

UNIVERSIDAD NACIONAL DEL SANTA

ESCUELA DE POSGRADO

**Programa de Maestría en Ciencias de la
Educación Mención Docencia e Investigación**



UNS
ESCUELA DE
POSGRADO

**“Aplicación de estrategias Lúdico-Artísticas para desarrollar
la capacidad creativa en los estudiantes del quinto de
secundaria de la I. E. Capitán Marcelino Valverde
Solórzano, Distrito de Sihuas, 2019.”**

**Tesis para obtener el Grado de Maestro en Ciencias
de la Educación Mención Docencia e Investigación**

Autor:

Bach. Aguilar Vidal, Bely Adderly

Asesor:

Mg. Yupanqui Acosta, Artemio

DNI. N° 32809081

Código ORCID. 0000-0002-0354-2214

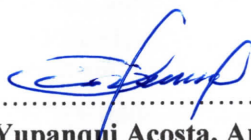
Nuevo Chimbote - PERÚ

2023

HOJA DE CONFORMIDAD DEL ASESOR

Yo, **Mg. Yupanqui Acosta, Artemio**, mediante la presente certifico mi asesorame “**Aplicación de estrategias Lúdico-artísticas para desarrollar la capacidad creativa en los estudiantes del quinto de secundaria de la I.E. Capitán Marcelino Valverde Solórzano, Distrito de Sihuas, 2019**”, que tiene como autora a la **Bach. Aguilar Vidal, Bely Adderly**, alumno de la Maestría en **Ciencias de la Educación mención Docencia e Investigación**, ha sido elaborado de acuerdo al Reglamento de Normas y Procedimientos para obtener el Grado Académico de Maestro y Doctor de la Escuela de Posgrado de la Universidad Nacional del Santa.

Nuevo Chimbote, noviembre, 2023



.....
Mg. Yupanqui Acosta, Artemio
ASESOR

Código. ORCID: 0000-0002-0354-2214

DNI N°: 32809081



UNS
ESCUELA DE
POSGRADO

AVAL DEL JURADO EVALUADOR

“Aplicación de estrategias Lúdico-artísticas para desarrollar la capacidad creativa en los estudiantes del quinto de secundaria de la I.E. Capitán Marcelino Valverde Solórzano, Distrito de Sihuas, 2019”,

Tesis para optar el grado de Maestro en Ciencias de la Educación mención Docencia e Investigación.

Revisado y Aprobado por el Jurado Evaluador:

.....
Dr. Zavaleta Cabrera, Juan Benito
PRESIDENTE
DNI: N°. 17913120
Código ORCID: 0000-0002-4528-6407

.....
Dra. Alegre Jara, Maribel Enaida
SECRETARIA
DNI: N°. 32959163
Código ORCID: 0000-0002-9257-7362

.....
Mg. Yupanqui Acosta, Artemio
VOCAL
DNI: N°. 32809081
Código ORCID: 0000-0002-0354-2214



UNS
ESCUELA DE
POSGRADO

ACTA DE EVALUACIÓN DE SUSTENTACIÓN DE TESIS

A los treinta y un días del mes de agosto del año 2022, siendo las 12:30 horas, en el aula multimedia N° 01 de la Escuela de Posgrado de la Universidad Nacional del Santa, se reunieron los miembros del Jurado Evaluador, designados mediante Resolución Directoral N° 315-2022-EPG-UNS de fecha 20 de julio de 2022, conformado por los docentes: Dr. Juan Benito Zavaleta Cabrera (Presidente), Dra. Maribel Enaida Alegre Jara (Secretaria) y Ms. Artemio Yupanqui Acosta (Vocal), con la finalidad de evaluar la tesis titulada: **APLICACIÓN DE ESTRATEGIAS LÚDICO - ARTÍSTICAS PARA DESARROLLAR LA CAPACIDAD CREATIVA EN LOS ESTUDIANTES DEL QUINTO DE SECUNDARIA DE LA I.E. CAPITÁN MARCELINO VALVERDE SOLÓRZANO, DISTRITO DE SIHUAS, 2019**; presentado por el tesista **Bely Adderly Aguilar Vidal**, egresado del programa de **Maestría en Ciencias de la Educación** mención **Docencia e Investigación**.

Sustentación autorizada mediante Resolución Directoral N° 426-2022-EPG-UNS de fecha 24 de agosto de 2022.

El presidente del jurado autorizó el inicio del acto académico; producido y concluido el acto de sustentación de tesis, los miembros del jurado procedieron a la evaluación respectiva, haciendo una serie de preguntas y recomendaciones al tesista, quien dio respuestas a las interrogantes y observaciones.

El jurado después de deliberar sobre aspectos relacionados con el trabajo, contenido y sustentación del mismo y con las sugerencias pertinentes, declara la sustentación como: APROBADO asignándole la calificación de: Dieinueve

Siendo las 1:45 horas del mismo día se da por finalizado el acto académico, firmando la presente acta en señal de conformidad.

Dr. Juan Benito Zavaleta Cabrera
Presidente

Dra. Maribel Enaida Alegre Jara
Secretaria

Ms. Artemio Yupanqui Acosta
Vocal

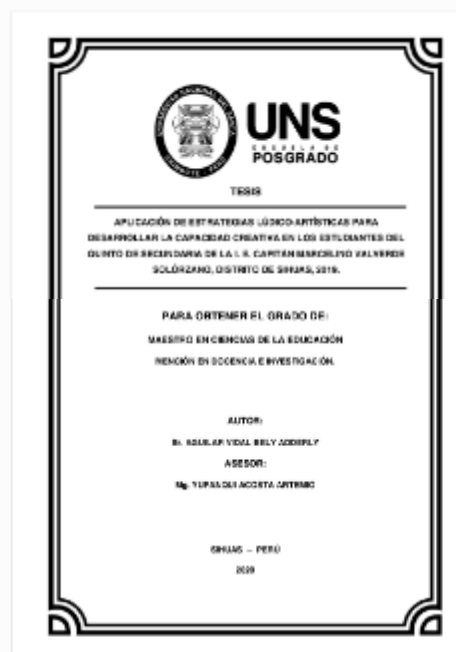


Recibo digital

Este recibo confirma que su trabajo ha sido recibido por Turnitin. A continuación podrá ver la información del recibo con respecto a su entrega.

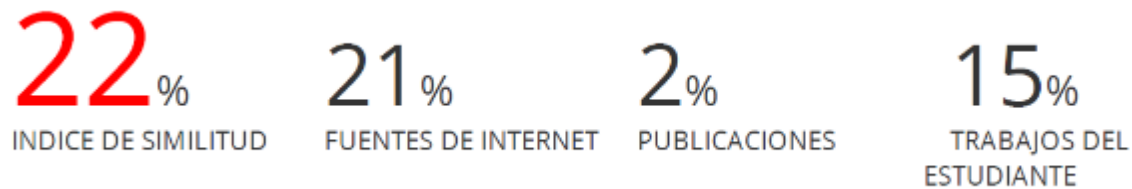
La primera página de tus entregas se muestra abajo.

Autor de la entrega: **Bely Adderly Aguilar Vidal**
Título del ejercicio: **INFORME DE TESIS- SIHUAS**
Título de la entrega: **APLICACIÓN DE ESTRATEGIAS LÚDICO-ARTÍSTICAS PARA DES...**
Nombre del archivo: **IDAD_CREATIVA_UTILIZANDO_ESTRATEGIAS_LUDICO_ARTISTI...**
Tamaño del archivo: **26.29M**
Total páginas: **152**
Total de palabras: **33,787**
Total de caracteres: **189,890**
Fecha de entrega: **01-abr.-2022 08:29p. m. (UTC-0500)**
Identificador de la entre... **1799332173**



APLICACIÓN DE ESTRATEGIAS LÚDICO-ARTÍSTICAS PARA DESARROLLAR LA CAPACIDAD CREATIVA

INFORME DE ORIGINALIDAD



FUENTES PRIMARIAS

1	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet	3%
2	repositorio.uns.edu.pe Fuente de Internet	3%
3	Submitted to unsaac Trabajo del estudiante	1%
4	repositorio.uct.edu.pe Fuente de Internet	1%
5	Submitted to Universidad Sergio Arboleda Trabajo del estudiante	1%
6	Submitted to Universidad Alas Peruanas Trabajo del estudiante	1%
7	hdl.handle.net Fuente de Internet	1%
8	Submitted to Universidad Cesar Vallejo Trabajo del estudiante	1%
9	micrearte.blogspot.com Fuente de Internet	

DEDICATORIAS

A Dios, fuente de mi fe, por regalarme la salud y la vida; haciendo posible la oportunidad de seguir concretando muchas metas.

A mis padres, Belisario y Lucia, por ser ejemplo de entrega y sacrificio, por darme su cariño, apoyarme siempre y estar presentes eternamente en cada instante de mi vida.

A mis hermanos, Anais y Andres, por sus consejos, por ser cómplices de juegos, de travesuras y enseñarme lo divertido de la vida y del cariño incondicional.

A mi esposa Yesenia y mi hijo Asael, mi hermosa familia, por ser la raíz que alimenta mi inspiración y fortaleza para seguir amando, para seguir soñando y creciendo en la vida.

A mi maestro, Pedro Robles Romero, que con sueños y sabios consejos talló mi mente de arte y esperanza.

A toda mi familia, que, con ejemplo de apoyo y unidad, me mostraron desde pequeño lo importante de construir y vivir en familia, y de seguir adelante dejando atrás todos los miedos.

AGRADECIMIENTOS

A Dios, ejemplo de amor, por darme la vida y la fuerza en cada instante para seguir aprendiendo y mejorando día con día acrecentando la fe y la esperanza.

A mis padres, por ser cariñosos, comprensivos y enseñarme en todo momento la sinceridad, la honestidad, el sacrificio y la responsabilidad para poder ser una persona de bien que contribuya con la sociedad.

A mi esposa e hijo, por apoyarme en todos mis proyectos, por convertirse en mi fuerte soporte emocional en todo momento, por demostrarme su cariño inmenso y hacer mucho más fuerte nuestra familia cada día.

A todas aquellas personas que he conocido y con su ejemplo me han enseñado a seguir adelante, ellos colaboraron no solo con la realización de este trabajo, sino también en mi formación personal y profesional.

A todos los docentes de la escuela de Postgrado de Ciencias de la Educación del Programa de Maestría con Mención en Docencia e Investigación de la Universidad Nacional del Santa, por su orientación y experiencia en enseñanzas compartidas.

A mi asesor Mg. YUPANQUI ACOSTA Artemio, por todas sus orientaciones, sus consejos, su profesionalismo, su tolerancia y todo su tiempo invertido en lograr que pueda cumplir esta nueva meta.

Bely Adderly.

ÍNDICE

	Pág.
- CERTIFICACIÓN DEL ASESOR	ii
- AVAL DE CONFORMIDAD DEL JURADO EVALUADOR	iii
- DEDICATORIAS	iiiiiii iv
- AGRADECIMIENTOS	Á
- ÍNDICE	vi
- PRESENTACIÓN	x
- RESUMEN	xi
- ABSTRACT	xii
- INTRODUCCIÓN	xiii

CAPÍTULO I

PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1. Planteamiento y fundamentación del problema de investigación	15
1.2. Antecedentes de la investigación	19
1.2.1. A nivel mundial	19
1.2.2. A nivel nacional	21
1.2.3. A nivel local	23
1.3. Formulación del problema de investigación	24
1.4. Delimitación de la investigación	24
1.4.1. Delimitación metodológica	24
1.4.2. Delimitación geográfica	25
1.4.3. Delimitación temporal	25
1.4.4. Delimitación del universo	25
1.4.5. Delimitación de recursos	25
1.5. Justificación e importancia de la investigación	26
1.5.1. Importancia teórica	26
1.5.2. Importancia metodológica	27
1.5.3. Importancia práctica	27
1.5.4. Importancia social	28
1.6. Objetivo de la investigación	29
1.6.1. General	29
1.6.2. Específico	30

CAPÍTULO II MARCO TEÓRICO

2.1. Fundamentos teóricos de la investigación	31
2.1.1. La capacidad creativa	31
2.1.1.1. Definición	31
2.1.1.2. Capacidad creativa, una cualidad que todo ser humano posee	32
2.1.1.3. El pensamiento divergente	34
2.1.1.4. El pensamiento lateral	34
2.1.1.4.1. Elementos	35
2.1.1.5. Rasgos del individuo creativo según Guilford	35
2.1.1.6. Ámbitos de la creatividad en nuestra vida	37
2.1.1.7. Modelo componencial y etapas del proceso creativo según Teresa Amabile	38
2.1.1.8. Factores a tener en cuenta para el desarrollo de la creatividad.	39
2.1.1.9. Los bloqueos y el desarrollo del potencial creativo según Allueva	41
2.1.1.10. Evaluación de la creatividad según el test de Paul Torrance	42
2.1.2. El juego, una actividad convertida en estrategia pedagógica	43
2.1.2.1. El juego	43
2.1.2.2. El juego y la teoría estructuralista de Piaget	43
2.1.2.3. Beneficios del juego en el desarrollo humano, según Piaget.	44
2.1.2.4. El juego como estrategia pedagógica	45
2.1.3. Las herramientas virtuales, un medio educativo importante.	47
2.1.3.1. Ventajas y desventajas de las herramientas virtuales:	47
2.1.4. Propuesta de intervención	48
2.1.4.1. Presentación	48
2.1.4.2. Diseño conceptual de la propuesta.	50
2.1.4.2.1. Denominación	50
2.1.4.2.2. Diagnostico	50
2.1.4.2.3. Organización	50
2.1.4.2.4. Implementación	51
2.1.4.2.5. Evaluación	52
2.1.4.3. Objetivos	52
2.1.4.3.1. General	52
2.1.4.3.2. Específicos	52
2.1.4.4. Medios y materiales	54
2.1.4.5. Beneficiarios	54
2.1.4.6. Responsable	54

2.1.4.7. Duración	54
CAPÍTULO III	
MARCO METODOLÓGICO	
3.1. Hipótesis central de la investigación	55
3.2. Variables e indicadores de la investigación	55
3.3. Métodos de la investigación	57
3.4. Diseño	57
3.5. Población y muestra	58
3.6. Actividades del proceso de investigación	59
3.7. Técnicas e instrumentos de la investigación	60
3.8. Procedimiento para la recolección de datos	60
3.9. Técnicas de procesamiento y análisis de datos	61
CAPÍTULO IV	
RESULTADOS Y DISCUSIÓN	
4.1. Resultados	62
4.2. Discusión	69
A. Con los resultados	69
B. Con los trabajos previos	70
C. Con el marco teórico	73
CAPÍTULO V	
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	
5.1. Conclusiones	75
5.2. Recomendaciones	77
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	79
ANEXOS	81

LISTA DE TABLAS

	Descripción	Pág.
•	Capítulo IV. Resultados y Discusión	
	Tabla 1: Resultados del Pre test sobre el nivel de logro de la capacidad creativa	62
	Tabla 2: Resultados del Post test sobre el nivel de logro de la capacidad creativa	64
	Tabla 3: Comparación de las frecuencias del Pre test y Post test	66
	Tabla 4: Factores que influyen en el desempeño de los estudiantes.	68

LISTA DE FIGURAS

	Descripción	
•	Capítulo IV. Resultados y Discusión	
	Figura 1: Resultados del Pre test que miden la capacidad creativa	62
	Figura 2: Resultados del Post test que miden la capacidad creativa	64
	Figura 3: Comparación de los datos del Pre test y Post test	66

PRESENTACIÓN

Respetados miembros del dignísimo jurado evaluador, después de un arduo trabajo estableciendo nuevas estrategias por motivo de la actual coyuntura sanitaria mundial, con el objetivo de cumplir con todos los requerimientos establecidos por el reglamento de grados y títulos de la Escuela de Postgrado de la Universidad Nacional del Santa, dejo a su decisión, criterio y buena predisposición la revisión y evaluación del presente informe de tesis titulado, “APLICACIÓN DE ESTRATEGIAS LÚDICO-ARTÍSTICAS PARA DESARROLLAR LA CAPACIDAD CREATIVA EN LOS ESTUDIANTES DEL QUINTO DE SECUNDARIA DE LA I. E. CAPITÁN MARCELINO VALVERDE SOLÓRZANO, DISTRITO DE SIHUAS, 2019”. Realizado para obtener el grado de maestría en ciencias de la educación, con mención en docencia e investigación. Este informe de investigación nace del resultado de la aplicación de estrategias lúdico-artísticas basadas en el planteamiento de retos o desafíos a modo de juegos de competición utilizando las disciplinas artísticas con el objetivo de desarrollar la capacidad creativa en los estudiantes. Es una propuesta que nace con el único fin de crear espacios pedagógicos donde se puedan desarrollar, de una forma adecuada, el pensamiento creativo. La aplicación de esta propuesta permite, a través de los juegos creativos, mejorar la capacidad creativa priorizando los cuatro indicadores de la creatividad como son: la fluidez creativa, la flexibilidad creativa, la originalidad creativa y la elaboración creativa; además con ello se desarrollará más eficientemente el pensamiento divergente tan importante para la resolución de los problemas cotidianos y laborales. Los docentes tendrán estas estrategias lúdico-artísticas como material de consulta para poder preparar diversos juegos creativos y así promover el desarrollo de la capacidad creativa en base a la experiencia mostrada en esta investigación, apoyados también de las sugerencias y recomendaciones deducidas y mostradas por el camino investigativo de este trabajo. Por lo expuesto señores miembros del jurado, recibo, con mayor entusiasmo, la retroalimentación y sugerencias para que a través de ello mejore el análisis y se pueda alcanzar conclusiones muchas más productivas para que la presente investigación sea de mucha ayuda a cualquier colega que desee continuar estudiando el maravilloso y complejo mundo de la creatividad.

Adderly

RESUMEN

El presente trabajo de investigación tuvo como propósito dar a conocer la influencia que tienen la aplicación de estrategias lúdico-artísticas en el desarrollo de la capacidad creativa en estudiantes del quinto de secundaria de la I. E. Capitán Marcelino Valverde Solórzano, distrito de Sihuas, 2020. Para ello la metodología que se utilizó fue el método deductivo, inductivo, empírico, analítico y sintético. El tipo de investigación fue aplicada y el diseño fue pre experimental con pre test y post test de un solo grupo. La población y muestra estuvo constituida por 12 estudiantes del 5to grado de Educación Secundaria de la I. E. Capitán Marcelino Valverde Solórzano, distrito de Sihuas, 2020. Para la recolección de datos se emplearon un pre y post test con 10 ítems, cada uno. Para medir la capacidad creativa se priorizaron para la observación cuatro indicadores de la creatividad, por ello, para medir la fluidez creativa se diseñaron 3 ítems, para medir la flexibilidad creativa se diseñaron 3 ítems y para medir la originalidad y elaboración creativa se diseñaron 2 ítems cada uno. Los instrumentos utilizados para analizar los resultados fueron la rúbrica, con 4 niveles de logro, y la lista de cotejo. Este proyecto fue aplicado en un lapso de tiempo de dos meses con un total de 16 sesiones y entre los resultados más significativos, con respecto al desarrollo de la capacidad creativa, se observa la mejora de los indicadores de elaboración creativa en los niveles de “logrado” y “destacado” en 25% y 16,3% respectivamente; fluidez creativa en el nivel “logrado” en 25 %; originalidad creativa en el nivel “destacado” en 8,3% y flexibilidad creativa en el nivel “logrado” en 8,3%.

En conclusión, la aplicación de las estrategias lúdico-artísticas influye significativamente en el desarrollo de la capacidad creativa en los estudiantes del quinto de secundaria de la I. E. Capitán Marcelino Valverde Solórzano, distrito de Sihuas, 2020.

Palabras Claves: Capacidad creativa, Fluidez creativa, Flexibilidad creativa, Originalidad creativa, Elaboración creativa, Rúbrica, Estrategias lúdico-artísticas, Juegos creativos.

ABSTRACT

The purpose of this research work was to show the influence of the application of ludic-artistic strategies in the development of creative capacity in students of the fifth year of secondary school of the IE Captain Marcelino Valverde Solórzano, district of Sihuas, 2020. To Therefore, the methodology that was used was the deductive, inductive, empirical, analytical and synthetic method. The type of research was applied and the design was pre-experimental with a single group pre-test and posttest. The population and sample consisted of 12 students of the 5th grade of Secondary Education of the I.E. Capitán Marcelino Valverde Solórzano, district of Sihuas, 2020. For data collection, a pre and posttest with 10 items, each one, were used. To measure creative ability, four indicators of creativity were prioritized for observation, therefore, to measure creative fluency, 3 items were designed, to measure creative flexibility, 3 items were designed, and to measure originality and creative elaboration, 2 items were designed. each. The instruments used to analyze the results were the rubric, with 4 levels of achievement, and the checklist. This project was applied in a period of two months with a total of 16 sessions and among the most significant results, regarding the development of creative capacity, the improvement of the indicators of creative elaboration is observed in the levels of “achieved” and “outstanding” at 25% and 16.3% respectively; creative fluency at the 25% “achieved” level; creative originality at the “outstanding” level in 8.3% and creative flexibility at the “achieved” level in 8.3%.

In conclusion, the application of ludic-artistic strategies significantly influences the development of creative capacity in students of the fifth year of secondary school of the I.E. Capitán Marcelino Valverde Solórzano, district of Sihuas, 2020.

Keywords: Creative ability, Creative fluency, Creative flexibility, Creative originality, Creative elaboration, Rubric, Playful-artistic strategies, Creative games.

x

The author

INTRODUCCIÓN

El presente trabajo de investigación tiene como objetivo principal demostrar la influencia que tienen la aplicación de estrategias lúdico-artísticas en el desarrollo de la capacidad creativa en los estudiantes del quinto de secundaria de la I. E. Capitán Marcelino Valverde Solórzano, distrito de Sihuas, 2020.

El contenido de esta investigación está dividido en cinco capítulos, los que se detallan a continuación:

Capítulo I: PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN. Este capítulo comprende el planteamiento del problema, en él se presenta un enfoque de la situación y el contexto hallando inmerso el problema de la poca o casi nula estimulación de la capacidad creativa en los distintos contextos educativos para que se desarrolle normal y adecuadamente. Asimismo, se exponen los antecedentes del problema de investigación; la justificación, que responde al por qué y al para qué fue elegido el tema de desarrollar la capacidad creativa; las limitaciones que se presentaron a lo largo del trabajo desplegado y las preguntas de investigación que se relacionan con los objetivos general y específicos, los que sirvieron de guía en las actividades desarrolladas.

Capítulo II: MARCO TEÓRICO. En este capítulo se fundamenta el trabajo de investigación y se adopta una perspectiva teórica, señalando las variables de la presente tesis referidas a la aplicación de estrategias lúdico-artísticas y la mejora de la capacidad creativa, describiendo elementos investigativos afines. Se sustentan los enfoques teóricos sobre los criterios con los cuales se pueden evaluar la capacidad creativa, se sustenta la importancia del juego en el desarrollo humano y su aplicación en el quehacer pedagógico; y se sustenta el rol importante que ejercen los medios virtuales en la educación a distancia.

Capítulo III: MARCO METODOLÓGICO. En este capítulo se presenta la hipótesis de la investigación, que después de haberse realizado la aplicación de la propuesta, resultó ser verdadera porque logró desarrollar la capacidad creativa en los estudiantes del quinto grado de educación secundaria; asimismo, se muestran las dos variables, la independiente que es "Estrategias lúdico-artísticas" y la

dependiente que es “capacidad creativa” con sus respectivas definiciones conceptual y operacional; la metodología de tipo experimental con el diseño de investigación pre experimental con pre test y post test; la población de 565 entre niños y adolescentes y la muestra que fue de 12 estudiantes del quinto grado; el método de investigación inductivo, deductivo, empírico y sintético ; las técnicas e instrumentos que se emplearon en el desarrollo del presente trabajo; y el análisis de los datos que nos permitieron expresar los resultados numérica y gráfica, utilizándose para tal fin una serie de fórmulas estadísticas.

Capítulo IV: RESULTADOS. En este capítulo se contrasta la hipótesis al obtener un incremento de los resultados en el post test en comparación con en el pre test, probando así la hipótesis del investigador. La variable denominada capacidad creativa tuvo un incremento positivo en su puntaje pasando en el pre test de 75% en el nivel “proceso” y 8,3% en el nivel “logrado” a un puntaje en el post test de 41% en el nivel “proceso” y “logrado” y un 8,3% en el nivel destacado.

Capítulo V: CONCLUSIONES Y SUGERENCIAS. El grupo evaluado después de la aplicación de las estrategias lúdico-artísticas se encuentra en un mejor nivel de logro de la capacidad creativa. Aplicado el Pre test identificamos que los estudiantes tiene un puntaje de 75% en el nivel de proceso y 8,3% en el nivel logrado en función al desarrollo de su capacidad creativa y en el Post test el puntaje que contrajeron fue de 41% en los niveles proceso y logrado y un 8,3% en destacado, por consiguiente, estadísticamente nuestra hipótesis planteada ha sido confirmada señalando las conclusiones y sugerencias de la presente tesis dando respuesta a las preguntas de investigación y a los objetivos trazados. Las conclusiones son producto de la interpretación de los resultados más relevantes del análisis estadístico; y, las sugerencias están orientadas a la mejora de capacidad creativa de los estudiantes evaluados, a través de la aplicación de las estrategias lúdico-artísticas.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS. Se consignan las referencias Bibliográficas, Utilizando las normas (APA). En los anexos se presenta los instrumentos utilizados (test de evaluación), unidades y sesiones desarrolladas en la propuesta.

El autor.

CAPÍTULO I

PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1. Planteamiento y fundamentación del problema de investigación.

El Fondo Monetario Mundial (FMI), en su revista de junio del año 2016, informa que la creatividad y la inteligencia serán las habilidades que estarán a la cabeza de las empresas hacia los siguientes años, por ello, los sistemas de educación formal tienen el reto de replantearse la manera en que aplican la educación y centrarse principalmente en desarrollar, en sus estudiantes, las habilidades antes mencionadas, pues serán muy necesarias para poder ocuparse y desenvolverse en trabajos que aún no existen. Debemos prepararnos para un nuevo mundo del trabajo donde los trabajos tradicionales comenzarán a ser ocupados por robots, máquinas e inteligencia artificial.

Por ello el desarrollo de la capacidad creativa es actualmente una de las prioridades para la sociedad del siglo XXI, la globalización ha hecho que las empresas compitan y busquen innovación para que puedan ganar un sitio en el mercado internacional de consumo mostrando ideas nuevas, productos nuevos y creativos que satisfagan de una manera eficaz las necesidades de la población. Por tal fin dichas empresas buscan contar con trabajadores creativos que tengan mucha inteligencia creativa para lograr que sus centros de trabajo se conviertan en compañías altamente tecnológicas e innovadoras.

Pero la globalización no tiene efectos positivos que contribuyan en el desarrollo de la creatividad, pues, según el poeta y escritor surcoreano Ko Un (2007) nos dice que: “El fenómeno de la globalización actual, en su afán de unificar los mercados, está poniendo en peligro las variedades culturales, su identidad, además de deteriorar su capacidad creativa”.

Pese a esos efectos de la globalización, que vienen teniendo gran influencia principalmente en los países en vías de desarrollo y que son inevitables, todos los países del mundo anhelan encontrar un desarrollo sostenible y ya están trabajando en promover la creatividad y la innovación en sus respectivos Estados aplicando diversas estrategias y políticas pedagógicas, sin embargo, en países como el nuestro, un país en vías de desarrollo, este trabajo se vuelve una tarea titánica,

pues, las políticas educativas no tienen cambios sustanciales en su funcionamiento convirtiéndose, por el contrario, en enemigos camuflados del desarrollo de la creatividad ayudando a que ésta se extinga en nuestros estudiantes.

La escuela que debería desarrollar la creatividad se ha convertido en un verdugo de ideas nuevas. Esta crítica a la escuela se viene dando desde hace tiempo en muchos lugares del mundo. Por ejemplo: los españoles Daniel Martínez Lara y Rafa Cano Méndez en su cortometraje “Alike” de ocho minutos de duración, estrenado en el año 2015; retratan la sociedad actual, poniendo énfasis en la crisis del enfoque educativo mostrando lo que sucede a los niños cuando son sometidos a la “Programación educativa” donde son despojados de sus habilidades creativas por crearlas “Innecesarias”. En esta obra se observa como el sistema educativo adoctrina a las personas quintándoles su individualidad. Todos los adultos trabajan mecánicamente como robots, sin salirse del molde para encajar, teniendo como único objetivo cumplir con su trabajo asignado, por más monótono que este sea, mientras que aquel niño, con una mente llena de nuevos códigos, con ideas nuevas y un pensamiento original; que por primera vez asiste a la escuela, es regañado y controlado por el tutor de turno hasta que se comporte igual a todos y así desarrolle los trabajos que el sistema pide sin objeción. El sistema día a día bombardea la mente creativa del niño y así va muriendo sin que a nadie le importe.

Felizmente esta obra tiene un final feliz, pues, el padre del niño al darse cuenta del daño que el sistema escolar ha ocasionado, busca la manera de remediar los efectos nocivos que tiene triste a su hijo y logra salvar la mente creativa de su hijo refugiándose en el arte.

En este cortometraje, se afirma que la mente creativa es suprimida en un sistema educativo adoctrinador y si no se hace nada para evitarlo, la sociedad no tendrá cambios y la vida se volverá monótona y predecible.

La crítica al sistema educativo en muchos países del mundo no es algo nuevo, poco a poco van tomando fuerza las ideas de conseguir un nuevo enfoque donde la creatividad ocupe el primer lugar desde el nivel básico de la educación y conseguir que la individualidad del ser humano sea respetada y desarrollada. El día que los niños crezcan con su propia manera de actuar y hayan logrado desarrollar

su propio método para afrontar la vida y su visión del mundo, recién allí diremos que el sistema educativo lo ha logrado.

Debemos actuar para alimentar la creatividad de los hombres del mundo. En la 11° edición del índice mundial de innovación 2018, publicada anualmente por la Universidad Cornell – EE. UU., el INSEAD (Escuela de negocios en Fontainebleau - Francia) y la Organización Mundial de la Propiedad Intelectual (OMPI). Se cuantifica la actividad innovadora de las naciones buscando impulsar el desarrollo económico y humano. En dicho estudio se clasificó a 126 economías en función a 80 indicadores, desde patentes de propiedad intelectual, creación de aplicaciones para celular, inversión en educación hasta publicaciones científicas.

En esta clasificación mundial existen 10 países que están a la cabeza, ellos son: Suiza quien ocupa el primer lugar, seguida de los Países Bajos, Suecia, Reino Unido, Singapur, Estados Unidos, Finlandia; Dinamarca, Alemania, y por ultimo Irlanda.

Para obtener estos resultados, la creatividad e innovación es impulsada desde el gobierno y demás instituciones, por ejemplo, en Suiza, país que ocupa el primer lugar en innovación, realiza anualmente la gran feria mundial de inventos denominada Salón Internacional de Invenciones en Ginebra, desarrollándose este año la 47° Edición desde el 10 al 14 de abril. Este evento científico es considerado el más importante de todo el mundo donde acuden un promedio de 800 inventores de aproximadamente 42 naciones, recibiendo la visita de 30 000 personas.

Por otra parte, nuestro querido Perú, ocupa el puesto 71 según el índice mundial de innovación 2018, cayendo una posición con respecto al año 2017. Esto se debe a que no se crean espacios dedicados a actividades innovadoras que sean realizadas tanto por instituciones, el capital humano y la investigación.

El Ministerio de Educación de nuestro país (MINEDU) impulsa concursos educativos con el objetivo de lograr desarrollar la capacidad creativa y la innovación en los estudiantes. Entre estos concursos tenemos: La Feria Escolar Nacional de Ciencia y tecnología “Eureka” que promueve la investigación para resolver problemas científicos, Los Juegos Florales Escolares Nacionales que busca promover la creación artística para fortalecer la identidad y reflexionar sobre los problemas sociales, Concurso Nacional “Crea y emprende” promueve el

emprendimiento a través de la creación de productos o servicios que soluciones diversos problemas y necesidades humanas.

Impulsar este tipo de proyectos creativos y de innovación es el primer paso, pero, la falta de inversión del Estado en este tipo de proyectos hace que estos concursos educativos tengan poca participación de las Instituciones Educativas a nivel nacional, esto sucede principalmente porque las delegaciones, en las primeras tres etapas, deben cubrir sus propios gastos desde el traslado, la alimentación y el hospedaje, comprometiendo a que los directores, docentes y padres de familia gestionen sus recursos económicos en diversos negocios particulares.

La escuela es la llamada a promover el desarrollo de la capacidad creativa en los niños y jóvenes, Las disciplinas artísticas tienen un papel fundamental en el desarrollo de la mente creativa, por ello, los docentes tienen el deber de implementar diversas estrategias metodológicas pedagógicas para lograr dicho fin.

La observación de esta misma realidad, que se describe anteriormente, está presente en los estudiantes el quinto grado de educación secundaria de la I.E. “Capitán Marcelino Valverde Solórzano” de la provincia de Sihuas, pues allí se observa que más del 70% de ellos no son muy participativos, tiene poca iniciativa para emprender e innovar, están a la espera de alguna orden para simplemente obedecer. Tienen paradigmas fuertemente arraigados por lo que evitan andar por caminos inexplorados por miedo a fracasar o por desconocimiento de soluciones divergentes, y todo esto acompañado de los grandes cambios físicos, psicológicos, sociales y emocionales propios de la etapa de la adolescencia.

La capacidad creativa abarca muchos ámbitos de nuestra vida, todo profesional debe tener desarrollada una mente creativa para afrontar los nuevos retos del presente siglo y sobresalir de las dificultades aiosamente. Por ello es deber de cada docente de toda especialidad conocida trabajar por el desarrollo de esta capacidad para que sus estudiantes se integren de una manera óptima en la sociedad globalizada y construyan nuevos caminos por donde ir junto a la humanidad.

1.2. Antecedentes de la investigación

1.2.1. A nivel mundial

Cárdenas y Pinzón (2017) En su informe de tesis, para optar el grado de magíster, titulado: “Desarrollo del pensamiento creativo y divergente en estudiantes de Bachillerato Alto del Colegio Santa Francisca Romana, desde prácticas artísticas a través de una estrategia digital”.

Toman como base de estudio los criterios centrales para el desarrollo del pensamiento creativo (originalidad, flexibilidad, fluidez y elaboración) en relación a la educación artística y la pedagogía, centrándose en situaciones particulares de procesos creativos de las estudiantes del Colegio Santa Francisca Romana (CSFR). Teniendo por objetivo idear y aplicar estrategias didácticas artísticas que fomenten un pensamiento creativo que opere de forma profunda y desarrolle habilidades y destrezas que detonarán la creatividad en las estudiantes en diversas disciplinas y contextos cotidianos.

El proyecto se sustenta en un Tipo de Muestreo Intencional No Probabilístico; enfocado a un grupo de 5 estudiantes del Bachillerato Alto, entre 15 y 17 años del CSFR; utilizando Instrumentos de tipo cualitativo; adaptados de la Prueba de Imaginación creativa (PIC-J) (Artola T. S., 2011).

Cárdenas y Pinzón ponen como componente central, dentro de su práctica investigativa, desarrollar e implementar el entorno digital “Entropía Creativa”, tomando como base, las cuatro categorías de análisis mencionadas anteriormente relativas a habilidades inherentes al proceso creativo: originalidad, 10 flexibilidad, fluidez y elaboración, las cuales son planteadas por Torrance (1950) y Guilford (1974).

El desarrollo de la investigación de los autores permitió llegar a la conclusión que si es posible desarrollar habilidades creativas mediante competencias que subyacen a los criterios de (originalidad, flexibilidad, fluidez y elaboración), que el pensamiento creativo se puede desarrollar mediante hábitos y técnicas, que las prácticas artísticas son elementos facilitadores del proceso de desarrollo creativo y además que los escenarios virtuales logran un alto nivel motivacional en los estudiantes, para potencializar sus procesos de aprendizaje.

Pineda (2017) en su informe de tesis, para optar el grado de maestro, titulado: “El desarrollo de la creatividad en los estudiantes de grado sexto del colegio Japón, una propuesta pedagógica basada en la gramática de la fantasía y los ritmos mentales”

Propone Diseñar, aplicar y evaluar una estrategia pedagógica basada en los textos Gramática de la fantasía y Los ritmos mentales, con el fin de fomentar la creatividad a nivel de la lectura y la escritura en los estudiantes.

Utiliza un diseño de investigación cuasi experimental trabajando con un grupo de control y otro experimental, aplicado en niños de 10 y 13 años de edad del grado sexto del colegio Japón.

Pineda concluye diciendo que la estrategia pedagógica para el fomento de la creatividad aplicada al grupo experimental fue efectiva para potenciar la lectura y la escritura literaria, por cuanto les permitió a los niños y niñas hacer uso de la imaginación para crear narraciones que comprenden los siguientes aspectos: manejo de una idea central en el texto e introducción de algunas figuras literarias; desarrollo consistente del relato basado en la fluencia de ideas brillantes; inicio del relato de forma llamativa y de igual forma con un final inesperado, y finalmente, ruptura del hilo narrativo cronológico empleado como recurso expresivo.

“... es posible educar el pensamiento y de ejercitarlo a través de la lectura y la escritura” (Pineda, 2017, p.142)

“La teoría presentada en Los ritmos mentales es fundamental para que haya un cambio en la educación de nuestro país, por tanto, nos muestra que debemos aprender a pensar creativamente” (Pineda, 2017, p.142)

Gonzales (2019) en su informe de tesis, para optar el grado de maestro, titulado: “Express-arte: una propuesta artístico-creativa como ruta potenciadora de las artes plásticas y su uso en el proyecto de trabajo comunitario del colegio Fe y Alegría Torquigua I. E. D. por parte de un semillero de la institución”

Propone la construcción de laboratorios artístico-creativos a modo de prueba piloto con el fin de formar a un grupo de estudiantes potenciando sus habilidades en la expresión plástica y gráfica, de tal modo que ellos puedan convertirse en gestores artísticos y generar así una intervención de formación con personas de su propia comunidad.

Para ésta investigación se establece una población compuesta por los estudiantes del nivel 11^o del Colegio Fe y Alegría Torquigua. Se trabaja con un grupo experimental compuesto por 10 estudiantes donde aplicamos los laboratorios de creación artística y un grupo de control donde no se aplica lo propuesta y servir de guía para contrastar los cambios ocurridos en ambos grupos.

El investigador concluye diciendo que las experiencias de trabajo comunitario que se ven potenciadas a través de las artes dieron un resultado positivo, el hecho de experimentar con los procedimientos y lograr una profundización disciplinar desde la técnica y los materiales propició una serie de evidencias que sirven como sustento para un proyecto que puede ser replicado, el “Express – Arte” dio paso a que todos los participantes se enfrentaran a situaciones de enseñanza-aprendizaje con las cuales se pudo desarrollar un gusto más concreto por la expresión plástica y gráfica al ofrecer un acercamiento a una nueva realidad desde el contexto educativo.

1.2.2. A nivel nacional

Ángeles (2015) en su informe de tesis, para optar el grado de maestra, titulado: “El juego como estrategia didáctica para el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años”.

Propone el diseño de estrategias didácticas basadas en el juego, para mejorar el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de educación inicial. En este estudio, de metodología aplicada proyectiva, bajo el enfoque cualitativo, se trabajó una muestra intencionada de tres docentes, ocho niños, a quienes se le aplicaron instrumentos como la entrevista a las docentes y test del pensamiento divergente a los niños; evidenciando en el diagnóstico que las docentes trabajan con modelos tradicionalistas, olvidando la esencia del nivel. Sin considerar el juego, como una herramienta

didáctica que contribuya al desarrollo integral y la creatividad. El pensamiento divergente, la neuropedagogía, el enfoque socio formativo, en el marco teórico, le dan sustento científico a la propuesta. Siendo el resultado más importante, diseñar juegos creativos, para lograr potenciar la creatividad, contribuyendo al desarrollo del pensamiento reflexivo, habilidades, destrezas, imaginación, curiosidad, contribuyendo al desarrollo del aprendizaje significativo. Por lo tanto, se concluye que el estudio tiene una proyección formativa sólida, que contribuirá a la solución del problema del contexto de estudio.

Chuquillanqui (2017) en su informe de tesis, para optar el grado de maestra, titulado: “Programa “Activarte” para el desarrollo de la creatividad en estudiantes del III semestre académico IESTP “Simón Bolívar”. Callao. 2017”.

Tiene la finalidad de determinar el nivel de influencia del Programa “Activarte” en el desarrollo de la creatividad de los estudiantes del III semestre académico del IESTP Simón Bolívar del Callao, 2017, considerando las dimensiones de originalidad, flexibilidad, fluidez y elaboración. La metodología utilizada corresponde a un diseño de investigación experimental y subdiseño cuasi experimental. La muestra estuvo conformada por 51 jóvenes del III semestre académico. 25 jóvenes de la especialidad de administración (Grupo Experimental) y 26 jóvenes de tecnología de análisis químico (Grupo de control). Se utilizó la encuesta para la recolección de datos; el instrumento de medición para la variable dependiente de autoría propia, tuvo como base la escala de Personalidad Creadora de Maité Garaigordobil y fue evaluado por juicio de expertos. Esta prueba fue sometida a un análisis de fiabilidad mediante el alfa de Crombach igual a ,845 que indica una buena confiabilidad. Los resultados descriptivos, así como los inferenciales permitieron llegar a la conclusión que el Programa Activarte influye significativamente en el desarrollo de la creatividad de los estudiantes del III semestre académico del IESTP Simón Bolívar del Callao, 2017.

Jiménez (2018) En su informe de tesis, para optar el grado de magíster, titulado: “Efectividad del programa “Soy Creativo” para el desarrollo de la inteligencia creativa, en niños del segundo grado del nivel primario, del Liceo y Academia Adventista Diéguez Olaverri, Huehuetenango, Guatemala, 2017”.

Tiene como principal objetivo: “determinar en qué medida el programa de intervención psicopedagógica es efectivo para el desarrollo de la inteligencia creativa en los niños de segundo año de primaria del Liceo y Academia Adventista Diéguez Olaverri”. El tipo de investigación es pre-experimental, se manipuló la variable independiente: el programa de intervención psicopedagógico “Soy Creativo”, para determinar los efectos sobre la variable dependiente: inteligencia creativa, en una muestra de 20 niños de 2° de primaria del Liceo y Academia Adventista Diéguez Olaverri en la ciudad de Huehuetenango, Guatemala. Para la presente investigación se construyeron dos instrumentos de acuerdo con los propósitos de la misma: una fue respondida por los niños participantes y otra por la maestra investigadora, ambas realizadas antes y después del desarrollo del programa. Los datos recabados fueron procesados mediante el programa SPSS 22.0, la hipótesis de demostró usando la prueba **t de student** para muestras relacionadas. Concluyéndose que el programa referido es efectivo para mejorar la inteligencia creativa de los estudiantes, al haber una diferencia significativa entre las pruebas de entrada y salida ($p < 0.005$).

Incarroca (2018) en su informe de tesis, para optar el grado de maestro, titulado: “Uso Del Material Concreto Y Su Relación Con La Creatividad De Los Estudiantes Del IV Ciclo De La Institución Educativa N° 51008 Ciencias, Cusco 2017”.

Tiene como objetivo probar que el uso de material concreto permite desarrollar de manera significativa la creatividad de los estudiantes del IV ciclo de la Institución Educativa N° 51008 Ciencias. El trabajo es de tipo correlacional, la metodología utilizada fue del enfoque cualitativo, que permitió obtener información acerca del material concreto y su relación con el desarrollo de la creatividad de los estudiantes del IV ciclo de la institución

educativa N° 51008 Ciencias, Cusco 2017, y el diseño de investigación es el correlacional, no experimental y transversal. La población está conformada por 142 estudiantes y la muestra de estudio es de 20 estudiantes. Se ha utilizado el muestreo no probabilístico intencionado. De acuerdo a la planificación de la presente investigación, se elaboró una rúbrica para evaluar el nivel de creatividad de los estudiantes; dichos resultados fueron procesados e interpretados. De los resultados obtenidos resalta; que existe una correlación entre material concreto y creatividad de 1.000 y 0.000 de significancia, lo que permite concluir que existe una relación muy alta, entre las variables material concreto y creatividad, es decir que la utilización de materiales permite el desarrollo de la creatividad. Estos resultados permiten afirmar que las variables de material concreto y desarrollo de la creatividad están muy concatenadas entre sí.

1.2.3. A nivel local

No se encontraron trabajos de investigación locales que tengan como tema de estudio la creatividad que puedan servir como antecedente.

1.3. Formulación del problema de investigación

¿En qué medida la aplicación de la propuesta estrategias lúdico-artísticas desarrolla la capacidad creativa en los estudiantes del quinto de secundaria de la I. E. Capitán Marcelino Valverde Solórzano, distrito de Sihuas, 2020?

1.4. Delimitación de la investigación:

1.4.1. Delimitación metodológica

La investigación se encuentra enfocada en aplicar la propuesta estrategias lúdico-artísticas para desarrollar la capacidad creativa en los estudiantes del quinto de secundaria de la I. E. Capitán Marcelino Valverde Solórzano, distrito de Sihuas, 2020.

1.4.2. Delimitación geográfica

La investigación y la propuesta de aplicar estrategias lúdico-artísticas para desarrollar la capacidad creativa en los estudiantes del quinto de secundaria de la I. E. Capitán Marcelino Valverde Solórzano, se encuentra ubicada en la ciudad de Sihuas, provincia de Sihuas, Departamento de Ancash.

1.4.3. Delimitación temporal

El presente trabajo de investigación se realizó en un periodo de tiempo establecido, comprendido desde el día sábado, 25 del mes de julio hasta el día domingo, 06 del mes de septiembre del año 2020.

1.4.4. Delimitación del universo

La población está constituida por doce estudiantes del nivel secundario de la Institución Educativa “Capitán Marcelino Valverde Solórzano”.

La muestra por ser una población escolar adolescente puede sufrir variantes, tanto en aumento o disminución de ésta.

1.4.5. Delimitación de recursos

Inexistencia de informes de investigación científica en nuestro medio a nivel de maestría, relacionado en forma directa con nuestra investigación, dificulta la tarea del avance del trabajo.

Ausencia de bibliotecas especializadas en postgrado, sumándose la no catalogación adecuada de los trabajos existentes.

El distanciamiento social obligatorio como, medida de control sanitario implementado por el gobierno del Perú para controlar el avance de la pandemia por el virus Covid-19 en nuestra localidad, hace imposible poder realizar el seguimiento de todo el proceso creativo desarrollado y estado socioemocional por cada miembro de la muestra.

Las herramientas virtuales utilizadas necesitan de un aparato tecnológico (celular Smartphone o computadora), además requieren de acceso a

internet, por lo que se vuelve limitado poder compartir, acompañar y retroalimentar las actividades lúdicas propuestas a los participantes.

1.5. Justificación e Importancia

La presente investigación tiene como finalidad dar a conocer en qué medida aplicar la propuesta de estrategias lúdico-artísticas desarrollan la capacidad creativa en los estudiantes del quinto de secundaria de la I. E. Capitán Marcelino Valverde Solórzano, distrito de Sihuas, 2020. Esto contribuirá a que los estudiantes sean capaces de proponer soluciones innovadoras a problemas cotidianos e imaginarios, puedan idear y proponer formas nuevas para alcanzar un mismo objetivo empezando a romper los paradigmas que obstaculizan nuestra originalidad e individualidad.

Las actividades lúdicas son propias del ser humano, el hombre es un ser competitivo por naturaleza, desde niños hemos jugado y hemos aprendido sin siquiera darnos cuenta, nuestras capacidades se motivan, se despiertan y comienzan a funcionar, pues, nos ilusionamos con ganar y ser los mejores y justo allí está el valor del juego. No hay mejor manera de enseñar las materias a niños y adolescentes que jugando fortaleciendo, además, su competitividad y enseñándoles el importante valor de saber ganar o perder.

Las actividades lúdicas propuestas serán presentadas a nuestros estudiantes de tal manera que despierten en ellos su curiosidad y su espíritu competitivo, en forma de retos que pongan a prueba sus distintas habilidades creativas.

Según, Méndez (2012) “La justificación puede ser de carácter teórico, práctico o metodológico”, por ello argumentaré la importancia de esta investigación en los tres aspectos:

1.5.1. Importancia teórica

La presente investigación cuenta con información actualizada e importante sobre la aplicación de estrategias lúdico-artísticas para desarrollar la capacidad creativa en contexto de pandemia y cuarentena.

Es aplicada a través de medios virtuales como son los Formulario de Google y el WhatsApp, por lo que esta innovación contribuirá a extender este campo del conocimiento.

De esta experiencia se aporta teóricamente sustentando que, si es posible desarrollar la creatividad utilizando estrategias lúdico-artísticas mediante medios virtuales, convirtiéndose así, en valiosa información sobre dichas variables de estudio para contribuir en investigaciones posteriores.

1.5.2. Importancia metodológica

La propuesta presenta una aplicación novedosa, pues, utiliza estrategias basadas en la fusión del juego y sus reglas con los componentes artísticos afines para ser aplicados por medios virtuales, Los juegos se desarrollan en forma de retos con el fin de fomentar una competencia sana entre los participantes poniendo a prueba su pensamiento creativo.

Esta propuesta también incluye utilizar los medios virtuales de Formularios de Google y WhatsApp aplicados a este campo de estudio, presenta diseños y apariencias llamativas que construyan un entorno de competición simulando “juegos en línea o red” donde cada participante tiene un nombre de usuario, con puntajes acumulativos actualizados después de cada sesión. Los estímulos visuales se convierten, para el investigador, en un adecuado instrumento motivador donde los participantes desarrollan las sesiones lúdico-artísticas creativas.

Las aplicaciones de las sesiones son sincrónicas donde todos los participantes y el investigador interactúan por el grupo de WhatsApp denominado “Colores Creativos”. Para que todo se desarrolle sin contratiempos los participantes indican su asistencia cinco minutos antes de iniciar con la sesión lúdico-artísticas del día.

1.5.3. Importancia práctica

Se evidencia que la aplicación de las estrategias lúdico-artísticas aportan significativamente al desarrollo de la capacidad creativa de los estudiantes.

Como no requiere de una gran inversión económica tiene el potencial de convertirse en una herramienta de apoyo para los docentes de nuestro país y el mundo.

La réplica de esta investigación es viable para otros contextos y realidades educativas, pues, atiende a una problemática de alcance mundial en los tiempos actuales.

1.5.4. Importancia social

Fortalece la capacidad creativa y el pensamiento divergente en los estudiantes de nuestra comunidad, fomenta hacerle frente a las ideas copiadas y obsoletas que batallan contra la originalidad e innovación. Contrarrestando en los individuos el miedo a lo nuevo y al fracaso, el miedo a abandonar la zona de confort y sentirnos vulnerables.

Le otorga, al desarrollo del pensamiento creativo, la importancia que merece, pues, en nuestro entorno educativo siempre este proceso pasa a segundo plano a pesar de ser una capacidad muy importante para desempeñarnos dentro de nuestro trabajo y en nuestra vida social. Esto se debe a que el sistema educativo y muchos maestros tradicionalistas se encuentran formando estudiantes pasivos dispuestos a seguir la receta y a obedecer órdenes. La mayoría de educandos se quedan sin desarrollar su iniciativa y concretizar visión del mundo propia. Estos estudiantes son privados de la libertad de pensamiento sin saber que es un derecho y que cuando se puede ejercer este derecho se puede experimentar libertad.

Es nuestro deber contribuir con ideas y nuevos métodos para que evolucione eficientemente el sistema educativo peruano y que el desarrollo de la creatividad ocupe la importancia curricular que merece. Ya lo dijo Torrance (1977):

“Las escuelas del futuro se planificarán no solo para aprender, sino también para pensar. Con mayor insistencia, a las escuelas y colegios de hoy, se les pide hombres y mujeres que sepan pensar, que puedan hacer nuevos descubrimientos científicos, que puedan hallar soluciones adecuadas a los problemas mundiales más alucinantes, que no puedan ser

sometidos a un lavado de cerebro; hombres y mujeres, en fin, que sepan adaptarse al cambio y sepan mantener su cordura en esta época de movimiento constante. Este es el desafío creador que se plantea a la educación.”

Nuestro país a través de su sistema educativo tiene el gran deber que formar estudiantes creativos, con este arduo trabajo estará forjando su futuro alimentado ciudadanos emprendedores e innovadores que desarrollarán soluciones diversas a los problemas sociales, cuando todos estemos encaminados entenderemos que no existe un solo camino racional para llegar a un objetivo, existen muchas formas de lograrlo, no existirán obstáculos para alcanzar resultados y lograremos así un verdadero cambio social.

Actualmente por motivo de la coyuntura actual de la pandemia y la crisis sanitaria, política y económica, se consideró que, la aplicación de la propuesta pueda basarse principalmente en el uso de las tecnologías virtuales, pues, no se puede tener contacto personal con los estudiantes que conforman la muestra por estar acatando el distanciamiento social obligatorio decretado por el gobierno como medida para frenar el avance del nuevo coronavirus COVID-19.

Es momento de hacer lo que se profesa, es momento de navegar por aguas poco exploradas y adquirir vital experiencia para forjar el desarrollo. Ya no hay barreras ni obstáculos que nos detengan, pues, hay muchos caminos para encontrar una solución a los problemas de la vida.

1.6. Objetivos de la investigación

1.6.1. Objetivo general

Determinar la influencia que tiene la aplicación de las estrategias lúdico-artísticas en el desarrollo significativo de la capacidad creativa en los estudiantes del quinto de secundaria de la I. E. Capitán Marcelino Valverde Solórzano, distrito de Sihuas, 2020.

1.6.2. Objetivos específicos

- a) Identificar el nivel de logro de la CAPACIDAD CREATIVA, analizando los datos respecto a los indicadores de FLUIDEZ, FLEXIBILIDAD, ORIGINALIDAD Y ELABORACION, en los estudiantes del quinto de secundaria de la I. E. Capitán Marcelino Valverde Solórzano, distrito de Sihuas, 2020 mediante un PRE TEST.

- b) Aplicar las ESTRATEGIAS LÚDICO-ARTÍSTICAS priorizando por sesión un indicador de la creatividad para lograr el desarrollo de la CAPACIDAD CREATIVA en los estudiantes del quinto de secundaria de la I. E. Capitán Marcelino Valverde Solórzano, distrito de Sihuas, 2020.

- c) Identificar el nivel de logro de la CAPACIDAD CREATIVA, analizando los datos respecto a los indicadores de FLUIDEZ, FLEXIBILIDAD, ORIGINALIDAD Y ELABORACION, en los estudiantes del quinto de secundaria de la I. E. Capitán Marcelino Valverde Solórzano, distrito de Sihuas, 2020 mediante un POST TEST.

- d) Analizar la influencia y significancia que tiene la aplicación de las estrategias lúdico-artísticas en el desarrollo de la CAPACIDAD CREATIVA, según los indicadores de FLUIDEZ, FLEXIBILIDAD, ORIGINALIDAD Y ELABORACIÓN, en los estudiantes del quinto de secundaria de la I. E. Capitán Marcelino Valverde Solórzano, distrito de Sihuas, 2020, contrastando la información del PRE TEST y POST TEST.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. Fundamentos teóricos de la investigación:

2.1.1. La capacidad creativa

2.1.1.1. Definición

Según algunos autores la creatividad o capacidad creativa se pueden definir como:

Ausubel (1963) dice: “La personalidad creadora es aquella que distingue a un individuo por la calidad y originalidad fuera de lo común de sus aportaciones a la ciencia, al arte, a la política, etcétera”.

Freud (1963) dice “La creatividad se origina en un conflicto inconsciente. La energía creativa es vista como una derivación de la sexualidad infantil sublimada, y que la expresión creativa resulta de la reducción de la tensión”.

Bruner (1963) dice: “La creatividad es un acto que produce sorpresas al sujeto, en el sentido de que no lo reconoce como producción anterior”.

Piaget (1964) dice: “La creatividad constituye la forma final del juego simbólico de los niños, cuando éste es asimilado en su pensamiento”.

Torrance (1965) dice que:

“La creatividad es un proceso que vuelve a alguien sensible a los problemas, deficiencias, grietas o lagunas

en los conocimientos y lo lleva a identificar dificultades, buscar soluciones, hacer especulaciones o formular hipótesis, aprobar y comprobar estas hipótesis, a modificarlas si es necesario además de comunicar los resultados”.

Guilford (1971) define a la capacidad creativa como: “Capacidad o aptitud para generar alternativas a partir de una información dada poniendo el énfasis en la variedad, cantidad y relevancia de los resultados”.

De las ideas vertidas anteriormente por los distintos autores sobre una definición de la capacidad creativa podemos concluir diciendo: La capacidad creativa es la capacidad de generar ideas o conceptos que tengan novedad y originalidad convirtiéndose en soluciones que causen sorpresa a los individuos en los diversos ámbitos de la vida cotidiana y del campo laboral.

Los individuos creativos, según Torrance, se vuelven sensibles a los problemas cotidianos. Según Freud, termina el conflicto inconsciente y se reduce la tensión. Constituyéndose así, según Piaget, la forma final del juego simbólico de los niños.

2.1.1.2. Capacidad creativa, una cualidad que todo ser humano posee

La idea de que todo ser humano es creativo empezó a tomar fuerza a mediados del siglo XX después de que décadas atrás se asentó la idea de que la creatividad es una cualidad solamente de los genios y superdotados.

Muchos investigadores se desinteresaron por conocer y estudiar el desarrollo de la capacidad creativa y la inteligencia desde que Francis Galton llamado “el padre de la eugenesia”, en su libro *El genio hereditario* (1869), en su primer intento científico social de estudiar el genio y la grandeza asentó fuertemente la idea

de que existe un ser excepcional, un individuo superdotado que aparece cada cierto tiempo como producto del azar de la naturaleza. A este ser no común se le denomina “genio” y no merece ser objeto de estudio pues sus dotes son gracias a sus genes.

Luego a mediados del siglo XX los investigadores como: Weithermer, Guilford, Thurstone, Osborn, Barron, entre otros, comienzan a registrar sucesos creativos y a plantear definiciones sobre la creatividad que se convirtieron en una buena plataforma para que las investigaciones sobre la capacidad creativa vuelvan a ver la luz y se retomen muchos más estudios en este campo cognoscitivo.

Ahora se define a la capacidad creativa como una cualidad de todo ser humano y que puede desarrollarse y ejercitarse con el tiempo. Vygotsky (1982) considera que:

“La creatividad existe potencialmente en todos los seres humanos, y es susceptible de desarrollar, o sea, que no es privativa de los genios, sino que está presente en cualquier persona que imagine, transforme o cree algo por insignificante que sea en comparación con las grandes personalidades creativas de la historia”

Por lo anterior deducimos que toda persona es creativa por naturaleza, además podemos ampliar el concepto citando lo que dice Davis (1981): “El pensamiento creativo es mucho más que utilizar la imaginación para obtener muchas ideas”.

Ser creativo significa proponer soluciones nuevas e innovadoras a problemas comunes. Dar ideas originales en situaciones o problemas ya sea fáciles o complicados. En otras palabras, el individuo debe lograr un producto creativo a través de un adecuado proceso creativo.

El producto creativo tiene dos características básicas las cuales son la novedad, que no está prevista, que está fuera de lo común y la adecuación que significa que el producto es sumamente útil y utilizable.

2.1.1.3. El pensamiento divergente

A partir de mediados del siglo XX el psicólogo americano Joy Paul Guilford comienza a dedicar sus estudios al aprendizaje del funcionamiento de la creatividad. Guilford propone en el año 1967 dos tipos de pensamiento para resolver un problema: el pensamiento convergente y el pensamiento divergente.

El pensamiento divergente es la característica de la persona creadora, consiste en encontrar muchas alternativas de solución a un solo problema, de olvidarse de que existe una receta de solución y traer muchas ideas nuevas para crear nuevas recetas.

Actualmente se puede decir que el pensamiento divergente es el pensamiento que elabora criterios de originalidad, inventiva y flexibilidad. El individuo que tiene un pensamiento divergente buscará muchas soluciones posibles para una situación o problema.

Al pensamiento divergente también se le denomina pensamiento lateral.

2.1.1.4. El pensamiento lateral

Es un método de pensamiento que puede ser empleado como una técnica para resolver problemas de modo imaginario. Fue acuñado por Edward de Bono en (1967) en su libro *New think: The use lateral Thinking*.

Se caracteriza por la producción de ideas que están fuera del patrón del pensamiento habitual utilizado por los individuos.

El objetivo de este método es salir de la realidad utilizando la imaginación para no tener límites de soluciones posibles y obtener ideas mucho más creativas e innovadoras.

2.1.1.4.1. Elementos del pensamiento lateral:

El pensamiento lateral tiene cuatro elementos definidos y son:

- 1. Comprobación de suposiciones.** - Se utiliza la mente abierta para encontrar soluciones.
- 2. Hacer preguntas.** - Se debe saber el tipo de pregunta que nos formularemos. Primero deben ser generales y luego particulares.
- 3. Creatividad.** - Enfocar los problemas desde otro ángulo de percepción, facilitar la apertura de la mente para reestructurar patrones.
- 4. Pensamiento lógico.** - Permite ordenar los pensamientos para interpretarlos correctamente y así poder sistematizar el proceso de investigación.

2.1.1.5. Rasgos del individuo creativo según Guilford

En su libro titulado *The analysis of intelligence (1971)*, Guilford analiza un conjunto de rasgos que los individuos creativos presentan. Guilford sustenta ocho rasgos los cuales son:

- 1. Sensibilidad a los problemas.** - Tal parece que la gente creativa es especialmente sensible a la existencia de problemas, gracias a esta cualidad se dan cuenta de la necesidad de cambio, de aplicar nuevos métodos, de encontrar

defectos y deficiencias de las cosas, de no sentirse cómodo utilizando paradigmas.

2. Fluidez. - Se refiere a la cualidad de producir ideas espontáneamente sobre la solución de un problema planteado. Un individuo tendrá fertilidad de ideas cuando produzca gran cantidad de ideas para solucionar un problema.

Los test de fluidez deben tener un tiempo límite para evitar la saturación y la nulidad de la puntuación.

Guilford define cuatro clases de fluidez y son:

- **Fluidez Verbal.** - Producción divergente de unidades simbólicas. Ej. Enumerar palabras que empiecen o que tengan en su estructura una determinada letra.
- **Fluidez Asociativa.** - Producción divergente de relaciones semánticas. Ej. Poner diferentes adjetivos para completar símiles.
- **Fluidez de expresión.** - Producción divergente de sistemas semánticos. Ej. Explica de diferentes formas oraciones que tiene símiles.
- **Fluidez Ideativa.** - Producción divergente de unidades semánticas. Ej. Poner diferentes nombres al cuento leído.

3. Originalidad. - Se concibe en función a la infrecuencia estadística de respuestas que cumplen una condición específica y por el hallazgo de asociaciones remotas en los test verbales asociativos.

4. Flexibilidad. - El pensamiento es flexible y puede cambiar de caminos muchas veces para resolver un mismo problema. Al cambiar de caminos el pensamiento navega en otras direcciones muchas veces no exploradas.

5. **Redefinición.** - Es una aptitud común del pensamiento creador, se logra reorganizar las estructuras mentales para dar nuevos usos a un mismo objeto o concepto.
6. **Penetración.** - Es la capacidad de profundizar en el problema para lograr ver lo que otros no ven.
7. **Elaboración.** - Capacidad de adornar e incluir detalles al producto.
8. **Evaluación.** - Tiene un papel determinante en el resultado del proceso. El nuevo producto es evaluado por el autor en todas las fases del proceso.

2.1.1.6. **Ámbitos de la creatividad en nuestra vida**

La creatividad existe en todos los ámbitos de nuestra vida y se definen como:

- **Creatividad plástica:** Se relaciona con crear distintas formas, colores, texturas, proporciones y volúmenes. Creatividad artística.
- **Creatividad fluente:** Es la de los sentimientos, los afectos y las actitudes; en ella predominan los valores, los anhelos y los sueños, lo imaginativo, el simbolismo y el espíritu místico y religioso.
- **Creatividad científica:** Este tipo de creatividad aplica el ingenio y el talento en la investigación de nuevos conocimientos.
- **Inventiva:** Es la aplicación talentosa de las ideas, las teorías y los recursos a la solución de los problemas del quehacer ordinario.
- **Creatividad social:** Es la que se aplica en las relaciones humanas y genera las organizaciones e instituciones.

2.1.1.7. Modelo componencial y etapas del proceso creativo según Teresa Amabile

La catedrática estadounidense Dra. Teresa Amabile en su libro titulado “The Social Psychology of Creativity” (1983) propone un modelo de los componentes necesarios que deben existir para que pueda generarse el proceso de la creatividad en el individuo.

Amabile describe a la creatividad como la confluencia de:

- **Motivación intrínseca.** - Es la motivación que nace del interior de cada persona, este tipo de motivación puede influenciar positivamente sobre el desarrollo de la creatividad y tiene mayor influencia que las motivaciones extrínsecas como recompensas, directivas o evaluaciones.
- **Conocimientos relativos al domino (expertise).** - Se refiere al total de respuestas posibles que el individuo puede idear para resolver su problema. Son los senderos cognitivos que habrá que recorrer en búsqueda de una solución más óptima.
- **Procesos relativos a la creatividad (habilidades del pensamiento).** – Aquí se encuentran todos esos hallazgos sobre el estudio de la creatividad, todos los postulados de los distintos autores representativos sobre el proceso creativo.

Además, Amabile también indica que para lograr un fructífero producto creativo se tiene que desarrollar un adecuado proceso creativo, por ello, para el proceso creativo plantea cinco etapas y son:

1. **Presentación.** - El sujeto conoce y recoge información referente al problema que tiene que resolver. Para lograr resolver el problema es muy importante que el sujeto tenga la motivación intrínseca pues esto es vital para resolver problemas.
2. **Preparación.** - Se aprovecha toda la información obtenida, se articula y prepara con el objetivo de encontrar la posible solución al problema.
3. **Generación de respuestas.** - Las respuestas que se obtienen deben estar fuera de lo común y cotidiano, deben ser unas respuestas novedosas.
4. **Validación.** - En esta etapa se elige una respuesta como válida y adecuada que solucionará nuestro problema en la realidad del mismo.
5. **Aplicación y toma de decisiones.** - Se lleva a la práctica la solución validada en la etapa anterior. Si se comprueba que la solución encontrada tiene resultados positivos se aplicará y si tiene resultados negativos se volverá a la primera etapa del proceso creativo.

2.1.1.8. Factores a tener en cuenta para el desarrollo de la creatividad.

Para conocer sobre el desarrollo de la capacidad creativa, tomar estrategias útiles y formar personas creativas debemos tener en cuenta muchas cuestiones importantes como:

- a. **La relación compleja existente entre la inteligencia y la creatividad**, como lo dice Allueva, Pedro (2002): “La principal característica de la creatividad es la combinación de atributos intelectuales, estilo cognitivo y personalidad”.

La idea de la relación entre la inteligencia y la creatividad es muy aceptada por muchos psicólogos pues sustentan que se esperan actos creativos de individuos que tienen un C. I. elevado a diferencia de individuos que tienen un C. I. bajo.

- b. **El contexto social del trabajo del individuo y la remuneración** pues hay trabajos donde ser creativo no importa, lo importante es cumplir con los mandatos superiores, esto vuelve a los individuos personas conformistas y mediocres.
- c. **La situación emocional en la que se encuentra una persona y las recompensas económicas obtenidas al resolver problemas** también tiene gran influencia en el producto creativo. Así lo afirma Allueva, Pedro (2002): “Se ha estudiado cómo influyen las recompensas económicas (motivación extrínseca) en el desarrollo creativo...”
- d. **La influencia del sistema educativo y de la sociedad** es en gran medida estos sistemas no promueven la creatividad más por el contrario la inhiben, el sistema educativo por ejemplo está diseñado para cortar la creatividad del niño, le pone trabas a su desarrollo y enseña a todos, un solo modelo de solucionar y resolver problemas.

Si bien es cierto en nuestro país la escuela tradicional conductista ya ha quedado atrás, pero mucho de los docentes que se formaron con este sistema antiguo se resisten al cambio y lo siguen empleando en sus sesiones de clase pues no conocen o imaginan otro modo mejor para enseñar.

Stenberg y Lubart (1995.pag.11) manifiestan que: “Las personas no nacen creativas, sino que la creatividad se desarrolla, por ello en la educación se requiere conocer y tener

claro cuáles son las cualidades que debe poseer o alcanzar un estudiante creativo”.

Por ello es importante que la escuela diseñe planes y proyectos educativos para desarrollar y promover la creatividad de los estudiantes:

Poner en marcha un proyecto es el primer paso para el éxito, pero si estos proyectos no son bien implementados, si los entes encargados de aplicarlos no lo realizan con el esmero necesario y no acompañan el proceso, esta actividad no obtendrá los frutos deseados y más por el contrario promoverá el desinterés por las ideas creativas.

2.1.1.9. Los bloqueos y pasos para desarrollar del potencial creativo según Allueva.

Todo ser humano cuenta con un importante potencial creativo, toda persona es creativa en diferente medida y diferente actividad. Lo único que se necesita para desarrollar nuestra creatividad es un adecuado programa que se especialice en mejorar nuestra creatividad alcanzando su máximo potencial creativo. Existen tres bloqueos creativos los cuales son:

1. **Bloqueo perceptual.** - Se refiere a aspectos de tipo cognitivo. El individuo no puede captar y plantear el problema real o plantear erróneamente el problema debido a sus prejuicios.
2. **Bloqueo conceptual.** - Son obstáculos mentales que limitan la forma como un problema es definido limitando también de esta manera el número de soluciones posibles.

Para superar este bloqueo el individuo debe saber cambiar estereotipos, no debe aferrarse a una sola idea, debe evitar ser negativo ante posibles soluciones encontradas.

3. **Bloqueo emocional.** - Son las barreras que se presentan emocionalmente y nos impiden pensar con claridad, como:

- El estado de ánimo y el grado de la motivación.
- La inseguridad y el temor a equivocarse
- El deseo de encontrar la solución perfecta.

El individuo debe conocer sus bloqueos creativos para poder avanzar y desarrollar su potencial creativo.

(Allueva, 2002). Propone siete puntos importantes para desarrollar el potencial creativo en los sujetos y son:

1. Estimular las actitudes favorables hacia la creatividad.
2. Eliminar las barreras a la creatividad.
3. Crear el clima adecuado para el desarrollo de la creatividad.
4. Fomentar estilos cognitivos favorecedores del desarrollo de la creatividad.
5. Utilización adecuada de los recursos que tiene el sujeto.
6. Enseñar estrategias para el desarrollo de habilidades creativas.
7. Reforzar las situaciones creativas.

2.1.1.10. Evaluación de la creatividad según el test de Paul Torrance

Paul Torrance, psicólogo y pedagogo estadounidense formuló un famoso test para medir la creatividad aplicada a una muestra de niños en el año 1958, a estos niños se les hizo un seguimiento por 50 años para ver cómo les fue en la vida, sorprendentemente la investigación publicada por el "*Creativity Research Journal*", en español ("*Revista de investigación de creatividad*"), publicada el 09 de noviembre del 2010. Comprobó que los niños que habían tenido

puntuaciones altas en este test obtuvieron, lo que ellos llamaron, “logros creativos personales” a diferencia de los niños que obtuvieron puntuaciones bajas.

El test original de Torrance media cuatro dimensiones de la creatividad: fluidez, flexibilidad, elaboración y originalidad.

2.1.2. El juego, una actividad convertida en estrategia pedagógica

2.1.2.1. El juego

El juego es una actividad inherente al hombre, desde que empieza a vivir, el ser humano, desde bebé tiene una fuerte atracción por el juego. Díaz (1993) con respecto al juego dice: “Lo caracteriza como una actividad pura, donde no existe interés alguno; simplemente el jugar es espontáneo, es algo que nace y se exterioriza. Es placentero, hace que la persona se siente bien”.

2.1.2.2. El juego y la teoría estructuralista de Piaget

Piaget (1973), también dio valor al juego en su teoría estructuralista, y de acuerdo a las cuatro grandes etapas o estadios del desarrollo cognoscitivo humano considera algunos tipos de juegos que aparecen cronológicamente de acuerdo a cada estadio.

- ❖ **En el estadio sensorio motor** entre 0 a 2 años predomina el juego funcional o de ejercicio.
Aquí el bebé gatea, camina, se tambalea, lanza, golpea, agita, sonrío, muerde, se esconde, etc.

- ❖ **En el estadio pre operacional** entre 2 a 6 años predomina el juego simbólico.
Piaget (1973) “El juego simbólico es el juego de ejercicio lo que la inteligencia representativa a la inteligencia sensorio-motora”.

Aquí el niño juega simulando situaciones cotidianas. Da de comer a un muñeco, conversa con ellos, los cura, los hace bailar, los lleva en la ambulancia, los esconde, etc.

- ❖ **En el estadio de las operaciones concretas** entre 6 a 10 años predomina el juego de reglas y entre los 10 a 12 años predominan los juegos de construcción.

Aquí ganar es la meta para volver a empezar el juego, aquí aparecen los equipos, pueden jugar a las atrapadas, a las escondidas, carreras, gritos, agua y hielo, los encantados, el lobo, el avioncito, etc.

- ❖ **En el estadio de las operaciones formales** desde 12 años en adelante predomina el juego de grupo con reglas complejas, aquellos juegos que requieran aplicar la lógica, análisis metódico y estrategia. En esta etapa siguen estando presentes las fases del juego, tanto, funcionales, simbólicas y de construcción, pero de una forma más compleja.

Aquí destacan los juegos de deportes, de mesa complejos, estrategia. Y ahora con la tecnología comienzan a crear sus propios grupos de amigos por las redes sociales.

Es necesario remarcar que cada vez que aparece un nuevo tipo de juego, el anterior no desaparece, por el contrario, se perfecciona y está al servicio del posterior.

2.1.2.3. Beneficios del juego en el desarrollo humano, según Piaget.

- ❖ **Beneficios del juego funcional:**

El desarrollo sensorial, la coordinación de los movimientos, el equilibrio, comprensión del mundo por causa y efecto, auto superación por la práctica repetida, interacción social, coordinación óculo-manual.

❖ **Beneficios del juego simbólico:**

Comprender y asimilar su entorno, aprende a practicar roles de la sociedad, desarrolla el lenguaje, desarrolla creatividad e imaginación.

❖ **Beneficios del juego de reglas:**

Elementos sociabilizadores que enseñan a ganar y perder, a respetar turnos y obedecer normas, a tener en cuenta lo los demás compañeros, adquieren conocimientos y habilidades, desarrollan el lenguaje, la memoria, el razonamiento, la atención y la reflexión.

❖ **Beneficios del juego de construcción:**

Potencia la creatividad, facilita el juego en grupo, aumenta el control y destreza corporal, aumenta la capacidad de atención y concentración, facilita la memoria visual, facilita la comprensión y razonamiento espacial, desarrolla las capacidades de análisis y síntesis.

Los beneficios del juego son innumerables y de vital importancia en el normal desarrollo de los niños en las dimensiones: motor, cognitivo, emocional y social.

2.1.2.4. El juego como estrategia pedagógica

Existen muchas estrategias pedagógicas, diseñadas por los maestros, con el objetivo de convertirse en una alternativa que facilite la formación y el aprendizaje de los estudiantes. Para lograr esto se utilizan una gran variedad de técnicas didácticas que ayudan a construir el conocimiento de una manera creativa y dinámica.

Al inicio de la educación, en la etapa preescolar, las estrategias lúdicas son protagonistas en del quehacer educativo, gracias a esto

los niños se desarrollan integralmente en los ámbitos cognitivo, emocional y social.

Pero a medida que el niño crece y es promovido de grado académico el sistema educativo y los maestros van degradando estas importantes estrategias lúdicas.

Como lo afirma Malajovich (2008), “Desde sus orígenes, el nivel inicial se ha diferenciado de los otros niveles educativos. ... entre tantos aspectos que nos distinguen, la valoración del juego es el que tal vez, y desgraciadamente hasta hoy, con más fuerza nos caracterice”.

Cuando los maestros utilizan estrategias lúdicas en las aulas forman personas más creativas, pues la lúdica y el arte van de la mano. Por ello cuando el juego se convierte en una estrategia de enseñanza, puede lograr grandes resultados de aprendizaje distintos a los que nos tiene acostumbrados. Guillermo Zúñiga (1998): Se pregunta:

“...qué tanto la escuela de hoy refuerza a los niños y niñas de forma integral... qué tanto les permitirá alejarse del mundo cuadriculado que les ofrece la sociedad llena de normas que los aconductan, y que los moldean tanto como las comunidades lo desean”.

Desde ese punto de vista, el juego ofrece a los maestros y estudiantes oportunidades de libertad para adquirir el aprendizaje, libertad para crear conceptos y ponerlos en práctica siendo las decisiones que tomemos propias y originales.

De acuerdo a lo expuesto Guillermo Zúñiga (1998): Agrega: “La lúdica puede aportar y encontrar mejores respuestas a un mundo moderno que exige cambios veloces”.

El potencial del juego radica en que no es una ciencia, no es una moda, por el contrario, el juego es una actitud, una predisposición del cuerpo a vivir, a disfrutar, a divertirse, a imaginar, a interactuar con los demás, a sentirse un ser social, a probar retos nuevos y a competir sanamente.

La lúdica no se resume a una sola asignatura, es interdisciplinaria, cada docente puede construir juegos basados en lo que quiere transmitir a sus estudiantes en el aula. Si esto se logra los estudiantes esperarán con ansias volver a llevar la asignatura y serán los primeros en conseguir los objetivos propuestos a inicio del bimestre.

El papel de las familias, los padres, el docente o tutor para estimular y fomentar el juego en los niños es crucial, el niño se va formando poco a poco y va dominando el mundo de los juegos mejorando significativamente su desarrollo motor, cognitivo, social y emocional.

2.1.3. Las herramientas virtuales, un medio educativo importante.

Las herramientas virtuales son programas, plataformas o aplicaciones usadas para el ocio, la educación y temas laborales, una de sus ventajas es que no se necesitan descargar pues su uso se limita a tener acceso a internet y tener conocimientos básicos de computación.

2.1.3.1. Ventajas y desventajas de las herramientas virtuales:

➤ Ventajas

- a) Experiencia.** - El estudiante virtual se ve involucrado en una nueva experiencia social y de aprendizaje, puede comunicarse directamente con su docente, compañeros de estudio y seguir su aprendizaje a su propio ritmo.

b) Compromiso. - Ofrecen una oportunidad para compartir recursos y experiencias con otros reforzando un sentido de colaboración y de comunidad.

c) Flexibilidad. - Los estudiantes pueden tener acceso a sus actividades educativas desde cualquier lugar, se estima que en unos cuantos años se logre cerrar la brecha digital y los medios virtuales ocupen un lugar importante en el quehacer educativo.

➤ **Desventajas**

a) Limitaciones de la virtualidad. - Las herramientas virtuales tienen sus limitaciones pues no se alcanza el objetivo de socialización de la forma más adecuada, el estado de ánimo, la motivación, los problemas de aprendizaje de los estudiantes y la tutoría interactiva no reemplaza a una conversación física cara a cara entre los actores educativos.

b) Cobertura y costo tecnológico. - Estas herramientas virtuales se vuelven inservibles cuando la red virtual está congestionada, cuando los usuarios no pueden pagar el servicio, cuando los aparatos como módems y celulares ya están obsoletos.

2.1.4. Propuesta de intervención

2.1.4.1. Presentación

El desarrollo de la capacidad creativa en el ser humano empezó por la necesidad de encontrar nuevas soluciones a los problemas que siempre lo aquejaban, gracias a ello el ser humano puede ocasionar que su realidad cambie, el mundo actual necesita

personas creativas, personas innovadoras y el rol de la educación poco a poco va girando en torno a esa misión.

Realizar estrategias basadas en juegos artísticos es una manera de contribuir al desarrollo de esta capacidad pues los juegos están estrechamente relacionados y emparentados a la naturaleza humana.

Actualmente debido al aislamiento social que tenemos en todo el país como medida sanitaria por la expansión mundial del coronavirus "Covid-19", el mundo ha sufrido muchos cambios, la sociedad y su aislamiento se enfrenta a nuevos retos. Es así como los medios digitales se han convertido en una buena alternativa de comunicación, socialización y aprendizaje.

Por lo expuesto anteriormente, la propuesta adoptada para aplicar la presente investigación está basada fundamentalmente en la utilización de las herramientas virtuales como medio de comunicación y aprendizaje.

Las herramientas virtuales escogidas para el desarrollo de la presente investigación son:

- **Formularios de Google.** - Que es una aplicación gratuita utilizada para aplicar encuestas desarrollado por Google.
- **WhatsApp.** - Aplicación de mensajería instantánea para teléfonos inteligentes para enviar y recibir mensajes y diferentes tipos de archivos mediante internet.

Cabe puntualizar que es necesario adoptar ciertos filtros en la utilización de los programas digitales que se utilizarán para poder evitar información falsa y datos erróneos, todo depende de planificar y aplicar correctamente las actividades propuestas del

proyecto en los programas mencionados para obtener datos certeros.

2.1.4.2. Diseño conceptual de la propuesta:

2.1.4.2.1. Denominación de la propuesta:

Competencia creativa denominada “Colores Creativos” aplicada utilizando las herramientas virtuales de Formularios de Google y WhatsApp.

2.1.4.2.2. Diagnóstico

El diagnóstico se realiza con la aplicación de un Pre test para identificar el nivel de logro del desarrollo de la capacidad creativa en los estudiantes del quinto grado de educación secundaria de la I. E. Capitán Marcelino Valverde Solórzano, Sihuas 2019, donde se encontró un deficiente desarrollo de dicha capacidad creativa.

La aplicación del pre test se realiza utilizando 10 juegos creativos de 10 minutos cada uno, los juegos 01, 02, y 03 están diseñados para medir la fluidez creativa, los juegos 04, 05 y 06 están diseñados para medir la flexibilidad creativa, los juegos 07 y 08 están diseñados para medir la originalidad creativa y los juegos 09 y 10 están diseñados para medir la elaboración creativa.

2.1.4.2.3. Organización

La aplicación de las estrategias lúdico-artísticas mediante la competencia creativa cuenta con el plan de desarrollo de contenidos a través de 12 sesiones divididas en 8 temporadas, cada sesión se realizará dos veces por semana los días martes y sábados a partir de las 5:30pm, donde se desarrollarán un promedio de 3 a 5 juegos creativos en tiempo real. El

tiempo transcurrido por cada juego será controlado por el investigador. Se manda el enlace de cada juego, que previamente ha sido diseñado en Google forms, utilizando el grupo de WhatsApp donde se encuentran todos los participantes.

Una vez concluidos los juegos se procede a obtener los resultados del día de competencia y se publican los resultados dos días después de cada día de competencia.

Los puntajes obtenidos por cada competidor son acumulativos, lo que significa que al final de la competencia tendremos a un único ganador.

2.1.4.2.4. Implementación

La competencia creativa denominada “Colores Creativos” utiliza la técnica de la evaluación por observación mediante la rúbrica con cuatro indicadores en la escala valorativa necesarias para el estudio, para los resultados diarios de la competencia se utiliza una lista de cotejo donde se valorará la cantidad de ideas por juego, la flexibilidad, la originalidad y la elaboración. Antes de iniciar la competencia se diseñan los retos a desarrollar basados en un determinado indicador creativo.

Los juegos inician contabilizando a los competidores que se encuentran activos con internet, luego se envía un aviso que advierte a los competidores que en unos minutos aparecerá el enlace del juego inicial correspondiente dentro del grupo de WhatsApp, luego se envía el enlace del juego y se controla en tiempo correspondiente, faltando 1 minuto se envía un aviso a los competidores para que ya vayan terminando de enviar sus respuestas, se toma en receso de dos minutos y se envía el enlace del siguiente juego, al

terminar con todos los juegos se empieza a contabilizar las respuestas y se envía los resultados.

2.1.4.2.5. Evaluación

La evaluación se realizará con la aplicación de un Post test para identificar el nivel de logro del desarrollo de la capacidad creativa en los estudiantes del quinto grado de educación secundaria de la I. E. Capitán Marcelino Valverde Solórzano, Sihuas 2019, obtenido después de la aplicación de la propuesta.

La aplicación del post test se realizará utilizando 10 juegos creativos de 10 minutos cada uno, los juegos 01, 02, y 03 están diseñados para medir la fluidez creativa, los juegos 04, 05 y 06 están diseñados para medir la flexibilidad creativa, los juegos 07 y 08 están diseñados para medir la originalidad creativa y los juegos 09 y 10 están diseñados para medir la elaboración creativa.

2.1.4.3. Objetivos

2.1.4.3.1. General

Desarrollar la capacidad creativa en los estudiantes del quinto de secundaria de la I. E. Capitán Marcelino Valverde Solórzano, distrito de Sihuas, 2020; mediante la aplicación de estrategias lúdico-artísticas.

2.1.4.3.2. Específicos

- Elaborar y enviar el enlace del formulario de Google de inscripción a los 12 estudiantes a quienes se les aplicarán las estrategias lúdico-artísticas, de esta manera se irán familiarizando

con el uso de esta plataforma virtual y podrán crear su nombre de perfil para la competencia.

- Elaborar el logo de la competencia “Colores creativo” y demás imágenes para que sirva de motivación al momento de desarrollar los juegos creativos.
- Crear un grupo de WhatsApp para todos los estudiantes inscritos en la competencia creativa, de esta manera se mantendrá una comunicación fluida antes, durante y después de la competencia.
- Elaborar los juegos creativos, de cada temporada de la competencia creativa de acuerdo a cada indicador de la creatividad basados en el pre test de Torrance.
- Aplicar un pre-test para obtener el diagnóstico del nivel de la capacidad creativa de los participantes antes de aplicar la propuesta.
- Aplicar las 12 sesiones correspondientes a la propuesta durante las seis semanas que dura la competencia creativa mediante las herramientas virtuales.
- Evaluar con la rúbrica el proceso del desarrollo de la capacidad creativa en los participantes mediante los indicadores de Fluidez, flexibilidad, originalidad y elaboración.
- Aplicar el post-test para obtener el diagnóstico del nivel de la capacidad creativa de los participantes después de aplicar la propuesta.
- Premiar a los participantes de acuerdo a los puestos alcanzados después de finalizar la competencia creativa.

2.1.4.4. Medios y materiales

❖ Materiales

- Computadora o laptop para contabilizar y contrastar los datos.
- Teléfono inteligente Smartphone (Apple o Android)
- Libros digitales
- Sesiones de aprendizaje
- Rubricas
- Lista de cotejo
- Diapositivas con instrucciones para antes, durante y después de los juegos.

❖ Medios

- Plataforma virtual de formularios de google y aplicación de WhatsApp.
- Internet.

2.1.4.5. Beneficiarios

➤ Directos

- Los 12 estudiantes del quinto grado de secundaria de la I. E. Capitán Marcelino Valverde Solórzano de Sihuas.

➤ Indirectos

- Familias de los 12 estudiantes participantes.
- Quinto grado de la I. E. "Capitán Marcelino Valverde Solórzano"
- Población del distrito de Sihuas.

2.1.4.6. Responsable

El investigador

2.1.4.7. Duración

Del 25 de julio al 06 de septiembre del 2020.

CAPÍTULO III

MARCO METODOLÓGICO

3.1. Hipótesis central de la investigación:

❖ **H1:**

La aplicación de estrategias lúdico-artísticas desarrolla la capacidad creativa significativamente en los estudiantes del quinto grado de secundaria de la I. E. Capitán Marcelino Valverde Solórzano, distrito de Sihuas, 2020.

❖ **H2:**

La aplicación de estrategias lúdico-artísticas no desarrolla la capacidad creativa significativamente en los estudiantes del quinto grado de secundaria de la I. E. Capitán Marcelino Valverde Solórzano, distrito de Sihuas, 2020.

3.2. Variables e indicadores de la investigación

VARIABLES		DEFINICIÓN CONCEPTUAL DE LAS VARIABLES	DEFINICIÓN OPERACIONAL DE LAS VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES	SUB INNDICADORES	INSTRUMENTOS
Variable Independiente	Estrategias lúdico-artísticas Juegos Creativos “ Colores Creativos”	“El juego sirve para el desarrollo de los instintos propios de cada especie animal. Es lo que domina “juegos funcionales”. Estos tienen una característica fundamental” (Charlot Builer).	Conjunto de acciones planificadas que están basadas en combinar estrategias lúdicas con las disciplinas artísticas para buscar el objetivo concreto.	PROCESO	ANTES	<ul style="list-style-type: none"> - Determina el objetivo de juego, el indicador y la disciplina artística a involucrar. - Prepara sus materiales de manera virtual para desarrollar el juego artístico. 	Lista de Cotejo
					DURANTE	<ul style="list-style-type: none"> - Desarrolla el juego o reto durante el tiempo establecido. - Utiliza los medios y materiales virtuales indicados para el desarrollo óptimo del juego o reto. - Utiliza sus habilidades y destrezas artísticas para obtener puntos adicionales. 	
					DESPUÉS	<ul style="list-style-type: none"> - Evalúa su desempeño en el juego identificando sus aciertos y errores. - Compara su desempeño al de los otros participantes con el objetivo de mejorar. 	
Variable dependiente	Capacidad creativa	“Capacidad del cerebro para llegar a conclusiones nuevas y resolver problemas en una forma original” (Z. Grinberg) “Es uno de los medios principales que tiene el ser humano para librarse de los grilletes, no sólo de sus respuestas condicionadas, sino también de sus decisiones habituales (S. Arieti)	Habilidad de buscar soluciones originales y genuinas a problemas planteados en el entorno.	COMPONENTES	FLUIDEZ	<ul style="list-style-type: none"> - El estudiante presenta un gran número de ideas novedosas, llamativas y eficaces para resolver el problema. 	Rúbrica
					FLEXIBILIDAD	<ul style="list-style-type: none"> - El estudiante presenta gran variedad de ideas de rutas o caminos a seguir para encontrar la solución más eficaz del problema. 	
					ORIGINALIDAD	<ul style="list-style-type: none"> - El estudiante presenta gran cantidad de ideas que son inusuales, infrecuentes y poco conocidas. 	
					ELABORACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> - El estudiante desarrolla su idea de solución al problema utilizando mucha imaginación y alcanzando mucha complejidad y detalle logrando la perfección. 	

3.3. Métodos de la investigación

En el presente proyecto de investigación se utilizará el método experimental donde se aplicarán los siguientes métodos lógicos:

3.3.1. Inductivo – deductivo. Mediante este método se utilizarán procedimientos inductivos buscando demostrar los objetivos propuestos en la investigación para obtener afirmaciones generales, también utilizando procedimientos deductivos partiremos de una afirmación general para luego particularizarla en cada uno de los elementos de la muestra.

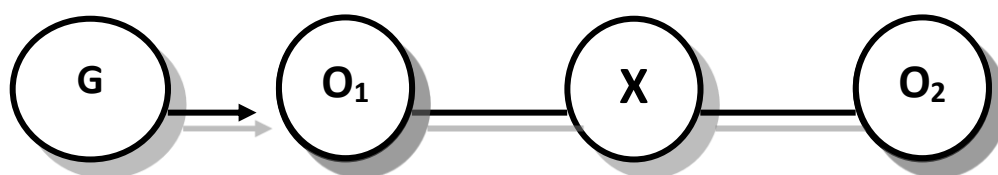
3.3.2. Empírico-analítico: A través de este método se observará y analizará los resultados obtenidos de cada uno de los miembros de la muestra a quienes se aplicarán las estrategias lúdico-artísticas para desarrollar su capacidad creativa, pertenecientes al quinto grado de secundaria de la I. E. Capitán Marcelino Valverde Solórzano, distrito de Sihuas, 2020.

3.3.3. Sintético. Aplicar este método permitirá sintetizar los hallazgos encontrados durante el desarrollo de la investigación para posteriormente formular premisas válidas para toda la población.

3.4. Diseño

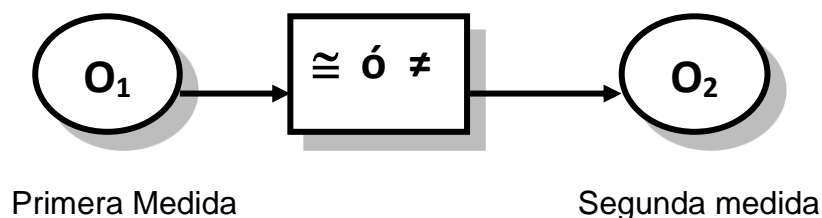
En este trabajo de investigación se tomará como modelo el Diseño pre-experimental con pre-test y post-test tomado del libro Metodología de la Investigación, sexta edición, de los autores Hernández, Fernández y Baptista (2014) con el objetivo de determinar la influencia que tiene la aplicación de estrategias lúdico-artísticas en el desarrollo de la capacidad creativa en los estudiantes del quinto de secundaria de la I. E. Capitán Marcelino Valverde Solórzano, distrito de Sihuas, 2020.

Cuando se esquematiza este diseño tenemos el siguiente diagrama:



- G** : Grupo donde se realiza el experimento.
- O1** : Pre-test o, primera medida.
- X** : Intervención experimental (Aplicación de las estrategias Lúdico-artísticas. Juegos Creativos “Colores Creativos”)
- O2** : Post-test o, segunda medida.

Luego de aplicado el experimento:



Interpretación:

$O_1 \cong O_2$: La primera medida es semejante, igual o congruente a la segunda medida.

$O_1 \neq O_2$: La primera medida es diferente o desigual a la segunda medida.

3.5. Población y muestra

La población está constituida por 565 estudiantes del nivel secundario de la I. E. “Capitán Marcelino Valverde Solórzano”, distrito de Sihuas, 2020.

La muestra en la presente investigación está conformada por 12 estudiantes del quinto grado, de la I. E. “Capitán Marcelino Valverde Solórzano”, distrito de Sihuas, 2020.

3.6. Actividades del proceso de Investigación

En el desarrollo de la presente investigación, se desarrollaron las siguientes actividades:

- a) **Elaboración de los materiales didácticos.** En esta actividad el investigador elaboró los materiales didácticos tomando en cuenta las dimensiones de las variables en estudio y analizando la fundamentación teórica.
- b) **Identificación de los elementos de la muestra.** Esta acción estuvo orientada a que el investigador pueda ponerse en contacto directo con los integrantes de la muestra. Para lo cual se obtuvo la autorización del director de la I.E y de los padres de familia de los estudiantes participantes. De esta manera a través de acciones sistemáticas se fue involucrando a los integrantes de la muestra en la investigación.
- c) **Aplicación de los instrumentos de investigación y acopio de la información empírica.** Esto implicó que el investigador pueda utilizar los medios virtuales y llamadas telefónicas para tener contacto con los integrantes de la muestra por motivo de la cuarentena a raíz de la pandemia del virus Covid19. Es así que se aplicó todos los instrumentos de recolección de datos mediante Formularios de Google y WhatsApp vía internet.
- d) **Tabulación o conteo de información empírica.** Cuantificar la información es otra de las tareas que se desarrolló en esta investigación la cual se desarrolló primero manualmente luego haciendo uso del Microsoft Excel y Formularios de Google.
- e) **Estructuración de las tablas y figuras.** Las tablas y figuras estarán en relación directa con los resultados obtenidos y tienen concatenación con los objetivos del presente proyecto.
- f) **Desarrollo del análisis y discusión de resultados.** Los resultados cualitativos necesariamente deben cuantificarse, características que aparece en el análisis y discusión de los resultados.

- g) Propuesta de conclusiones y sugerencias.** Una vez obtenidos los resultados cuantitativos se elaboraron las conclusiones y sugerencias en relación directa con los objetivos de la presente investigación.

3.7. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

❖ **Técnicas:**

Para el desarrollo de la presente investigación pre experimental se utilizarán la siguiente técnica:

Observación de tipo estructurada.

❖ **Instrumentos:**

De acuerdo a la técnica que se utilizará en esta investigación se seleccionarán los siguientes instrumentos:

- ✓ **Pre-test.** - Para medir la capacidad creativa de los participantes al inicio de aplicado el proyecto.
- ✓ **Post-test.** - Para medir la capacidad creativa de los participantes al final de aplicado el proyecto.
- ✓ **Lista de cotejo.** - Para medir la actitud y valores antes, durante y después del desarrollo de cada sesión de aprendizaje.
- ✓ **Rúbrica.** - Para establecer, de acuerdo a criterios, una valoración al producto final por cada actividad.

3.8. Procedimiento de la recolección de datos

Para el desarrollo óptimo de la presente investigación se efectuará el siguiente procedimiento:

- a) Identificación de los elementos de la muestra.** Esta acción estará orientada a que el investigador que aplicará el proyecto pueda ponerse en contacto con los estudiantes de la institución educativa constituida como unidad de análisis.
- b) Aplicación del instrumento de investigación y acopio de la información empírica.** Se aplicará de manera directa un test de primera medida, para

conocer el nivel de la capacidad creativa de los estudiantes de la unidad de análisis; Después de desarrollado el proyecto se aplicará un test de segunda medida para comprobar diferencias en los resultados de la unidad de análisis.

3.9. Técnicas de procesamiento y análisis de los resultados

Se empleará las siguientes técnicas:

- **Tabulación o conteo de la información empírica.** Registrar y cuantificar la información es otra de las tareas que el investigador debe desarrollar; por ello se elaborará un registro cualitativo de cada estudiante, con la finalidad de poder manejar todos los datos de manera digital y poder continuar realizando, eficientemente, el proceso de acopio de la información.
- **Estructuración de las tablas y figuras.** Una vez realizado el registro de la información, se agrupará y distribuirá las cantidades y porcentajes obtenidos tanto antes como después de la aplicación del proyecto, utilizando la moda como medida de tendencia central, construyendo tablas y figuras para un mejor análisis estadístico descriptivo.
- **Desarrollo del análisis y discusión de resultados.** Los resultados cualitativos necesariamente deben cuantificarse, agrupándose las características que tienen relación para obtener un mejor análisis y discusión de resultados de la presente investigación.
- **Aplicación de la formulación de hipótesis.** Una vez analizados todos los datos el investigador tiene que validar y sustentar una de las dos hipótesis planteadas previamente al inicio de la presente investigación interpretando y argumentando verídicamente todos los resultados obtenidos.
- **Propuesta de conclusiones y sugerencias.** Una vez obtenidos los resultados cuantitativos como cualitativos el investigador procederá a realizar una síntesis de la conclusión obtenida y propondrá alternativas y sugerencias que contribuyan a encontrar mejores soluciones del problema planteado, las mismas que de cierta forma concluirán el esfuerzo realizado en el proceso investigativo.

CAPÍTULO IV

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1. Resultados

Tabla 01.

Resultados del pre test sobre el nivel de logro de la capacidad creativa, obtenidos de los estudiantes del quinto de secundaria de la I. E. Capitán Marcelino Valverde Solórzano, distrito de Sihuas, 2020.

Niveles	Fluidez		Flexibilidad		Originalidad		Elaboración	
	(fi)	(%)	(fi)	(%)	(fi)	(%)	(fi)	(%)
Inicio	4	33,3%	8	66,7%	2	16,7%	0	0%
Proceso	8	66,7%	4	33,3%	6	50%	9	75%
Logrado	0	0%	0	0%	4	33,3%	3	25%
Destacado	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%
TOTAL	12	100%	12	100%	12	100%	12	100%

Fuente: Pre test aplicado a los estudiantes del quinto de secundaria de la I. E. Capitán Marcelino Valverde Solórzano, distrito de Sihuas, 2020. Elaboración propia en base al instrumento aplicado.

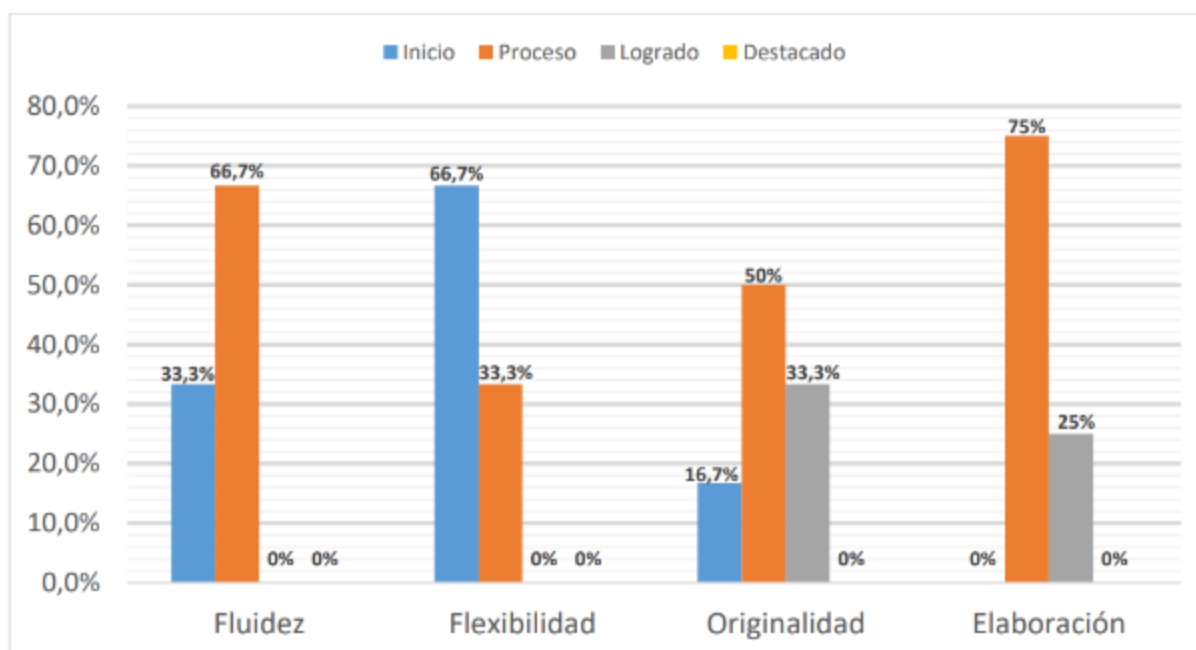


Figura 01: Resultados del Pre test que miden la capacidad creativa a los estudiantes del quinto de secundaria de la I. E. Capitán Marcelino Valverde Solórzano, distrito de Sihuas, 2020. Fuente: Datos de la Tabla 01.

INTERPRETACIÓN

Al observar la figura 01, de acuerdo a los resultados obtenidos en la aplicación del Pre test para medir la capacidad creativa, según la relevancia de los resultados en cada indicador, en el nivel “inicio” se encuentran: flexibilidad con 66,7%, fluidez con 33,3%, originalidad con 16,7% y elaboración con 0%; en el nivel “proceso” se encuentran: elaboración con 75%, fluidez con 66,7%, originalidad con 50% y flexibilidad con 33,3%; en el nivel “logrado” se encuentran: originalidad con 33,3%, elaboración con 25%, fluidez y flexibilidad con 0% respectivamente; y en el nivel “destacado” se encuentran que los cuatro indicadores obtuvieron 0%.

Tabla 02.

Resultados del post test sobre el nivel de logro de la capacidad creativa, obtenidos de los estudiantes del quinto de secundaria de la I. E. Capitán Marcelino Valverde Solórzano, distrito de Sihuas, 2020.

Niveles	Fluidez		Flexibilidad		Originalidad		Elaboración	
	(fi)	(%)	(fi)	(%)	(fi)	(%)	(fi)	(%)
Inicio	3	25%	5	41,7%	3	25%	0	0%
Proceso	6	50%	6	50%	5	41,7%	4	33,3%
Logrado	3	25%	1	8,3%	3	25%	6	50%
Destacado	0	0%	0	0%	1	8,3%	2	16,7%
TOTAL	12	100%	12	100%	12	100%	12	100%

Fuente: Post test aplicado a los estudiantes del quinto de secundaria de la I. E. Capitán Marcelino Valverde Solórzano, distrito de Sihuas, 2020. Elaboración propia en base al instrumento aplicado.

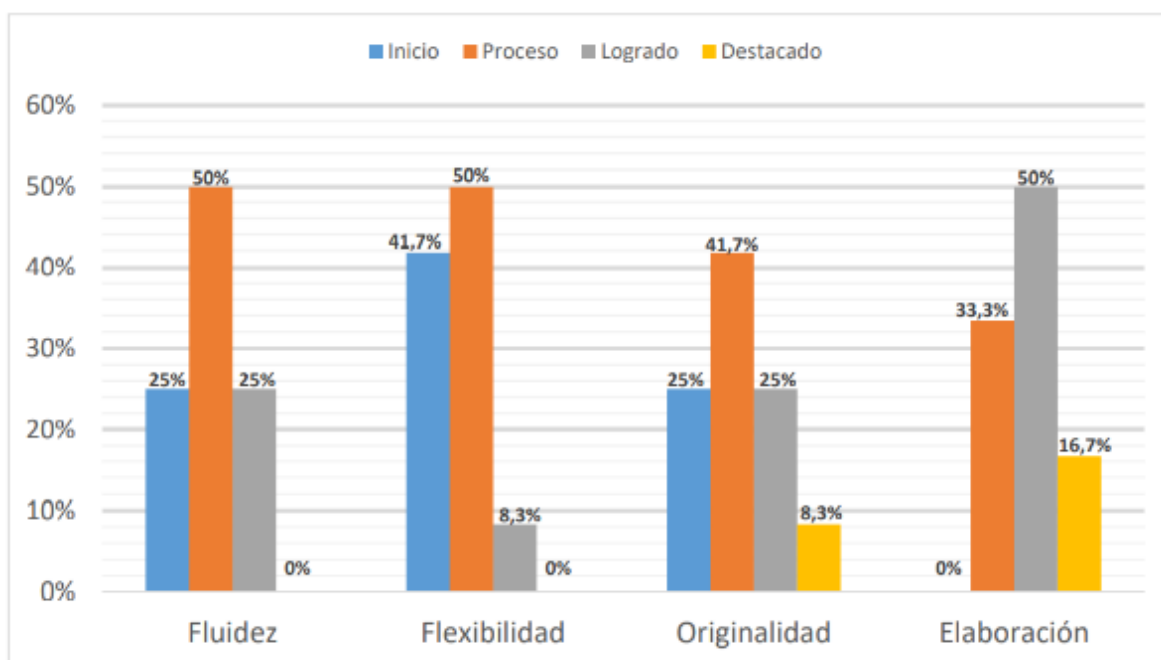


Figura 02: Resultados del Post test que miden la capacidad creativa a los estudiantes del quinto de secundaria de la I. E. Capitán Marcelino Valverde Solórzano, distrito de Sihuas, 2020. Fuente: Datos de la Tabla 02.

INTERPRETACIÓN

Al observar la figura 02, de acuerdo a los resultados obtenidos en la aplicación del post test para medir la capacidad creativa, según la relevancia de los resultados en cada indicador, en el nivel “inicio” se encuentran: flexibilidad con 41,7%, fluidez y originalidad con 25% respectivamente y elaboración con 0%; en el nivel “proceso” se encuentran: fluidez y flexibilidad con 50% respectivamente, originalidad con 41,7% y elaboración con 33,3%; en el nivel “logrado” se encuentran: elaboración con 50%, originalidad y fluidez con 25% respectivamente, y flexibilidad con 8,3%; y en el nivel “destacado” se encuentran elaboración con 16,7%, originalidad con 8,3% y, fluidez y flexibilidad con 0% respectivamente.

Tabla 03.

Comparación de las frecuencias del pre test y post test sobre el nivel de logro de la capacidad creativa, obtenidos de los estudiantes del quinto de secundaria de la I. E. Capitán Marcelino Valverde Solórzano, distrito de Sihuas, 2020.

Niveles	Fluidez		Flexibilidad		Originalidad		Elaboración	
	pre test	post test	pre test	post test	pre test	post test	pre test	post test
Inicio	33,3%	25%	66,7%	41,7%	16,7%	25%	0%	0%
Proceso	66,7%	50%	33,3%	50%	50%	41,7%	75%	33,3%
Logrado	0%	25%	0%	8,3%	33,3%	25%	25%	50%
Destacado	0%	0%	0%	0%	0%	8,3%	0%	16,7%
TOTAL	100	100%	100	100%	100	100%	100	100%

Fuente: Pre test y post test aplicados a los estudiantes del quinto de secundaria de la I. E. Capitán Marcelino Valverde Solórzano, distrito de Sihuas, 2020. Elaboración propia en base a los instrumentos aplicados.

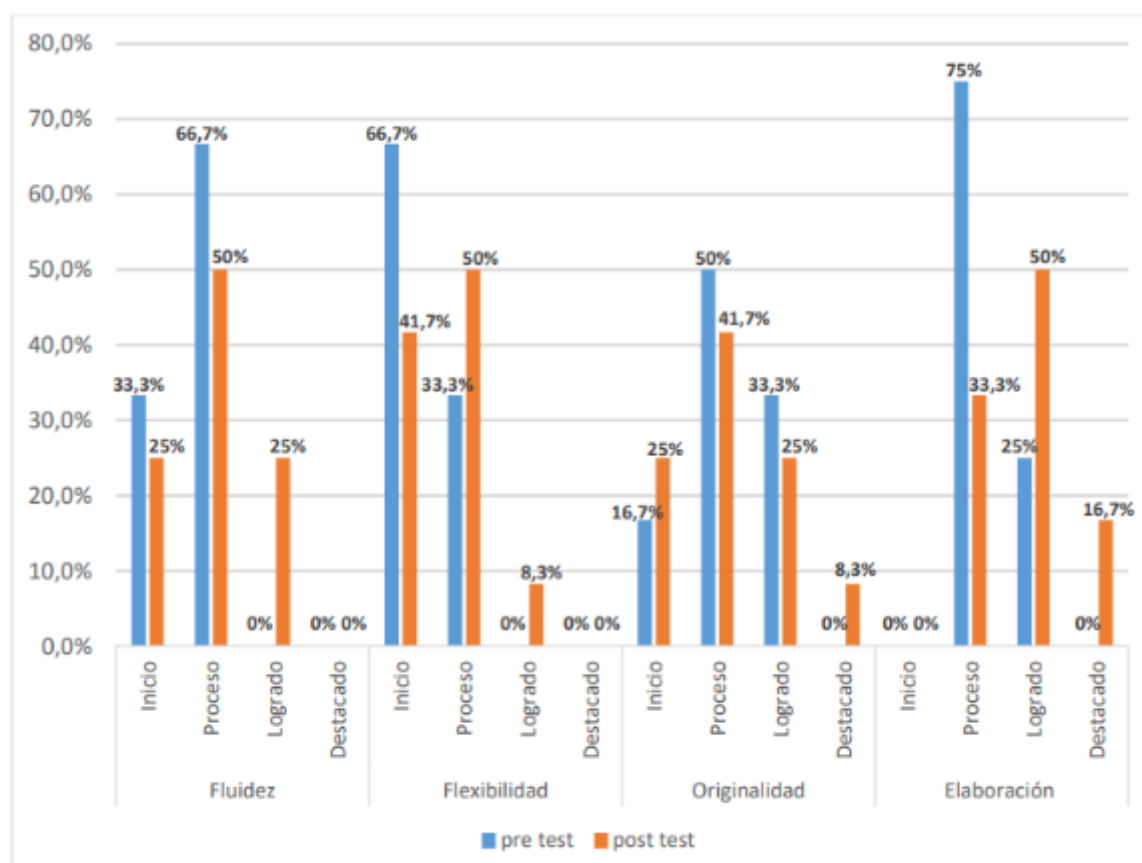


Figura 03: Comparación de los datos del pre test y el Post test para medir la significancia de las estrategias empleadas en desarrollar la capacidad creativa de los estudiantes del quinto de secundaria de la I. E. Capitán Marcelino Valverde Solórzano, distrito de Sihuas, 2020. Fuente: Datos de la Tabla 03.

INTERPRETACIÓN

Al observar la figura 03, de acuerdo a los resultados obtenidos al comparar los datos del pre test y el post test para medir la capacidad creativa, según la relevancia de los resultados en cada indicador; en el nivel “inicio” se registra que: en flexibilidad se mejoró 25%, en fluidez se mejoró 8,3% en elaboración se mantuvo 0% y en originalidad se retrocedió 8,3%; en el nivel “proceso” se registra que: en elaboración se mejoró 50%, en fluidez y flexibilidad se mejoró 16,7% respectivamente y en originalidad se mejoró 8,3%; en el nivel “logrado” se registra que: en fluidez y elaboración se mejoró 25% respectivamente y, en flexibilidad y originalidad se mejoró 8,3% respectivamente; y en el nivel “destacado” se registra que: en elaboración se mejoró 16,7%, en originalidad se mejoró 8,3% y en fluidez y flexibilidad se mantuvo 0% respectivamente.

Tabla 04

Factores que influyen en el desempeño de los estudiantes del quinto de secundaria de la I. E. Capitán Marcelino Valverde Solórzano, distrito de Sihuas, 2020, durante la aplicación de las estrategias lúdico-artísticas.

N°	Item	Alternativas	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje Válido
01	¿En qué lugar desarrollarse los juegos creativos?	casa	8	66,7	66,7
		Negocio	1	8,3	8,3
		otros	3	25,0	25,0
		TOTAL		12	100,0
02	¿El lugar era silencioso o ruidoso?	Silencioso	7	58,3	58,3
		Algo ruidoso	4	33,3	33,3
		Ruidoso	1	8,3	8,3
		TOTAL		12	100,0
03	¿Tuviste interrupciones o desconcentraciones cuando estabas jugando?	Nunca	2	16,7	16,7
		Algunas veces	10	83,3	83,3
		Siempre	0	0,0	0,0
		TOTAL		12	100,0
04	¿Cómo se encontraba tu estado de ánimo al desarrollar los juegos?	Tranquilo(a)	8	66,7	66,7
		Cansado(a)	1	8,3	8,3
		Estresado(a)	2	16,7	16,7
		Preocupado(a)	1	8,3	8,3
		TOTAL		12	100,0
06	¿Pusiste motivación y esmero al momento de jugar?	No puse motivación	1	8,3	8,3
		Puse un poco de motivación	5	41,7	41,7
		Si puse motivación	6	50,0	50,0
		TOTAL		12	100,0
09	¿Crees que desarrollar los juegos ayudó a mejorar tu creatividad?	No ayudó	1	8,3	8,3
		Si ayudo un poco	2	16,7	16,7
		Si ayudo	6	50,0	50,0
		Si ayudo mucho	3	25,0	25,0
		TOTAL		12	100,0

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes del quinto de secundaria de la I. E. Capitán Marcelino Valverde Solórzano, distrito de Sihuas, 2020. Elaboración propia en base al instrumento aplicado.

INTERPRETACION

De acuerdo a los resultados obtenidos, sobre los factores que influyen en el desempeño del desarrollo creativo, los puntajes destacados son que el 66,7% de estudiantes estuvieron en casa, el 58,3% estuvo en un lugar silencioso, el 83,3% tuvo algunas interrupciones, el 66,7% estuvo tranquilo(a), el 50% estuvo motivado y el 50% cree que la propuesta si ayudó a que mejore su capacidad creativa.

4.2. Discusión

A. Con los resultados

- ❖ Con respecto al nivel de logro de la fluidez creativa, al comparar los datos del pre test y post test en la Tabla 03 y figura 03, se puede afirmar lo siguiente: La aplicación de las estrategias lúdico-artísticas en los estudiantes del quinto grado de secundaria, según el grado de significancia, trajo consigo que se mejore el nivel “logrado” un 25%, el nivel “proceso” un 16,7% y el nivel “inicio” un 8,3%.
- ❖ Con respecto al nivel de logro de la flexibilidad creativa, al comparar los datos del pre test y post test en la Tabla 03 y figura 03, se puede afirmar lo siguiente: Que después de aplicar las estrategias lúdico-artísticas en los estudiantes del quinto grado de secundaria, según el grado de significancia, trajo consigo que se mejore el nivel “inicio” un 25%, el nivel “proceso” un 16,7% y el nivel “logrado” un 8,3%.
- ❖ Con respecto al nivel de logro de la originalidad creativa, al comparar los datos del pre test y post test en la Tabla 03 y figura 03, se puede afirmar lo siguiente: Que después de aplicar las estrategias lúdico-artísticas en los estudiantes del quinto grado de secundaria, según el grado de significancia, trajo consigo que se mejore el nivel “destacado” un 8,3%, el nivel “logrado” un 8,3%, el nivel “proceso” un 8,3%, pero que en el nivel “inicio” retroceda un 8,3%.
- ❖ Con respecto al nivel de logro de la elaboración creativa, al comparar los datos del pre test y post test en la Tabla 03 y figura 03, se puede afirmar lo siguiente: Que después de aplicar las estrategias lúdico-artísticas en los estudiantes del quinto grado de secundaria, según el grado de significancia, trajo consigo que se mejore el nivel “proceso” un 41,7%, el nivel “logrado” un 25%, y el nivel “destacado” un 16,7%.

B. Con los trabajos previos

❖ **Ángeles (2015)** en su informe de tesis “El juego como estrategia didáctica para el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años”, propone el diseño de estrategias didácticas basadas en el juego, para mejorar el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de educación inicial. En su estudio, trabajó una muestra intencionada de tres docentes, ocho niños, y al aplicar su pre test encontró que los docentes no consideraban el juego como una herramienta didáctica que contribuya al desarrollo integral y la creatividad, más bien su forma de enseñanza era tradicionalista y los niños eran poco creativos.

Ángeles propuso estrategias lúdicas para contribuir a mejorar el pensamiento divergente, y la creatividad de los niños. Siendo su objetivo, diseñar juegos creativos, para lograr potenciar la creatividad, contribuyendo al desarrollo del pensamiento reflexivo, habilidades, destrezas, imaginación, curiosidad, contribuyendo al desarrollo del aprendizaje significativo.

Ángeles consideró utilizar estrategias lúdicas para desarrollar la capacidad creativa en los niños después de darse cuenta que los niños eran poco creativos por motivo de que sus maestros no utilizaban juegos en sus sesiones de clase, en comparación, este problema sigue dándose en muchas aulas de clase del mundo como en nuestro contexto sihuasino.

Con esta evidencia, Ángeles, entiende que existe una relación entre el tipo de estrategias didácticas empleadas y el desarrollo de la creatividad en los estudiantes

Por consiguiente, en la presente investigación se comprende, al igual que Ángeles, que es de vital importancia utilizar estrategias para este fin basadas en la edad y el contexto social - cultural de la muestra para que de esta manera se pueda tener un impacto positivo con una buena motivación inicial. Para concluir se puede decir que utilizar estrategias lúdicas para desarrollar la creatividad es un método de práctica pedagógica con gran eficiencia que genera resultados positivos en los estudiantes, así como se comprobó en el presente estudio.

- ❖ **Chuquillanqui (2017)** en su informe de tesis “Programa “Activarte” para el desarrollo de la creatividad en estudiantes del III semestre académico IESTP “Simón Bolívar”. Callao. 2017”.

Es interesante comparar los resultados del informe de tesis de Chuquillanqui pues, al igual que en la presente investigación, buscó desarrollar la creatividad de sus estudiantes considerando las dimensiones de originalidad, flexibilidad, fluidez y elaboración.

Chuquillaqui tomo una muestra de 20 estudiantes con una edad más avanzada que la muestra de esta investigación, el instrumento que utilizó para medir sus logros fue elaborado por el tomando como base la escala de Personalidad Creadora de Maité Garaigordobil a diferencia de esta investigación donde se utilizó la rúbrica.

A pesar de algunas diferencias como el número, la edad, método de evaluación de la muestra, el contexto mundial e instrumentos de aplicación, los resultados obtenidos entre los estudios comparten características similares; pues mientras que Chuquillaqui concluyen que su programa “Activarte” influye significativamente en el desarrollo de la creatividad de los estudiantes del III semestre académico del IESTP Simón Bolívar del Callao, 2017, en la presente investigación también se puede observar un incremento en el desarrollo de la capacidad creativa de la muestra como consecuencia de incrementarse los puntajes obtenidos de los indicadores de fluidez, flexibilidad, originalidad y elaboración; al comparar los datos del pre test con los datos del post test, Tabla 03, Figura 03.

- ❖ **Pineda (2017)** en su informe de tesis “El desarrollo de la creatividad en los estudiantes de grado sexto del colegio Japón, una propuesta pedagógica basada en la gramática de la fantasía y los ritmos mentales” donde propone Diseñar, aplicar y evaluar una estrategia pedagógica basada en los textos Gramática de la fantasía y Los ritmos mentales, con el fin de fomentar la creatividad a nivel de la lectura y la escritura en los estudiantes.

Se comparte la idea del autor de que si es posible educar el pensamiento, que si se pueden idear estrategias basadas en distintas áreas del conocimiento para desarrollar la creatividad de nuestros estudiantes. Es así que mientras Pineda utiliza la lectura y la escritura de cuentos como medio para desarrollar la creatividad literaria, esta investigación utiliza juegos y competencias basados en las disciplinas artísticas para desarrollar la capacidad creatividad enfocado en la resolución de problemas. Por ello se cree que es importante que el desarrollo de la creatividad sea abordado por todos los profesionales de los distintos campos de estudio.

Y, por último, al igual que Pineda, opinamos que es de mucha importancia la teoría presentada en “Los ritmos mentales” por Carmen Cecilia Suárez y Mauricio Botero. donde se muestra la importancia de conocer sobre cómo funciona nuestra mente para así poder proporcionar distintas maneras y métodos de aprender a pensar creativamente.

C. Con el marco teórico

En la investigación realizada por mi persona se encontró similitud con las afirmaciones de los siguientes autores:

- ❖ Vygotsky (1982) considera que: “La creatividad existe potencialmente en todos los seres humanos, y es susceptible de desarrollar, o sea, que no es privativa de los genios...”

Se suscribe esta afirmación pues, después de aplicar las estrategias lúdico-artísticas, al igual que otros estudios se observa un progreso en el desarrollo de la capacidad creatividad de la muestra. Esto se puede comprobar al analizar y contrastar los datos del pre test y post test (Tabla 03, Figura 03), tomados a la muestra, donde se comprueba un desarrollo significativo de la capacidad mencionada.

- ❖ Guillermo Zúñiga (1998): Dice: “La lúdica puede aportar y encontrar mejores respuestas a un mundo moderno que exige cambios veloces”.

En la presente investigación, así como en otros estudios, se pudo comprobar el gran aporte de las estrategias lúdicas en el desarrollo de la capacidad creativa en muchos de los elementos de la muestra. Gracias a ello se comprobó una evolución progresiva favorable al contrastar los resultados del pre test y post test a pesar de la coyuntura actual tan crítica.

La lúdica al ser una actividad libre promueve en el hombre nuevas visiones de concepción del mundo desterrando los paradigmas vigentes y abriendo las puertas para que crezca la creatividad.

Comparto y reafirmo que utilizar los juegos como herramientas pedagógicas es un excelente medio por los cuales se les puede transmitir a los niños muchos conocimientos, habilidades y emociones para finalmente desarrollar varias destrezas y capacidades humanas.

- ❖ Piaget (1973), también dio valor al juego en su teoría estructuralista, y de acuerdo a las cuatro grandes etapas o estadios del desarrollo cognoscitivo humano considera algunos tipos de juegos que aparecen cronológicamente de acuerdo a cada estadio.

Tomando de base la teoría estructuralista de Piaget y su estudio del desarrollo del juego en los niños y adolescentes se diseñó una propuesta con juegos creativos de acuerdo a la edad de la muestra, se idearon juego que vayan acorde con el cuarto estadio del desarrollo humano, gracias a esta programación se logró el éxito de los juegos propuestos y de la presente investigación.

Los resultados al aplicar las estrategias lúdico-artísticas fueron alentadores ya que se demostró un progreso en el nivel de la capacidad creativa de la muestra al iniciar y al terminar el presente estudio. Con esto se puede concluir afirmando que estoy de acuerdo con la descripción que realiza Piaget sobre el desarrollo del juego en los cuatro estadios del desarrollo humano presentadas en su teoría estructuralista.

CAPITULO V

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1. Conclusiones

5.1.1. Conclusión General

Después de haber puesto en práctica todo este proceso de investigación, en cuanto a la propuesta y sus efectos, se puede concluir diciendo que la aplicación de las estrategias lúdico-artísticas influyen significativamente en el desarrollo de la capacidad creativa en los estudiantes del quinto de secundaria de la I. E. Capitán Marcelino Valverde Solórzano, distrito de Sihuas, 2020; como se evidencia al observar los datos de la tabla 03 y figura 03, donde al comparar la información obtenida del pre test con el post test el nivel de logro de la muestra tuvo una notable mejora, Por ello se rechaza la H2 y se acepta la H1.

Sin embargo, debido a la naturaleza del diseño utilizado y a su débil validez interna no se pueden generalizar dichos resultados por carecer de más evidencias sustentadoras a estos alentadores hallazgos en este campo de estudio.

5.1.2. Conclusiones específicas:

- ❖ Antes de aplicar las estrategias lúdico-artísticas, con respecto al nivel de logro de la capacidad creativa, el mayor porcentaje de las frecuencias de la muestra, según la rúbrica aplicada, se ubicó en:
 - El indicador de elaboración creativa con 75% en el nivel “proceso”.
 - El indicador de fluidez creativa con 66,7% en el nivel “proceso”.
 - El indicador de originalidad con 50% en el nivel de “proceso”
 - El indicador de flexibilidad con 33.3% en el nivel de “inicio”

- ❖ Después de aplicar las estrategias lúdico-artísticas, con respecto al nivel de logro de la capacidad creativa, el mayor porcentaje de las frecuencias de la muestra, según la rúbrica aplicada, se ubicó en:
 - El indicador de elaboración creativa con 50% en el nivel “proceso”.
 - El indicador de fluidez creativa con 50% en el nivel “proceso”.
 - El indicador de flexibilidad con 50% en el nivel de “inicio”

- El indicador de originalidad con 41.7% en el nivel de “proceso”

- ❖ La aplicación de las estrategias lúdico-artísticas, en el desarrollo de la capacidad creativa de los estudiantes del quinto grado, tuvo mayor influencia y significancia en el indicador de elaboración creativa; disminuyendo el nivel “proceso” en 41,7%, incrementando el nivel “logrado” en 25% e incrementando el nivel “destacado” en 16,7%. En segundo lugar, tuvo influencia en el indicador de flexibilidad creativa, disminuyendo el nivel “inicio” en 25%, incrementando el nivel “proceso” en 16,7% e incrementando el nivel “logrado” en 8,3%. En tercer lugar, tuvo influencia en el indicador de fluidez creativa, disminuyendo el nivel “inicio” en 8,3%, disminuyendo el nivel “proceso” en 16,7% e incrementando el nivel “logrado” en 25%. Y, por último, tuvo poca influencia en el indicador de originalidad creativa, disminuyendo el nivel “proceso” en 8,3%, disminuyendo el nivel “logrado” en 8,3% e incrementando el nivel “destacado” en 8,3% en el post test.

5.2.Recomendaciones

En la presente investigación titulada “Aplicación de estrategias lúdico-artísticas para desarrollar la capacidad creativa en los estudiantes del quinto de secundaria de la I. E. Capitán Marcelino Valverde Solórzano, distrito de Sihuas, 2019”. Se muestran las siguientes recomendaciones:

- ❖ La presente investigación debe considerarse para trabajos futuros, mejorando e implementando con bibliografía pertinente que ayuden a su aplicación en las estrategias pedagógicas con estudiantes de Educación Secundaria. Las estrategias lúdico-artísticas buscan crear un clima propicio para que el adolescente pueda pensar e imaginar libremente mediante juegos creativos que presentan situaciones reales o imaginarias que retan la imaginación y creatividad.
- ❖ El investigador debe manejar programas de edición de imagen para lograr crear sus propios materiales de motivación antes de desarrollar las estrategias lúdico-artísticas, de esta manera los adolescentes se involucrarán en las actividades y producirán muchas más ideas. Tener premios para los ganadores y los participantes también puede ser un medio de motivación.
- ❖ Es necesario planificar un tiempo pertinente para que el adolescente se desenvuelva adecuadamente durante la ejecución de las estrategias lúdico-artísticas y pueda resolver los retos planteados. El tiempo mínimo recomendado por juego creativo es de 10 minutos, pero puede variar de acuerdo al estudio. También es probable que mientras se planifiquen más sesiones para el proyecto, mejores serán los resultados obtenidos.
- ❖ El investigador debe crear un ambiente de paz, entusiasmo, respeto y confianza en el aula o medio virtual, donde los jóvenes puedan jugar amenamente sin generar desgano, apatía u obligación a la hora de desarrollar las sesiones de aprendizaje.

- ❖ La comunicación fluida, clara junto con el uso pertinente de los medios adecuados, tanto virtuales como presenciales, deben ser la base de la aplicación y éxito del proyecto. Si se utilizan medios virtuales, se deben programar algunos días para la capacitación de los estudiantes en las plataformas a utilizar.

- ❖ Los retos planteados como estrategias lúdico-artísticas deben estar adecuadas según el nivel y grado de estudio, en el presente estudio los retos pueden ser aplicados para cuarto y quinto grado de secundaria.

- ❖ Si se desea planificar y aplicar muchas más sesiones de las que están en esta investigación se deben crear nuevos juegos basados en los cuatro indicadores de la creatividad propuestos por Guilford.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Allueva, P. (2002). Desarrollo de la creatividad: Diseño y evaluación de un programa de intervención, Universidad de Zaragoza, España
- Amabile, T.M. (1983). The social psychology of creativity: A componential conceptualization. *Journal of Personality and Social Psychology* 45 (2), 357-376.
- Ángeles, L. (2015). El juego como estrategia didáctica para el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años, Universidad San Ignacio de Loyola, 2015. Tesis de grado – 2015,
- Cárdenas R, y Pinzón M. (2017). “Desarrollo del pensamiento creativo y divergente en estudiantes de bachillerato alto del colegio santa francisca romana, desde las prácticas artísticas a través de una estrategia digital”, Universidad Sergio Arboleda, Escuela de postgrados - Maestría en Educación. Bogotá, D.C. 2017. Tesis de grado – 2017.
- Chuquillanqui, J. (2017). Programa “Activarte” para el desarrollo de la creatividad en estudiantes del III semestre académico IESTP “Simón Bolívar del Callao”, 2017, Universidad Cesar Vallejo, 2017. Tesis de grado 2017.
- Davis, G.A. & Scott, J.A. (1992). Estrategias para la creatividad. Buenos Aires: Paidós.
- Gonzales, C. (2017), Express-arte: Una propuesta artístico-creativa como ruta potenciadora de las artes plásticas y su uso en el proyecto de trabajo comunitario del colegio Fe y Alegría Torquigua I.E.D por parte de un semillero de la institución. Universidad Sergio Arboleda – Bogotá – Tesis de grado – 2017.
- Guilford, J. P (1965), Estructura de referencia para el comportamiento creativo en el arte, Salamanca, Anaya.
- Guilford, J. P (1950), La Creatividad, Madrid, Narcea.
- Hernandez, R., Fernández, C. y Baptista P. (2014). Metodología de la Investigación. México D.F., México: McGRAW-HILL / INTERAMERICANA EDITORES, S.A. DE C.V.
- Incarroca, F. (2018). Uso Del Material Concreto Y Su Relación Con La Creatividad De Los Estudiantes Del IV Ciclo De La Institución Educativa

- N° 51008 Ciencias, Cusco 2017, Universidad Cesar Vallejo, 2018.
Tesis de grado - 2018.
- Jiménez, K. (2018). Efectividad del programa “Soy Creativo” para el desarrollo de la inteligencia creativa, en niños del segundo grado del nivel primario, del Liceo y Academia Adventista Diéguez Olaverri, Huehuetenango, Guatemala, 2017, Universidad Peruana Unión, 2018.
Tesis de grado – 2018.
- Malajovich, A. (2008), Recorridos Didácticos en la Educación Inicial. Editorial Paidós. Buenos Aires (Argentina), 2008.
- Meece, J. (2000). Desarrollo del niño y del adolescente. Compendio para educadores, SEP, México, D. F. pág. 101–127.
- Mendez, C. (2012). Metodología. Diseño y desarrollo del proceso de investigación con énfasis en ciencias empresariales, México D. F., México: Lumusa S. A.
- Piaget J. (1966), La formación del símbolo en el niño, México, Fondo de cultura económica.
- Pineda F. (2017), El desarrollo de la creatividad en los estudiantes de grado sexto del colegio Japón, una propuesta pedagógica basada en la gramática de la fantasía y los ritmos mentales. Universidad Sergio Arboleda – Bogotá - Tesis de Grado – 2018.
- Torrance, E.P. (1990). The Torrance Tests of Creative Thinking: Norms Technical manual figural (streamlined) forms A & B. Bensenville, IL: Scholastic Testing Service, Inc.
- Vygotsky, L.S. (1982). Obras escogidas. Moscú, URSS: Pedagógica.
- Zúñiga G. (1998). La pedagogía lúdica: una opción para comprender, FUNLIBRE Seccional Nariño, V Congreso Nacional de Recreación, Coldeportes Caldas / Universidad de Caldas / FUNLIBRE 3 al 8 de Noviembre de 1998. Manizales, Caldas, Colombia.

ANEXOS

ANEXO 01

MATRIZ DE COHERENCIA DEL INFORME DE INVESTIGACIÓN

PROBLEMA	VARIABLE	INDICADORES/ SUBINDICADORES	ESQUEMA DE MARCO TEORICO	OBJETIVOS	METODOLOGÍA	TÉCNICA	PROCEDIMIENTO
¿Si aplicamos las estrategias lúdico-artísticas entonces se desarrolla significativamente la capacidad creativa en los estudiantes del quinto de secundaria de la I. E. Capitán Marcelino Valverde Solórzano, distrito de Sihuas, 2019?	<p>INDEPENDIENTE</p> <p>Aplicación de estrategias lúdico-artísticas.</p> <p>DEPENDIENTE</p> <p>Desarrollo de la capacidad creativa en los estudiantes del quinto de secundaria de la I. E. Capitán Marcelino</p>	<p>ANTES</p> <p>1. Determina el objetivo de cada juego o reto creativo de acuerdo a cada indicador de la creatividad e involucra una disciplina artística.</p> <p>2. Prepara los materiales para desarrollar la competencia creativa de manera virtual.</p>	<p>2.1. La capacidad creativa</p> <p>2.1.1.1. Definición</p> <p>2.1.1.2. La capacidad creativa, una cualidad que todo ser humano posee.</p> <p>2.1.1.3. El pensamiento divergente</p> <p>2.1.1.4. El pensamiento lateral</p> <p>2.1.1.4.1. Elementos</p> <p>2.1.1.5. Rasgos del individuo creativo según Guilford</p> <p>2.1.1.6. Ámbitos de la creatividad en nuestra vida</p> <p>2.1.1.7. Modelo componencial y etapas del proceso creativo según Teresa Amabile</p>	<p>O. GENERAL</p> <p>Determinar la influencia que tiene la aplicación de las estrategias lúdico-artísticas en el desarrollo significativo de la capacidad creativa en los estudiantes del quinto de secundaria de la I. E. Capitán Marcelino Valverde Solórzano, distrito de Sihuas, 2020.</p> <p>O. ESPECÍFICOS</p> <p>a) Identificar el nivel de logro de la CAPACIDAD CREATIVA, analizando los datos respecto a los indicadores de FLUIDEZ, FLEXIBILIDAD,</p>	<p>TIPO DE INVESTIGACIÓN</p> <p>Investigación cuantitativa.</p> <p>DISEÑO</p> <p>Pre-experimental</p> <p>POBLACION</p> <p>Está constituida por 565 estudiantes del nivel secundario de la I. E. “Capitán Marcelino Valverde Solórzano”, distrito de Sihuas, 2020.</p> <p>MUESTRA</p> <p>La muestra en la presente investigación estará conformada por 12</p>	<p>Observación estructurada</p> <p>INSTRUMENTOS</p> <p>Pre-test Post-test Lista de cotejo Rúbrica</p>	<ol style="list-style-type: none"> Investigación teórica. Elaboración del diseño de la investigación. Elaboración del pre-test y pos-test. Selección de la población y muestra. Elaboración de las sesiones de clase en función de la estrategia metodológica. Elaboración del material didáctico de las sesiones.

<p>HIPOTESIS</p> <p>La aplicación de estrategias lúdico-artísticas desarrolla la capacidad creativa significativamente en los estudiantes del quinto grado de secundaria de la I. E. Capitán Marcelino Valverde Solórzano, distrito de Sihuas, 2020.</p>	<p>Valverde Solórzano, distrito de Sihuas, 2019.</p>	<p>DURANTE</p> <ol style="list-style-type: none"> Desarrolla cada juego creativo durante el tiempo establecido. Utiliza los medios y materiales indicados para el desarrollo óptimo del juego. Utiliza sus habilidades y destrezas creativas para obtener más puntaje. <p>DESPUES</p> <ol style="list-style-type: none"> Evalúa su desempeño en la competencia creativa identificando 	<p>2.1.1.8. Factores a tener en cuenta para el desarrollo de la creatividad.</p> <p>2.1.1.9. Los bloqueos y el desarrollo del potencial creativo según Allueva.</p> <p>2.1.1.10. Evaluación de la creatividad según el test de Paul Torrance</p> <p>2.1.2. El juego, una actividad convertida en estrategia pedagógica</p> <p>2.1.2.1. El juego</p> <p>2.1.2.2. El juego y la teoría estructuralista de Piaget</p> <p>2.1.2.3. Beneficios del juego en el desarrollo humano, según Piaget.</p> <p>2.1.2.4. El juego como estrategia pedagógica</p> <p>2.1.3. Las herramientas virtuales, un medio educativo importante.</p> <p>2.1.3.1. Ventajas y desventajas de las herramientas virtuales:</p> <p>2.1.4. Propuesta de intervención</p>	<p>ORIGINALIDAD Y ELABORACION, en los estudiantes del quinto de secundaria de la I. E. Capitán Marcelino Valverde Solórzano, distrito de Sihuas, 2020 mediante un PRE TEST.</p> <p>b) Aplicar las ESTRATEGIAS LÚDICOARTÍSTICAS priorizando por sesión un indicador de la creatividad para lograr el desarrollo de la CAPACIDAD CREATIVA en los estudiantes del quinto de secundaria de la I. E. Capitán Marcelino Valverde Solórzano, distrito de Sihuas, 2020.</p> <p>c) Identificar el nivel de logro de la CAPACIDAD CREATIVA, analizando los datos respecto a los indicadores de FLUIDEZ, FLEXIBILIDAD,</p>	<p>estudiantes del quinto grado, de la I. E. “Capitán Marcelino Valverde Solórzano”, distrito de Sihuas, 2020.</p> <p>METODOS</p> <ul style="list-style-type: none"> Método experimental Método inductivo – deductivo Método empírico – analítico Método sintético. 	<ol style="list-style-type: none"> Elaboración de instrumentos de evaluación. Aplicación del pre-test al grupo experimental. Aplicación de las sesiones de clase de la estrategia metodológica al grupo experimental. Aplicación del post-test al grupo experimental para determinar la influencia de la estrategia aplicada. Procesamiento y análisis de datos obtenidos. Interpretación de los resultados obtenidos. Redacción de conclusiones y sugerencias. Elaboración y sustentación del
---	--	---	---	--	--	--

		<p>sus aciertos y errores.</p> <p>2. Compara su desempeño al de los otros competidores con el objetivo de mejorar.</p>	<p>2.1.4.1. Presentación</p> <p>2.1.4.2. Diseño conceptual de la propuesta.</p> <p>2.1.4.2.1. Denominación</p> <p>2.1.4.2.2. Diagnostico</p> <p>2.1.4.2.3. Organización</p> <p>2.1.4.2.4. Implementación</p> <p>2.1.4.2.5. Evaluación</p> <p>2.1.4.3. Objetivos.</p> <p>2.1.4.3.1. General</p> <p>2.1.4.3.2. Específicos</p> <p>2.1.4.4. Medios y materiales</p> <p>2.1.4.5. Beneficiarios</p> <p>2.1.4.6. Responsable</p> <p>2.1.4.7. Duración</p>	<p>ORIGINALIDAD Y ELABORACION, en los estudiantes del quinto de secundaria de la I. E. Capitán Marcelino Valverde Solórzano, distrito de Sihuas, 2020 mediante un POST TEST.</p> <p>d) Analizar la influencia y significancia que tiene la aplicación de las estrategias lúdico artísticas en el desarrollo de la CAPACIDAD CREATIVA, según los indicadores de FLUIDEZ, FLEXIBILIDAD, ORIGINALIDAD Y ELABORACIÓN, en los estudiantes del quinto de secundaria de la I. E. Capitán Marcelino Valverde Solórzano, distrito de Sihuas, 2020, contrastando la información del PRE TEST y POST TEST.</p>			<p>informe de investigación.</p>
--	--	--	---	---	--	--	----------------------------------

ANEXO 02

PROGRAMACIÓN DE LAS SESIONES DE LA PROPUESTA

NUMERO DE SESION	NOMBRE DE LA SESION	CAPACIDAD DE APRENDIZAJE	INDICADORES
01	APLICACIÓN DEL PRE-TEST INICIO DE LA TEMPORADA CREATIVA N° I “CREADORES”	CAPACIDAD CREATIVA	FLUIDEZ FLEXIBILIDAD ELABORACION
02	APLICACIÓN DEL PRE-TEST FIN DE LA TEMPORADA CREATIVA N° I “CREADORES”	CAPACIDAD CREATIVA	FLUIDEZ FLEXIBILIDAD ORIGINALIDAD ELABORACION
03	INICIO DE LA TEMPORADA CREATIVA N° II “LLUVIA DE IDEAS CREATIVAS”	CAPACIDAD CREATIVA	FLUIDEZ
04	FIN DE LA TEMPORADA CREATIVA N° II “LLUVIA DE IDEAS CREATIVAS”.	CAPACIDAD CREATIVA	FLUIDEZ
05	INICIO DE LA TEMPORADA CREATIVA N° III “MUCHAS SOLUCIONES CREATIVAS”.	CAPACIDAD CREATIVA	FLEXIBILIDAD
06	FIN DE LA TEMPORADA CREATIVA N° III “MUCHAS SOLUCIONES CREATIVAS”.	CAPACIDAD CREATIVA	FLEXIBILIDAD
07	INICIO DE LA TEMPORADA CREATIVA N° IV “NO HAGAMOS SIEMPRE LO MISMO”.	CAPACIDAD CREATIVA	ORIGINALIDAD
08	FIN DE LA TEMPORADA CREATIVA N° IV “NO HAGAMOS SIEMPRE LO MISMO”.	CAPACIDAD CREATIVA	ORIGINALIDAD
09	INICIO DE LA TEMPORADA CREATIVA N° V “EL ARTE ESTÁ EN LOS DETALLES”.	CAPACIDAD CREATIVA	ELABORACION
10	FIN DE LA TEMPORADA CREATIVA N° V “EL ARTE ESTÁ EN LOS DETALLES”.	CAPACIDAD CREATIVA	ELABORACION
11	TEMPORADA CREATIVA RELÁMPAGO N° VI “YA SOY MAS RAPIDO QUE ANTES”.	CAPACIDAD CREATIVA	FLUIDEZ
12	TEMPORADA CREATIVA RELÁMPAGO N° VII “YA CONOZCO NUEVOS CAMINOS”.	CAPACIDAD CREATIVA	FLEXIBILIDAD
13	TEMPORADA CREATIVA RELÁMPAGO N° VIII “SOMOS AUTENTICOS”.	CAPACIDAD CREATIVA	ORIGINALIDAD
14	TEMPORADA CREATIVA RELÁMPAGO N° IX “ELABORAMOS IDEAS”.	CAPACIDAD CREATIVA	ELABORACION
15	APLICACIÓN DEL POST-TEST INICIO DE LA TEMPORADA CREATIVA N° X “A SEGUIR CREADO”	CAPACIDAD CREATIVA	FLUIDEZ FLEXIBILIDAD ELABORACION
16	APLICACIÓN DEL POST-TEST FIN DE LA TEMPORADA CREATIVA N° X “A SEGUIR CREADO”	CAPACIDAD CREATIVA	FLUIDEZ FLEXIBILIDAD ORIGINALIDAD ELABORACION

ANEXO 03

INDICACIONES PREVIAS ANTES DE INICIAR CON EL DESARROLLO DEL PROYECTO

¿QUÉ ES LA COMPETENCIA CREATIVA “COLORES CREATIVOS”?

- La competencia creativa “COLORES CREATIVOS” son juegos o retos creativos donde los participantes compiten utilizando sus ideas de manera creativa para solucionar los retos planteados.
- Se utilizan enlaces mediante el WhatsApp para acceder a los retos y competir en “COLORES CREATIVOS”. cuando los participantes cumplen con los retos diarios se publican sus resultados y obtienen un puntaje acumulado.
- Recuerda que los enlaces desaparecen del grupo de WhatsApp después de culminado el reto y ya no será posible guardar más respuestas.

TEMPORADAS:

- EL desarrollo de la competencia creativa tendrá una duración de seis semanas, con un total de 8 temporadas.
 - Las primeras cuatro temporadas tendrán una duración de una semana cada una.
 - Las siguientes cuatro temporadas tendrán una duración de un día de juegos cada una.

FUNCIONES DEL DOCENTE MONITOR DE “COLORES CREATIVOS”:

- Compartir los enlaces de los juegos.
- Compartir instrucciones y pedir materiales para algunos juegos.
- Recepcionar las fotos de los productos de los participantes en su WhatsApp personal solamente cuando el juego desarrollado trate sobre realizar dibujos.
- Publicar resultados diarios y acumulativos de las temporadas desarrolladas.
- Premiar a todos los participantes al final de la competencia creativa si cumplen con los requisitos establecidos

FUNCIONES DE LOS PARTICIPANTES EN LA COMPETENCIA DE “COLORES CREATIVOS”:

- Estar siempre conectado al grupo de WhatsApp 15 minutos antes de iniciar con los juegos creativos.
- Enviar la palabra “listo” al WhatsApp personal del docente monitor, para activar tu perfil en el sistema y saber que participarás de los juegos del día.
- Entrar a los enlaces de los juegos en tiempo real, desarrollar los retos y cumplir con las reglas.
- Enviar tu desarrollo del juego antes de que se cumpla el tiempo establecido o se restará 03 puntos por cada diez segundos de sobretiempo.

ATENCION: EL ENLACE SE BLOQUEA SI TE PASAS 01 MINUTO DEL TIEMPO ESTABLECIDO:
Si esto ocurre ya no podrás enviar tu respuesta y el sistema no te sumará puntos.

HORARIO PARA COMPETIR EN “COLORES CREATIVOS”

HORARIO	DÍA MARTES	DÍA JUEVES	DÍA SABADO	DÍA LUNES	MEDIOS UTILIZADOS
COMPETENCIA EN TIEMPO REAL	Desde las 5:30 PM Hasta las 6:30 PM	-	Desde las 5:30 PM Hasta las 6:30 PM	-	WHATSAPP
PUBLICACION DE RESULTADOS	-	8:00 PM	-	8:00 PM	WHATSAPP

PREMIOS A LOS PARTICIPANTES DE “COLORES CREATIVOS”:

La premiación se realizará al finalizar las 8 temporadas sumando todos los puntajes acumulados hasta el momento. El encargado de dar los premios es el docente monitor.

PRIMER PUESTO : S/. 50.00 nuevos soles

SEGUNDO PUESTO : S/. 40.00 nuevos soles

TERCER PUESTO : S/. 30.00 nuevos soles.

Un premio de S/. 10.00 nuevos soles para todos los demás participantes.

NOTA: Cada participante obtendrá su premio siempre y cuando hayan cumplido con sus funciones como participante y haya obtenido puntajes en todos los juegos de las ocho temporadas.

ANEXO 04

INSTRUMENTOS DE EVALUACION.

LISTA DE COTEJO

COMPETENCIA “COLORES CREATIVOS”			
QUINTO GRADO DE SECUNDARIA			
NOMBRE DEL COMPETIDOR:			
NOMBRE DE LA TEMPORADA:			
DIA DEL EVENTO:			
INDICADOR DE CREATIVIDAD:			
N°	CRITERIO DE EVALUACIÓN	SI	NO
01	El(a) competidor(a) participa puntualmente de la competencia creativa de día sin inconvenientes.		
02	El(a) competidor(a) termina con el desarrollo de los juegos creativos utilizando todo el tiempo establecido.		
03	E El(a) competidor(a) l participante cuenta con acceso a internet para el desarrollo de la competencia.		
04	El(a) competidor(a) sigue con su mismo desempeño a pesar del puesto que ocupa.		

RÚBRICA

CRITERIOS		DESTACADO	LOGRADO	PROCESO	INICIO
NIVELES		4	3	2	1
INDICADORES DE LA CREATIVIDAD	FLUIDEZ	El estudiante presenta un gran número de ideas novedosas, llamativas y eficaces para resolver el problema.	El estudiante presenta algunas ideas novedosas, llamativas y eficaces para resolver el problema.	El estudiante presenta al menos una o dos ideas novedosas, llamativas y eficaces para resolver el problema.	El estudiante no presenta ideas novedosas, llamativas y eficaces para resolver el problema.
	FLEXIBILIDAD	El estudiante presenta mucha variedad de ideas de rutas o caminos a seguir para encontrar la solución más eficaz del problema.	El estudiante presenta algunas ideas de rutas o caminos a seguir para encontrar la solución más eficaz del problema.	El estudiante presenta al menos dos ideas de rutas o caminos a seguir para encontrar la solución más eficaz del problema.	El estudiante no presenta variedad de ideas de rutas o caminos a seguir para encontrar la solución más eficaz del problema.
	ORIGINALIDAD	El estudiante presenta muchas ideas que son inusuales, infrecuentes y poco conocidas.	El estudiante presenta algunas ideas que son inusuales, infrecuentes y poco conocidas.	El estudiante presenta por lo menos una o dos ideas que son inusuales, infrecuentes y poco conocidas.	El estudiante no presenta ideas que son inusuales, infrecuentes y poco conocidas.
	ELABORACION	El estudiante desarrolla su idea de solución al problema utilizando mucha imaginación y alcanzando mucha complejidad y detalle logrando la perfección.	El estudiante desarrolla su idea de solución al problema utilizando imaginación y alcanzando complejidad y detalle encaminado a lograr la perfección.	El estudiante desarrolla su idea de solución al problema utilizando poca imaginación y alcanzando poca complejidad y detalle sin buscar lograr la perfección.	El estudiante desarrolla su idea de solución al problema, pero sin utilizar la imaginación ni alcanzar complejidad ni detalle ni perfección.

ANEXO 05

DESARROLLO DE LAS SESIONES DE APRENDIZAJE

SESIÓN DE APRENDIZAJE N.º 01

1. **TÍTULO** : APLICACIÓN DEL PRE-TEST – INICIO DE LA TEMPORADA CREATIVA N° 1 - "CREADORES"
2. **GRADO** : QUINTO
3. **DIA / FECHA** : SÁBADO / 25 de julio del 2020.
4. **DOCENTE** : Bach. Bely Adderly Aguilar Vidal
5. **PROPOSITOS DE LA SESIÓN** :

CAPACIDAD DE APRENDIZAJE	INDICADORES	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
• CAPACIDAD CREATIVA	FLUIDEZ • El estudiante presenta un gran número de ideas novedosas, llamativas y eficaces para resolver el problema.	RÚBRICA
	FLEXIBILIDAD • El estudiante presenta gran variedad de ideas de rutas o caminos a seguir para encontrar la solución más eficaz del problema.	
	ELABORACIÓN • El estudiante desarrolla su idea de solución al problema utilizando mucha imaginación y alcanzando mucha complejidad y detalle logrando la perfección.	

6. PREPARACIÓN DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE:

Antes 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"> • Verificar que todos los participantes se hayan conectado al grupo de WhatsApp. • Anunciar la hora en que se iniciaran los juegos del día. • Tener listos en el programa virtual de formularios de google los juegos programados para el día. • Iniciar sesión en la aplicación de mensajería WhatsApp 	<ul style="list-style-type: none"> • Internet • Celular Smartphone • Laptop con las actividades programadas • Lista de Cotejo • Rubrica • Formato de puntuaciones digitales.

7. MOMENTOS DE LA SESIÓN:

MOM.	PROCESOS PEDAGÓGICOS	ACTIVIDADES		TIEMPO		
		CONTENIDO	MEDIOS			
INICIO	Preparación de la sala de jugadores	Buenos tardes participantes de “Colores creativos”, les saluda su docente monitor Bely Adderly Aguilar Vidal.	Grupo de WhatsApp de participantes a los juegos creativos.	03 min		
		<p>Para verificar que ya se encuentran listos para iniciar con los juegos, envíen la palabra “listo” a mi WhatsApp personal.</p> <p>En breves instantes iniciamos con la temporada “CREADORES”.</p>				
DESARROLLO	MOTIVACIÓN Y EVALUACIÓN Gestión y acompañamiento (Aplicación de la estrategia)	“Pongamos a prueba nuestra creatividad con los siguientes juegos”.	WHATSAPP	10 min		
		El día de hoy se programaron cinco juegos creativos: cada uno de ellos tiene una duración de 10 minutos. Envía tu desarrollo antes de que se cumpla el tiempo o se restarán tus puntos.				
		APLICACIÓN DE LA PRIMERA PARTE DEL PRE-TEST A TODOS LOS PARTICIPANTES DEL PROYECTO.				
		Empecemos a jugar, Inicio de la temporada “Creadores” SE COMPARTE EL PRIMER ENLACE DE FORMULARIOS DE GOOGLE JUEGOS 01: TIEMPO: Desarrolla este juego en 10 minutos. Estos ítems buscan medir el indicador de FUIDEZ				
		ATENCIÓN: QUEDA UN MINUTO PARA QUE TERMINE EL JUEGO.				
		Se revisa que todos los participantes hayan enviado resultados.			FORMULARIO DE GOOGLE	02 min
		SE COMPARTE EL SEGUNDO ENLACE DE FORMULARIOS DE GOOGLE JUEGOS 02: TIEMPO: Desarrolla este juego antes de 10 minutos. Estos ítems buscan medir el indicador de FLUIDEZ.			WHATSAPP	10 min
		ATENCIÓN: QUEDA UN MINUTO PARA QUE TERMINE EL JUEGO.				
		Se revisa que todos los participantes hayan enviado resultados.			FORMULARIO DE GOOGLE	02 min
		SE COMPARTE EL TERCER ENLACE DE FORMULARIOS DE GOOGLE JUEGO 03: TIEMPO: Desarrolla este juego antes de 10 minutos. Este ítem busca medir el indicador de FLEXIBILIDAD.			WHATSAPP	10 min
ATENCIÓN: QUEDA UN MINUTO PARA QUE TERMINE EL JUEGO.						
Se revisa que todos los participantes hayan enviado resultados.	FORMULARIO DE GOOGLE	02 min				

		SE COMPARTE EL CUARTO ENLACE DE FORMULARIOS DE GOOGLE JUEGO 04: TIEMPO: Desarrolla este juego antes de 10 minutos. Este ítem busca medir el indicador de FLEXIBILIDAD. ATENCION: QUEDA UN MINUTO PARA QUE TERMINE EL JUEGO.	WHATSAPP	10 min
		Se revisa que todos los participantes hayan enviado resultados.	FORMULARIO DE GOOGLE	02 min
		SE COMPARTE EL QUINTO ENLACE DE FORMULARIOS DE GOOGLE JUEGO 05: TIEMPO: Desarrolla este juego antes de 10 minutos. Este ítem busca medir el indicador de ELABORACION. ATENCION: QUEDA UN MINUTO PARA QUE TERMINE EL JUEGO.	WHATSAPP	10 min
		Se revisa que todos los participantes hayan enviado resultados.	FORMULARIO DE GOOGLE	02 min
CIERRE	Meta cognición	Hemos terminado con el primer día de juegos creativos, gracias por tu tiempo y por participar. Sigue alimentando tu creatividad, practica los juegos que desarrollamos y seguro que aumentarás tus puntos. ¡Nos vemos en los siguientes juegos creativos!	WHATSAPP	02 min
TIEMPO TOTAL DE LA SESION				65 min

Sihuas, 25 de julio del 2020.

.....
 Bach. BELY ADDERLY AGUILAR VIDAL
 INVESTIGADOR

DESARROLLO DE LA SESION N° 01

APLICACIÓN DE LA PRIMERA PARTE DEL PRE-TEST – INICIO DE LA TEMPORADA CREATIVA N° I - “CREADORES”

PRE-TEST BASADO EN EL TEST DE TORRENCE

“COLORES CREATIVOS”

I. DATOS INFORMATIVOS:

Querido participante, todos los datos que ingreses a continuación deben ser verdaderos para no tener futuros inconvenientes en esta competencia.

APELLIDOS :
NOMBRES :
NUMERO DE DNI :
GÉNERO :
EDAD :
GRADO DE ESTUDIOS :
NIVEL DE ESTUDIOS :
AÑO :

II. **OBJETIVO:** Valorar la capacidad creativa de cada jugador al inicio de la competencia creativa y recolectar los puntajes obtenidos.

III. **INDICACIONES:** Lee atentamente los retos de los siguientes juegos creativos y escribe todas las soluciones posibles que puedas imaginar. Recuerda que son juegos donde se valora la creatividad por ello no pongas límites a tu imaginación.

IV. DESARROLLO DE PREGUNTAS:

1. JUEGO N° 01 – Tiempo 10 minutos.

DÍA DE PASEO: Tú y tus amigos se van de paseo al campo para disfrutar de la naturaleza, estando en el campo deciden ponerse a dibujar, pero no llevaron ningún material para ello. ¿Qué materiales del campo pueden utilizar para dibujar en el suelo? (Escribe todas tus ideas y si son originales mucho mejor)

2. JUEGO N° 02 – Tiempo 10 minutos.

EL REFRESCO SALADO: Tú y tus amigos se van a una fiesta, después de salir de ella comentan sobre un hecho inusual, dicen que el refresco que bebieron estaba salado, sin embargo, un amigo dice que no sintió eso. ¿Por qué crees que uno de tus amigos dice no sentir que el refresco estuvo salado? (Escribe todas tus ideas y si son originales mucho mejor)

3. JUEGO N° 03 – Tiempo 10 minutos.

JUEGOS CREATIVOS: Eres el organizador de juegos creativos y necesitas imaginar e inventar todos los juegos que puedas utilizando una botella de plástico de medio litro: ¿Cuántos juegos puedes imaginar? (Escribe todas tus ideas y si son originales mucho mejor)

4. JUEGO N° 04 – Tiempo 10 minutos.

USANDO MI ZAPATO NEGRO: Solo tengo un zapato negro de vestir con cordones pues el otro zapato se me perdió, no quiero botarlo a la basura así que lo utilizaré de otras maneras a los habituales. ¿Cuántos usos distintos a los habituales de puedes encontrar? (Escribe todas tus ideas y si son originales mucho mejor).

5. JUEGO N° 05 – Tiempo 10 minutos.

INVENTOR DE DEPORTES: Imagina y crea un nuevo deporte que aún no haya sido inventado y escribe lo siguiente: ¿Cómo se llamaría?, ¿Cómo se jugaría? ¿Qué cosas necesitarías para jugarlo? y ¿Porque a la gente lo gustaría practicarlo?

SESIÓN DE APRENDIZAJE N.º 02

1. **TÍTULO** : APLICACIÓN DEL PRE-TEST – FIN DE LA TEMPORADA CREATIVA N° I -
 “CREADORES”
2. **GRADO** : QUINTO
3. **DIA / FECHA** : MARTES / 28 de julio del 2020.
4. **DOCENTE** : Bach. Bely Adderly Aguilar Vidal
5. **PROPOSITOS DE LA SESIÓN** :

CAPACIDAD DE APRENDIZAJE	INDICADORES	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
<ul style="list-style-type: none"> • CAPACIDAD CREATIVA 	FLUIDEZ	RÚBRICA
	<ul style="list-style-type: none"> • El estudiante presenta un gran número de ideas novedosas, llamativas y eficaces para resolver el problema. 	
	FLEXIBILIDAD	
	<ul style="list-style-type: none"> • El estudiante presenta gran variedad de ideas de rutas o caminos a seguir para encontrar la solución más eficaz del problema. 	
	ORIGINALIDAD	
	<ul style="list-style-type: none"> • El estudiante presenta gran cantidad de ideas que son inusuales, infrecuentes y poco conocidas. 	
	ELABORACIÓN	
	<ul style="list-style-type: none"> • El estudiante desarrolla su idea de solución al problema utilizando mucha imaginación y alcanzando mucha complejidad y detalle logrando la perfección. 	

6. PREPARACIÓN DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE:

Antes 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"> • Verificar que todos los participantes se hayan conectado al grupo de WhatsApp. • Anunciar la hora en que se iniciaran los juegos del día. • Tener listos en el programa virtual de formularios de google los juegos programados para el día. • Iniciar sesión en la aplicación de mensajería WhatsApp 	<ul style="list-style-type: none"> • Internet • Celular Smartphone • Laptop con las actividades programadas • Lista de Cotejo • Rubrica • Formato de puntuaciones digitales.

7. MOMENTOS DE LA SESIÓN:

MOM.	PROCESOS PEDAGÓGICOS		ACTIVIDADES		TIEMPO
			CONTENIDO	MEDIOS	
INICIO		Preparación de la sala de jugadores	Buenos tardes participantes de “Colores creativos”, les saluda su docente monitor Bely Adderly Aguilar Vidal. Para verificar que ya se encuentran listos para iniciar con los juegos, envíen la palabra “listo” a mi WhatsApp personal. En breves instantes iniciamos con la temporada “CREADORES”.	Grupo de WhatsApp de participantes a los juegos creativos.	03 min
		Propósito y organización	“Pongamos a prueba nuestra creatividad con los siguientes juegos”. El día de hoy se programaron cinco juegos creativos: cada uno de ellos tiene una duración de 10 minutos. Envía tu desarrollo antes de que se cumpla el tiempo o se restarán tus puntos.		
DESARROLLO	MOTIVACIÓN Y EVALUACIÓN	Gestión y acompañamiento (Aplicación de la estrategia)	APLICACIÓN DE LA SEGUNDA PARTE DEL PRE-TEST A TODOS LOS PARTICIPANTES DEL PROYECTO.	WHATSAPP	10 min
			Empecemos a jugar, fin de la temporada “Creadores” SE COMPARTE EL PRIMER ENLACE DE FORMULARIOS DE GOOGLE JUEGOS 01: TIEMPO: Desarrolla este juego en 10 minutos. Estos ítems buscan medir el indicador de FUIDEZ ATENCION: QUEDA UN MINUTO PARA QUE TERMINE EL JUEGO.		
			Se revisa que todos los participantes hayan enviado resultados.	FORMULARIO DE GOOGLE	02 min
			SE COMPARTE EL SEGUNDO ENLACE DE FORMULARIOS DE GOOGLE JUEGOS 02: TIEMPO: Desarrolla este juego antes de 10 minutos. Estos ítems buscan medir el indicador de FLEXIBILIDAD ATENCION: QUEDA UN MINUTO PARA QUE TERMINE EL JUEGO.	WHATSAPP	10 min
			Se revisa que todos los participantes hayan enviado resultados.	FORMULARIO DE GOOGLE	02 min
			SE COMPARTE EL TERCER ENLACE DE FORMULARIOS DE GOOGLE JUEGO 03: TIEMPO: Desarrolla este juego antes de 10 minutos. Este ítem busca medir el indicador de ORIGINALIDAD ATENCION: QUEDA UN MINUTO PARA QUE TERMINE EL JUEGO.	WHATSAPP	10 min
			Se revisa que todos los participantes hayan enviado resultados.	FORMULARIO DE GOOGLE	02 min

		SE COMPARTE EL CUARTO ENLACE DE FORMULARIOS DE GOOGLE JUEGO 04: TIEMPO: Desarrolla este juego antes de 10 minutos. Este ítem busca medir el indicador de ELABORACION ATENCION: QUEDA UN MINUTO PARA QUE TERMINE EL JUEGO.	WHATSAPP	10 min
		Se revisa que todos los participantes hayan enviado resultados.	FORMULARIO DE GOOGLE	02 min
		SE COMPARTE EL QUINTO ENLACE DE FORMULARIOS DE GOOGLE JUEGO 05: TIEMPO: Desarrolla este juego antes de 10 minutos. Este ítem busca medir el indicador de ORIGINALIDAD ATENCION: QUEDA UN MINUTO PARA QUE TERMINE EL JUEGO.	WHATSAPP	10 min
		Se revisa que todos los participantes hayan enviado resultados.	FORMULARIO DE GOOGLE	02 min
CIERRE	Meta cognición	Hemos terminado con el primer día de juegos creativos, gracias por tu tiempo y por participar. Sigue alimentando tu creatividad, practica los juegos que desarrollamos y seguro que aumentarás tus puntos. ¡Nos vemos en los siguientes juegos creativos!	WHATSAPP	02 min
TIEMPO TOTAL DE LA SESION				65 min

Sihuas, 28 de julio del 2020.

.....
 Bach. BELY ADDERLY AGUILAR VIDAL
 INVESTIGADOR

DESARROLLO DE LA SESION N° 02

APLICACIÓN DE LA PRIMERA PARTE DEL PRE-TEST – FIN DE LA TEMPORADA CREATIVA N° I - “CREADORES”

PRE-TEST BASADO EN EL TEST DE TORRENCE

“COLORES CREATIVOS”

I. DATOS INFORMATIVOS:

Querido participante, todos los datos que ingreses a continuación deben ser verdaderos para no tener futuros inconvenientes en esta competencia.

APELLIDOS :
NOMBRES :
NUMERO DE DNI :
GÉNERO :
EDAD :
GRADO DE ESTUDIOS :
NIVEL DE ESTUDIOS :
AÑO :

II. **OBJETIVO:** Valorar la capacidad creativa de cada jugador al inicio de la competencia creativa y recolectar los puntajes obtenidos.

III. **INDICACIONES:** Lee atentamente los retos de los siguientes juegos creativos y escribe todas las soluciones posibles que puedas imaginar. Recuerda que son juegos donde se valora la creatividad por ello no pongas límites a tu imaginación.

IV. DESARROLLO DE PREGUNTAS:

1. JUEGO N° 01 – Tiempo 10 minutos.

CREANDO: Te cuento que existe un planeta de color marrón, que se encuentra a muchos miles de kilómetros del planeta tierra, en este extraño planeta el suelo es de chocolate, sus ríos son de leche, las piedras son gomitas y las nubes son de algodón de azúcar.

Es este planeta viven seres que han desarrollado mucho su tecnología y su civilización y ahora quieren ponerle un nombre interesante a su planeta para que atraiga a muchos turistas espaciales y así crezca su economía.

¿Qué nombres te imaginas que le puedes poner a este planeta para que pueda llamar la atención de turistas espaciales y lo visiten? (Escribe todos los nombres que te puedas imaginar y si son originales mucho mejor).

2. JUEGO N° 02 – Tiempo 10 minutos.

ZAPATILLAS DE OTRO MUNDO: Tú te encuentras viviendo en otro planeta y trabajas de jefe creativo de una empresa de zapatillas, el gerente de ventas de ha pedido que inventes unas zapatillas con características especiales que desafíen la lógica para poder superar a las otras empresas de zapatillas y aumentar las ventas en un 200%. ¿Qué características especiales inimaginables le pondrías a tus zapatillas para que sea un éxito de ventas? (Escribe todas tus ideas y si son originales mucho mejor).

.....
.....

3. JUEGO N° 03 – Tiempo 10 minutos.

IMAGINACION LOCA: Imagínate y contesta lo que tú crees que pasaría si ocurriese lo que dice esta frase: ¿Qué ocurriría si de repente, a todos los seres humanos nos creciera pelo en todo el cuerpo? (Escribe todas tus ideas y si son originales mucho mejor)

.....
.....

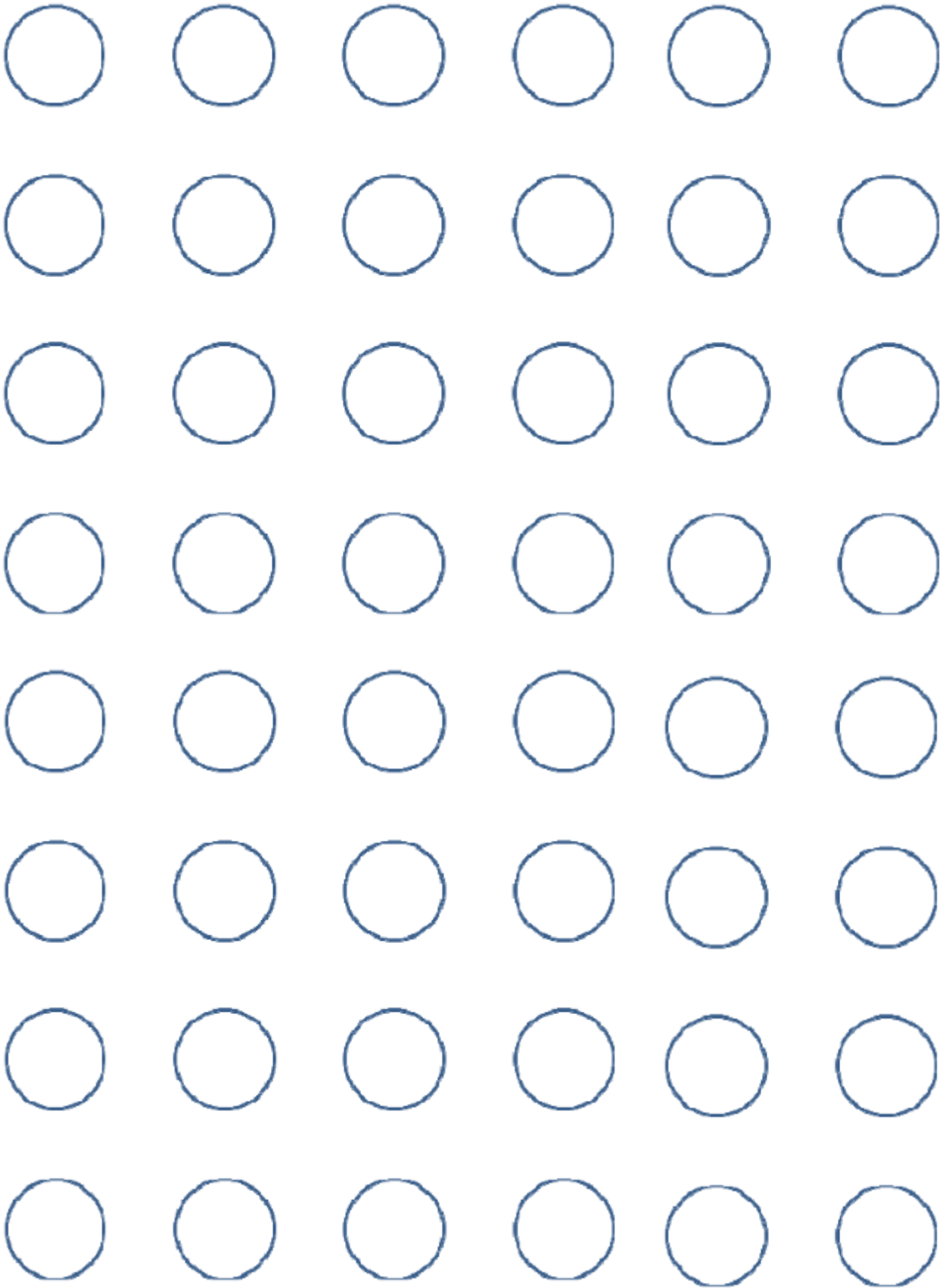
4. JUEGO N° 04 – Tiempo 10 minutos.

INVENTOR DE UN VEHÍCULO DE OTRO MUNDO: Hemos ido a explorar a un planeta que tiene un suelo elástico, en este planeta los vehículos que existen en la tierra no sirven, por ello debemos inventar un vehículo de transporte apto para este suelo. ¿Qué vehículo de transporte podrías inventar para un suelo elástico? Primero debes poner el nombre de tu invento, luego debes explicar de qué materiales está construido y por último explicar cómo trasportará tu vehículo a la gente. (Solamente escribe un invento)

.....
.....

5. JUEGO N° 05 – Tiempo 10 minutos.

RETO DE MUCHOS DIBUJOS: Mi amigo Junior me puso el reto de crear dibujo a partir de unos círculos. Voy a demostrarle lo que puedo hacer. ¿Cuántos dibujos puedo crear a partir de esos círculos? (Dibuja todas tus ideas y pon sus nombres, mientras más dibujos hagas y ningún otro competidor se las haya imaginado mucho mejor). Toma fotos a todos tus dibujos y mándalos al WhatsApp del docente monitor.



SESIÓN DE APRENDIZAJE N.º 03

1. **TÍTULO** : INICIO DE LA TEMPORADA CREATIVA N° II “LLUVIA DE IDEAS CREATIVAS”
 2. **GRADO** : QUINTO
 3. **DÍA / FECHA** : SÁBADO / 01 de agosto del 2020.
 4. **DOCENTE** : Bach. Bely Adderly Aguilar Vidal

5. PROPOSITOS DE LA SESIÓN:

CAPACIDAD DE APRENDIZAJE	INDICADORES	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
• CAPACIDAD CREATIVA	<p style="text-align: center;">FLUIDEZ</p> <ul style="list-style-type: none"> • El estudiante presenta un gran número de ideas novedosas, llamativas y eficaces para resolver el problema. 	RÚBRICA

6. PREPARACIÓN DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE:

Antes 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"> • Verificar que todos los participantes se hayan conectado al grupo de WhatsApp. • Anunciar la hora en que se iniciaran los juegos del día. • Tener listos en el programa virtual de formularios de google los juegos programados para el día. • Iniciar sesión en la aplicación de mensajería WhatsApp 	<ul style="list-style-type: none"> • Internet • Celular Smartphone • Laptop con las actividades programadas • Lista de Cotejo • Rubrica • Formato de puntuaciones digitales.

7. MOMENTOS DE LA SESIÓN:

MOM.	PROCESOS PEDAGÓGICOS		ACTIVIDADES		TIEMPO
			CONTENIDO	MEDIOS	
INICIO	MOTIVACIÓN	Preparación de la sala de jugadores	<p>Buenos tardes participantes de “Colores Creativos”, les saluda su docente monitor Bely Adderly Aguilar Vidal.</p> <p>Para verificar que ya se encuentran listos para iniciar con los juegos, envíen la palabra “listo” a mi WhatsApp personal.</p> <p>En breves instantes iniciamos con la temporada.</p>	<p>Grupo de WhatsApp de participantes a los</p>	10 min

	Propósito y organización	<p>“Crear significa pensar en resolver un problema de otras maneras a las que estamos acostumbrados”.</p> <p>El día de hoy se programaron cuatro juegos creativos, cada juego tiene un tiempo de duración de cinco minutos, envía tu desarrollo antes de eso.</p>	juegos creativos.	
DESARROLLO	Gestión y acompañamiento (Aplicación de la estrategia)	INICIO DE LA TEMPORADA CREATIVA N° II “LLUVIA DE IDEAS CREATIVAS”		
		JUEGO 01: Se envía el enlace del juego. ATENCION: QUEDA UN MINUTO PARA QUE TERMINE EL JUEGO. Se revisa que todos hayan enviado resultados.	WHATSAPP	10 min
		JUEGO 02: Se envía el enlace del juego. ATENCION: QUEDA UN MINUTO PARA QUE TERMINE EL JUEGO. Se revisa que todos hayan enviado resultados.	FORMULARIO DE GOOGLE	02 min
		JUEGO 03: Se envía el enlace del juego. ATENCION: QUEDA UN MINUTO PARA QUE TERMINE EL JUEGO. Se revisa que todos hayan enviado resultados.	WHATSAPP	10 min
		JUEGO 04: Se envía el enlace del juego. ATENCION: QUEDA UN MINUTO PARA QUE TERMINE EL JUEGO. Se revisa que todos hayan enviado resultados.	FORMULARIO DE GOOGLE	02 min
		JUEGO 05: Se envía el enlace del juego. ATENCION: QUEDA UN MINUTO PARA QUE TERMINE EL JUEGO. Se revisa que todos hayan enviado resultados.	WHATSAPP	10 min
		JUEGO 06: Se envía el enlace del juego. ATENCION: QUEDA UN MINUTO PARA QUE TERMINE EL JUEGO. Se revisa que todos hayan enviado resultados.	FORMULARIO DE GOOGLE	02 min
		JUEGO 07: Se envía el enlace del juego. ATENCION: QUEDA UN MINUTO PARA QUE TERMINE EL JUEGO. Se revisa que todos hayan enviado resultados.	WHATSAPP	10 min
CIERRE	Meta cognición	Seguro que al desarrollar los juegos de este día te diste cuenta que hay muchas ideas para tener en cuenta al momento de solucionar un problema o reto. Sigue alimentando tu creatividad. ¡Nos vemos en los siguientes juegos creativos!	WHATSAPP	02 min
	TIEMPO TOTAL DE LA SESION			60 min

Sihuas, 01 de agosto del 2020.

.....
Bach. BELY ADDERLY AGUILAR VIDAL
INVESTIGADOR

DESARROLLO DE LA SESION N° 03
INICIO DE LA TEMPORADA CREATIVA N° II - "LLUVIA DE IDEAS CREATIVAS"

INDICADOR DE CAPACIDAD CREATIVA A TRABAJAR: FLUIDEZ

JUEGO N° 01 – Tiempo 12 minutos.

JUGUEMOS CON LA IMAGINACIÓN: Imaginemos ¿Qué pasaría si los humanos no pudiéramos escuchar?, ¿Qué cosas del mundo que conoces (inventos, profesiones, oficios, etc.), no existirían?, y ¿Qué inventos nuevos aparecerían? Divide tus respuestas en:

1. Cosas que no existirían.

.....
.....

2. Cosas que se inventarían.

.....
.....

(Escribe todas tus ideas y si son originales mucho mejor).

JUEGO N° 02 – Tiempo 12 minutos.

SUPERHÉROES Y SUPERPODERES: Hay tres cosas fundamentales que debemos imaginar para crear a un superhéroe. Lo primero es imaginar su nombre, luego imaginar su superpoder y por último imaginar cómo obtuvo su súper poder nuestro superhéroe. ¿A cuántos superhéroes puede imaginar que aún no hayan sido creados? Escribe primero el nombre del superhéroe, luego su superpoder y finalmente escribe cómo obtuvo su superpoder. (Puedes imaginar a muchos superhéroes) Ejemplo: Hombre araña - trepar paredes - picadura de araña, Hulk – súper fuerza -experimento científico, etc.

.....
.....

JUEGO N° 03 – Tiempo 12 minutos.

ESCRITOR DE ORACIONES CORTAS: Escribe todas las oraciones que puedas inventar creativamente utilizando el siguiente sujeto. "Caballo electrónico". Ejemplo: *Yo quiero que me compren un caballo electrónico.* (Escribe todas las oraciones que puedas y que otro competidor no se lo pueda imaginar).

.....
.....

JUEGO N° 04 – Tiempo 12 minutos.

EL ARCA DE NOÉ EXTRATERRESTRE: Imagina que eres Noé, y que has construido un arca en un planeta en el que pronto caerá un diluvio. Tienes que escribir en tu lista los nombres de los animales que van ingresando a tu arca y realizar una breve descripción física de cada uno. Recuerda que estás en un planeta desconocido, así que los animales que aparecen en tu lista son diferentes a los de la tierra. ¿Qué animales te imaginas, escribe sus nombres y descríbelos?

.....
.....

SESIÓN DE APRENDIZAJE N.º 04

1. **TÍTULO** : FIN DE LA TEMPORADA CREATIVA N° II “LLUVIA DE IDEAS CREATIVAS”
 2. **GRADO** : QUINTO
 3. **DÍA / FECHA** : MARTES / 04 de agosto del 2020.
 4. **DOCENTE** : Bach. Bely Adderly Aguilar Vidal

5. PROPOSITOS DE LA SESIÓN:

CAPACIDAD DE APRENDIZAJE	INDICADORES	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
• CAPACIDAD CREATIVA	<p style="text-align: center;">FLUIDEZ</p> <ul style="list-style-type: none"> El estudiante presenta un gran número de ideas novedosas, llamativas y eficaces para resolver el problema. 	RÚBRICA

6. PREPARACIÓN DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE:

Antes 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"> Verificar que todos los participantes se hayan conectado al grupo de WhatsApp. Anunciar la hora en que se iniciaran los juegos del día. Tener listos en el programa virtual de formularios de google los juegos programados para el día. Iniciar sesión en la aplicación de mensajería WhatsApp 	<ul style="list-style-type: none"> Internet Celular Smartphone Laptop con las actividades programadas Lista de Cotejo Rubrica Formato de puntuaciones digitales.

7. MOMENTOS DE LA SESIÓN:

MOM.	PROCESOS PEDAGÓGICOS		ACTIVIDADES		TIEMPO
			CONTENIDO	MEDIOS	
INICIO	MOTIVACIÓN	Preparación de la sala de jugadores	<p>Buenos tardes participantes de “Colores Creativos”, les saluda su docente monitor Bely Adderly Aguilar Vidal.</p> <p>Para verificar que ya se encuentran listos para iniciar con los juegos, envíen la palabra “listo” a mi WhatsApp personal.</p> <p>En breves instantes iniciamos con la temporada.</p>	<p>Grupo de WhatsApp de participantes a los</p>	10 min

DESARROLLO	Propósito y organización	<p>“Crear significa pensar en resolver un problema de otras maneras a las que estamos acostumbrados”.</p> <p>El día de hoy se programaron cuatro juegos creativos, cada juego tiene un tiempo de duración de cinco minutos, envía tu desarrollo antes de eso.</p>	juegos creativos.		
	Gestión y acompañamiento (Aplicación de la estrategia)	FIN DE LA TEMPORADA CREATIVA N° II “LLUVIA DE IDEAS CREATIVAS”			
		JUEGO 01: Se envía el enlace del juego. ATENCIÓN: QUEDA UN MINUTO PARA QUE TERMINE EL JUEGO.	Se revisa que todos hayan enviado resultados.	WHATSAPP	10 min
		JUEGO 02: Se envía el enlace del juego. ATENCIÓN: QUEDA UN MINUTO PARA QUE TERMINE EL JUEGO.	Se revisa que todos hayan enviado resultados.	FORMULARIO DE GOOGLE	02 min
		JUEGO 03: Se envía el enlace del juego. ATENCIÓN: QUEDA UN MINUTO PARA QUE TERMINE EL JUEGO.	Se revisa que todos hayan enviado resultados.	WHATSAPP	10 min
		JUEGO 04: Se envía el enlace del juego. ATENCIÓN: QUEDA UN MINUTO PARA QUE TERMINE EL JUEGO.	Se revisa que todos hayan enviado resultados.	FORMULARIO DE GOOGLE	02 min
		JUEGO 05: Se envía el enlace del juego. ATENCIÓN: QUEDA UN MINUTO PARA QUE TERMINE EL JUEGO.	Se revisa que todos hayan enviado resultados.	WHATSAPP	10 min
		JUEGO 06: Se envía el enlace del juego. ATENCIÓN: QUEDA UN MINUTO PARA QUE TERMINE EL JUEGO.	Se revisa que todos hayan enviado resultados.	FORMULARIO DE GOOGLE	02 min
		JUEGO 07: Se envía el enlace del juego. ATENCIÓN: QUEDA UN MINUTO PARA QUE TERMINE EL JUEGO.	Se revisa que todos hayan enviado resultados.	WHATSAPP	10 min
Meta cognición	<p>Seguro que al desarrollar los juegos de este día te diste cuenta que hay muchas ideas para tener en cuenta al momento de solucionar un problema o reto.</p> <p>Sigue alimentando tu creatividad.</p> <p>¡Nos vemos en los siguientes juegos creativos!</p>	WHATSAPP	02 min		
TIEMPO TOTAL DE LA SESION				60 min	

Sihuas, 04 de agosto del 2020.

.....
Bach. BELY ADDERLY AGUILAR VIDAL
INVESTIGADOR

DESARROLLO DE LA SESION N° 04
FIN DE LA TEMPORADA CREATIVA N° II - "LLUVIA DE IDEAS CREATIVAS"

INDICADOR DE CAPACIDAD CREATIVA A TRABAJAR: FLUIDEZ

JUEGO N° 01 – Tiempo 12 minutos.

INVENTADO NUEVOS NOMBRES: Todos conocemos ese vehículo llamado "bicicleta", mucho lo hemos utilizado y divertido con él. Ahora imagina y escribe creativamente todos los nombres que tú le pondrías a este vehículo llamado "bicicleta" y realiza una breve explicación de cada nombre que inventaste. Ejemplo: "Doblerú", porque tiene dos ruedas que giran ubicadas una detrás de otra. (Escribe todas tus ideas, mientras más nombres inventes mejor.)

.....
.....

JUEGO N° 02 – Tiempo 12 minutos.

ANIMALES FANTÁSTICOS: Con la imaginación no solamente los seres humanos pueden tener superpoderes sino también los animales que conocemos pueden tener superpoderes de acuerdo a sus habilidades. ¿Qué poderes les pondrías a los animales que conoces? Ejemplo: *Los perros tendrían un súper ladrido para dejar sordos a sus enemigos.* (Pon superpoderes a muchos animales distintos, escribe todas tus ideas y si son originales mucho mejor.)

.....
.....

JUEGO N° 03 – Tiempo 12 minutos.

VISITANDO EL MUSEO DE MUÑECOS: Al ir de paseo con mis amigos por la ciudad, decidimos entrar a un museo llamado "museo de los muñecos" aquí encontramos una gran exposición de muñecos que fueron armados con distintos tipos de materiales. Ahora imagina ¿Con qué tipos de materiales crees que fueron armados los muñecos que vimos en aquel museo? (Escribe todas tus ideas y si son creativas mucho mejor. No pongas límites a tu creatividad.)

.....
.....

JUEGO N° 04 – Tiempo 12 minutos.

LLUVIA IMAGINARIA: Sabemos que la lluvia en nuestro planeta está formada por millones de gotas de agua que caen al suelo. Ahora imaginemos ¿Cómo sería la lluvia en un planeta imaginario y muy distinto al nuestro en donde no caen necesariamente gotas de agua? ¿Qué te imaginas que caería del cielo en lugar de las gotas de agua cuando llueve?

- Yo me imagino que caería: (Escribe todas tus ideas y si son originales mucho mejor.)

.....
.....

SESIÓN DE APRENDIZAJE N.º 05

1. **TÍTULO** : INICIO DE LA TEMPORADA CREATIVA N° III “MUCHAS SOLUCIONES CREATIVAS”
 2. **GRADO** : QUINTO
 3. **DÍA / FECHA** : SÁBADO / 08 de agosto del 2020.
 4. **DOCENTE** : Bach. Bely Adderly Aguilar Vidal

5. PROPOSITOS DE LA SESIÓN:

CAPACIDAD DE APRENDIZAJE	INDICADORES	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
• CAPACIDAD CREATIVA	<p style="text-align: center;">FLEXIBILIDAD</p> <ul style="list-style-type: none"> El estudiante presenta gran variedad de ideas de rutas o caminos a seguir para encontrar la solución más eficaz del problema. 	RÚBRICA

6. PREPARACIÓN DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE:

Antes 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"> Verificar que todos los participantes se hayan conectado al grupo de WhatsApp. Anunciar la hora en que se iniciarán los juegos del día. Tener listos en el programa virtual de formularios de google los juegos programados para el día. Iniciar sesión en la aplicación de mensajería WhatsApp 	<ul style="list-style-type: none"> Internet Celular Smartphone Laptop con las actividades programadas Lista de Cotejo Rubrica Formato de puntuaciones digitales.

7. MOMENTOS DE LA SESIÓN:

MOM.	PROCESOS PEDAGÓGICOS	ACTIVIDADES		TIEMPO
		CONTENIDO	MEDIOS	
INICIO	MOTIVACIÓN Preparación de la sala de jugadores	<p>Buenos tardes participantes de “Colores Creativos”, les saluda su docente monitor Bely Adderly Aguilar Vidal.</p> <p>Para verificar que ya se encuentran listos para iniciar con los juegos, envíen la palabra “listo” a mi WhatsApp personal.</p> <p>En breves instantes iniciamos con la temporada.</p>	Grupo de WhatsApp de participantes a los	10 min

DESARROLLO	Propósito y organización	<p>“Crear significa pensar en resolver un problema de otras maneras a las que estamos acostumbrados”.</p> <p>El día de hoy se programaron cuatro juegos creativos, cada juego tiene un tiempo de duración de cinco minutos, envía tu desarrollo antes de eso.</p>	juegos creativos.		
	Gestión y acompañamiento (Aplicación de la estrategia)	INICIO DE LA TEMPORADA CREATIVA N° III - “UN PROBLEMA TIENE MUCHAS SOLUCIONES CREATIVAS”			
		JUEGO 01: Se envía el enlace del juego. ATENCIÓN: QUEDA UN MINUTO PARA QUE TERMINE EL JUEGO.		WHATSAPP	10 min
		Se revisa que todos hayan enviado resultados.		FORMULARIO DE GOOGLE	02 min
		JUEGO 02: Se envía el enlace del juego. ATENCIÓN: QUEDA UN MINUTO PARA QUE TERMINE EL JUEGO.		WHATSAPP	10 min
		Se revisa que todos hayan enviado resultados.		FORMULARIO DE GOOGLE	02 min
		JUEGO 03: Se envía el enlace del juego. ATENCIÓN: QUEDA UN MINUTO PARA QUE TERMINE EL JUEGO.		WHATSAPP	10 min
		Se revisa que todos hayan enviado resultados.		FORMULARIO DE GOOGLE	02 min
JUEGO 04: Se envía el enlace del juego. ATENCIÓN: QUEDA UN MINUTO PARA QUE TERMINE EL JUEGO.			WHATSAPP	10 min	
	Se revisa que todos hayan enviado resultados.		FORMULARIO DE GOOGLE	02 min	
CIERRE	Meta cognición	<p>Seguro que al desarrollar los juegos de este día te diste cuenta que hay muchas ideas para tener en cuenta al momento de solucionar un problema o reto.</p> <p>Sigue alimentando tu creatividad.</p> <p>¡Nos vemos en los siguientes juegos creativos!</p>	WHATSAPP	02 min	
TIEMPO TOTAL DE LA SESION				60 min	

Sihuas, 08 de agosto del 2020.

.....
Bach. BELY ADDERLY AGUILAR VIDAL
INVESTIGADOR

DESARROLLO DE LA SESION N° 05
INICIO DE LA TEMPORADA CREATIVA N° III - "MUCHAS SOLUCIONES CREATIVAS"

INDICADOR DE CAPACIDAD CREATIVA A TRABAJAR: FLEXIBILIDAD

JUEGO N° 01 – Tiempo 12 minutos.

CUIDANDO LA NATURALEZA: Hoy terminaron de pintar la pared de mi cuarto y botaron en el tacho de basura el balde de pintura que utilizaron. Yo decidí sacar el balde y reutilizarlo para evitar que se contamine más la naturaleza, pero necesito ideas. ¿Qué usos diferentes le puedo encontrar a este balde? (Tengo que imaginar distintas ideas y si otros competidores no las imaginan mucho mejor)

.....
.....

JUEGO N° 02 – Tiempo 12 minutos.

ENTRENANDO FUTSAL: Tú y tu equipo de futsal se reunieron para entrenar, pero se olvidaron de llevar las pelotas para practicar. ¡No hay problema! Cerca de donde están reunidos hay un cuarto pequeño que tiene muchos objetos que pueden utilizar para reemplazar la pelota que necesitan. ¿Qué objetos te imaginas que hay en el cuarto que puedes utilizar de "pelota"? (Escribe todas tus ideas y si son originales mucho mejor)

.....
.....

JUEGO N° 03 – Tiempo 12 minutos.

¡TE RETO!: Este es un reto que todo competidor creativo debe superar. Te reto a que encuentres todos los usos diferentes que puede tener una hoja de papel. (Escribe todas tus ideas y si son originales mucho mejor.)

.....
.....

JUEGO N° 04 – Tiempo 12 minutos.

CONTAMINACION: Todos los días, tú y tus vecinos tienen que estar limpiando la calle donde viven, pues, cada día amanece llena de basura. Ya se hicieron charlas, se avisó al municipio de este problema, pero las cosas no cambian, las personas que arrojan basura no entienden. ¿Imagina qué acciones puedes realizar para evitar que las personas sigan arrojando basura en tu calle? (Escribe todas tus ideas.)

.....
.....

SESIÓN DE APRENDIZAJE N.º 06

1. **TÍTULO** : FIN DE LA TEMPORADA CREATIVA N° III “UN PROBLEMA TIENE MUCHAS SOLUCIONES CREATIVAS”
 2. **GRADO** : QUINTO
 3. **DÍA / FECHA** : MARTES / 11 de agosto del 2020.
 4. **DOCENTE** : Bach. Bely Adderly Aguilar Vidal

5. PROPOSITOS DE LA SESIÓN:

CAPACIDAD DE APRENDIZAJE	INDICADORES	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
<ul style="list-style-type: none"> CAPACIDAD CREATIVA 	<p style="text-align: center;">FLEXIBILIDAD</p> <ul style="list-style-type: none"> El estudiante presenta gran variedad de ideas de rutas o caminos a seguir para encontrar la solución más eficaz del problema. 	RÚBRICA

6. PREPARACIÓN DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE:

Antes 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"> Verificar que todos los participantes se hayan conectado al grupo de WhatsApp. Anunciar la hora en que se iniciarán los juegos del día. Tener listos en el programa virtual de formularios de google los juegos programados para el día. Iniciar sesión en la aplicación de mensajería WhatsApp 	<ul style="list-style-type: none"> Internet Celular Smartphone Laptop con las actividades programadas Lista de Cotejo Rubrica Formato de puntuaciones digitales.

7. MOMENTOS DE LA SESIÓN:

MOM.	PROCESOS PEDAGÓGICOS		ACTIVIDADES		TIEMPO
			CONTENIDO	MEDIOS	
INICIO	MOTIVACIÓN	Preparación de la sala de jugadores	<p>Buenos tardes participantes de “Colores Creativos”, les saluda su docente monitor Bely Adderly Aguilar Vidal.</p> <p>Para verificar que ya se encuentran listos para iniciar con los juegos, envíen la palabra “listo” a mi WhatsApp personal.</p> <p>En breves instantes iniciamos con la temporada.</p>	Grupo de WhatsApp de participantes a los	10 min

DESARROLLO	Propósito y organización	<p>“Crear significa pensar en resolver un problema de otras maneras a las que estamos acostumbrados”.</p> <p>El día de hoy se programaron cuatro juegos creativos, cada juego tiene un tiempo de duración de cinco minutos, envía tu desarrollo antes de eso.</p>	juegos creativos.		
	Gestión y acompañamiento (Aplicación de la estrategia)	FIN DE LA TEMPORADA CREATIVA N° III - “UN PROBLEMA TIENE MUCHAS SOLUCIONES CREATIVAS”			
		JUEGO 01: Se envía el enlace del juego. ATENCIÓN: QUEDA UN MINUTO PARA QUE TERMINE EL JUEGO.		WHATSAPP	10 min
		Se revisa que todos hayan enviado resultados.		FORMULARIO DE GOOGLE	02 min
		JUEGO 02: Se envía el enlace del juego. ATENCIÓN: QUEDA UN MINUTO PARA QUE TERMINE EL JUEGO.		WHATSAPP	10 min
		Se revisa que todos hayan enviado resultados.		FORMULARIO DE GOOGLE	02 min
		JUEGO 03: Se envía el enlace del juego. ATENCIÓN: QUEDA UN MINUTO PARA QUE TERMINE EL JUEGO.		WHATSAPP	10 min
		Se revisa que todos hayan enviado resultados.		FORMULARIO DE GOOGLE	02 min
		JUEGO 04: Se envía el enlace del juego. ATENCIÓN: QUEDA UN MINUTO PARA QUE TERMINE EL JUEGO.		WHATSAPP	10 min
Se revisa que todos hayan enviado resultados.		FORMULARIO DE GOOGLE	02 min		
CIERRE	Meta cognición	Seguro que al desarrollar los juegos de este día te diste cuenta que hay muchas ideas para tener en cuenta al momento de solucionar un problema o reto. Sigue alimentando tu creatividad. ¡Nos vemos en los siguientes juegos creativos!	WHATSAPP	02 min	
TIEMPO TOTAL DE LA SESION				60 min	

Sihuas, 11 de agosto del 2020.

.....
Bach. BELY ADDERLY AGUILAR VIDAL
INVESTIGADOR

DESARROLLO DE LA SESION N° 06
FIN DE LA TEMPORADA CREATIVA N° III - "MUCHAS SOLUCIONES CREATIVAS"

INDICADOR DE CAPACIDAD CREATIVA A TRABAJAR: FLEXIBILIDAD

JUEGO N° 01 – Tiempo 12 minutos.

ESTO ME ENCONTRÉ: Caminando por las orillas del río de mi ciudad me encontré un tubo de plástico de un metro de largo, estaba en buenas condiciones por eso lo lleve a mi casa para ver de lo que me podría servir. ¿De qué maneras puedo utilizar este tubo de plástico? (Escribe todas tus ideas y si son originales mucho mejor)

.....
.....

JUEGO N° 02 – Tiempo 12 minutos.

EL AVIÓN IMAGINARIO: Tengo un amigo que es económicamente muy pobre, pero eso no le impide que use mucho su imaginación, cada vez que lo encuentro siempre está jugando con cualquier objeto y simula que es un avión de juguete. ¿Qué objetos crees que utiliza mi amigo para simular que tiene un avión de juguete?

.....
.....

JUEGO N° 03 – Tiempo 12 minutos.

LATAS DE LECHE: A mi vecino Juan le gusta mucho tomar leche de tarro, cada semana está botando media docena de latas en la basura. Ayer me inspiré y se me ocurrieron muchas ideas para reutilizar estas latas de leche. ¿Qué ideas crees que pensé para reutilizar las latas de leche?

.....
.....

JUEGO N° 04 – Tiempo 12 minutos.

CONSTRUCTOR DE MUROS: Ayer conocí a un constructor de muros muy famoso, incluso tuve el atrevimiento de pedirle un autógrafo. Este constructor es famoso porque construye los muros de los centros recreativos utilizando materiales distintos a los comunes, es decir, no utiliza ni ladrillos, ni piedras. Entonces ¿Qué materiales te imaginas que utiliza este famoso constructor para construir sus muros no comunes?

.....
.....

SESIÓN DE APRENDIZAJE N.º 07

1. **TÍTULO** : INICIO DE LA TEMPORADA CREATIVA N° IV “NO HAGAMOS SIEMPRE LO MISMO”
 2. **GRADO** : QUINTO
 3. **DÍA / FECHA** : SÁBADO / 15 de agosto del 2020.
 4. **DOCENTE** : Bach. Bely Adderly Aguilar Vidal

5. PROPOSITOS DE LA SESIÓN:

CAPACIDAD DE APRENDIZAJE	INDICADORES	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
• CAPACIDAD CREATIVA	<p style="text-align: center;">ORIGINALIDAD</p> <ul style="list-style-type: none"> • El estudiante presenta gran cantidad de ideas que son inusuales, infrecuentes y poco conocidas. 	RÚBRICA

6. PREPARACIÓN DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE:

Antes 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"> • Verificar que todos los participantes se hayan conectado al grupo de WhatsApp. • Anunciar la hora en que se iniciaran los juegos del día. • Tener listos en el programa virtual de formularios de google los juegos programados para el día. • Iniciar sesión en la aplicación de mensajería WhatsApp 	<ul style="list-style-type: none"> • Internet • Celular Smartphone • Laptop con las actividades programadas • Lista de Cotejo • Rubrica • Formato de puntuaciones digitales.

7. MOMENTOS DE LA SESIÓN:

MOM.	PROCESOS PEDAGÓGICOS		ACTIVIDADES		TIEMPO
			CONTENIDO	MEDIOS	
INICIO	MOTIVACIÓN	Preparación de la sala de jugadores	<p>Buenos tardes participantes de “Colores Creativos”, les saluda su docente monitor Bely Adderly Aguilar Vidal.</p> <p>Para verificar que ya se encuentran listos para iniciar con los juegos, envíen la palabra “listo” a mi WhatsApp personal.</p> <p>En breves instantes iniciamos con la temporada.</p>	Grupo de WhatsApp de participantes a los	10 min

DESARROLLO	Propósito y organización	<p>“Crear significa pensar en resolver un problema de otras maneras a las que estamos acostumbrados”.</p> <p>El día de hoy se programaron cuatro juegos creativos, cada juego tiene un tiempo de duración de cinco minutos, envía tu desarrollo antes de eso.</p>	juegos creativos.	
	Gestión y acompañamiento (Aplicación de la estrategia)	<p>INICIO DE LA TEMPORADA CREATIVA N° IV - “NO HAGAMOS SIEMPRE LO MISMO”</p>	WHATSAPP	10 min
		<p>JUEGO 01: Se envía el enlace del juego. ATENCIÓN: QUEDA UN MINUTO PARA QUE TERMINE EL JUEGO.</p>		
		Se revisa que todos hayan enviado resultados.	FORMULARIO DE GOOGLE	02 min
		<p>JUEGO 02: Se envía el enlace del juego. ATENCIÓN: QUEDA UN MINUTO PARA QUE TERMINE EL JUEGO.</p>	WHATSAPP	10 min
		Se revisa que todos hayan enviado resultados.		
		<p>JUEGO 03: Se envía el enlace del juego. ATENCIÓN: QUEDA UN MINUTO PARA QUE TERMINE EL JUEGO.</p>	WHATSAPP	10 min
		Se revisa que todos hayan enviado resultados.		
<p>JUEGO 04: Se envía el enlace del juego. ATENCIÓN: QUEDA UN MINUTO PARA QUE TERMINE EL JUEGO.</p>	WHATSAPP	10 min		
Se revisa que todos hayan enviado resultados.			FORMULARIO DE GOOGLE	02 min
CIERRE	Meta cognición	<p>Seguro que al desarrollar los juegos de este día te diste cuenta que hay muchas ideas para tener en cuenta al momento de solucionar un problema o reto. Sigue alimentando tu creatividad. ¡Nos vemos en los siguientes juegos creativos!</p>	WHATSAPP	02 min
TIEMPO TOTAL DE LA SESION				60 min

Sihuas, 15 de agosto del 2020.

.....
Bach. BELY ADDERLY AGUILAR VIDAL
INVESTIGADOR

DESARROLLO DE LA SESION N° 07
INICIO DE LA TEMPORADA CREATIVA N° IV - "NO HAGAMOS SIEMPRE LO MISMO".

INDICADOR DE CAPACIDAD CREATIVA A TRABAJAR: ORIGINALIDAD

JUEGO N° 01 – Tiempo 12 minutos.

JUGANDO CON LA IMAGINACIÓN: Imagínate y escribe todo lo que pasaría si el sol desapareciera del cielo. (Pon en la lista todas tus ideas y si son originales mucho mejor)

.....
.....

JUEGO N° 02 – Tiempo 12 minutos.

JUGANDO CON LA IMAGINACIÓN: Imagínate y escribe todo lo que pasaría si el hombre pudiera volar. (Pon en la lista todas tus ideas y si son originales mucho mejor).

.....
.....

JUEGO N° 03 – Tiempo 12 minutos.

OBSERVA E IMAGINA: Mira bien estas dos figuras y escribe a continuación todo lo que cada figura te hace imaginar. (Pon en la lista todas tus ideas y si son originales mucho mejor).

Figura 01

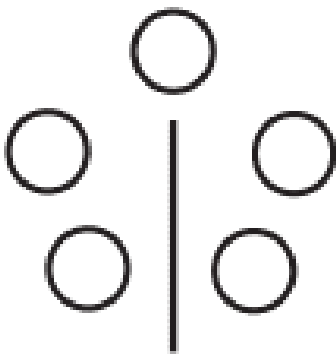


Figura 02



JUEGO N° 04 – Tiempo 12 minutos.

IMAGINACION LOCA: Imagínate y contesta lo que tú crees que pasaría si ocurriese lo que dice esta frase: ¿Qué ocurriría si de repente, el suelo se volviera elástico? (Escribe todas las ideas que te imagines y si son originales mucho mejor)

.....
.....

SESIÓN DE APRENDIZAJE N.º 08

1. **TÍTULO** : FIN DE LA TEMPORADA CREATIVA N° IV “NO HAGAMOS SIEMPRE LO MISMO”
 2. **GRADO** : QUINTO
 3. **DÍA / FECHA** : MARTES / 18 de agosto del 2020.
 4. **DOCENTE** : Bach. Bely Adderly Aguilar Vidal

5. PROPOSITOS DE LA SESIÓN:

CAPACIDAD DE APRENDIZAJE	INDICADORES	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
• CAPACIDAD CREATIVA	<p style="text-align: center;">ORIGINALIDAD</p> <ul style="list-style-type: none"> El estudiante presenta gran cantidad de ideas que son inusuales, infrecuentes y poco conocidas. 	RÚBRICA

6. PREPARACIÓN DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE:

Antes 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"> Verificar que todos los participantes se hayan conectado al grupo de WhatsApp. Anunciar la hora en que se iniciaran los juegos del día. Tener listos en el programa virtual de formularios de google los juegos programados para el día. Iniciar sesión en la aplicación de mensajería WhatsApp 	<ul style="list-style-type: none"> Internet Celular Smartphone Laptop con las actividades programadas Lista de Cotejo Rubrica Formato de puntuaciones digitales.

7. MOMENTOS DE LA SESIÓN:

MOM.	PROCESOS PEDAGÓGICOS		ACTIVIDADES		TIEMPO
			CONTENIDO	MEDIOS	
INICIO	MOTIVACIÓN	Preparación de la sala de jugadores	<p>Buenos tardes participantes de “Colores Creativos”, les saluda su docente monitor Bely Adderly Aguilar Vidal.</p> <p>Para verificar que ya se encuentran listos para iniciar con los juegos, envíen la palabra “listo” a mi WhatsApp personal.</p> <p>En breves instantes iniciamos con la temporada.</p>	<p>Grupo de WhatsApp de participantes a los</p>	10 min

	Propósito y organización	<p>“Crear significa pensar en resolver un problema de otras maneras a las que estamos acostumbrados”.</p> <p>El día de hoy se programaron cuatro juegos creativos, cada juego tiene un tiempo de duración de cinco minutos, envía tu desarrollo antes de eso.</p>	juegos creativos.	
DESARROLLO	Gestión y acompañamiento (Aplicación de la estrategia)	FIN DE LA TEMPORADA CREATIVA N° IV - “NO HAGAMOS SIEMPRE LO MISMO”		
		JUEGO 01: Se envía el enlace del juego. ATENCION: QUEDA UN MINUTO PARA QUE TERMINE EL JUEGO. Se revisa que todos hayan enviado resultados.	WHATSAPP	10 min
		JUEGO 02: Se envía el enlace del juego. ATENCION: QUEDA UN MINUTO PARA QUE TERMINE EL JUEGO. Se revisa que todos hayan enviado resultados.	FORMULARIO DE GOOGLE	02 min
		JUEGO 03: Se envía el enlace del juego. ATENCION: QUEDA UN MINUTO PARA QUE TERMINE EL JUEGO. Se revisa que todos hayan enviado resultados.	WHATSAPP	10 min
		JUEGO 04: Se envía el enlace del juego. ATENCION: QUEDA UN MINUTO PARA QUE TERMINE EL JUEGO. Se revisa que todos hayan enviado resultados.	FORMULARIO DE GOOGLE	02 min
		JUEGO 05: Se envía el enlace del juego. ATENCION: QUEDA UN MINUTO PARA QUE TERMINE EL JUEGO. Se revisa que todos hayan enviado resultados.	WHATSAPP	10 min
		JUEGO 06: Se envía el enlace del juego. ATENCION: QUEDA UN MINUTO PARA QUE TERMINE EL JUEGO. Se revisa que todos hayan enviado resultados.	FORMULARIO DE GOOGLE	02 min
		JUEGO 07: Se envía el enlace del juego. ATENCION: QUEDA UN MINUTO PARA QUE TERMINE EL JUEGO. Se revisa que todos hayan enviado resultados.	WHATSAPP	10 min
CIERRE	Meta cognición	Seguro que al desarrollar los juegos de este día te diste cuenta que hay muchas ideas para tener en cuenta al momento de solucionar un problema o reto. Sigue alimentando tu creatividad. ¡Nos vemos en los siguientes juegos creativos!	WHATSAPP	02 min
		TIEMPO TOTAL DE LA SESION		

Sihuas, 18 de agosto del 2020.

.....
Bach. BELY ADDERLY AGUILAR VIDAL
INVESTIGADOR

DESARROLLO DE LA SESION N° 08
FIN DE LA TEMPORADA CREATIVA N° IV - “NO HAGAMOS SIEMPRE LO MISMO”.

INDICADOR DE CAPACIDAD CREATIVA A TRABAJAR: ORIGINALIDAD

JUEGO N° 01 – Tiempo 12 minutos.

JUGANDO CON LA IMAGINACIÓN: Imagínate y escribe todo lo que pasaría si todos los seres humanos no tuviéramos huesos. (Pon en la lista todas tus ideas y si son originales mucho mejor).

.....
.....

JUEGO N° 02 – Tiempo 12 minutos.

CONSTRUCTOR(A) DE INSTRUMENTO MUSICALES: Tú eres un(a) famoso(a) constructor(a) de instrumentos musicales y un cliente te contrató para que le construyas un instrumento musical que aún no existe. ¿Qué instrumento musical te puedes imaginar? Primero, debes escribir el nombre del nuevo instrumento musical, también escribe, de qué material está fabricado y por último escribe, cómo se debe hacer para ejecutar el instrumento y producir su sonido.

.....
.....

JUEGO N° 03 – Tiempo 12 minutos.

IMAGINACION LOCA: Imagínate y contesta lo que tú crees que pasaría si ocurriese lo que dice esta frase: ¿Qué ocurriría si de repente, todos los seres humanos nunca dejamos de crecer? (Escribe todas las ideas que te imagines y si son originales mucho mejor)

.....
.....

JUEGO N° 04 – Tiempo 12 minutos.

COMPLETANDO DIBUJOS: Intenta completar estos cuatro dibujos mostrados haciendo con cada uno de ellos un dibujo tan original que a ningún otro competidor se le hubiera ocurrido. Después pon un título interesante a cada dibujo. (Toma fotos a tus cuatro dibujos y mándalos al WhatsApp del docente monitor)

ƒ

Ƶ

ƶ

< >

SESIÓN DE APRENDIZAJE N.º 09

1. **TÍTULO** : INICIO DE LA TEMPORADA CREATIVA N° V “EL ARTE ESTÁ EN LOS DETALLES”
 2. **GRADO** : QUINTO
 3. **DÍA / FECHA** : SÁBADO / 22 de agosto del 2020.
 4. **DOCENTE** : Bach. Bely Adderly Aguilar Vidal

5. PROPOSITOS DE LA SESIÓN:

CAPACIDAD DE APRENDIZAJE	INDICADORES	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
<ul style="list-style-type: none"> CAPACIDAD CREATIVA 	<p style="text-align: center;">ELABORACION</p> <ul style="list-style-type: none"> El estudiante desarrolla su idea de solución al problema utilizando mucha imaginación y alcanzando mucha complejidad y detalle logrando la perfección. 	RÚBRICA

6. PREPARACIÓN DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE:

Antes 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"> Verificar que todos los participantes se hayan conectado al grupo de WhatsApp. Anunciar la hora en que se iniciaran los juegos del día. Tener listos en el programa virtual de formularios de google los juegos programados para el día. Iniciar sesión en la aplicación de mensajería WhatsApp 	<ul style="list-style-type: none"> Internet Celular Smartphone Laptop con las actividades programadas Lista de Cotejo Rubrica Formato de puntuaciones digitales.

7. MOMENTOS DE LA SESIÓN:

MOM.	PROCESOS PEDAGÓGICOS		ACTIVIDADES		TIEMPO
			CONTENIDO	MEDIOS	
INICIO	MOTIVACIÓN	Preparación de la sala de jugadores	<p>Buenos tardes participantes de “Colores Creativos”, les saluda su docente monitor Bely Adderly Aguilar Vidal.</p> <p>Para verificar que ya se encuentran listos para iniciar con los juegos, envíen la palabra “listo” a mi WhatsApp personal.</p> <p>En breves instantes iniciamos con la temporada.</p>	Grupo de WhatsApp de participant es a los	10 min

	Propósito y organización	<p>“Crear significa pensar en resolver un problema de otras maneras a las que estamos acostumbrados”.</p> <p>El día de hoy se programaron cuatro juegos creativos, cada juego tiene un tiempo de duración de cinco minutos, envía tu desarrollo antes de eso.</p>	juegos creativos.	
DESARROLLO	Gestión y acompañamiento (Aplicación de la estrategia)	<p>INICIO DE LA TEMPORADA CREATIVA N° V - “EL ARTE ESTÁ EN LOS DETALLES”</p>		
		<p>JUEGO 01: Se envía el enlace del juego. ATENCIÓN: QUEDA UN MINUTO PARA QUE TERMINE EL JUEGO.</p>	WHATSAPP	20 min
		<p>Se revisa que todos hayan enviado resultados.</p>	FORMULARIO DE GOOGLE	04 min
		<p>JUEGO 02: Se envía el enlace del juego. ATENCIÓN: QUEDA UN MINUTO PARA QUE TERMINE EL JUEGO.</p>	WHATSAPP	20 min
		<p>Se revisa que todos hayan enviado resultados.</p>	FORMULARIO DE GOOGLE	04 min
CIERRE	Meta cognición	<p>Seguro que al desarrollar los juegos de este día te diste cuenta que hay muchas ideas para tener en cuenta al momento de solucionar un problema o reto. Sigue alimentando tu creatividad. ¡Nos vemos en los siguientes juegos creativos!</p>	WHATSAPP	02 min
TIEMPO TOTAL DE LA SESION				60 min

Sihuas, 22 de agosto del 2020.

.....
Bach. BELY ADDERLY AGUILAR VIDAL
INVESTIGADOR

DESARROLLO DE LA SESION N° 09
INICIO DE LA TEMPORADA CREATIVA N° V - "EL ARTE ESTÁ EN LOS DETALLES".

INDICADOR DE CAPACIDAD CREATIVA A TRABAJAR: ELABORACIÓN

JUEGO N° 01 – Tiempo 24 minutos.

CUENTOS IMAGINARIOS

Pon en juego tu imaginación y escribe un cuento en el que utilices las siguientes palabras: **Mercado – Dinero – Juan – Mamá – rayo – ángel volando.** (Puedes utilizar las palabras en el orden que desees y mientras más ideas distintas a los demás competidores escribas en tu historia más puntos obtendrás).

.....
.....

JUEGO N° 02 – Tiempo 24 minutos.

CUENTOS IMAGINARIOS

Pon en juego tu imaginación y escribe un cuento en el que utilices las siguientes palabras: **Trabajo – Escuela – Profesión – Fantasma – natación – sueño.** (Puedes utilizar las palabras en el orden que desees y mientras más ideas distintas a los demás competidores escribas en tu historia más puntos obtendrás).

.....
.....

SESIÓN DE APRENDIZAJE N.º 10

1. **TÍTULO** : FIN DE LA TEMPORADA CREATIVA N° V “EL ARTE ESTÁ EN LOS DETALLES”
 2. **GRADO** : QUINTO
 3. **DÍA / FECHA** : MARTES / 25 de agosto del 2020.
 4. **DOCENTE** : Bach. Bely Adderly Aguilar Vidal

5. PROPOSITOS DE LA SESIÓN:

CAPACIDAD DE APRENDIZAJE	INDICADORES	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
<ul style="list-style-type: none"> CAPACIDAD CREATIVA 	<p style="text-align: center;">ELABORACION</p> <ul style="list-style-type: none"> El estudiante desarrolla su idea de solución al problema utilizando mucha imaginación y alcanzando mucha complejidad y detalle logrando la perfección. 	RÚBRICA

6. PREPARACIÓN DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE:

Antes 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"> Verificar que todos los participantes se hayan conectado al grupo de WhatsApp. Anunciar la hora en que se iniciaran los juegos del día. Tener listos en el programa virtual de formularios de google los juegos programados para el día. Iniciar sesión en la aplicación de mensajería WhatsApp 	<ul style="list-style-type: none"> Internet Celular Smartphone Laptop con las actividades programadas Lista de Cotejo Rubrica Formato de puntuaciones digitales.

7. MOMENTOS DE LA SESIÓN:

MOM.	PROCESOS PEDAGÓGICOS		ACTIVIDADES		TIEMPO
			CONTENIDO	MEDIOS	
INICIO	MOTIVACIÓN Y	Preparación de la sala de jugadores	Buenos tardes participantes de “Colores Creativos”, les saluda su docente monitor Bely Adderly Aguilar Vidal. Para verificar que ya se encuentran listos para iniciar con los juegos, envíen la palabra “listo” a mi WhatsApp personal. En breves instantes iniciamos con la temporada.	Grupo de WhatsApp de participantes a los juegos creativos.	10 min
		Propósito y organización	“Crear significa pensar en resolver un problema de otras maneras a las que estamos acostumbrados”. El día de hoy se programaron cuatro juegos creativos, cada juego tiene un tiempo de duración de cinco minutos, envía tu desarrollo antes de eso.		

DESARROLLO	Gestión y acompañamiento (Aplicación de la estrategia)	FIN DE LA TEMPORADA CREATIVA N° V - “EL ARTE ESTÁ EN LOS DETALLES”		
		JUEGO 01: Se envía el enlace del juego. ATENCION: QUEDA UN MINUTO PARA QUE TERMINE EL JUEGO.	WHATSAPP	10 min
		Se revisa que todos hayan enviado resultados.	FORMULARIO DE GOOGLE	02 min
		JUEGO 02: Se envía el enlace del juego. ATENCION: QUEDA UN MINUTO PARA QUE TERMINE EL JUEGO.	WHATSAPP	20 min
		Se revisa que todos hayan enviado resultados.	FORMULARIO DE GOOGLE	04 min
		JUEGO 03: Se envía el enlace del juego. ATENCION: QUEDA UN MINUTO PARA QUE TERMINE EL JUEGO.	WHATSAPP	10 min
		Se revisa que todos hayan enviado resultados.	FORMULARIO DE GOOGLE	02 min
CIERRE	Meta cognición	Seguro que al desarrollar los juegos de este día te diste cuenta que hay muchas ideas para tener en cuenta al momento de solucionar un problema o reto. Sigue alimentando tu creatividad. ¡Nos vemos en los siguientes juegos creativos!	WHATSAPP	02 min
TIEMPO TOTAL DE LA SESION				60 min

Sihuas, 25 de agosto del 2020.

.....
Bach. BELY ADDERLY AGUILAR VIDAL
INVESTIGADOR

DESARROLLO DE LA SESION N° 10
FIN DE LA TEMPORADA CREATIVA N° V - "EL ARTE ESTÁ EN LOS DETALLES".

INDICADOR DE CAPACIDAD CREATIVA A TRABAJAR: ELABORACIÓN

JUEGO N° 01 – Tiempo 15 minutos.

ESCRIBE UNA HISTORIA: Ayer escuche un bonito cuento titulado “el caracol volador”, este cuento estuvo lleno de aventuras, muchos personajes y un bonito mensaje. Te reto a que te imagines el cuento que me contaron y lo escribas. (Escribe todas tus ideas y si son originales mucho mejor).

JUEGO N° 02 – Tiempo 10 minutos.

REINVENTANDO EN UN NUEVO PLANETA: Imagina que has despertado en un planeta distinto a la tierra donde no existe ningún invento conocido. ¿Qué te atreverías a inventar en ese nuevo planeta?

- 1.- Escribe el nombre de tu invento.
- 2.- Para qué sirve tu invento.
- 3.- Que partes tiene tu invento.
- 4.- De que materiales está construido.
- 5.- Como es su funcionamiento.

Puedes tratar de recrear un invento que existe en la tierra y hacerlo a tu modo en el nuevo planeta.

.....
.....

JUEGO N° 03 – Tiempo 20 minutos.

CUENTOS IMAGINARIOS: Escribe un cuento fantástico, irreal, que sea único, que nunca lo hayas oído utilizando las siguientes palabras: **Laguna – flor – picaflor – asteroide – piedra - nieve – amor.** (Puedes utilizar las palabras en el orden que desees).

.....
.....

JUEGO N° 04 – Tiempo 10 minutos.

IMAGINANDO DIBUJOS

Pon en juego tu imaginación y haz muchos dibujos interesantes a partir de la siguiente figura mostrada. Cuando termines ponle nombre a tus dibujos. Tómale foto y envíalos al docente monitor antes de que se cumpla el tiempo acordado. (Mientras más dibujos labores mucho mejor)



SESIÓN DE APRENDIZAJE N.º 11

1. **TÍTULO** : TEMPORADA CREATIVA RELÁMPAGO N° VI “YA SOY MÁS RÁPIDO QUE ANTES”
 2. **GRADO** : QUINTO
 3. **DÍA / FECHA** : JUEVES / 27 de agosto del 2020.
 4. **DOCENTE** : Bach. Bely Adderly Aguilar Vidal

5. PROPOSITOS DE LA SESIÓN:

CAPACIDAD DE APRENDIZAJE	INDICADORES	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
• CAPACIDAD CREATIVA	<p style="text-align: center;">FLUIDEZ</p> <ul style="list-style-type: none"> • El estudiante presenta un gran número de ideas novedosas, llamativas y eficaces para resolver el problema. 	RÚBRICA

6. PREPARACIÓN DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE:

Antes 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"> • Verificar que todos los participantes se hayan conectado al grupo de WhatsApp. • Anunciar la hora en que se iniciaran los juegos del día. • Tener listos en el programa virtual de formularios de google los juegos programados para el día. • Iniciar sesión en la aplicación de mensajería WhatsApp 	<ul style="list-style-type: none"> • Internet • Celular Smartphone • Laptop con las actividades programadas • Lista de Cotejo • Rubrica • Formato de puntuaciones digitales.

7. MOMENTOS DE LA SESIÓN:

MOM.	PROCESOS PEDAGÓGICOS		ACTIVIDADES		TIEMPO
			CONTENIDO	MEDIOS	
INICIO	MOTIVACIÓN Y	Preparación de la sala de jugadores	<p>Buenos tardes participantes de “Colores Creativos”, les saluda su docente monitor Bely Adderly Aguilar Vidal.</p> <p>Para verificar que ya se encuentran listos para iniciar con los juegos, envíen la palabra “listo” a mi WhatsApp personal.</p> <p>En breves instantes iniciamos con la temporada.</p>	Grupo de WhatsApp de participantes a los juegos creativos.	10 min
		Propósito y organización	<p>“Crear significa pensar en resolver un problema de otras maneras a las que estamos acostumbrados”.</p> <p>El día de hoy se programaron cuatro juegos creativos, cada juego tiene un tiempo de duración de cinco minutos, envía tu desarrollo antes de eso.</p>		

DESARROLLO	Gestión y acompañamiento (Aplicación de la estrategia)	TEMPORADA CREATIVA RELÁMPAGO N° VI “YA SOY MÁS RÁPIDO QUE ANTES”		
		JUEGO 01: Se envía el enlace del juego. ATENCION: QUEDA UN MINUTO PARA QUE TERMINE EL JUEGO.	WHATSAPP	10 min
		Se revisa que todos hayan enviado resultados.	FORMULARIO DE GOOGLE	02 min
		JUEGO 02: Se envía el enlace del juego. ATENCION: QUEDA UN MINUTO PARA QUE TERMINE EL JUEGO.	WHATSAPP	10 min
		Se revisa que todos hayan enviado resultados.	FORMULARIO DE GOOGLE	02 min
		JUEGO 03: Se envía el enlace del juego. ATENCION: QUEDA UN MINUTO PARA QUE TERMINE EL JUEGO.	WHATSAPP	10 min
		Se revisa que todos hayan enviado resultados.	FORMULARIO DE GOOGLE	02 min
		JUEGO 04: Se envía el enlace del juego. ATENCION: QUEDA UN MINUTO PARA QUE TERMINE EL JUEGO.	WHATSAPP	10 min
		Se revisa que todos hayan enviado resultados.	FORMULARIO DE GOOGLE	02 min
CIERRE	Meta cognición	Seguro que al desarrollar los juegos de este día te diste cuenta que hay muchas ideas para tener en cuenta al momento de solucionar un problema o reto. Sigue alimentando tu creatividad. ¡Nos vemos en los siguientes juegos creativos!	WHATSAPP	02 min
TIEMPO TOTAL DE LA SESION				60 min

Sihuas, 27 de agosto del 2020.

.....
Bach. BELY ADDERLY AGUILAR VIDAL
INVESTIGADOR

DESARROLLO DE LA SESION N° 11
TEMPORADA CREATIVA RELÁMPAGO N° VI - "YA SOY MÁS RÁPIDO QUE ANTES".

INDICADOR DE CAPACIDAD CREATIVA A TRABAJAR: FLUIDEZ

JUEGO N° 01 – Tiempo 12 minutos.

CONSTRUYENDO MÁSCARAS: Ya llega el concurso de máscaras y tengo que construir la mayor cantidad de máscaras utilizando todos los materiales poco comunes que me pueda imaginar. ¿Qué materiales poco comunes se puede utilizar para confeccionar máscaras? (Escribe todas tus ideas y si son originales mucho mejor).

.....
.....

JUEGO N° 02 – Tiempo 12 minutos.

SUPER VILLANOS Y SUPERPODERES: Hay cuatro cosas fundamentales que debemos imaginar para crear a un súper villano.

- 1.- Imaginar su nombre
- 2.- Imaginar su superpoder
- 3.- imaginar cómo obtuvo su súper poder el súper villano.
- 4.- imaginar que busca y desea el súper villano.

Te reto ¿A cuántos súper villanos puede imaginar que aún no hayan sido creados? (Puedes imaginar a muchos súper villanos, escribe todas tus ideas y si son originales mucho mejor). Ejemplo: 1. Magneto – 2. Controla el metal – 3. En una mutación genética – 4. Eliminar a los humanos sin poderes genéticos.

.....
.....

JUEGO N° 03 – Tiempo 12 minutos.

ARTISTAS APASIONADOS: En estos tiempos de cuarentena hemos tenido que adecuarnos a vivir y permanecer dentro de nuestra casa desarrollando diversas actividades. Tengo algunos amigos que son aficionados al arte y me contaron que decidieron hacer música utilizando diversos objetos encontrados en casa. ¿Qué objetos te imaginas que utilizarán mis amigos para tratar de hacer música dentro de casa? Escribe el nombre del objeto y su utilización para hacer música. (Escribe todas tus ideas y si son originales mucho mejor).

.....
.....

JUEGO N° 04 – Tiempo 12 minutos.

EL REGALO PERFECTO: Tengo dos primos mellizos que se llaman Diana y Rodolfo, ellos tienen 15 años. A Diana le gusta mucho la astronomía, siempre está viendo los planetas, las estrellas, las constelaciones, etc. Ya sea en revistas o periódicos porque no tiene internet.

A Rodolfo le gustan mucho los dinosaurios, su cuarto está lleno de afiches, fotos, noticias. Su sueño es estudiar paleontología.

Ya se acerca el día de sus cumpleaños y no tengo muchas ideas sobre lo que les regalaré. Ayúdame e imagina ¿Qué regalos puedo darles a mis dos primos que siempre han deseado tener?

1. Posibles regalos para Diana.

2. Posibles regalos para Rodolfo.

(Escribe todas tus ideas y si son originales mucho mejor)

.....
.....

SESIÓN DE APRENDIZAJE N.º 12

1. **TÍTULO** : TEMPORADA CREATIVA RELÁMPAGO N° VII “YA CONOZCO NUEVOS CAMINOS”
 2. **GRADO** : QUINTO
 3. **DÍA / FECHA** : SÁBADO / 29 de agosto del 2020.
 4. **DOCENTE** : Bach. Bely Adderly Aguilar Vidal

5. PROPOSITOS DE LA SESIÓN:

CAPACIDAD DE APRENDIZAJE	INDICADORES	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
• CAPACIDAD CREATIVA	<p style="text-align: center;">FLEXIBILIDAD</p> <ul style="list-style-type: none"> El estudiante presenta gran variedad de ideas de rutas o caminos a seguir para encontrar la solución más eficaz del problema. 	RÚBRICA

6. PREPARACIÓN DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE:

Antes 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"> Verificar que todos los participantes se hayan conectado al grupo de WhatsApp. Anunciar la hora en que se iniciaran los juegos del día. Tener listos en el programa virtual de formularios de google los juegos programados para el día. Iniciar sesión en la aplicación de mensajería WhatsApp 	<ul style="list-style-type: none"> Internet Celular Smartphone Laptop con las actividades programadas Lista de Cotejo Rubrica Formato de puntuaciones digitales.

7. MOMENTOS DE LA SESIÓN:

MOM.	PROCESOS PEDAGÓGICOS		ACTIVIDADES		TIEMPO
			CONTENIDO	MEDIOS	
INICIO	MOTIVACIÓN Y	Preparación de la sala de jugadores	<p>Buenos tardes participantes de “Colores Creativos”, les saluda su docente monitor Bely Adderly Aguilar Vidal.</p> <p>Para verificar que ya se encuentran listos para iniciar con los juegos, envíen la palabra “listo” a mi WhatsApp personal.</p> <p>En breves instantes iniciamos con la temporada.</p>	Grupo de WhatsApp de participantes a los juegos creativos.	10 min
		Propósito y organización	<p>“Crear significa pensar en resolver un problema de otras maneras a las que estamos acostumbrados”.</p> <p>El día de hoy se programaron cuatro juegos creativos, cada juego tiene un tiempo de duración de cinco minutos, envía tu desarrollo antes de eso.</p>		

DESARROLLO	Gestión y acompañamiento (Aplicación de la estrategia)	TEMPORADA CREATIVA RELÁMPAGO N° VII “YA CONOZCO NUEVOS CAMINOS”		
		JUEGO 01: Se envía el enlace del juego. ATENCION: QUEDA UN MINUTO PARA QUE TERMINE EL JUEGO.	WHATSAPP	10 min
		Se revisa que todos hayan enviado resultados.	FORMULARIO DE GOOGLE	02 min
		JUEGO 02: Se envía el enlace del juego. ATENCION: QUEDA UN MINUTO PARA QUE TERMINE EL JUEGO.	WHATSAPP	10 min
		Se revisa que todos hayan enviado resultados.	FORMULARIO DE GOOGLE	02 min
		JUEGO 03: Se envía el enlace del juego. ATENCION: QUEDA UN MINUTO PARA QUE TERMINE EL JUEGO.	WHATSAPP	10 min
		Se revisa que todos hayan enviado resultados.	FORMULARIO DE GOOGLE	02 min
		JUEGO 04: Se envía el enlace del juego. ATENCION: QUEDA UN MINUTO PARA QUE TERMINE EL JUEGO.	WHATSAPP	10 min
		Se revisa que todos hayan enviado resultados.	FORMULARIO DE GOOGLE	02 min
CIERRE	Meta cognición	Seguro que al desarrollar los juegos de este día te diste cuenta que hay muchas ideas para tener en cuenta al momento de solucionar un problema o reto. Sigue alimentando tu creatividad. ¡Nos vemos en los siguientes juegos creativos!	WHATSAPP	02 min
TIEMPO TOTAL DE LA SESION				60 min

Sihuas, 29 de agosto del 2020.

.....
Bach. BELY ADDERLY AGUILAR VIDAL
INVESTIGADOR

DESARROLLO DE LA SESION N° 12
TEMPORADA CREATIVA RELÁMPAGO N° VII - “YA CONOZCO NUEVOS CAMINOS”.

INDICADOR DE CAPACIDAD CREATIVA A TRABAJAR: FLEXIBILIDAD

JUEGO N° 01 – Tiempo 12 minutos.

JUEGOS PARA NIÑOS: Hoy me invitaron a una fiesta de cumpleaños y observé que los niños están jugando con un Ula-ula. La dueña de la fiesta me comentó que no lograron contratar a alguien que anime su fiesta de cumpleaños así que se me ocurrieron varias ideas para poder hacer que la fiesta pueda ser más divertida. Te reto a imaginar: ¿Cuántos juegos para niños puedo crear utilizando solamente un Ula-ula? (Escribe todas tus ideas y si son originales mucho mejor).

.....
.....

JUEGO N° 02 – Tiempo 12 minutos.

MUCHAS TARDANZAS: Imagina que ya eres profesional y trabajas de director(a) en una institución educativa de prestigio y en el desarrollo de tu labor has notado que el 30% de los estudiantes llegan siempre tarde a la Institución. ¿Qué acciones puedes imaginar para solucionar el problema de las tardanzas en la gran mayoría de tus estudiantes? (Escribe todas tus ideas y si son originales mucho mejor).

.....
.....

JUEGO N° 03 – Tiempo 12 minutos.

¿QUE PUEDO HACER?: El auto de mi tío gasta muchas ruedas de caucho pues es corredor profesional de fórmula 1. Hoy me propuse a utilizar estas ruedas de caucho de alguna manera creativa y así evitar que vayan a parar a algún basurero de desperdicios y se conviertan en contaminación. Imagina ¿De qué maneras creativas puedo utilizar las ruedas de caucho viejas del auto de mi tío? (Escribe todas tus ideas y si son originales mucho mejor).

.....
.....

JUEGO N° 04 – Tiempo 12 minutos.

EL PARQUE DE DIVERSIONES: Tu abuelo te dejó de herencia un parque de diversiones con muchos juegos mecánicos y atracciones. En este parque trabajan 10 personas y ellos te cuentan que cada día llegan menos personas a visitar el parque. Esto ocurre porque a unas cuadras de allí abrió sus puertas un nuevo parque de diversiones con muchos más juegos mecánicos y atracciones. Imagina ¿Qué acciones realizarías que más personas visiten tu parque de diversiones? (Escribe todas tus ideas y si son originales mucho mejor).

.....
.....

SESIÓN DE APRENDIZAJE N.º 13

1. **TÍTULO** : TEMPORADA CREATIVA RELÁMPAGO N° VIII “SOMOS AUTÉNTICOS”
 2. **GRADO** : QUINTO
 3. **DÍA / FECHA** : MARTES / 01 de septiembre del 2020.
 4. **DOCENTE** : Bach. Bely Adderly Aguilar Vidal

5. PROPOSITOS DE LA SESIÓN:

CAPACIDAD DE APRENDIZAJE	INDICADORES	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
• CAPACIDAD CREATIVA	ORIGINALIDAD • El estudiante presenta gran cantidad de ideas que son inusuales, infrecuentes y poco conocidas.	RÚBRICA

6. PREPARACIÓN DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE:

Antes 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"> • Verificar que todos los participantes se hayan conectado al grupo de WhatsApp. • Anunciar la hora en que se iniciaran los juegos del día. • Tener listos en el programa virtual de formularios de google los juegos programados para el día. • Iniciar sesión en la aplicación de mensajería WhatsApp 	<ul style="list-style-type: none"> • Internet • Celular Smartphone • Laptop con las actividades programadas • Lista de Cotejo • Rubrica • Formato de puntuaciones digitales.

7. MOMENTOS DE LA SESIÓN:

MOM.	PROCESOS PEDAGÓGICOS		ACTIVIDADES		TIEMPO
			CONTENIDO	MEDIOS	
INICIO	MOTIVACIÓN Y	Preparación de la sala de jugadores	Buenos tardes participantes de “Colores Creativos”, les saluda su docente monitor Bely Adderly Aguilar Vidal. Para verificar que ya se encuentran listos para iniciar con los juegos, envíe la palabra “listo” a mi WhatsApp personal. En breves instantes iniciamos con la temporada.	Grupo de WhatsApp de participantes a los juegos creativos.	10 min
		Propósito y organización	“Crear significa pensar en resolver un problema de otras maneras a las que estamos acostumbrados”. El día de hoy se programaron cuatro juegos creativos, cada juego tiene un tiempo de duración de cinco minutos, envía tu desarrollo antes de eso.		

DESARROLLO	Gestión y acompañamiento (Aplicación de la estrategia)	TEMPORADA CREATIVA RELÁMPAGO N° VIII “SOMOS AUTÉNTICOS”		
		JUEGO 01: Se envía el enlace del juego. ATENCION: QUEDA UN MINUTO PARA QUE TERMINE EL JUEGO.	WHATSAPP	10 min
		Se revisa que todos hayan enviado resultados.	FORMULARIO DE GOOGLE	02 min
		JUEGO 02: Se envía el enlace del juego. ATENCION: QUEDA UN MINUTO PARA QUE TERMINE EL JUEGO.	WHATSAPP	10 min
		Se revisa que todos hayan enviado resultados.	FORMULARIO DE GOOGLE	02 min
		JUEGO 03: Se envía el enlace del juego. ATENCION: QUEDA UN MINUTO PARA QUE TERMINE EL JUEGO.	WHATSAPP	10 min
		Se revisa que todos hayan enviado resultados.	FORMULARIO DE GOOGLE	02 min
		JUEGO 04: Se envía el enlace del juego. ATENCION: QUEDA UN MINUTO PARA QUE TERMINE EL JUEGO.	WHATSAPP	10 min
		Se revisa que todos hayan enviado resultados.	FORMULARIO DE GOOGLE	02 min
CIERRE	Meta cognición	Seguro que al desarrollar los juegos de este día te diste cuenta que hay muchas ideas para tener en cuenta al momento de solucionar un problema o reto. Sigue alimentando tu creatividad. ¡Nos vemos en los siguientes juegos creativos!	WHATSAPP	02 min
TIEMPO TOTAL DE LA SESION				60 min

Sihuas, 01 de septiembre del 2020.

.....
Bach. BELY ADDERLY AGUILAR VIDAL
INVESTIGADOR

DESARROLLO DE LA SESION N° 13
TEMPORADA CREATIVA RELÁMPAGO N° VIII - "SOMOS AUTENTICOS".

INDICADOR DE CAPACIDAD CREATIVA A TRABAJAR: ORIGINALIDAD

JUEGO N° 01 – Tiempo 12 minutos.

IMAGINACIÓN LOCA:

Imagínate y contesta lo que tú piensas que pasaría si ocurriese lo que dice esta frase: ¿Qué ocurriría si de repente, las plantas comenzarán a hablar con nosotros? (Escribe todo lo que te imagines y si son ideas originales mucho mejor).

.....
.....

JUEGO N° 02 – Tiempo 12 minutos.

IMAGINACION LOCA:

Imagínate y contesta lo que tú crees que pasaría si ocurriese lo que dice esta frase: ¿Qué ocurriría si de repente, cada ratón que existe se convirtiera en un caballo? (Escribe todo lo que te imagines y si son ideas originales mucho mejor).

.....
.....

JUEGO N° 03 – Tiempo 12 minutos.

IMAGINACION LOCA:

Imagínate y contesta lo que tú crees que pasaría si ocurriese lo que dice esta frase: ¿Qué ocurriría si de repente, nuestros ojos ya no pudieran percibir los colores del mundo? (Escribe todo lo que te imagines y si son ideas originales mucho mejor)

.....
.....

JUEGO N° 04 – Tiempo 12 minutos.

IMAGINACION LOCA:

Imagínate y contesta lo que tú crees que pasaría si ocurriese lo que dice esta frase: ¿Qué ocurriría si de repente, solamente existiera el día pero no la noche? (Escribe todo lo que te imagines y si son ideas originales mucho mejor)

.....
.....

SESIÓN DE APRENDIZAJE N.º 13

1. **TÍTULO** : TEMPORADA CREATIVA RELÁMPAGO N° IX - “ELABORAMOS IDEAS”
 2. **GRADO** : QUINTO
 3. **DÍA / FECHA** : JUEVES / 03 de septiembre del 2020.
 4. **DOCENTE** : Bach. Bely Adderly Aguilar Vidal

5. PROPOSITOS DE LA SESIÓN:

CAPACIDAD DE APRENDIZAJE	INDICADORES	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
• CAPACIDAD CREATIVA	<p style="text-align: center;">ORIGINALIDAD</p> <ul style="list-style-type: none"> El estudiante presenta gran cantidad de ideas que son inusuales, infrecuentes y poco conocidas. 	RÚBRICA

6. PREPARACIÓN DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE:

Antes 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"> Verificar que todos los participantes se hayan conectado al grupo de WhatsApp. Anunciar la hora en que se iniciaran los juegos del día. Tener listos en el programa virtual de formularios de google los juegos programados para el día. Iniciar sesión en la aplicación de mensajería WhatsApp 	<ul style="list-style-type: none"> Internet Celular Smartphone Laptop con las actividades programadas Lista de Cotejo Rubrica Formato de puntuaciones digitales.

7. MOMENTOS DE LA SESIÓN:

MOM.	PROCESOS PEDAGÓGICOS		ACTIVIDADES		TIEMPO
			CONTENIDO	MEDIOS	
INICIO	MOTIVACIÓN	Y Preparación de la sala de jugadores	<p>Buenos tardes participantes de “Colores Creativos”, les saluda su docente monitor Bely Adderly Aguilar Vidal.</p> <p>Para verificar que ya se encuentran listos para iniciar con los juegos, envíen la palabra “listo” a mi WhatsApp personal.</p> <p>En breves instantes iniciamos con la temporada.</p>	Grupo de WhatsApp de participantes a los juegos creativos.	10 min
		Propósito y organización	<p>“Crear significa pensar en resolver un problema de otras maneras a las que estamos acostumbrados”.</p> <p>El día de hoy se programaron cuatro juegos creativos, cada juego tiene un tiempo de duración de cinco minutos, envía tu desarrollo antes de eso.</p>		

DESARROLLO	Gestión y acompañamiento (Aplicación de la estrategia)	TEMPORADA CREATIVA RELÁMPAGO N° IX “ELABORAMOS IDEAS”		
		JUEGO 01: Se envía el enlace del juego. ATENCION: QUEDA UN MINUTO PARA QUE TERMINE EL JUEGO.	WHATSAPP	10 min
		Se revisa que todos hayan enviado resultados.	FORMULARIO DE GOOGLE	02 min
		JUEGO 02: Se envía el enlace del juego. ATENCION: QUEDA UN MINUTO PARA QUE TERMINE EL JUEGO.	WHATSAPP	10 min
		Se revisa que todos hayan enviado resultados.	FORMULARIO DE GOOGLE	02 min
		JUEGO 03: Se envía el enlace del juego. ATENCION: QUEDA UN MINUTO PARA QUE TERMINE EL JUEGO.	WHATSAPP	10 min
		Se revisa que todos hayan enviado resultados.	FORMULARIO DE GOOGLE	02 min
		JUEGO 04: Se envía el enlace del juego. ATENCION: QUEDA UN MINUTO PARA QUE TERMINE EL JUEGO.	WHATSAPP	10 min
		Se revisa que todos hayan enviado resultados.	FORMULARIO DE GOOGLE	02 min
CIERRE	Meta cognición	Seguro que al desarrollar los juegos de este día te diste cuenta que hay muchas ideas para tener en cuenta al momento de solucionar un problema o reto. Sigue alimentando tu creatividad. ¡Nos vemos en los siguientes juegos creativos!	WHATSAPP	02 min
TIEMPO TOTAL DE LA SESION				60 min

Sihuas, 03 de septiembre del 2020.

.....
Bach. BELY ADDERLY AGUILAR VIDAL
INVESTIGADOR

DESARROLLO DE LA SESION N° 14
TEMPORADA CREATIVA RELÁMPAGO N° IX - “ELABORAMOS IDEAS”.

INDICADOR DE CAPACIDAD CREATIVA A TRABAJAR: ELABORACIÓN

JUEGO N° 01 – Tiempo 10 minutos.

PERDIDO EN OTRO PLANETA: Eres un(a) explorador(a) espacial y te has estrellado con tu nave en un planeta desconocido, solamente puedes escribir mensajes con pistas a tus compañeros para que te puedan buscar y encontrar. Describe todas las características del planeta donde te encuentras y su entorno. Tu reto es escribir ¿Cómo es el planeta donde te perdiste y que cosas observas a tu alrededor? (Escribe todas las características que te imagines, mientras más características escribas más rápido te encontrarán).

.....
.....

JUEGO N° 02 – Tiempo 12 minutos.

LA MASCOTA EXTRATERRESTRE: Imagina que un día, cuando caminabas por el bosque, te encontraste un pequeño huevo, lo llevaste a tu casa y después de 10 días se rompió el cascarón y salió un animal desconocido pero muy gracioso y juguetón. Cuéntanos:

1. Qué nombre le pusiste al animal
 2. Qué cosas le gustan comer.
 3. Qué características tiene que te gustan.
 4. Qué características tienen que no te gustan
 5. Qué cosas extrañas realiza que no lo esperabas.
- (Escribe todas tus ideas y si son originales mucho mejor)

.....
.....

JUEGO N° 03 – Tiempo 20 minutos.

CUENTOS IMAGINARIOS:

Pon en juego tu imaginación y escribe un cuento en el que utilices las siguientes palabras: morduck – planeta – explosión – ave – shalmac – caramelo. (Puedes utilizar las palabras en el orden que desees). Mientras más detalles le asignes a cada palabra más puntos obtendrás.

.....
.....

JUEGO N° 04 - TIEMPO 12 MINUTOS

REINVENTADO OBJETOS: Queremos innovar y reinventar una nueva computadora que ya no necesite tener el accesorio llamado "mouse", para ello imaginaremos otro accesorio que funcione similar o mejor al viejo mouse y así lo pueda reemplazar. ¿Qué otro accesorio te imaginas que le pondrías a tu nueva computadora para que reemplace al mouse? Escribe lo siguiente:

1. El nombre del invento
2. Los materiales que lo forman:
3. Forma del invento, partes y tamaño
4. Modo de utilizar el invento.

Ejemplo: 1. Mouse – 2. De plástico, placa de circuitos y transistores – 3. Forma de piedra redonda, tiene dos botones y una ruedita al centro, mide 10 cm. 4. Se empuña con la mano derecha y mueve el cursor de la pantalla del pc.

.....
.....

SESIÓN DE APRENDIZAJE N.º 15

1. **TÍTULO** : APLICACIÓN DEL POST-TEST – INICIO DE LA TEMPORADA CREATIVA N° X - “A SEGUIR CREANDO”
2. **GRADO** : QUINTO
3. **DIA / FECHA** : SÁBADO / 05 de septiembre del 2020.
4. **DOCENTE** : Bach. Bely Adderly Aguilar Vidal
5. **PROPOSITOS DE LA SESIÓN** :

CAPACIDAD DE APRENDIZAJE	INDICADORES	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
• CAPACIDAD CREATIVA	FLUIDEZ	RÚBRICA
	<ul style="list-style-type: none"> • El estudiante presenta un gran número de ideas novedosas, llamativas y eficaces para resolver el problema. 	
	FLEXIBILIDAD	
	<ul style="list-style-type: none"> • El estudiante presenta gran variedad de ideas de rutas o caminos a seguir para encontrar la solución más eficaz del problema. 	
	ELABORACIÓN	
	<ul style="list-style-type: none"> • El estudiante desarrolla su idea de solución al problema utilizando mucha imaginación y alcanzando mucha complejidad y detalle logrando la perfección. 	

6. PREPARACIÓN DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE:

Antes 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"> • Verificar que todos los participantes se hayan conectado al grupo de WhatsApp. • Anunciar la hora en que se iniciaran los juegos del día. • Tener listos en el programa virtual de formularios de google los juegos programados para el día. • Iniciar sesión en la aplicación de mensajería WhatsApp 	<ul style="list-style-type: none"> • Internet • Celular Smartphone • Laptop con las actividades programadas • Lista de Cotejo • Rubrica • Formato de puntuaciones digitales.

MOMENTOS DE LA SESIÓN:

MOM.	PROCESOS PEDAGÓGICOS	ACTIVIDADES		TIEMPO		
		CONTENIDO	MEDIOS			
INICIO	Preparación de la sala de jugadores	Buenos tardes participantes de “Colores creativos”, les saluda su docente monitor Bely Adderly Aguilar Vidal.	Grupo de WhatsApp de participantes a los juegos creativos.	03 min		
		Para verificar que ya se encuentran listos para iniciar con los juegos, envíen la palabra “listo” a mi WhatsApp personal. En breves instantes iniciamos con la temporada “CREADORES”.				
DESARROLLO	Propósito y organización	“Pongamos a prueba nuestra creatividad con los siguientes juegos”.				
		El día de hoy se programaron cinco juegos creativos: cada uno de ellos tiene una duración de 10 minutos. Envía tu desarrollo antes de que se cumpla el tiempo o se restarán tus puntos.				
		APLICACIÓN DE LA PRIMERA PARTE DEL PRE-TEST A TODOS LOS PARTICIPANTES DEL PROYECTO.				
		Empecemos a jugar, Inicio de la temporada “Creadores” SE COMPARTE EL PRIMER ENLACE DE FORMULARIOS DE GOOGLE JUEGOS 01: TIEMPO: Desarrolla este juego en 10 minutos. Estos ítems buscan medir el indicador de FUIDEZ			WHATSAPP	10 min
		ATENCION: QUEDA UN MINUTO PARA QUE TERMINE EL JUEGO. Se revisa que todos los participantes hayan enviado resultados.			FORMULARIO DE GOOGLE	02 min
		SE COMPARTE EL SEGUNDO ENLACE DE FORMULARIOS DE GOOGLE JUEGOS 02: TIEMPO: Desarrolla este juego antes de 10 minutos. Estos ítems buscan medir el indicador de FLUIDEZ.			WHATSAPP	10 min
		ATENCION: QUEDA UN MINUTO PARA QUE TERMINE EL JUEGO. Se revisa que todos los participantes hayan enviado resultados.			FORMULARIO DE GOOGLE	02 min
		SE COMPARTE EL TERCER ENLACE DE FORMULARIOS DE GOOGLE JUEGO 03: TIEMPO: Desarrolla este juego antes de 10 minutos. Este ítem busca medir el indicador de FLEXIBILIDAD.			WHATSAPP	10 min
		ATENCION: QUEDA UN MINUTO PARA QUE TERMINE EL JUEGO. Se revisa que todos los participantes hayan enviado resultados.			FORMULARIO DE GOOGLE	02 min
		MOTIVACIÓN Y EVALUACIÓN			Gestión y acompañamiento (Aplicación de la estrategia)	

		SE COMPARTE EL CUARTO ENLACE DE FORMULARIOS DE GOOGLE JUEGO 04: TIEMPO: Desarrolla este juego antes de 10 minutos. Este ítem busca medir el indicador de FLEXIBILIDAD. ATENCION: QUEDA UN MINUTO PARA QUE TERMINE EL JUEGO.	WHATSAPP	10 min
		Se revisa que todos los participantes hayan enviado resultados.	FORMULARIO DE GOOGLE	02 min
		SE COMPARTE EL QUINTO ENLACE DE FORMULARIOS DE GOOGLE JUEGO 05: TIEMPO: Desarrolla este juego antes de 10 minutos. Este ítem busca medir el indicador de ELABORACION. ATENCION: QUEDA UN MINUTO PARA QUE TERMINE EL JUEGO.	WHATSAPP	10 min
		Se revisa que todos los participantes hayan enviado resultados.	FORMULARIO DE GOOGLE	02 min
CIERRE	Meta cognición	Hemos terminado con el primer día de juegos creativos, gracias por tu tiempo y por participar. Sigue alimentando tu creatividad, practica los juegos que desarrollamos y seguro que aumentarás tus puntos. ¡Nos vemos en los siguientes juegos creativos!	WHATSAPP	02 min
TIEMPO TOTAL DE LA SESION				65 min

Sihuas, 05 de septiembre del 2020.

.....
 Bach. BELY ADDERLY AGUILAR VIDAL
 INVESTIGADOR

DESARROLLO DE LA SESION N° 15

APLICACIÓN DE LA PRIMERA PARTE DEL POST-TEST – INICIO DE LA TEMPORADA CREATIVA N° X - “A SEGUIR CREANDO”

PRE-TEST BASADO EN EL TEST DE TORRENCE

“COLORES CREATIVOS”

I. DATOS INFORMATIVOS:

Querido participante, todos los datos que ingreses a continuación deben ser verdaderos para no tener futuros inconvenientes en esta competencia.

APELLIDOS :
NOMBRES :
NUMERO DE DNI :
GÉNERO :
EDAD :
GRADO DE ESTUDIOS :
NIVEL DE ESTUDIOS :
AÑO :

II. **OBJETIVO:** Valorar la capacidad creativa de cada jugador al inicio de la competencia creativa y recolectar los puntajes obtenidos.

III. **INDICACIONES:** Lee atentamente los retos de los siguientes juegos creativos y escribe todas las soluciones posibles que puedas imaginar. Recuerda que son juegos donde se valora la creatividad por ello no pongas límites a tu imaginación.

IV. DESARROLLO DE PREGUNTAS:

1. JUEGO N° 01 – Tiempo 10 minutos.

EL REFRESCO AMARGO: Tú y tus amigos se van a la recepción de una boda, después de salir de ella comentan sobre un hecho inusual, dicen que el refresco que bebieron estaba muy amargo, sin embargo, un amigo dice que no sintió eso. ¿Por qué crees que uno de tus amigos dice no sentir que el refresco estuvo amargo? (Escribe todas tus ideas y si son originales mucho mejor)

2. JUEGO N° 02 – Tiempo 10 minutos.

ARTISTAS DIBUJANDO EN EL CAMPO: Junto a todos tus amigos artistas se van de paseo a otra ciudad y entran en un bonito campo para disfrutar de la naturaleza, estando allí deciden ponerse a dibujar, pero no llevaron ningún material de dibujo para ello. ¿Qué materiales del campo donde te encuentras pueden utilizar para dibujar en el suelo? (Escribe todas tus ideas y si son originales mucho mejor)

3. JUEGO N° 03 – Tiempo 10 minutos.

USANDO MI ZAPATO BLANCO: Solo encontré un zapato blanco de vestir con cordones pues el otro zapato se me perdió, no quiero botarlo a la basura así que lo utilizaré de otras maneras a los habituales. ¿Cuántos usos distintos a los habituales de puedes encontrar a mi zapato blanco? (Escribe todas tus ideas y si son originales mucho mejor).

4. JUEGO N° 03 – Tiempo 10 minutos.

JUEGOS CREATIVOS: Eres el organizador de juegos creativos y necesitas imaginar e inventar todos los juegos que puedas utilizando una botella de plástico de medio litro: ¿Cuántos juegos puedes imaginar? (Escribe todas tus ideas y si son originales mucho mejor)

5. JUEGO N° 05 – Tiempo 10 minutos.

INVENTOR DE UN NUEVO DEPORTE: Imagina y crea un nuevo deporte que aún no haya sido inventado y escribe lo siguiente:

1. Nombre del deporte
2. Materiales necesarios para realizar el juego
3. Modo de juego y objetivo
4. ¿Por qué a la gente jugará el nuevo deporte?
5. ¿Qué acciones harías para promocionar tu nuevo deporte?

SESIÓN DE APRENDIZAJE N.º 16

1. **TÍTULO** : APLICACIÓN DEL POST-TEST – FIN DE LA TEMPORADA CREATIVA N° X - “A SEGUIR CREANDO”
2. **GRADO** : QUINTO
3. **DIA / FECHA** : DOMINGO / 06 de septiembre del 2020.
4. **DOCENTE** : Bach. Bely Adderly Aguilar Vidal
5. **PROPOSITOS DE LA SESIÓN** :

CAPACIDAD DE APRENDIZAJE	INDICADORES	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
• CAPACIDAD CREATIVA	FLUIDEZ	RÚBRICA
	<ul style="list-style-type: none"> • El estudiante presenta un gran número de ideas novedosas, llamativas y eficaces para resolver el problema. 	
	FLEXIBILIDAD	
	<ul style="list-style-type: none"> • El estudiante presenta gran variedad de ideas de rutas o caminos a seguir para encontrar la solución más eficaz del problema. 	
	ORIGINALIDAD	
	<ul style="list-style-type: none"> • El estudiante presenta gran cantidad de ideas que son inusuales, infrecuentes y poco conocidas. 	
	ELABORACIÓN	
	<ul style="list-style-type: none"> • El estudiante desarrolla su idea de solución al problema utilizando mucha imaginación y alcanzando mucha complejidad y detalle logrando la perfección. 	

6. PREPARACIÓN DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE:

Antes 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"> • Verificar que todos los participantes se hayan conectado al grupo de WhatsApp. • Anunciar la hora en que se iniciaran los juegos del día. • Tener listos en el programa virtual de formularios de google los juegos programados para el día. • Iniciar sesión en la aplicación de mensajería WhatsApp 	<ul style="list-style-type: none"> • Internet • Celular Smartphone • Laptop con las actividades programadas • Lista de Cotejo • Rubrica • Formato de puntuaciones digitales.

7. MOMENTOS DE LA SESIÓN:

MOM.	PROCESOS PEDAGÓGICOS	ACTIVIDADES		TIEMPO
		CONTENIDO	MEDIOS	
INICIO	Preparación de la sala de jugadores	Buenos tardes participantes de “Colores creativos”, les saluda su docente monitor Bely Adderly Aguilar Vidal.	Grupo de WhatsApp de participantes a los juegos creativos.	03 min
		<p>Para verificar que ya se encuentran listos para iniciar con los juegos, envíen la palabra “listo” a mi WhatsApp personal.</p> <p>En breves instantes iniciamos con la temporada “CREADORES”.</p>		
DESARROLLO	MOTIVACIÓN Y EVALUACIÓN Gestión y acompañamiento (Aplicación de la estrategia)	Propósito y organización	<p>“Pongamos a prueba nuestra creatividad con los siguientes juegos”.</p> <p>El día de hoy se programaron cinco juegos creativos: cada uno de ellos tiene una duración de 10 minutos. Envía tu desarrollo antes de que se cumpla el tiempo o se restarán tus puntos.</p>	
		APLICACIÓN DE LA SEGUNDA PARTE DEL POST-TEST A TODOS LOS PARTICIPANTES DEL PROYECTO.		
		Empecemos a jugar, fin de la temporada “Creadores” SE COMPARTE EL PRIMER ENLACE DE FORMULARIOS DE GOOGLE JUEGOS 01: TIEMPO: Desarrolla este juego en 10 minutos. Estos ítems buscan medir el indicador de FUIDEZ	WHATSAPP	10 min
		ATENCION: QUEDA UN MINUTO PARA QUE TERMINE EL JUEGO.		
		Se revisa que todos los participantes hayan enviado resultados.	FORMULARIO DE GOOGLE	02 min
		SE COMPARTE EL SEGUNDO ENLACE DE FORMULARIOS DE GOOGLE JUEGOS 02: TIEMPO: Desarrolla este juego antes de 10 minutos. Estos ítems buscan medir el indicador de FLEXIBILIDAD	WHATSAPP	10 min
		ATENCION: QUEDA UN MINUTO PARA QUE TERMINE EL JUEGO.		
		Se revisa que todos los participantes hayan enviado resultados.	FORMULARIO DE GOOGLE	02 min
		SE COMPARTE EL TERCER ENLACE DE FORMULARIOS DE GOOGLE JUEGO 03: TIEMPO: Desarrolla este juego antes de 10 minutos. Este ítem busca medir el indicador de ORIGINALIDAD	WHATSAPP	10 min
		ATENCION: QUEDA UN MINUTO PARA QUE TERMINE EL JUEGO.		
Se revisa que todos los participantes hayan enviado resultados.	FORMULARIO DE GOOGLE	02 min		

		SE COMPARTE EL CUARTO ENLACE DE FORMULARIOS DE GOOGLE JUEGO 04: TIEMPO: Desarrolla este juego antes de 10 minutos. Este ítem busca medir el indicador de ELABORACION ATENCION: QUEDA UN MINUTO PARA QUE TERMINE EL JUEGO.	WHATSAPP	10 min
		Se revisa que todos los participantes hayan enviado resultados.	FORMULARIO DE GOOGLE	02 min
		SE COMPARTE EL QUINTO ENLACE DE FORMULARIOS DE GOOGLE JUEGO 05: TIEMPO: Desarrolla este juego antes de 10 minutos. Este ítem busca medir el indicador de ORIGINALIDAD ATENCION: QUEDA UN MINUTO PARA QUE TERMINE EL JUEGO.	WHATSAPP	10 min
		Se revisa que todos los participantes hayan enviado resultados.	FORMULARIO DE GOOGLE	02 min
CIERRE	Meta cognición	Hemos terminado con el primer día de juegos creativos, gracias por tu tiempo y por participar. Sigue alimentando tu creatividad, practica los juegos que desarrollamos y seguro que aumentarás tus puntos. ¡Nos vemos en los siguientes juegos creativos!	WHATSAPP	02 min
TIEMPO TOTAL DE LA SESION				65 min

Sihuas, 06 de septiembre del 2020.

.....
 Bach. BELY ADDERLY AGUILAR VIDAL
 INVESTIGADOR

DESARROLLO DE LA SESION N° 16

APLICACIÓN DE LA SEGUNDA PARTE DEL POST-TEST – FIN DE LA TEMPORADA CREATIVA N° X - “A SEGUIR CREANDO”

PRE-TEST BASADO EN EL TEST DE TORRENCE

“COLORES CREATIVOS”

I. DATOS INFORMATIVOS:

Querido participante, todos los datos que ingreses a continuación deben ser verdaderos para no tener futuros inconvenientes en esta competencia.

APELLIDOS :
NOMBRES :
NUMERO DE DNI :
GÉNERO :
EDAD :
GRADO DE ESTUDIOS :
NIVEL DE ESTUDIOS :
AÑO :

II. **OBJETIVO:** Valorar la capacidad creativa de cada jugador al inicio de la competencia creativa y recolectar los puntajes obtenidos.

III. **INDICACIONES:** Lee atentamente los retos de los siguientes juegos creativos y escribe todas las soluciones posibles que puedas imaginar. Recuerda que son juegos donde se valora la creatividad por ello no pongas límites a tu imaginación.

IV. DESARROLLO DE PREGUNTAS:

1. JUEGO N° 01 – Tiempo 10 minutos.

INVENTOR DE UN VEHÍCULO PARA OTRO MUNDO: Hemos ido a explorar a un planeta que tiene un suelo que hace que todos los objetos de su superficie reboten eternamente. Además, la gravedad de este planeta es tan fuerte que ningún vehículo puede volar. Te reto: ¿Qué vehículo de transporte podrías inventar para un suelo y gravedad peculiar? Escribe lo siguiente:

1. Nombre de tu invento
2. Materiales utilizados para su construcción
3. ¿Cómo transporta a los extraterrestres?
4. Forma, tamaño y a cuantos ocupantes transporta.
5. Cuanto puede soportar tu invento operando en estas condiciones extremas.
(Solamente debes nombrar un invento, escribe tus ideas y si son originales mucho mejor)

2. JUEGO N° 02 – Tiempo 10 minutos.

CREANDO NOMBRES SIMPÁTICOS: Te cuento que existe un planeta de color marrón, que se encuentra a muchos miles de kilómetros del planeta tierra, en este extraño planeta el suelo es de manjar, sus ríos son de yogurt, las piedras son de galletas y los árboles de tallos de wafer y hojas de helado.

Es este planeta viven seres de pocos ingresos económicos y ahora quieren ponerle un nombre interesante y llamativo a su planeta para que atraiga a muchos turistas espaciales y así crezca su riqueza.

¿Qué nombres llamativo y comercial te imaginas que le puedes poner a este planeta para que pueda llamar la atención de turistas espaciales y lo visiten? (Escribe todos los nombres que te puedas imaginar y si son originales mucho mejor).

.....
.....
.....

3. JUEGO N° 03 – Tiempo 10 minutos.

MUTACIÓN GENÉTICA: Un científico extraterrestre lanzo un misil con una sustancia que hizo que a todos los seres humanos les creciera pelo en todo el cuerpo. Muchas cosas ya no son como antes, muchas cosas han ocurrido en la vida de los seres humanos ¿Qué te imaginas que sucede? (Escribe todas tus ideas y si son originales mucho mejor)

.....
.....

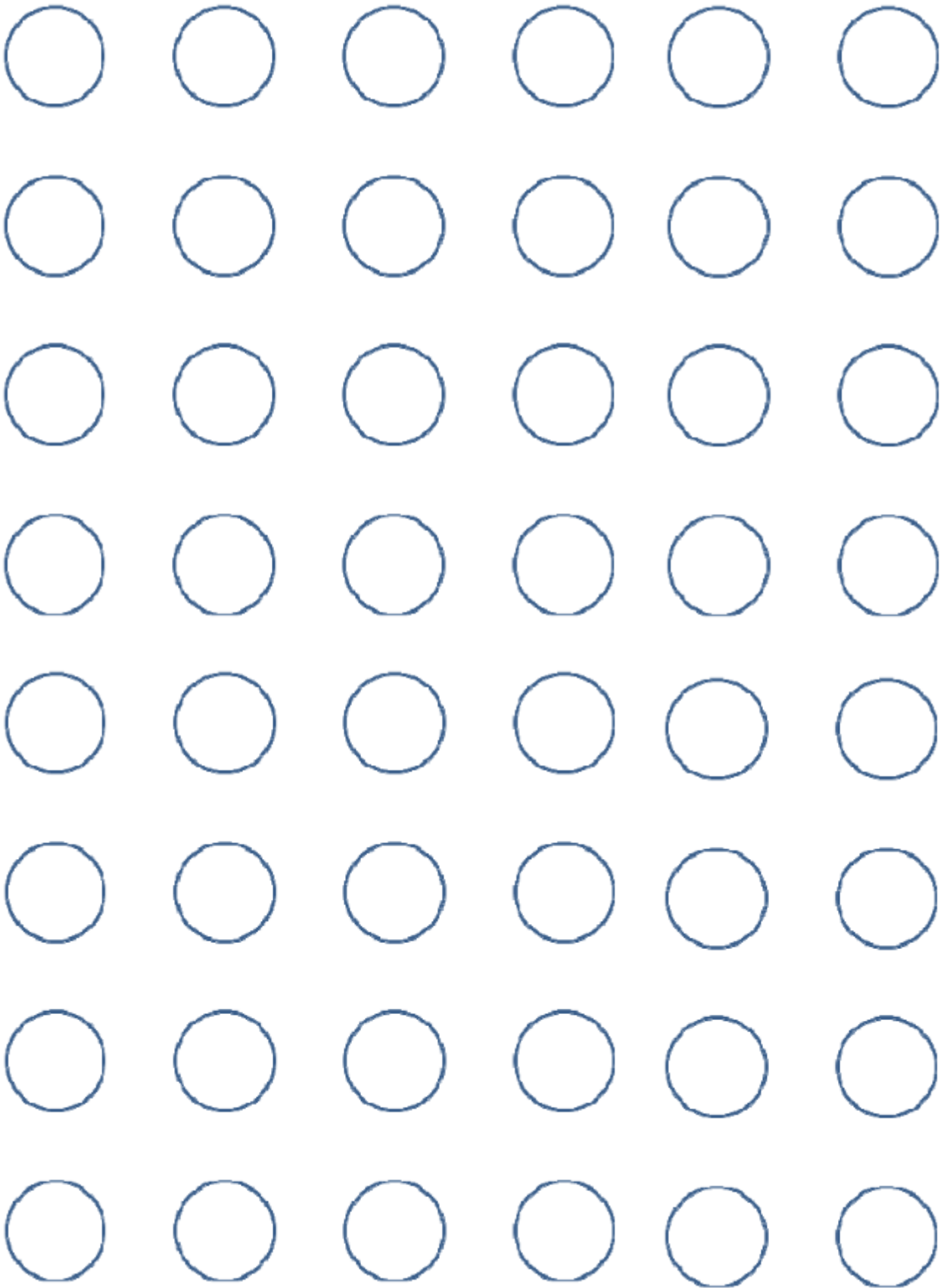
4. JUEGO N° 04 – Tiempo 10 minutos.

MEJORANDO MIS ZAPATOS: Imagina que te encuentras viviendo en otro planeta y estás trabajando en una empresa de calzado innovador, el gerente de ventas quiere que inventes unos nuevos zapatos con características especiales que desafíen toda lógica para así superar a las otras empresas de calzados y aumentar las ventas en un 500%. ¿Qué características especiales inimaginables le pondrías a tus zapatos para que sea un éxito de ventas? (Escribe todas tus ideas y si son originales mucho mejor).

.....
.....

5. JUEGO N° 05 – Tiempo 10 minutos.

ROMPE TU MARCA DIBUJANDO: Ya tuve el reto de crear unos dibujos a partir de círculos. Ahora voy a demostrar que puedo hacer muchos más dibujos que antes. ¿Cuántos dibujos puedes crear a partir de esos círculos? (Dibuja todas tus ideas y pon sus nombres, es hora de romper tu propio record). Toma fotos a todos tus dibujos y mándalos al WhatsApp del docente monitor.



ANEXO 06

IMAGENES PREPARADAS PARA EL ENTORNO VIRTUAL

Logotipo de la competencia “Colores Creativos”



Nombre de las temporadas





Secuencia de desarrollo de los juegos creativos



Ganadores de temporadas



ANEXO 07

CAPTURAS DE PANTALLA DE GOOGLE FORM Y WHATSAPP

📶 54% 13:50

🏠 Básico docs.google.com 2

"COLORES CREATIVOS"
TEMPORADA CREATIVA RELÁMPAGO N° 1
"CREADORES"

TEMPORADA CREATIVA RELÁMPAGO N° 1 "CREADORES"

En este enlace se encuentran los juegos creativo 01 y 02, resuélvelos y envía tus respuestas antes de que se cumpla el tiempo propuesto. ¡A imaginar y crear!

***Obligatorio**

DATOS INFORMATIVOS:
Cada vez que ingreses al enlace debes seleccionar tu nombre de jugador que elegiste al inscribirte y seleccionar tu número de DNI.

📶 54% 13:51

DATOS INFORMATIVOS:
Cada vez que ingreses al enlace debes seleccionar tu nombre de jugador que elegiste al inscribirte y seleccionar tu número de DNI.

NOMBRE DE JUGADOR(A): *

Elige

NÚMERO DE DNI *

Elige

Página 1 de 2

Siguiente

📶 54% 13:51

Juego creativo 01: DÍA DE PASEO: Tú y tus amigos se van de paseo al campo para disfrutar de la naturaleza, estando en el campo deciden ponerse a dibujar, pero no llevaron ningún material para ello. ¿Qué materiales del campo pueden utilizar para dibujar en el suelo? Escribe todas tus ideas y si son originales mucho mejor. Tienes 7 minutos para hacer este juego. *



Tu respuesta

📶 54% 13:51

Juego creativo 02: EL REFRESCO SALADO: Tú y tus amigos se van a una fiesta, después de salir de ella comentan sobre un hecho inusual, dicen que el refresco que bebieron estaba salado, sin embargo un amigo dice que no sintió eso. ¿Por qué crees que uno de tus amigos dice no sentir que el refresco estuvo salado? Escribe todas tus ideas y si son originales mucho mejor. Tienes 7 minutos *



Tu respuesta

Página 2 de 2

Atrás **Enviar**

ANEXO 08

ENCUESTA

“COLORES CREATIVOS”

NOMBRE DE JUGADOR(A):

DNI:

FECHA:

Instrucciones: Responde con sinceridad estas preguntas seleccionando las opciones que consideres necesarias. Las respuestas que brindes serán confidenciales solamente usadas para la mejora de la competencia “Colores Creativos”:

1. ¿En qué lugar estuviste mayormente al momento de desarrollar los juegos creativos?
 - a) En mi cuarto
 - b) En mi sala o cocina
 - c) En mi negocio
 - d) En la calle
 - e) Otros lugares.
2. El lugar donde estabas desarrollando los juegos creativos ¿Era silencioso o ruidoso?
 - a) Silencioso
 - b) Un poco ruidoso
 - c) Ruidoso
3. ¿Tuve interrupciones y desconcentraciones al momento de estar desarrollando los juegos creativos?
 - a) No
 - b) Sí, algunas veces
 - c) Siempre
4. ¿Cómo se encontraba mi estado de ánimo mayormente al momento de desarrollar los juegos creativos?
 - a) Estaba tranquilo(a)
 - b) Estaba cansado(a)
 - c) Estaba estresado(a)
 - d) Estaba preocupado(a)
 - e) Estaba enfermo(a)
5. Los juegos planteados en esta competencia ¿Eran divertidos o aburridos?
 - a) Aburridos
 - b) Poco aburridos
 - c) Divertidos
 - d) Muy divertidos
6. ¿Busque ayuda de personas o medios de comunicación para desarrollar los juegos creativos?
 - a) No, nadie me ayudó
 - b) Sí, me ayudaron mis familiares

- c) Sí, me ayudaron mis amigos
 - d) Si, busqué información en internet.
7. ¿Estuviste disponible en el día y la hora indicada para desarrollar los juegos creativos?
- a) Si estuve disponible, los 16 días.
 - b) Si estuve disponible, solamente de 12 a 15 días.
 - c) Si estuve disponible, solamente de 8 a 11 días.
 - d) No estuve disponible, tuve otras actividades.
 - e) No estuve disponible, se me fue el internet.
8. ¿Te gustaría participar en una nueva competencia creativa en el futuro?
- a) Por supuesto que sí.
 - b) Aún voy a pensarlo.
 - c) No porque no tengo internet.
 - d) Ya no quisiera participar.
9. ¿Sabía que nuestra capacidad creativa se activa cuando tenemos motivación o necesidad?
- a) Si lo sabía
 - b) No lo sabía
10. ¿Qué puesto tuviste al finalizar esta competencia creativa?
- 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12.
11. ¿Pusiste motivación esmero y tiempo en proponer ideas para desarrollar los juegos creativos?
- a) No puse motivación ni esmero ni tiempo.
 - b) Puse un poco de motivación, esmero y tiempo.
 - c) Si puse motivación, esmero y tiempo.
12. ¿Crees que participar en esta competencia creativa ayudó a que mejore mucho más tu capacidad creativa?
- a) No ayudó a que mejore mi creatividad.
 - b) Si ayudó un poco a que mejore mi creatividad.
 - c) Si ayudó a que mejore mi creatividad.
 - d) Si ayudó mucho a que mejore mi creatividad.
13. ¿Cuántas estrellas le darías a la organización y desarrollo de la competencia creativa “Colores Creativos”?
- Si pones 01 estrella es que estuvo mala y deficiente el desarrollo y la organización. Si pones 20 estrellas significa que estuvo muy buena y excelente el desarrollo y la organización.
14. Queremos seguir mejorando, ¿Qué sugerencias nos darías para seguir mejorando en la organización y desarrollo de la competencia creativa “Colores creativos”?
-
-



DECLARACION JURADA DE AUTORÍA

Yo, Bely Adderly Aguilar Vidal

estudiante / docente de la

Facultad	Ciencias		Educación	<input checked="" type="checkbox"/>	Ingeniería	
Escuela Profesional						
Departamento Académico						
Escuela de Posgrado	Maestría	<input checked="" type="checkbox"/>	Doctorado			

Programa: Maestría en Ciencias de la Educación

De la Universidad Nacional del Santa. Declaro que el trabajo de investigación intitulado:

Aplicación de estrategias lúdico-artísticas para desarrollar la capacidad creativa de los estudiantes del quinto de secundaria de la I.E. Capitán Marcelino Valverde Soldizano, Distrito Sihuas, 2019.

presentado en folios, para la obtención del Grado académico

Título profesional Investigación anual

- He citado todas las fuentes empleadas, no he utilizado otra fuente distinta a las declaradas en el presente trabajo.
- Este trabajo de investigación no ha sido presentado con anterioridad ni completa ni parcialmente para la obtención de grado académico o título profesional.
- Comprendo que el trabajo de investigación será público y por lo tanto sujeto a ser revisado electrónicamente para la detección de plagio por el VRIN.
- De encontrarse uso de material intelectual sin el reconocimiento de su fuente o autor, me someto a las sanciones que determinan el proceso disciplinario.

Nuevo Chimbote, 28 de Mayo de 20 22.

Firma:

Nombres y Apellidos: Bely Adderly Aguilar Vidal

DNI: 45649145





ACTA DE APROBACIÓN DE ORIGINALIDAD

Yo, Artemio Supanqui Acosta

asesor / presidente de la Unidad de Investigación de la

Facultad	Ciencias		Educación	X	Ingeniería	
----------	----------	--	-----------	---	------------	--

Departamento Académico

Escuela de Posgrado	Maestría	X	Doctorado	
---------------------	----------	---	-----------	--

Programa: Maestría en ciencias de la Educación

De la Universidad Nacional del Santa. Asesor / Unidad de Investigación revisora del trabajo de Investigación intitulado:

Aplicación de estrategias lúdicas-artísticas para desarrollar la capacidad creativa de los estudiantes de quinto de secundaria de la I.E. Capitán Marcelino Valverde Solórzano Lihuas, 2019.

Del estudiante / docente: Aguilar Vidal, Bely Adderly

De la escuela / departamento académico:

Constato que la investigación presentada tiene un porcentaje de similitud del... 22... % el cual se verifica con el reporte de originalidad de la aplicación Turnitin adjunto.

Quién suscribe la presente, declaro el haber analizado dicho reporte y concluyo que las coincidencias detectadas no se conforman como plagio. A mi claro saber y entender, la investigación cumple con las normas de citas y referencias establecidas por la Universidad Nacional del Santa.

Nuevo Chimbote, 28 de mayo de 2022.

Firma:

Nombres y Apellidos del Asesor/Presidente UIF:

DNI: 32809081



		1 %
10	repositorio.uladech.edu.pe Fuente de Internet	1 %
11	core.ac.uk Fuente de Internet	1 %
12	repositorio.upeu.edu.pe Fuente de Internet	1 %
13	www.scribd.com Fuente de Internet	<1 %
14	compresionlectoraucv.blogspot.com Fuente de Internet	<1 %
15	repositorio.unc.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
16	repositorio.autonoma.edu.co Fuente de Internet	<1 %
17	repositorio.unprg.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
18	www.slideshare.net Fuente de Internet	<1 %
19	es.slideshare.net Fuente de Internet	<1 %
20	repositorio.unan.edu.ni Fuente de Internet	<1 %

21	1library.co Fuente de Internet	<1 %
22	Submitted to Universidad Catolica de Trujillo Trabajo del estudiante	<1 %
23	Submitted to Universidad San Ignacio de Loyola Trabajo del estudiante	<1 %
24	dspace.unitru.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
25	Submitted to Universidad Nacional del Santa Trabajo del estudiante	<1 %
26	www.researchgate.net Fuente de Internet	<1 %
27	zaguan.unizar.es Fuente de Internet	<1 %
28	repositorio.unh.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
29	www.clubensayos.com Fuente de Internet	<1 %
30	Submitted to Universidad Nacional del Centro del Peru Trabajo del estudiante	<1 %
31	repositorio.ucm.edu.co Fuente de Internet	<1 %

32	repositorio.upao.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
33	Submitted to Universidad Internacional de la Rioja Trabajo del estudiante	<1 %
34	repositorio.upch.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
35	repositorio.unsaac.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
36	www.buenastareas.com Fuente de Internet	<1 %
37	Submitted to Universidad Cuauhtemoc Trabajo del estudiante	<1 %
38	Submitted to Universidad Nacional Abierta y a Distancia, UNAD,UNAD Trabajo del estudiante	<1 %
39	Submitted to Universidad Pedagogica y Tecnologica de Colombia Trabajo del estudiante	<1 %
40	renatiqa.sunedu.gob.pe Fuente de Internet	<1 %
41	http://www.iyfnet.org/ Fuente de Internet	<1 %
42	tecnologiaeneducacion-kevin.blogspot.com Fuente de Internet	<1 %

43	fr.scribd.com Fuente de Internet	<1 %
44	Submitted to University of Exeter Trabajo del estudiante	<1 %
45	Submitted to Corporación Universitaria del Caribe Trabajo del estudiante	<1 %
46	www.matosas.com Fuente de Internet	<1 %
47	Submitted to ESCUNI - Centro Universitario de Magisterio Trabajo del estudiante	<1 %
48	Submitted to Universidad de Salamanca Trabajo del estudiante	<1 %
49	Submitted to University of Wales, Bangor Trabajo del estudiante	<1 %
50	repositorio.uigv.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
51	repositorio.unsch.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
52	repositorio.usil.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
53	vsip.info Fuente de Internet	<1 %

54	www.dspace.uce.edu.ec Fuente de Internet	<1 %
55	www.scielo.org.ar Fuente de Internet	<1 %
56	www.theibfr.com Fuente de Internet	<1 %
57	www.wipo.int Fuente de Internet	<1 %
58	docs.google.com Fuente de Internet	<1 %
59	sairakarlaen26.blogspot.com Fuente de Internet	<1 %
60	Submitted to Universidad Nacional de Trujillo Trabajo del estudiante	<1 %
61	issuu.com Fuente de Internet	<1 %
62	www.coursehero.com Fuente de Internet	<1 %
63	Submitted to Aliat Universidades Trabajo del estudiante	<1 %
64	Submitted to Fundacion Universitaria Juan de Castellanos Trabajo del estudiante	<1 %

65	Submitted to Universidad Católica de Santa María Trabajo del estudiante	<1 %
66	archive.org Fuente de Internet	<1 %
67	dakanise.blogspot.com Fuente de Internet	<1 %
68	pt.scribd.com Fuente de Internet	<1 %
69	www.capacitacion.aciem.org Fuente de Internet	<1 %
70	ceicreaa.blogspot.com Fuente de Internet	<1 %
71	distancia.udh.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
72	es.wikipedia.org Fuente de Internet	<1 %
73	revistas.ucv.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
74	Submitted to unhuancavelica Trabajo del estudiante	<1 %
75	www.ccb.org.co Fuente de Internet	<1 %
76	mamasaquadeus.es	

	Fuente de Internet	<1 %
77	repositorio.unac.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
78	whatsappdescargar1.blogspot.com Fuente de Internet	<1 %
79	www.red-latinorecreacion.gq.nu Fuente de Internet	<1 %
80	"67th Annual Scientific Meeting "Making Connections: From Cells to Societies"", The Gerontologist, 2014. Publicación	<1 %
81	Submitted to Universidad Catolica Los Angeles de Chimbote Trabajo del estudiante	<1 %
82	redescolar.ilce.edu.mx Fuente de Internet	<1 %
83	repositorio.usanpedro.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
84	repository.uaeh.edu.mx Fuente de Internet	<1 %
85	larepublica.pe Fuente de Internet	<1 %
86	ugel-pisco.blogspot.com Fuente de Internet	<1 %

87	www.tdx.cat Fuente de Internet	<1 %
88	Submitted to Universidad Francisco de Vitoria Trabajo del estudiante	<1 %
89	eprints.ucm.es Fuente de Internet	<1 %
90	lawebdelprogramador.com Fuente de Internet	<1 %
91	portellaluisenrique.wordpress.com Fuente de Internet	<1 %
92	vdocuments.mx Fuente de Internet	<1 %
93	www.rebotalo.com Fuente de Internet	<1 %
94	www.riesgos-laborales.com Fuente de Internet	<1 %
95	1library.net Fuente de Internet	<1 %
96	elpais.com Fuente de Internet	<1 %
97	expansion.mx Fuente de Internet	<1 %
98	motokluboborniki.pl Fuente de Internet	<1 %

99	repositorio.ug.edu.ec Fuente de Internet	<1 %
100	repositorio.unsa.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
101	repository.uniminuto.edu:8080 Fuente de Internet	<1 %
102	richardfifer.ca Fuente de Internet	<1 %
103	tesisliderazgopiura2009.blogspot.com Fuente de Internet	<1 %
104	www.cirugest.com Fuente de Internet	<1 %
105	www.uam.es Fuente de Internet	<1 %
106	213.190.4.46 Fuente de Internet	<1 %
107	aprenderjugandojuntospei.blogspot.com Fuente de Internet	<1 %
108	ddd.uab.cat Fuente de Internet	<1 %
109	docplayer.es Fuente de Internet	<1 %
110	documentop.com Fuente de Internet	<1 %

111	hijosdelossuenos.blogspot.com Fuente de Internet	<1 %
112	lamenteesmaravillosa.com Fuente de Internet	<1 %
113	nereidaaceituno.blogspot.com Fuente de Internet	<1 %
114	repositorio.unprg.edu.pe:8080 Fuente de Internet	<1 %
115	repositorio.uss.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
116	repository.unilibre.edu.co Fuente de Internet	<1 %
117	upelconocimiento.blogspot.com Fuente de Internet	<1 %
118	wiki.ead.pucv.cl Fuente de Internet	<1 %
119	www.aguabolivia.org Fuente de Internet	<1 %
120	www.coneau.edu.ar Fuente de Internet	<1 %
121	www.naset.org Fuente de Internet	<1 %
122	www.repositorio.unjbg.edu.pe Fuente de Internet	<1 %

Excluir citas

Apagado

Excluir coincidencias

Apagado

Excluir bibliografía

Apagado