elabora una pequeña revista.

## LEYENDA DEL PATRÓN SAN MARCOS

Antiguamente, el lugar donde hoy se levanta la capital provincial era una laguna alrededor de la cual existía vegetación ribereña. Cierta día a un hombre de apellido Gómez que vivía en los alrededores del lugar se le perdió una yunta de toros; luego de buscarla sin obtener resultado positivo, decidió descansar junto a un árbol de sauce que había en un lugar de la inmensa laguna; quedose sorprendido al encontrar allí a una anciano de barba tupida y ojos verdes, cubierto con una capa y acompañado de un feroz león, este hombre de nombre Marcos decía ser el guardián del lugar y después de un intercambio de palabras le hizo saber su deseo de que allí se le erigiese un templo. El extraño deseo concitó la atención de los pobladores, quienes cumplieron la solicitud y apreciaron personalmente el milagro, pues la gran laguna se iba secando para dar lugar a terrenos aptos para la construcción de viviendas y el cultivo; tal como lo había prometido aquel hombre. Es así como se origina la ciudad de San Marcos, capital de la provincia del mismo nombre.



**Importante.** La revista debe tener texto acompañada de imágenes

### FICHA DE OBSERVACIÓN (anexo 03)

Apellidos y nombres			N° Ord	Fecha		
DIMENSIONES	INDICADORES/ITEMS		NIVELES			
			Siempre	La mayoría de veces	Pocas veces	
			3	2	1	
INNOVACIÓN	1	Aporta con nuevas ideas a partir de una imagen asignada.				
	2	Modifica la imagen teniendo en cuenta simetría.				
	3	Se percibe con claridad los nuevos aportes a la imagen original.				
	4	Ha agregado un texto llamativo, motivador				
	5	Se percibe el producto concluido o terminado.				
ORIGINALIDAD	6	El tríptico organizado es integral al tema encargado.				
	7	El tríptico elaborado guarda contraste en colores.				
	8	El tríptico elaborado contiene figuras pertinentes.				
	9	Los textos del tríptico son Propios del/ la autor/a				
	10	El tríptico cuenta con imagen y tiene un formato excepcionalmente atractivo.				
	11	El tríptico se encuentra concluido				
INVENCIÓN	12	La carátula de la revista tiene ilustración novedosa				
	13	La carátula de la revista tiene texto novedoso				
	14	El nombre de la revista responde al tema.				
	15	Los textos de la carátula de la revista son claros, no confusos.				
	16	Se percibe la diferencia entre texto principal y secundarios.				
	17	Hay coherencia entre título principal e imagen principal				
	18	La carátula de la revista está completa.				
	19	La carátula de la revista está ordenada.				
	20	Los colores son llamativos y coherentes al motivo propuesto.				
Puntaje parcial						
Puntaje total						
Calificativo vigesimal						
Calificativo Cualitativo						

Ficha de validación de instrumento (anexo 04)



FICHA DE VALIDACIÓN DE JUICIO DE EXPERTO DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

I. DATOS GENERALES:

- 1.1. Apellidos y nombres del experto: DAVID GUSPE TUDVA GARCERA
- 1.2. Institución donde labora: I.C.S.P. SAN NEURO
- 1.3. Título de la investigación: EFECTOS DEL PROBLEMA POSICIONAL EN EL DESARROLLO DE LA COORDINACIÓN MOTORA FINA DE NIÑOS DE 5 AÑOS DE EDAD EN LA CIUDAD DE SAN NEURO, DISTRITO DE SAN NEURO, PROV. DE SAN MARCOS, PERÚ
- 1.4. Nombre del instrumento/multis de evaluación: .....

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN:

INDICADORES	CRITERIOS	ESCALA				
		A 1	B 2	C 3	D 4	E 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:					26	15
PUNTAJE OBTENIDO PJE. OBT.						
PORCENTAJE OBTENIDO: %OBT		$\%OBT = \frac{PJE. OBT \times 100}{40}$ $\%OBT = \frac{26 \times 100}{40} = 67.5\%$				
III. PROMEDIO DE VALORACION = % OBT.		Colocar X en el recuadro blanco que corresponda				
A: DEFICIENTE	B: BAJO	C: REGULAR	D: BUENO	E: MUY BUENO		X
[20 36]	[36 52]	[52 68]	[68 84]	[84 100]		
IV. OPINIÓN DE APLICABILIDAD:		<p>Corregir o levantar las precisiones observadas.</p>				

V. LUGAR Y FECHA: San Néuro, 19 de Julio 2022.

David Guspe Tudva  
Firma del experto  
DNI. 7.380.7992

Prologación Loreto Padilla - San Marcos Cel. 971 326 925



Email: [info@desarrollomultis.com](mailto:info@desarrollomultis.com)  
[masinformes@desarrollomultis.com](mailto:masinformes@desarrollomultis.com)



Web: [www.desarrollomultis.com](http://www.desarrollomultis.com)  
[www.desarrollomultis.com/ESPAGNOL](http://www.desarrollomultis.com/ESPAGNOL)

## Resolución de aprobación de reglamento de investigación (anexo 05)



PERÚ

Ministerio  
de Educación

GOBIERNO REGIONAL CAJAMARCA  
DIRECCIÓN REGIONAL DE EDUCACIÓN CAJAMARCA  
INSTITUTO DE EDUCACIÓN SUPERIOR PÚBLICO "SAN MARCOS" - SAN MARCOS  
Calle 20 de Agosto 1010 - San Marcos



"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 rijan 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.

  
Micaela Sandoval R. Díaz Luján  
DIRECTORA GENERAL



## Relación de integrantes de la muestra, 2022 (anexo 06)

<b>N° Ord</b>	<b>Apellidos y nombres</b>	<b>Sexo</b>
1	ALIAGA BAUTISTA, Luz Karina	M
2	ALVAREZ CASTAÑEDA, Jhoana Yoselin	M
3	BUENO ALIAGA, Leylin Thatiana	M
4	BUENO MUÑOZ María Lilla	M
5	CABRERA TOCAS, Merly Roxana	M
6	CAMACHO SANTA CRUZ Valeria	M
7	CHUAN NORES, Carlo Duvan	H
8	COTRINA COTRINA, Yeritza Yonsela	M
9	HONORIO ROJAS, Orfa Yulit	M
10	LEZAMA SALDARRIAGA, Elvira Dayanara	M
11	LEZMA MENDO. Victor Kenyi	H
12	MACHUCA MARIN, Yanela	M
13	MELLENDEZ CASTAÑEDA, Luciana Belen	M
14	MERINO BUENO, Keyla Ascencion	M
15	OLANO MARTOS, Darlyng Edilberto	H
16	OYARCE HORNA, Jose Piero	H
17	PAREDES JAVE, Rut Madal	M
18	POMATANTA CHAMAY, Yeison Jesus	H
19	RIOS GARRIDO, Jheyson Alexander	H
20	ROMERO TIRADO, Alexis Jhonatan	H
21	RUIZ COBIAN, Deysi Rocio	M
22	RUIZ SANCHEZ, Malkol Alexander	H
23	TORRES BUENO, Gian Franco	H



### Base de datos de Post Test (anexo 09)

N°	Innovación						Pje	Originalidad						Pjte	Invencción										Ptje	TOTAL
1	3	3	2	2	3	13	3	2	2	1	2	3	13	2	2	3	2	2	2	2	1	1	17	43		
2	3	2	2	3	2	12	3	2	2	1	2	2	12	2	1	3	2	2	2	1	2	3	18	42		
3	3	3	2	2	2	12	3	1	2	2	2	3	13	2	2	1	2	2	2	1	2	3	17	42		
4	2	2	3	3	3	13	3	2	3	2	2	3	15	3	3	3	3	3	2	2	2	3	24	52		
5	3	2	3	2	3	13	3	2	2	2	3	3	15	2	2	2	3	3	2	2	2	1	19	47		
6	3	3	2	2	2	12	3	2	2	1	1	2	11	3	2	3	2	2	2	3	3	2	22	45		
7	2	2	3	3	3	13	3	3	2	2	2	3	15	3	3	2	3	2	3	2	2	2	22	50		
8	3	3	2	2	2	12	3	2	2	2	1	2	12	2	2	3	2	2	3	3	3	3	23	47		
9	2	2	2	3	2	11	3	2	1	1	2	3	12	3	2	2	2	2	3	2	1	1	18	41		
10	2	2	3	2	3	12	3	3	2	2	2	3	15	3	3	2	3	2	3	3	2	2	23	50		
11	2	2	1	1	2	8	2	1	2	1	2	1	9	2	2	3	1	1	1	2	2	2	16	33		
12	2	3	3	2	3	13	3	3	3	2	2	3	16	3	3	2	2	1	1	2	2	2	18	47		
13	3	3	2	2	2	12	3	3	3	2	2	2	15	1	2	2	1	1	1	2	2	2	14	41		
14	2	2	3	3	3	13	2	2	2	1	1	3	11	3	2	2	2	2	2	2	2	1	18	42		
15	2	2	2	3	3	12	2	2	2	2	3	3	14	2	2	2	1	2	2	2	2	2	17	43		
16	2	2	2	1	1	8	2	2	1	1	1	2	9	1	2	2	1	1	1	2	2	1	13	30		
17	2	1	1	2	2	8	2	2	1	1	1	2	9	2	1	2	1	1	1	2	2	1	13	30		
18	3	3	3	3	3	15	3	3	3	3	3	3	18	3	2	3	2	2	3	3	3	2	23	56		
19	3	3	3	3	3	15	3	3	3	2	2	3	16	3	3	2	3	2	3	3	3	3	25	56		
20	2	2	2	2	2	10	3	2	2	1	2	1	11	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	30		
21	3	3	3	3	3	15	3	3	3	2	3	3	17	3	3	3	2	2	3	3	3	2	24	56		
22	2	2	2	1	1	8	1	3	3	2	2	1	12	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	29		
23	2	2	2	2	2	10	2	2	2	2	2	1	11	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	30		

### Prueba de normalidad (anexo 10)

Tabla 14

#### Normalidad

Pruebas de normalidad						
	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
Postest	0.163	23	0.115	0.914	23	0.050
Pretest	0.181	23	0.050	0.919	23	0.064

Nota. Elaboración propia.

### Prueba de confiabilidad (anexo 11)

Tabla 15

#### Confiabilidad

Instrumento	Alfa de Cronbach	Observación
Pre test sobre creatividad en el área de arte y cultura	0.812	Bueno

Nota. Elaboración propia.

**Fotografías de evidencia (anexo 12)**

Investigador desarrollando la parte experimental de la investigación