UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA SISTEMAS MULTIMEDIA
TÍTULO DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN PRESENTADO

IMPACTO DE LAS TÉCNICAS LÚDICAS EN EL POTENCIAL CREATIVO DE LOS ESTUDIANTES. DESARROLLO DE ACTIVIDADES CREATIVAS DISEÑADAS PARA INSTAGRAM

AUTORES:

Brayan Stiven Banguera Valencia
Luisa Victoria González Vera

TUTOR:

MSc. Jonathan Samaniego

TUTOR REVISOR:

MSc. Juan Carlos Guevara

Guayaquil, Octubre, 2018

FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA SISTEMAS MULTIMEDIA

DIRECTIVOS

MSc. Silvia Moy-Sang Castro. Arq.
DECANA

MSc. Wilson Romero Dávila. Lcdo.
VICE-DECANO

MSc.Juan Fernández Escobar. Lic
DIRECTOR DE CARRERA

Ab. Sebastián Cadena Alvarado
SECRETARIO

III

Universidad de Guayaquil

FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA SISTEMAS MULTIMEDIA

Guayaquil, 30 de julio del 2018

CERTIFICACIÓN DEL TUTOR REVISOR

Habiendo sido nombrado **MSC. JONATHAN SAMANIEGO**, tutor del trabajo de investigación **IMPACTO DE LAS TÉCNICAS LÚDICAS EN EL POTENCIAL CREATIVO DE LOS ESTUDIANTES. DESARROLLO DE ACTIVIDADES CREATIVAS DISEÑADAS PARA INSTAGRAM,** certifico que el presente trabajo de titulación, elaborado por **BRAYAN BANGUERA VALENCIA** con C.I. No. **0928571579,** Y **LUISA GONZÁLEZ VERA** con C.I. No. **0932076326,** con mi respectiva supervisión como requerimiento parcial para la obtención del título de **LICENCIADO EN CIENCIAS MENCIÓN SISTEMAS MULTIMEDIA** , en la Carrera **SISTEMAS MULTIMEDIA** Facultad **DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**, ha sido **REVISADO Y APROBADO** en todas sus partes, encontrándose apto para su sustentación.

MSC. JONATHAN SAMANIEGO
C.C. 091 680 0121

IV

Universidad de Guayaquil

FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA SISTEMAS MULTIMEDIA

Guayaquil, 30 de julio del 2018

Sra.MSc.
SILVIA MOY-SANG CASTRO. Arq.
DECANA DE FACULTAD DE FILOSOFÍA. LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
Ciudad. -

De mis consideraciones:

Envío a Ud., el Informe correspondiente a la **REVISIÓN FINAL** del Trabajo de Titulación **IMPACTO DE LAS TÉCNICAS LÚDICAS EN EL POTENCIAL CREATIVO DE LOS ESTUDIANTES. DESARROLLO DE ACTIVIDADES CREATIVAS DISEÑADAS PARA INSTAGRAM** de los estudiantes **BRAYAN BANGUERA VALENCIA Y LUISA GONZÁLEZ VERA**. Las gestiones realizadas me permiten indicar que el trabajo fue revisado considerando todos los parámetros establecidos en las normativas vigentes, en el cumplimento de los siguientes aspectos:

Cumplimiento de requisitos de forma:

- El título tiene un máximo de 150 palabras.
- La memoria escrita se ajusta a la estructura establecida.
- El documento se ajusta a las normas de escritura científica seleccionadas por la Facultad.
- La investigación es pertinente con la línea y sublíneas de investigación de la carrera.
- Los soportes teóricos son de máximo 5 años.
- La propuesta presentada es pertinente.

Cumplimiento con el Reglamento de Régimen Académico:

- El trabajo es el resultado de una investigación.
- El estudiante demuestra conocimiento profesional integral.
- El trabajo presenta una propuesta en el área de conocimiento.
- El nivel de argumentación es coherente con el campo de conocimiento.

Adicionalmente, se indica que fue revisado, el certificado de porcentaje de similitud, la valoración del tutor, así como de las páginas preliminares solicitadas, lo cual indica el que el trabajo de investigación cumple con los requisitos exigidos.

Una vez concluida esta revisión, considero que los estudiantes **BRAYAN BANGUERA VALENCIA Y LUISA GONZÁLEZ VERA** están aptos para continuar el proceso de titulación. Particular que comunicamos a usted para los fines pertinentes.

Atentamente,

MSC. JONATHAN SAMANIEGO
C.C. 0916800121

V

Universidad de Guayaquil

FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA SISTEMAS MULTIMEDIA

LICENCIA GRATUITA INTRANSFERIBLE Y NO EXCLUSIVA PARA EL USO NO COMERCIAL DE LA OBRA CON FINES NO ACADÉMICOS

Nosotros, **BRAYAN BANGUERA VALENCIA** con C.I No. **0928571579** Y **LUISA GONZÁLEZ VERA** con C.I. No. **0932076326**, certificamos que los contenidos desarrollados en este trabajo de titulación, cuyo título es **"IMPACTO DE LAS TÉCNICAS LÚDICAS EN EL POTENCIAL CREATIVO DE LOS ESTUDIANTES. DESARROLLO DE ACTIVIDADES CREATIVAS DISEÑADAS PARA INSTAGRAM"** son de nuestra absoluta propiedad y responsabilidad Y SEGÚN EL Art. 114 del CÓDIGO ORGÁNICO DE LA ECONOMÍA SOCIAL DE LOS CONOCIMIENTOS, CREATIVIDAD E INNOVACIÓN*, autorizamos el uso de una licencia gratuita intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la presente obra con fines no académicos, en favor de la Universidad de Guayaquil , para que haga uso del mismo, como fuera pertinente.

BRAYAN STIVEN BANGUERA VALENCIA
C.C. NO. 0928571579

LUISA VICTORIA GONZÁLEZ VERA
C.C. No. 0932076326

*CÓDIGO ORGÁNICO DE LA ECONOMÍA SOCIAL DE LOS CONOCIMIENTOS, CREATIVIDAD E INNOVACIÓN (Registro Oficial n. 899 - Dic./2016) Artículo 114.- De los titulares de derechos de obras creadas en las instituciones de educación superior y centros educativos.- En el caso de las obras creadas en centros educativos, universidades, escuelas politécnicas, institutos superiores técnicos, tecnológicos, pedagógicos, de artes y los conservatorios superiores, e institutos públicos de investigación como resultado de su actividad académica o de investigación tales como trabajos de titulación, proyectos de investigación o innovación, artículos académicos, u otros análogos, sin perjuicio de que pueda existir relación de dependencia, la titularidad de los derechos patrimoniales corresponderá a los autores. Sin embargo, el establecimiento tendrá una licencia gratuita, intransferible y no exclusiva para el uso

DEDICATORIA

A mis familiares.

A mi madre por ser el ejemplo de lucha de la cual aprendí a superar los momentos difíciles; a mis hermanas, que estuvieron apoyándome en cada paso que decidía dar, a mis amigos que durante mi proceso estudiantil me acompañaron en especial a Allison quien fue un pilar fundamental, y a todos los que estuvieron inmersos en el proceso de elaboración de esta tesis.
¡Gracias a ustedes!

Luisa Victoria González Vera

A mis padres en especial a mi madre por siempre estar ahí en mis estudios, a mis tías por ser ejemplos de lucha y dedicación, a mi esposa e hijas que no me dejaron derrumbar en este proceso.

Brayan Stiven Banguera Valencia

AGRADECIMIENTO

Agradezco a Dios por guiarme en mi camino y por permitirme concluir con mi objetivo, a mi madre y hermanas quienes son mi motor y mi mayor inspiración, que a través de su amor, paciencia, buenos valores, me ayudaron a conseguir mi objetivo.

Luisa Victoria González Vera

A Dios por permitirme gozar de muchas bendiciones.
Al Ing. Jonathan Samaniego Villarroel MSc. Docente asesor de tesis de la universidad de Guayaquil por la asesoría brindada en el proceso de investigación**.**

Brayan Stiven Banguera Valencia

ÍNDICE GENERAL

PÁGINAS PRELIMINARES

Portada ---------- I
Directivos ---------- II
Certificado del tutor revisor ---------- III
Certificado de revisión Final ---------- IV
Certificado de Licencia Gratuita ---------- V
Dedicatoria ---------- VI
Agradecimiento ---------- VII
Índice general ---------- VIII
Índice de tablas ---------- XI
Índice de gráficos ---------- XII
Índice de imágenes ---------- XV
Resumen ---------- XVI
Abstract ---------- XVII
Introducción ---------- 1

CAPÍTULO I
EL PROBLEMA

Contexto de la investigación ---------- 3
Problema de la investigación ---------- 5
Situación conflicto y hecho científico ---------- 6
Causas ---------- 6
Formulación del problema ---------- 7
Objetivos de la investigación ---------- 7
Objetivo general ---------- 7
Objetivos específicos ---------- 8
Interrogantes ---------- 8
Justificación e importancia ---------- 9
Cuadro de operacionalización de las variables ---------- 11

CAPITULO II
MARCO TEÓRICO

Marco contextual ---------- 12
Marco conceptual ---------- 13
¿Qué es lúdica? ---------- 13
¿Qué es el juego? ---------- 15
¿Qué son las técnicas lúdicas? ---------- 16
Las técnicas lúdicas en la educación ---------- 17
Las técnicas lúdicas en el proceso de enseñanza aprendizaje ---------- 20

¿Qué es creatividad? ---------- 21
La creatividad en la educación ---------- 23
Estimulación para el desarrollo de la creatividad mediante las técnicas lúdicas ---------- 25
Fundamentación tecnológica ---------- 27
Fundamentación pedagógica ---------- 27
Marco legal ---------- 28

CAPITULO III
METODOLOGÍA

Diseño de la investigación ---------- 31
Enfoque cuantitativo ---------- 31
Enfoque cualitativo ---------- 32
Enfoque mixto ---------- 33
Tipos de Investigación ---------- 34
Investigación de campo ---------- 34
Investigación descriptiva ---------- 35
Métodos científicos de la investigación ---------- 35
Método científico inductivo ---------- 36
Método científico deductivo ---------- 36
Técnicas de investigación ---------- 37
Población y Muestra ---------- 38
Población ---------- 39
Muestra ---------- 40
Formula y muestra ---------- 40
Encuestas estudiantes ---------- 43
Encuestas docentes ---------- 53
Entrevista a la autoridad del plantel ---------- 63
Conclusiones ---------- 65
Recomendaciones ---------- 66

CAPITULO IV
LA PROPUESTA

Título de la propuesta ---------- 67
Justificación ---------- 67
Objetivo General de la propuesta ---------- 68
Objetivos específicos de la propuesta ---------- 68
Aspectos teóricos de la propuesta ---------- 68
Aspecto pedagógico ---------- 69
Aspecto psicológico ---------- 69
Aspecto sociológico ---------- 70
Aspecto legal ---------- 71

Factibilidad de su aplicación ---------- 73
Factibilidad técnica ---------- 73
Factibilidad financiera ---------- 74
Factibilidad humana ---------- 74
Descripción de la propuesta ---------- 75
Conclusiones ---------- 78
Recomendaciones ---------- 79
Guía de usuario para ingresar a instagram desde el ordenador ---------- 80
Guía de usuario para ingresar a instagram desde un teléfono celular---------- 82
Bibliografía ---------- 92
Referencias bibliográficas ---------- 95
Anexos ---------- 97
Formato de evaluación de la propuesta ---------- 98
Certificado de acuerdo del plan de tutoría ---------- 99
Informe de avance de la gestión de tutoría ---------- 100
Certificado de porcentaje de similitud ---------- 102
Carta de la carrera ---------- 104
Carta del plantel ----------105
Fotos de evidencia ---------- 106
Ficha de registro de tesis ---------- 115

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla Nº 1 Operacionalización de las variables ---------- 11
Tabla Nº 2 Distributivo de población ---------- 39
Tabla Nº 3 Distributivo de muestra ---------- 42
Tabla Nº 4 **¿Considera usted que las técnicas lúdicas se deben aplicar en su vida estudiantil?** ---------- 43
Tabla Nº 5 **¿Considera usted que para su actividad estudiantil es mejor el aprender utilizando técnicas lúdicas?** ---------- 44
Tabla Nº 6 **¿Considera usted que se encuentra familiarizado con el uso de las técnicas lúdicas?** ---------- 45
Tabla Nº 7 **¿Se encuentra usted de acuerdo con que el exceso de tareas está afectando el desarrollo de su creatividad?** ---------- 46
Tabla Nº 8 **¿Considera usted que las redes sociales aumentan su creatividad?**---------- 47
Tabla Nº 9 **¿Está usted de acuerdo en despertar su interés creativo, para así mejorar tu participación en el aula de clases?** ---------- 48
Tabla Nº 10 **¿Considera usted estar de acuerdo con que se debe fortalecer más la creatividad en cada clase que te imparten?** ---------- 49
Tabla Nº 11 **¿Considera usted estar inmerso en la plataforma de instagram?** ---------- 50
Tabla Nº 12 **¿Considera usted que se encuentra familiarizado con la plataforma instagram?**---------- 51
Tabla Nº 13 **¿Considera usted estar de acuerdo en la implementación de una red social en su formación académica?** ---------- 52
Tabla Nº 14 **¿Considera usted que las técnicas lúdicasse deben aplicar en su asignatura?** ---------- 53
Tabla Nº 15 **¿Considera usted que la implementación de lastécnicas lúdicas despertara la participación y motivación en los estudiantes?**--------- 54
Tabla Nº 16 **¿Considera usted que la creatividad se la debe estimular mediante juegos?**---------- 55
Tabla Nº 17 **¿Está usted de acuerdo con que despertar el interés creativo en los estudiantes mejorara su participación en el aula de clases?** ---------- 56
Tabla Nº 18 **¿Considera usted que mediante el uso de la creatividad el estudiante se vuelve más receptivo?** ---------- 57
Tabla Nº 19 **¿Considera usted que sus estudiantes utilizan las redes sociales varias horas al día?** ---------- 58
Tabla Nº 20 **¿Considera usted que se encuentra familiarizado con la plataforma instagram?**---------- 59

Tabla Nº 21 **¿Considera usted que las redes sociales pueden ser de utilidad en el ámbito educativo?** ---------- 60
Tabla Nº 22 **¿Se encuentra usted consiente que la plataforma de instagram puede contribuir en el ámbito educativo mediante un aprendizaje creativo?** ---------- 61
Tabla Nº 23 **¿Está usted de acuerdo en permitir que sus estudiantes utilicen una red social para el desarrollo de su creatividad?** ---------- 62

ÍNDICE DE GÁFICOS

Gráfico Nº 4 **¿Considera usted que las técnicas lúdicas se deben aplicar en su vida estudiantil?**---------- 43
Gráfico Nº 5 **¿Considera usted que para su actividad estudiantil es mejor el aprender utilizando técnicas lúdicas?** ---------- 44
Gráfico Nº 6 **¿Considera usted que se encuentra familiarizado con el uso de las técnicas lúdicas?** ---------- 45
Gráfico Nº 7 **Se encuentra usted de acuerdo con que el exceso de tareas está afectando el desarrollo de su creatividad?**---------- 46
Gráfico Nº 8 **¿Considera usted que las redes sociales aumentan su creatividad?**---------- 47
Gráfico Nº 9 **¿Está usted de acuerdo en despertar su interés creativo, para así mejorar tu participación en el aula de clases?** ---------- 48
Gráfico Nº 10 **¿Considera usted estar de acuerdo con que se debe fortalecer más la creatividad en cada clase que te imparten?**---------- 49
Gráfico Nº 11 **¿Considera usted estar inmerso en la plataforma de instagram?** ---------- 50
Gráfico Nº 12 **¿Considera usted que se encuentra familiarizado con la plataforma instagram?** ---------- 51
Gráfico Nº 13 **¿Considera usted estar de acuerdo en la implementación de una red social en su formación académica?** ---------- 52
Gráfico Nº 14 **¿Considera usted que las técnicas lúdicas se deben aplicar en su asignatura?** ---------- 53
Gráfico Nº 15 **¿Considera usted que la implementación de las técnicas lúdicas despertara la participación y motivación en los estudiantes?**---------- 54
Gráfico Nº 16 **¿Considera usted que la creatividad se la debe estimular mediante juegos?**---------- 55
Gráfico Nº 17 **¿Está usted de acuerdo con que despertar el interés creativo en los estudiantes mejorara su participación en el aula de clases?** ---------- 56
Gráfico Nº 18 **¿Considera usted que mediante el uso de la creatividad el estudiante se vuelve más receptivo?** ---------- 57
Gráfico Nº 19 **¿Considera usted que sus estudiantes utilizan las redes sociales varias horas al día?** ---------- 58
Gráfico Nº 20 **¿Considera usted que se encuentra familiarizado con la plataforma instagram?**---------- 59
Gráfico Nº 21 **¿Considera usted que las redes sociales pueden ser de utilidad en el ámbito educativo?**---------- 60

Gráfico Nº 22 **¿Se encuentra usted consiente que la plataforma de instagram puede contribuir en el ámbito educativo mediante un aprendizaje creativo?** ---------- 61
Gráfico Nº 23 **¿Está usted de acuerdo en permitir que sus estudiantes utilicen una red social para el desarrollo de su creatividad?**---------- 62

ÍNDICE DE IMÁGENES

Imágenes de la red social de instagram ---------- 87
Imágenes de encuestas a docentes y estudiantes ---------- 106
Imágenes de la casa abierta 2018 ---------- 109
Imágenes de revisión de tutorías ---------- 114

UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA SISTEMAS MULTIMEDIA
TÍTULO DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN PRESENTADO

IMPACTO DE LAS TÉCNICAS LÚDICAS EN EL POTENCIAL CREATIVO DE LOS ESTUDIANTES. DESARROLLO DE ACTIVIDADES CREATIVAS DISEÑADAS PARA INSTAGRAM

AUTORES:

BRAYAN STIVEN BANGUERA VALENCIA
LUISA VICTORIA GONZÁLEZ VERA

TUTOR: MSc. JONATHAN SAMANIEGO
TUTOR REVISOR: MSc. JUAN CARLOS GUEVARA

Guayaquil, SEPTIEMBRE, 2018

RESUMEN

En el ámbito educativo ecuatoriano se fomenta varios estilos de enseñanzas, empleando el uso de diferentes destrezas que mantengan un aprendizaje significativo, por tal razón se considera que el desarrollo del potencial creativo de los educandos debe ser transferido con perseverancia por el educador, el trabajo de investigación permite conocer la importancia de las técnicas lúdicas en el fortalecimiento del aprendizaje. Durante la investigación se aplicó técnicas e instrumentos como la observación, encuestas, entrevista, entre otros a la comunidad educativa para determinar el problema que se presenta en la institución, para buscar un cambio por medio de la utilización de una red social, para así fortalecer el aprendizaje del educando. La aplicación de este nos llevó a resultados favorables demostrando que las técnicas lúdicas pueden realizar cambios en el proceso de enseñanza.

Palabras Claves:Lúdicas, creatividad, motivación

UNIVERSITY OF GUAYAQUIL
FACULTY OF PHILOSOPHY, LETTERS AND EDUCATION SCIENCES
CAREER MULTIMEDIA SYSTEMS
TITLE OF RESEARCH WORK PRESENTED

IMPACT OF THE LUDIC TECHNIQUES ON THE CREATIVE POTENTIAL OF THE STUDENTS THROUGH CREATIVE ACTIVITIES FOR INSTAGRAM

Author:
BRAYAN STIVEN BANGUERA VALENCIA
LUISA VICTORIA GONZÁLEZ VERA

Advisor: MSc. JONATHAN SAMANIEGO
Revisor Advisor: MSc. JUAN CARLOS GUEVARA

Guayaquil, September, 2018

ABSTRACT

Ecuadorian educational area develops in different teaching styles using differents skills to keep a significant learning, for that reason we consider that the develop of their creative potential has to be transfer with persistence of the educator, investigations allow us to acknowlage the importance of ludic techniques in strengthening learning. During the investigation we apply techniques and instruments like observation, polls, interviews and others to determinate the problem present in the institution, to look for a change through the use of a social network to strengthen the learner's learning. The aplication of this gave us a favorable result showing that ludic techniques can change the learning process.

Key Words: Ludic, creative, motivation

Introducción

Al igual que otros países de Latinoamérica las técnicas lúdicas son utilizadas no solo para desarrollar el potencial creativo de los estudiantes sino también generan otras funciones tales como: interpretar las habilidades numéricas de los estudiantes, las habilidades del pensamiento, el razonamiento lógico entre otros.

Esta investigación tiene como objetivo analizar con qué frecuencia se utilizan las técnicas lúdicas para mejorar el potencial creativo en los estudiantes de 1er año de bachillerato en la asignatura de Lengua y Literatura durante el periodo lectivo 2018 - 2019.

Para la implementación de esta investigación, se tiene previsto centrar el estudio de mercado en la UNIDAD EDUCATIVA FISCAL DURÁN, ubicada en la provincia del Guayas cantón Durán, donde encontramos la falta de la implementación de las técnicas lúdicas, obteniendo estos resultados mediante una observación directa que se dió en la institución a los estudiantes del 1er año de bachillerato.

La creatividad en el proceso educativo tiene un papel importante y según la opinión de Piguave (2014): “La creatividad es un fenómeno complejo, esencial y cotidiano en todos los seres humanos” (p.31), esto hace referencia a la creatividad innata que posee cada una de las personas, por lo tanto es necesario fortalecer ese ámbito creativo en los estudiantes, así se tendría mayor capacidad de respuesta en el aula de clase.

Claramente la aplicación de esta técnica está hecha con el fin de ayudar a los estudiantes a mejorar su creatividad en la asignatura de lengua y literatura donde se enfocará este estudio.

Este proyecto de investigación está conformado por cuatro capítulos:

Capítulo I: este capítulo muestra el planteamiento del Problema, formulación del mismo, la situación conflicto, objetivos de la investigación, justificación, interrogantes de investigación y la operacionalización de las variables.

Capítulo II: se incorporan los antecedentes de la investigación, Marco Teórico, marco contextual, marco conceptual, marco legal, y las fundamentaciones.

Capítulo III: abarcar los aspectos metodológicos empleados en el desarrollo del trabajo de titulación, entre ellos tenemos tipos de investigación, las técnicas de investigación empleada, la población, la muestra, Conclusiones. Recomendaciones y las encuestas .

Capítulo IV: comprende el desarrollo de la Propuesta de la investigación, Referencias Bibliográficas. Anexos.

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA

1.1. Contexto de la Investigación

La unidad educativa fiscal “Durán” fue fundada en 1967, situada en Av. Humberto Ayala entre Nicolas Lapenti y Velasco Ibarra, Durán, Zona distrital 8, y tiene como eslogan “Nos especializamos en la formación de los líderes que nuestro país necesita, para tener un próspero mañana”. Tiene propósito de formar líderes útiles para nuestra sociedad, y a su vez forma parte de la Red de Instituciones Nacionales.

En la actualidad la unidad educativa fiscal “Durán” trabaja en diferentes aplicaciones y resultados de un modelo de educación por competencias, nos sitúa entre las instituciones más prestigiosas del cantón Durán, dentro de nuestra área de formación, obteniendo profesionales que reúnen la experiencia en su área de trabajo y la capacidad y cualificación para impartir conocimientos, de tal forma que los estudiantes están dispuestos a desarrollar las habilidades y competencias que la unidad educativa fiscal “Durán” ofrece.

Consta con planes educativos los cuales están dirigidos al público en general, estos permiten obtener información acerca de la institución en cuanto al proceso de aprendizaje que se imparte en la misma, y dándonos a conocer un poco sobre la infraestructura que posee.

Además consta con un plan educativo institucional el cual permitirá conocer la calidad y el enfoque educacional que se imparte en la institución educativa.

Docentes y estudiantes trabajan de manera unida en la institución, para así fortalecer las deficiencias que se muestran en la institución, los docentes cuentan con la experiencia suficiente para guiar a los estudiantes hacia los objetivos requeridos.

1.2. Problema de la investigación

Ecuador es un país con algunas falencias en el sistema de educación entre una de ellas tenemos la falta de usabilidad en implementar las técnicas lúdicas y potenciar el desarrollo de la creatividad de los estudiantes, estos son uno de los factores más importante porque con las técnicas lúdicas se puede aplicarlas en diferentes áreas de la educación y a su vez con ello poder mejorar el rendimiento académico de los estudiantes.

El proceso educacional que se desarrolla en el Ecuador necesita una pronta actualización, pues las técnicas aplicadas no son las adecuadas para despertar la motivación en el estudiante, para así mejorar la calidad de la educación. Podemos decir que uno de los motivos por las que no se utilizan las técnicas lúdicas en el aula de clase es por la desconfianza que el educador tiene por el temor de perder el dominio de la clase.

En países como España las técnicas lúdicas tienen gran trascendencia en el entorno pedagógico ya que el estudiante aprende jugando. Las clases dejan de ser monótonas y aburridas, el estudiante se siente atraído por el juego sin desconectarse de la asignatura. Sí a los educandos se le permite realizar actividades lúdicas en su actividad diaria se les desarrollaría la capacidad de creación y motivación, lo que va a permitir una estimulación en su desarrollo intelectual.

En cuanto al potencial creativo de los estudiantes se refiere a las innovaciones que utilizan las instituciones educativas para desarrollar y mejorar las habilidades creativas en el procesos de enseñanza y aprendizaje, en países como Perú, Chile y Uruguay su sistema de educación ha pasado por varias revisiones con la finalidad de encontrar las falencias del modelo educativo y a su vez mejorarlo en base a las implementaciones creativas para los estudiantes y docentes.

Es importante desarrollar la creatividad en los estudiantes, ésta se basa en las experiencias de cada uno de los sujetos. He ahí los cambios, los logros y las innovaciones que nos pueden ofrecer cada uno de ellos siempre y cuando se apliquen de manera correcta y en el ambiente correcto como lo es en la educación.

En la Unidad Educativa Fiscal “DURÁN” encontramos la problemática que ciertos docentes no tienen un uso adecuado de las técnicas lúdicas y por ende los estudiantes no explotan el potencial debido que generar su capacidad de creatividad.

1.3. Situación conflicto y hecho científico

Desarrollo del potencial creativo en los estudiantes de 1er año de bachillerato en la unidad educativa fiscal "Durán” en el periodo lectivo 2018-2019.

1.4. Causas

Falta del desarrollo creativo en los estudiantes por parte del docente.

En cuanto a la problemática de la investigación esta es una de las causas principales en las cuales el estudiante no desarrolla su potencial

creativo adecuadamente, debido a que los docentes no impulsan a desarrollar su creatividad.

Escaso uso de las técnicas lúdicas

Otra de las incidencias que se encontró dentro de la problemática es el casi o nada uso de las técnicas lúdicas en el proceso de enseñanza aprendizaje, el cual se reflejó mediante una observación directa por parte de los autores de esta investigación.

Falta de motivación por parte de los estudiantes

Uno de los factores incidentes en la motivación se encuentra relacionado con la desarrollo de la materia en la hora clase por parte del docente, este se encuentra encargado de hacer su hora clase vertical omitiendo el desarrollo motivacional de los estudiantes.

1.5. Formulación del problema

¿Qué impacto tienen las técnicas lúdicas en el potencial creativo en la asignatura de Lengua y Literatura de los estudiantes de 1er año de bachillerato en la Unidad Educativa Fiscal Durán durante el periodo lectivo 2018 - 2019?

1.6. Objetivos de la Investigación

1.6.1. Objetivo General

Analizar el impacto de las técnicas lúdicas en el potencial creativo de los estudiantes mediante una investigación bibliográfica y de campo para el desarrollo de actividades creativas diseñadas para instagram.

1.6.2. Objetivos Específicos

1. Identificar el impacto de las técnicas lúdicas mediante la recopilación de datos y análisis estadístico con encuestas a los estudiantes y docentes.

2. Examinar el potencial creativo de los estudiantes mediante un estudio bibliográfico y la observación directa a los estudiantes.

3. Diseñar actividades creativas desarrolladas para instagram utilizando los datos obtenidos mediante la investigación.

1.7. Interrogantes

¿Desarrollar el potencial creativo de los estudiantes, incentivará su aprendizaje por autodescubrimiento?

¿Cómo las técnicas lúdicas facilitarán el desarrollo de la creatividad en los estudiantes?

¿Cuándo se crean actividades diseñadas para instagram se logran incorporar las técnicas lúdicas para potenciar la creatividad del estudiante?

¿Cómo ayudan las técnicas lúdicas en el mejoramiento académico en las instituciones?

¿Las redes sociales servirán de apoyo para los docentes en el proceso educativo?

¿De qué manera afecta la carencia de las técnicas lúdicas en el desarrollo de actividades escolares diarias de los estudiantes?

¿De qué manera influye el desarrollo de la creatividad en el proceso de enseñanza aprendizaje?

¿Se deberían implementar las estrategias metodológicas para contribuir en el desarrollo del potencial creativo de los estudiantes?

¿De qué manera influyen las redes sociales en el desarrollo de la creatividad de los estudiantes?

¿Qué elementos son necesarios para la elaboración de contenido lúdico educativo en una red social para garantizar el desarrollo del potencial creativo de los estudiantes?

1.8. Justificación e Importancia

En la actualidad las técnicas lúdicas están teniendo un gran impacto, por lo tanto con ellas podemos obtener diferentes propósitos y mejoras en diferentes áreas de educación como en Matemáticas, Lengua y Literatura, Estudios Sociales, Ciencias Naturales, entre otras.

Estas técnicas nos ayudarán a desarrollar el potencial creativo de los estudiantes y para demostrarlo tendremos a continuación en los siguientes puntos la importancia y el porqué de su uso e implementación en la educación.

CONVENIENCIA: Este tema de investigación es conveniente porqué nos ayudará a identificar el uso que se le da a las técnicas lúdicas para mejorar el potencial creativo de los estudiantes, de igual manera este tema de investigación nos servirá para obtener una posible solución al problema que estamos desarrollando.

RELEVANCIA SOCIAL: Los beneficiarios de esta investigación son los estudiantes del 1er año de bachillerato de la unidad educativa fiscal Durán, con la implementación de los recursos tecnológicos usando la aplicación de instagram para el desarrollo de actividades creativas en la asignatura de Lengua y literatura.

IMPLEMENTACIONES PRÁCTICAS: Para poner en práctica esta investigación se implementará el desarrollo de actividades creativas diseñadas para instagram, donde encontraremos un conjunto de herramientas, instrumentos y procedimientos para el desarrollo del pensamiento de los estudiantes y al mismo tiempo la obtención de un aprendizaje significativo.

VALOR TEÓRICO: En esta investigación encontraremos la teoría pedagógica constructivista la cual aplicaremos en el desarrollo de actividades creativas diseñadas para instagram.

Este problema lo encontramos directamente ligado con la falta de motivación para la participación en las aulas de clase, y construcción de nuevos conocimientos en el proceso de enseñanza aprendizaje con el fin de potenciar la creatividad en la asignatura de lengua y literatura de los estudiantes del 1er año de bachillerato en la Unidad Educativa Fiscal Durán.

UTILIDAD METODOLÓGICA: El proyecto tiene como objetivo aportar en el ámbito educativo, sobre las técnicas lúdicas y su importancia para desarrollar un aprendizaje significativo a través del desarrollo del potencial creativo de los estudiantes.

1.9. Operacionalización de las variables

OPERACIONALIZACIÓN DE LAS VARIABLES

Tabla Nº 1

VARIABLES	DIMENSIÓN CONCEPTUAL	DIMENSIÓN OPERACIONAL	INDICADORES
Técnicas lúdicas	El método lúdico es un conjunto de estrategias o técnicas diseñadas para crear un ambiente de armonía en los estudiantes.	Estrategias lúdicas	• La lúdica • El juego • Las técnicas lúdicas
		Lúdica en la educación	• Las técnicas lúdicas en la educación. • Las técnicas lúdicas en el proceso de enseñanza aprendizaje.
Potencial creativo	Es la creatividad latente en el sujeto, integrada por un conjunto de elementos que pueden ser desarrollados, aprendidos, modificados o utilizados por el mismo.	Creatividad	• La creatividad
		Creatividad desarrollable y educable	• La creatividad en la educación. • Estimulación para el desarrollo de la creatividad mediante las técnicas lúdicas

Fuente: Unidad Educativa Fiscal "Durán"
Elaboración: Brayan Banguera Valencia, Luisa González Vera

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. Marco contextual

Es importante indagar y presentar temas de estudios relacionados con el presente trabajo de investigación, con ello podremos observar nuevas perspectivas en base al objetivo planteado para así poder obtener nuevas definiciones, entre las cuáles podemos mencionar a:

La Tesis de pregrado: “Influencia de las técnicas lúdicas en el desarrollo del pensamiento creativo del área de matemática en los estudiantes de octavo grado educación general básica.” Por Urgirles, A. & Flores, S. publicada en el año 2017, el cual tiene como objetivo examinar la influencia de las técnicas lúdicas en calidad del desarrollo del pensamiento creativo, con una metodología observacional, bibliografía y de campo para determinar los beneficios que proporcionan las técnicas lúdicas en los estudiantes pocos creativos en el área de matemáticas.

Haciendo referencia al uso de las técnicas lúdicas para potenciar la creatividad en los estudiantes siendo semejante con el tema de esta investigación pero a su vez diferente en el método de aplicación.

De igual manera encontramos la tesis de pregrado “Estrategias lúdicas en el desarrollo del pensamiento creativo.” Por Coello, G. publicado en el año 2018, nos habla sobre el interés y desarrollo del pensamiento creativo, mediante la implementación de las técnicas lúdicas con el objetivo de lograr un aprendizaje significativo y creativo mediante la implementación de un manual de actividades lúdicas.

Siendo semejante con el presente trabajo en cuanto al desarrollo de la creatividad en los estudiantes pero el objetivo es incentivar el aprendizaje por autodescubrimiento mediante la aplicación de las técnicas lúdicas en actividades creativas.

Por otra parte encontramos la tesis de pregrado: “Influencia de las técnicas lúdicas en el desarrollo del pensamiento creativo en el área de lengua y literatura en los estudiantes del octavo grado de educación general básica.” Realizado por Castillo, V. publicada en el año 2017, la cuál nos permite apreciar una perspectiva diferente acerca de la influencia de las técnicas lúdicas en el desarrollo del pensamiento creativo, mostrando un estudio bibliográfico y de campo para el desarrollo del mismo y el aporte que brinda una guía didáctica a la comunidad educativa.

De igual manera que el presente trabajo de investigación, sin embargo en diferencia al proyecto mencionado porque se implementará las estrategias lúdicas para potenciar la creatividad de los estudiantes mediante las redes sociales despertando la motivación del estudiante y a su vez activar la innovación educativa.

2.2. Marco conceptual

2.2.1. ¿Qué es la lúdica?

Se entiende por lúdica, cualquier actividad interactiva aplicada ya sea por medio de una aplicación, un software o algún sitio web.

La asociación de la lúdica a una actividad libre o de ocio se debe a los espacios que tiene el estudiante, porque:

> Lo lúdico es lo perteneciente o relativo al juego, el juego está asociado a estados emocionales de libertad plena en el ser humano, para el disfrute de la libertad y la felicidad se requiere estar mentalmente libre para adaptar los estados emocionales a ese ambiente sublime de felicidad, esta es quizá una de las razones por las cuales en los niños/as es más fácil trabajar con metodologías lúdicas, en contraparte con los adultos existen mucha resistencias a los juegos, por los complejos o perturbaciones mentales adquiridos con el pasar de los años (Assan Mendoza, 2015, p. 10)

En algunos casos lo lúdico solo es visto como una simple actividad de ocio y de juego para las personas, sin embargo, lo lúdico va más allá que solo juegos, dentro de ello se aplica estrategias educativas y de aprendizaje, siendo estas poder ser utilizadas dentro de un aula de clase.

Otra de las visiones que se tiene sobre las técnicas lúdicas es que:

"La lúdica permite una forma de aprendizaje que a través de él incluyen actividades participativas, que serán utilizadas de manera oportuna basada en la creatividad y la pedagogía que se establece en el aula" (Game Delgado & Moncayo Velez, 2015, p. 11).

En relación a lo que el autor describe, la lúdica es una forma alterna de aprendizaje que se da a través de diferentes actividades educativas, y que servirán para que el estudiante desarrolle procesos creativos y pedagógicos dentro del salón de clase.

2.2.2. ¿Qué es el juego?

Las personas disfrutan de lo placentero que es realizar una actividad o un juego, lo cuál se puede aprovechar y desarrollar por medio de otras funciones como son el lenguaje, el arte, el trabajo motriz, entre otros elementos que forman parte de la naturaleza humana.

Es complejo definir el significado de juego, por ser una actividad que ha acompañado al hombre a lo largo de su historia y está inmerso en sus diferentes facetas tanto desde lo psicológico, afectivo, como social a lo cognitivo y pedagógico. (POSADA GONZÁLEZ, 2014, p. 23)

Es tan importante el juego dentro de la actividad diaria de los estudiantes, porque influye claramente en su emociones, sentimientos y en su aprendizaje, el juego permite una conexión entre el ocio y el aprendizaje, para así poder profundizar en las necesidades que tiene tanto el estudiante como el docente.

El juego en relación a lo didáctico, tiene una ventaja, que se lo puede aplicar como actividad en cualquier nivel o área pedagógica, dado a sus múltiples usos educativos.

Con el juego se profundiza, se induce al estudiante a perfeccionar los hábitos de estudio, a interesarse por dar una solución correcta a los problemas. El juego como herramienta pedagógica, facilita la interpretación de la enseñanza, tiene como objetivo fortalecer los niveles de aprendizaje en los estudiantes.

Esta herramienta impulsará la motivación en el estudiante, haciéndolos salir a la búsqueda de nuevos conocimiento.

2.2.3. ¿Qué son las técnicas lúdicas?

Está científicamente comprobado que una de las herramientas didácticas de mayor empleo en el ámbito educativo y a su vez promotora del interés de los estudiantes por cualquier tipo de aprendizaje, la componen las técnicas lúdicas. Estas herramientas son utilizadas para mejorar las habilidades numéricas,las habilidades del pensamiento, el razonamiento lógico de los estudiantes, entre otros.

Las técnicas lúdicas son estrategias a utilizar, las cuales pueden ser aplicadas en tiempos libres o en el salón de clases con el único fin de que el estudiante aprenda de una manera diferente convirtiendo la clase motivadora y divertida.

Existen varias definiciones sobre las técnicas lúdicas, cada una con un enfoque distinto, las cuales dependen del área y lugar en donde se las vaya a utilizar.

La actividad lúdica presenta una importante repercusión dentro del proceso académico de los estudiantes, es una las técnicas más eficaces con la que los estudiantes cuentan para aprobar y desarrollar nuevas habilidades.

El desarrollo lúdico se da por la importancia que tiene tanto en la vida cotidiana como en la académica, luego tenemos que: “La capacidad lúdica es una de las actividades más relevantes para el desarrollo y el aprendizaje infantil, la cual contribuye de manera efectiva al desarrollo global e integral del hombre en cualquier etapa de su vida” (DOMÍNGUEZ CHAVIRA, 2015, p. 15)

El desarrollo infantil se ve reflejado por lo que se acontece en su vida diaria, esto se da de cómo el niño socializa , juega, aprende y se comporta ante distintas situaciones, en la cual las técnicas lúdicas van a tener una gran trascendencia porque le va permitir socializar, jugar y aprender de una manera positiva y sobre todo divertida.

Para (Petidier Smit, 2013) “las técnicas lúdicas son: Las actividades de tiempo libre están compuestas básicamente por actividades lúdicas y juegos destinados a la formación y al aprendizaje de los individuos del grupo que se maneje” (p. 64). La reflexión que le da este autor a las técnicas lúdicas es de gran importancia, el estudiante podrá apropiarse de los conocimientos mediante juegos en sus tiempos libres.

Otras de las afirmaciones que tenemos de las técnicas lúdicas es que:

> Entonces se puede afirmar que las técnicas lúdicas son estrategias que impulsan el desarrollo psicológico y social de los educandos, fundamentan la personalidad, relacionan los juegos con valores, son buenas herramientas para afianzar saberes y lo más importante de las técnicas lúdicas es capacidad para permitir la interacción entre alumnos apoyados por la gana de juegos disponibles. (CASTILLO ROMERO , 2017, p. 16)

Lo más importante de la aplicación de las técnicas lúdicas, es el tiempo libre que se va aprovechar a un máximo esplendor, todo ese tiempo libre que el estudiante no aprovechaba será diferente con el uso de estas técnicas.

2.2.4. Las técnicas lúdicas en la educación.

El uso de la lúdica como método de enseñanza, es muy antiguo. En la comunidad primitiva era utilizado de manera empírica para el desarrollo de habilidades en niños y jóvenes. Ambos grupos aprendían de los mayores a cazar, pescar, cultivar.

De tal forma, los niños retenían y entendían, de una manera sencilla, hábitos y costumbres de la vida cotidiana. Así les eran transmitidos, de generación en generación, los elementos culturales que los definían.

En base a las teorías de Spencer, García y Llull (2009) afirma que:

> El hombre como especie superior no necesita de toda la energía interior para satisfacer sus necesidades básicas, por lo que esa energía sobrante que no es consumida es destinada a otro tipo de actividades que no son necesarias para la supervivencia, como es el caso del juego (p. 8).

Los estudiantes serán los mayores beneficiarios en la aplicación de las técnicas lúdicas, pero la aplicación de estas técnicas están a cargo de los docentes, que son los guías y mentalizadores para que lo estudiantes pasen un momento placentero a la hora de estudiar.

Para el docente las técnicas lúdicas son herramientas de mucha utilidad, porque:

> Las técnicas lúdicas sirven al docente para mejorar las situaciones cotidianas y son el producto de una actividad constructiva y creativa por parte del docente. El docente crea relaciones significativas y las estrategias que se usan para mejorar las situaciones no sólo son constructivas sino adaptativas son soluciones creativas para los problemas cotidianos y corrientes. (DÍAZ, 2015, p. 5)

El docente podrá emplear una herramienta que le ayudará en el proceso de enseñanza y aprendizaje de los estudiantes, como son las técnicas lúdicas.

En este mismo ámbito de estudio, se destaca la investigación realizada por Johanna Gutiérrez Huérfano, Carolina Constanza Hernández Cerquera & Johanna Orjuela Acosta (2016), en el desarrollo

de esta investigación se utilizó técnicas lúdicas a través del software pedagógico, que motive y anime el proceso de construcción del conocimiento en los estudiantes, la incorporación de las técnicas lúdicas logró una mejora en el proceso enseñanza aprendizaje en los estudiantes, hecho que se comprobó a través de la realización de encuestas a estudiantes, docentes y representantes legales.

El proyecto permitió reconocer de manera práctica los aportes que puede otorgar el diseño de actividades lúdica para mejorar las metodologías de trabajo en el aula, que redundaron no solo en mejores aprendizajes, sino también en más adecuados comportamientos. La motivación con este tipo de metodologías lúdicas aumentó sustancialmente al partir de intereses, gustos y vivencias de los niños y niñas.

La práctica de los juegos interactivos ayudó a estimular el interés por el uso de las tecnologías no solo para los niños, sino además para padres y docentes.

Los procesos de aprendizaje pudieron afianzarse desde la implementación de la propuesta y dejaron entrever avances que no se habían logrado desde perspectivas de metodologías tradicionales.

La integración de los juegos interactivos en el aula de clase resultó satisfactoria para los niños y niñas y los docentes ya que estos ayudaron a potencializar nuevas habilidades, cognitivas y sociales aportando al proceso y formación integral de los niños y niñas.

Esta investigación se aplicó en la ciudad de Bogotá, Colombia, a un grupo de estudiantes de 3 y 4 años de edad de la Unidad Educativa Venecia.

2.2.5. Las técnicas lúdicas en el proceso de enseñanza aprendizaje

Sobre el vínculo escuela-juego la UNESCO considera “La escuela tradicional se basa en la idea de que en el momento en que el niño empieza a aprender a leer, a escribir, a calcular, en cuanto se trata de impartir conocimientos para la adquisición de títulos o diplomas, el juego no es ya sino una actividad pueril, destinada a ocupar el tiempo libre y a descansar de la fatiga muscular y cerebral” (UNESCO, 1980, p.19).

Un juego diseñado para el aprendizaje estimula al estudiante a utilizar el tiempo libre en su beneficio. El juego complementa el aprendizaje impartido en el aula de clase, de tal manera lo hace que, bien conducido, elimina la educación tradicional y abre paso a una educación constructivista, en la cual se construyen nuevos conocimientos sobre la base de herramientas lúdicas aplicadas al sistema educativo. Hoy día, con frecuencia, se les emplea mediante recursos tecnológicos.

Las tecnologías de la información y las comunicaciones (TIC's) se han constituido en elementos sustantivos inherentes al desarrollo de todas las esferas de la vida. La educación no ha escapado a ello, donde se descubre un universo ilimitado de posibilidades como recurso para el aprendizaje con la posibilidad de expandirse a un mayor número de usuarios de diferentes escenarios con la capacidad de socializar el conocimiento.

Nuestro país ha sido consecuente con el imperativo del desarrollo e implementación de las TIC´s, las que ya se expanden a todos los niveles de enseñanza y cobran especial fuerza en la universalización de la educación secundaria, cuyos impactos fundamentales se centran en su uso como fuente de información, canal de comunicación, instrumento cognitivo y de procesamiento de la información.

Esto impone nuevos papeles para los protagonistas del proceso formativo e implican retos para el profesional del futuro y las instituciones formadoras, las que han de lidiar con aspectos técnicos, formación

especializada, seguridad informática y otros elementos que determinan la expansión de las TIC´s.

Las técnicas lúdicas dentro del proceso enseñanza -aprendizaje en la actualidad tienen en su haber inmersa la tecnología, he aquí las más utilizadas:

- Juegos constructivos
- Juegos de argumentos
- Juegos al aire libre
- Juegos didácticos
- Juegos intelectuales

Por lo tanto, las técnicas lúdicas junto a las nuevas tecnologías de la información y las comunicaciones constituyen un recurso valioso e innovador para la educación, pues brindan herramientas poderosas que, conducidas por modelos pedagógicos pertinentes en sus entornos de aprendizaje, pueden lograr la formación de los profesionales del futuro con las competencias que demanda el desarrollo del país.

La diversificación de escenarios, contextos y tendencias en la educación imponen nuevos roles a los protagonistas del proceso formativo, los que implican retos para el profesional en formación, los docentes y las instituciones educativas.

2.2.6. ¿Qué es creatividad?

Se desarrolla en el pensamiento creativo, imaginario e innovador que puede poseer una persona, el cual es creador de nuevas ideas en base a las experiencias vividas o cualquier tipo de conocimiento adquirido

en el diario vivir, estas pueden llegar a ser parte de la solución de un problema o generar ideas originales, útiles para satisfacer a las personas por un periodo determinado.

La creatividad no se enseña, se estimula, esta se detecta en la persona en su etapa de la niñez y se debe desarrollar, fomentar y conservar durante toda la vida.

Con estimulación de la creatividad en una persona se logra obtener grandes avances en cuanto a la creación y aportación de nuevas ideas por su cuenta propia utilizando los medios y recursos a su disposición, los cuales pueden llegar a generar nuevos logros o nuevos avances ya sea estos tecnológico, educativos, científicos, médicos entre otros, siendo relevante resaltar la importancia de la estimulación de la creatividad en las personas desde que se encuentra en la etapa de la niñez y esta debe perdurar hasta la etapa de la adolescencia y adultez.

Todas las personas poseen creatividad, esta se logra manifestar en las personas de manera no igualitaria, es decir en una es más latente que en otras. Con el pasar de los años han surgido múltiples definiciones de varios autores acerca de la creatividad, mencionando los resultados que se puede obtener si se la desarrolla y estimula correctamente.

Para tener claro la definición de creatividad es necesario presentar algunas definiciones de distintos autores quienes presentan un concepto propio.

El pensamiento creativo: motor de cambios en la sociedad nos define que creatividad es: “La habilidad para inventar y crear ideas propias, originales para cumplir metas, la fuente del pensamiento creativo es nuestra imaginación” (ÁLVAREZ BOGAERT, 2017)

Como ya antes mencionado podemos decir que la creatividad es sinónimo de innovación, aporta nuevas ideas útiles y originales que se pueden plasmar y desarrollar.

SORIN (1992) en su libro “La Creatividad” nos define que:

> “La creatividad no es cuestión genética, se define como originalidad en contraposición al conformismo; como proceso relacionado con la capacidad mental y como producto de la curiosidad, el asombro, la experimentación, en sí, de la dedicación en cuanto es una actitud ante la vida, es el motor de desarrollo personal y es la base del progreso y avance de la cultura de los pueblos” (p. 33)

Como nos manifiesta la autora, la creatividad no es cuestión genética y se define como originalidad, esto nos da a entender que cada persona posee originalidad en ella y esta puede desarrollarse en base a las necesidad que tenga cada persona o simplemente lo desarrolle por curiosidad y puede ser parte del crecimiento de la sociedad.

Siendo evidente que estimular la creatividad en una persona en cualquier ámbito puede llegar a ser parte de la solución de un problema en los diferentes aspectos que se desarrolla para la humanidad. La creatividad se define como un estado, actitud o disposición del espíritu humano que tiene la capacidad de establecer papeles de relaciones para la creatividad identificación planteamiento y solución significativa divergente de una situación problemática en un contexto determinado.

2.2.7. La creatividad en la educación

Para fortalecer la educación y la enseñanza es necesario incorporar herramientas tecnologías, esto lo convierte en un avance práctico para cada uno de los estudiantes, ya que a través del uso de estas herramientas se logra obtener nuevos conocimientos, nuevas experiencias y motivación en el aprendizaje, los cuales llegan a solidificar el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Con los avances tecnológicos que se ha logrado en todo el mundo, se encuentra más exigente con las personas que vivimos en él, este requiere más personas creativas, innovadoras, vivaces, pero con dichas características se hace más difícil encontrar.

Por ese motivo podemos observar que los paradigmas educativos no están siendo empleados correctamente, seguir una secuencia desde el momento que se empieza los años en las diferentes unidades educativas, tales como asistir a clases, dar lecciones, dar exposiciones, dar exámenes, son actividades que están reprimiendo el desarrollo de la creatividad innata que posee cada persona, porque llegan a acoplarse en seguir un sistema sin opción a tener otras oportunidades de superarse a nivel personal o profesional.

Dentro del salón de clase, el docente debe impartir una clase dinámica, dejar la monotonía de lado y empezar a realizar pequeños juegos para que así los estudiantes se despierten de lo rutinario que se hacen las clases, en la actualidad es necesario tener nuevas ideas para que la humanidad progrese se debe empezar a educar si se desea transformar las mentes de las personas.

KOESTER (2013) nos expone que en el aula de clase:

> El maestro debe estar dispuesto a que una cosa conduzca a la otra, a salirse del modelo o patrón trazado y a no ver a los niños a través de un prisma tradicional, es decir, por medio de las actitudes estereotipadas. Debe relacionarse con los educandos como verdaderas personas “A no ser que dispongamos de maestros

creativos, los alumnos que se atrevan a crear, imaginar y cuestionar, serán siendo marginados por maestros hostiles". (p·23)

El docente tomado como herramienta para el aprendizaje es la pieza fundamental para guiar a los estudiantes a aprender, pero estos solo siguen un modelo y se mantiene todo de manera tradicional, actualmente a los docentes se los denomina como un facilitador de información en el salón de clases de tal manera que los estudiantes solo obtienen lo necesario para aprender del tema que se imparte en la clase, pero habiendo mejorado en este aspecto aún no se sale de lo rutinario y los estudiantes siguen sin estar motivados en aprender en el salón de clases.

Según la UNESCO (2016) en relacion a la creatividad dentro del campo educativo no expresa que: "Efectivamente, la innovación no es una simple mejora sino una transformación; una ruptura con los esquemas y la cultura vigentes en las escuelas". (p.14)

Para obtener un cambio social se debe empezar a transformar las mentes de las personas mediante la estimulación del pensamiento creativo si se desea mejorar o transformar rompiendo esquemas estereotipados que se imparten en cada una de las unidades educativas se debe cambiar el contexto educativo tradicional a un contexto educativo creativo - dinámico ofreciendo oportunidades de cambios y mejoras en cualquiera de las acciones que desarrollamos cotidianamente.

2.2.8. Estimulación para el desarrollo de la creatividad mediante las técnicas lúdicas.

Estimular la creatividad para desarrollar el pensamiento creativo debería ser uno de los objetivos de las unidades educativas, las cuales

deben poseer docentes de calidad, capaces de fomentar el desarrollo de la creatividad mediante diversas herramientas pedagógicas o tecnológicas que despierten la motivación en aprender de los estudiantes.

Entre una de las herramientas tecnológicas más empleadas para desarrollar la creatividad son las técnicas lúdicas o técnicas lúdicas creativas según Beiruth Canchingre (2016) nos da una definición muy acertada y esta dice que:

> Son el conjunto de habilidades y recursos utilizados para desarrollar destrezas mediante procesos por los cuales un individuo interactúe, con el placer, el gozo, la creatividad, diversión y el conocimiento, de manera espontánea con el propósito de adquirir una experiencia de aprendizaje significativa. (p.8)

Dejando expuesto que aprender mediante la motivación de crear cosas nuevas, dar ideas útiles que pueden implementarse en el diario vivir, nos da a entender que es necesario fomentar el desarrollo de la creatividad, y más aún si esta se puede desarrollar mediante la aplicación de un juego, es decir la implementación de las técnicas lúdicas en el proceso enseñanza - aprendizaje como beneficio para el desarrollo de una sociedad mediante la estimulación lúdica.

Implementar las técnicas lúdicas favorece a los estudiantes en despertar su potencial creativo y más aún si se empiezan a implementar desde su niñez.

La educación y el entorno vivido en la infancia favorecen o dificultan el desarrollo de un pensamiento creativo. (Serrano Martínez , 2016, p. 69)

Las personas promotoras de nuevas ideas capaces de crear, son las mismas que ayudan a nuestra sociedad avanzar a partir del desarrollo y la implementación de nuevas ideas en todos los aspectos.

2.2.9. Fundamentación tecnológica

La implementación y el uso de nuevas tecnologías en una sociedad en la actualidad es necesario su uso porque se la asocia con:

> La relación del ser humano con la tecnología es compleja. Por un lado, la utilizamos para ampliar nuestros sentidos y capacidades. A diferencia de los animales, el ser humano transforma su entorno, adaptándolo a sus necesidades, las reales y las socialmente inducidas, pero termina transformándolo a él mismo y a la sociedad. En este sentido, podríamos decir que somos producto de nuestras propias criaturas. (Adell, 1997, p. 1)

Es decir somos el resultado de nuestros propias decisiones siendo parte del cambio en una sociedad, con la implementación de la tecnología se puede avanzar en diversos aspectos de la vida en general ya sean de manera profesional, educativo, médico y científico, porque todo avance va de la mano con la tecnología y este proyecto no es la excepción porque tiene como objetivo mejorar el proceso enseñanza - aprendizaje a través del uso de los recursos tecnológicos.

2.2.10. Fundamentación pedagógica

La fundamentación pedagógica es indispensable para este proyecto, porque se encuentra dirigido a estudiantes y estos deben saber

que es un proyecto totalmente educativo, la pedagogía influye en el aprendizaje la cual propone una diversidad de conocimientos en cuanto a la didáctica, estrategias y técnicas que permitan subvencionar el proceso de enseñanza-aprendizaje.

COELLO ANGULO (2018) nos explica que: “Es necesario incluir nuevos métodos en el proceso de enseñanza aprendizaje, haciendo necesario emplear actividades lúdicas que promuevan el desarrollo cognitivo y el aprendizaje significativo”. (p. 16)

Es decir este proyecto es completamente constructivista con el objetivo de que el aprendizaje no sea momentáneo sino que pueda perdurar en la memoria de cada uno de los estudiantes que pudieron aplicar este proyecto.

Básicamente puede decirse que es la idea que mantiene que el individuo, tanto en los aspectos cognitivos y sociales del comportamiento como en los afectivos, no es un mero producto del ambiente ni un simple resultado de sus disposiciones internas, sino una construcción propia que se va produciendo día a día como resultado de la interacción entre esos dos factores.

2.3. Marco Legal

Al igual que los demás proyectos es importante respaldar de forma legal con las diferentes leyes y normativas que se encuentran vigente en nuestro país.

Por lo tanto este proyecto se basa en fundamentar legalmente la aplicación de las técnicas lúdicas en el potencial creativo en los estudiantes de primer año de bachillerato en la unidad educativa fiscal

“Durán”, por este motivo a continuación se va a desglosar los respectivos artículos y literales que sustentan el proyecto antes mencionado.

Constitución del Ecuador

Sección cuarta - Cultura y ciencia

Art. 22.-

Las personas tienen derecho a desarrollar su capacidad creativa, al ejercicio digno y sostenido de las actividades culturales y artísticas, y a beneficiarse de la protección de los derechos morales y patrimoniales que les correspondan por las producciones científicas, literarias o artísticas de su autoría.

Ley Orgánica de Educación Intercultural

Art. 2.- Principios.- literal h. Interaprendizaje y multiaprendizaje.-

Se considera al interaprendizaje y multiaprendizaje como instrumentos para potenciar las capacidades humanas por medio de la cultura, el deporte, el acceso a la información y sus tecnologías, la comunicación y el conocimiento, para alcanzar niveles de desarrollo personal y colectivo.

Art. 6.- Obligaciones.- literal j.

Garantizar la alfabetización digital y el uso de las tecnologías de la información y comunicación en el proceso educativo, y propiciar el enlace de la enseñanza con las actividades productivas o sociales.

Plan de desarrollo "Toda una vida"

Régimen del Buen Vivir – Capítulo Primero – Inclusión y Equidad – Sección Primera.

Art. 347.- Será responsabilidad del Estado:

8. Incorporar las tecnologías de la información y comunicación en el proceso educativo y propiciar el enlace de la enseñanza con las actividades productivas o sociales.

El gobierno manifiesta como derecho que la creatividad debe desarrollarse con el objetivo de beneficiar las producciones autoritarias de cada persona defendiendo los derechos morales de los mismo mediante el desarrollo del uso y la implementación de la tecnología en la actualidad los mismos que son puntos considerables a incorporar en el ámbito educativo porque permite mejorar dentro del salón de clases tanto de manera personal como colectiva.

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA

3.1. Diseño de la investigación

El presente proyecto de investigación tiene como objeto de estudio a los estudiantes de 1er año de bachillerato del colegio fiscal “Durán”, con el fin de potenciar la creatividad en el área de lengua y literatura, por medio de técnicas lúdicas que involucren la web 2.0 usando la plataforma de instagram.

Antes de adentrarnos a los tipos de investigación que se utilizanen este campo investigativo tenemos que tener en cuenta que: “La investigación se refiere a un proceso que, sustentado en el método científico, intenta adquirir, aplicar y crear conocimientos”. (Gómez Bastar, 2012, p. 8)

Esto se debe a que los tipos de investigación a utilizar son diferentes, los cuales serán de mucha utilidad de acuerdo al contexto o campo que se los utilice para así obtener información de utilidad para el desarrollo de la investigación a implementarse.

3.1.1. Enfoque Cuantitativo

Es recomendable utilizar en la investigación cuantitativa cuando se desea recopilar información porque es una forma estructurada de recopilación de datos.

> “La investigación cuantitativa es aquella en la que se recogen y analizan datos cuantitativos sobre variables”. (Pita Férnandez & Pétergas Díaz, 2002, p. 1)

En la realización de una investigación cuantitativa se pueden aplicar encuestas las mismas que permiten recoger datos y analizarlos para cuantificar el problema en el que se centra la investigación y entender qué tan generalizado se encuentra.

> “En general los métodos cuantitativos son muy potentes en términos de validez externa ya que con una muestra representativa de la población hacen inferencia a dicha población con una seguridad y precisión definida.” (Pita Férnandez & Pétergas Díaz, 2002, p. 1)

Con este tipo de investigación se puede obtener información de gran validez ya que entre sus características principales se encuentra que mide fenómenos, utiliza estadística, emplea la experimentación y lo hace a través de un proceso secuencial que deduce y generaliza los resultados, de tal manera que con este tipo de investigación hemos podido identificar el uso de las técnicas lúdicas en la unidad educativa, es necesario tener en cuenta que la problemática es real y se puede dar una posible solución a ella.

3.1.2. Enfoque cualitativo

Uno de los tipos de investigación que se emplea en este proyecto, es la investigación cualitativa. Una de las ventajas que tiene es que permite identificar el problema a través de la observación mediante el comportamiento de las personas.

> “En sentido amplio, puede definirse la metodología cualitativa como la investigación que produce datos descriptivos: las propias palabras de las personas, habladas o escritas, y la conducta observable.” (Quecedo & Castaño, 2002, p. 7)

Mediante la obtención de datos descriptivos por parte de los autores de esta investigación los mismo que se encontraron inmersos en la problemática quienes por medio de una observación participativa pudieron darse la oportunidad de interactuar con los estudiantes y encontraron la falta de motivación en ellos la misma que conduce a la falta de estimulación en el potencial creativo de cada uno de ellos.

3.1.3. Enfoque Mixto

El tipo de investigación a aplicar es la mixta, los datos conseguidos se dieron por herramientas estadísticas que proporcionan datos medibles que apoyan la evidencia de la investigación.

> Luego de declarar las bondades y limitaciones de los enfoques cuantitativo y cualitativo, concluye que el enfoque mixto es un proceso que recolecta, analiza y vincula datos cuantitativos y cualitativos en una misma investigación o una serie de investigaciones para responder a un planteamiento, y justifica la utilización de este enfoque en su estudio considerando que ambos métodos (cuantitativo y cualitativo) se entremezclan en la mayoría de sus etapas, por lo que es conveniente combinarlos para obtener información que permita la triangulación como forma de encontrar diferentes caminos y obtener una comprensión e interpretación, lo

más amplia posible, del fenómeno en estudio. (Guelmes & Nieto Almeida, 2015, p. 24)

Siendo relevante utilizar el enfoque mixto en una investigación ya que nos genera la realización de dos enfoques en uno solo, permitiéndonos realizar investigaciones cuantitativas y cualitativas de tal manera pudiendolas combinar para la obtención de información en diferentes aspectos.

3.2. Tipos de investigación

Para la realización de este proyecto, se van a aplicar distintos tipos de investigaciones entre ellas encontramos los tipos de investigación de campo y la investigación descriptiva, las mismas que nos ayudarán a obtener ideas correctas con respecto al tema a investigar.

3.2.1. Investigación de Campo

Obtener información más precisa para cualquier tipo de investigación es necesario recopilar la información en un ambiente real, es decir acorde al tipo de investigación se va a un lugar en específico para obtener datos reales.

Según Soto-Lesmes & Durán de Villalobos (2010) en lo comprendido a la investigación de campo manifiesta que:

> La inserción al trabajo de campo implica la observación y el estudio de cómo viene y va la vida de grupos y personas en la cotidianidad, y se adentra en el ambiente social con la intención de interpretar las actividades de la gente que se encuentra inmersa en él.(p. 257)

El manejo de información en un investigador debe ser concreta si ésta se realiza mediante una investigación de campo dado que las variables que se encuentra son reales y puede fundamentar en su proyecto que es necesario encontrar una solución si las variables son causas que afectan a la sociedad.

3.2.2. Investigación Descriptiva

Al momento de describir una investigación debe de nombrar las características que posee el fenómeno a investigar sujeto a una población, es decir la investigación descriptiva sólo se limita a observar lo que ocurre sin buscar una explicación ya que si se desea describir lo que se observa, se implementa la investigación analitica.

"La investigación descriptiva la llevamos a cabo cuando queremos mostrar las características de un grupo, de un fenómeno o de un sector, a través de la observación y medición de sus elementos". (Lafuente Ibáñez & Marín Egoscozábal, 2008, p. 9)

Este tipo de investigación se las emplea cuando se tiene poca información de lo que se está averiguando, no da respuestas solo dice las caracteristicas que tiene el fenómeno a través de un enfoque cualitativo.

3.3. Métodos científicos de la investigación

Implementar métodos científicos en una investigación se refiere a obtener una información válida del punto de vista científico para que la investigación sea fiable y los resultados tenga una base teorica cientifica en que fundamentarse.

3.3.1. Método científico inductivo

El método científico inductivo nos permite sacar conclusiones generales partiendo de una hipótesis, es decir con este método se empieza en la recopilación de datos y se finaliza llegando a una teoría. “Mediante este método se observa, estudia y conoce las características genéricas o comunes que se reflejan en un conjunto de realidades para elaborar una propuesta o ley científica de índole general”. (Abreu, 2014, p. 200)

Siendo uno de los métodos usualmente empleado en este tipo de investigación porque aparte de utilizar la observación también clasifica la información y de tal manera que se deduce dicha información elaborando una conclusión de manera general.

3.3.2. Método científico deductivo

EL método deductivo es aquel que parte del método inductivo es decir, con este método se podrá obtener un conclusión lógica la misma que es deducida y se basa en una serie de premisas.“El método deductivo permite determinar las características de una realidad particular que se estudia por derivación o resultado de los atributos o enunciados contenidos en proposiciones o leyes científicas de carácter general formuladas con anterioridad”. (Abreu, 2014, p. 200)

Es decir con este método se puede determinar ciertas características de una hipótesis que se está desarrollando para así mismo obtener resultados o información de forma general.

3.4. Técnicas de investigación

Como toda investigación a desarrollar los investigadores deben aplicar distintas técnicas de investigación para determinar con exactitud el planteamiento de la problemática a solucionar, así mismo con el objetivo de definir qué métodos científicos de implementaran.

Entre los principales métodos tenemos:

Entrevista

Es uno de los métodos más utilizados ya que esta puede estar guiada para dar información acorde al tema planteado entre el entrevistado y el entrevistador, y esta se puede basar en una serie de preguntas o afirmaciones respetando la opinión de quien se esté entrevistando. “La entrevista es una técnica de gran utilidad en la investigación cualitativa para recabar datos; se define como una conversación que se propone un fin determinado distinto al simple hecho de conversar”. (Díaz Bravo, Torruco García, Martínez Hernández, & Varela Ruiz, 2013, p. 163)

Es decir que con la entrevista se recopila toda la información restante que no se pudo obtener mediante la observación ya que la persona entrevistada revela más de lo que piensa acerca de la problemática que se plantea.

Encuesta

La encuesta es un procedimiento donde se diseñan una serie de preguntas por el investigador de tal manera que estas vayan relacionadas a un tema en específico los mismo que ayudarán a obtener información relevante para la investigación. “La encuesta es una técnica de recogida

de datos, o sea una forma concreta, particular y práctica de un procedimiento de investigación" (Kuznik, Hurtado Albir, & Espinal Berenguer, 2010, p. 317)

Se utiliza con el fin de garantizar datos de manera cuantitativa, siendo esta la metodología a utilizar en esta investigación ya que nos permite apreciar de manera individual que piensan los estudiantes sobre la implementación de las técnicas lúdicas para mejorar su potencial creativo en una asignatura en específico.

3.5. Población y Muestra

Durante el proceso de esta investigación se estuvo desarrollando la población y la muestra para las encuestas que se aplicaron en la Unidad Educativa Fiscal Durán en los estudiantes de 1er año de bachillerato durante el periodo lectivo 2018-2019.

3.5.1. Población

Se habla por población al conjunto de todos los elementos que se encuentren en el tema de estudio. "Se entiende por población al conjunto total de individuos, objetos o medidas que poseen algunas características comunes observables en un lugar y en un momento determinado". (Hernandez Hermosillo, 2013, p. 2)

Es decir, son el total de los individuos sumergidos en el tema de estudio, los mismo que se encuentran con características distintas que ayudarán como parte fundamental para el desarrollo de la investigación, la misma que se formula de la siguiente manera: ¿Qué impacto tienen de las técnicas lúdicas en el potencial creativo en la asignatura de lengua y literatura en los estudiantes de 1er año de bachillerato en la Unidad Educativa Fiscal Durán durante el periodo lectivo 2018 - 2019?, y tiene

como objetivo identificar el impacto que produce en ellos el uso de las técnicas lúdicas.

Tabla Nº 2

Distributivo de la población

Ítem	Detalle	Cantidad	Porcentajes %
1	ESTUDIANTES	410	95,12
2	DOCENTES	20	4,64
3	AUTORIDADES	1	0,23
Total		431	100%

Fuente: Secretaría de la Unidada Educativa Fiscal "Durán"

Elaborado por: Brayan Banguera, Luisa González.

3.5.2. Muestra

Es el subconjunto extraído de la población el cual es realizado mediante técnicas de muestreo, y dicho estudio sirve para inferir las características que posee toda la población.

> Es un subconjunto o parte del universo o población en que se llevará a cabo la investigación. Hay procedimientos para obtener la cantidad de los componentes de la muestra como fórmulas, lógica y otros que se verá más adelante. La muestra es una parte representativa de la población. (López, 2004, p. 69)

La muestra se toma o se la realiza cuando la población es mayor a 100 caso contrario está de más usarla, ya que a través de una fórmula se obtiene la cantidad de los componentes de la muestra.

3.5.3. Fórmula

Fórmula de Muestreo para población finita.

$$n = \frac{Z^2 * P * Q * N}{e^2(N-1) + Z^2 * P * Q}$$

Z: es una constante que depende del nivel de confianza que asignemos. El nivel de confianza indica la probabilidad de que los resultados de nuestra investigación sean ciertos

N =	**Población =**	**433**
P =	**Probabilidad de éxito =**	**0,5**
Q =	**Probabilidad de fracaso =**	**0,5**
P*Q=	**Varianza de la Población=**	**0,25**
E =	**Margen de error =**	**5,00%**
NC (1-α) =	**Confiabilidad =**	**95%**
Z =	**Nivel de Confianza =**	**1,96**

$$n = \frac{Z^2 * P * Q * N}{E^2(N-1) + Z^2 * P * Q}$$

$$n = \frac{2^2 * 0,5 * 0,5 * 433}{0,05^2(433-1) + 2^2 * 0,5 * 0,5}$$

$$n = \frac{410}{2,08}$$

n= 197,11

n= 197

3.5.4.

Tabla Nº 3

Distributivo de la muestra

Ítem	Detalle	Frecuencia	Porcentaje %
1	Estudiantes	197	94,71%
2	Docentes	10	4,80%
3	Autoridades	1	0,48%
4	Total	208	100%

Fuente: Autores del proyecto

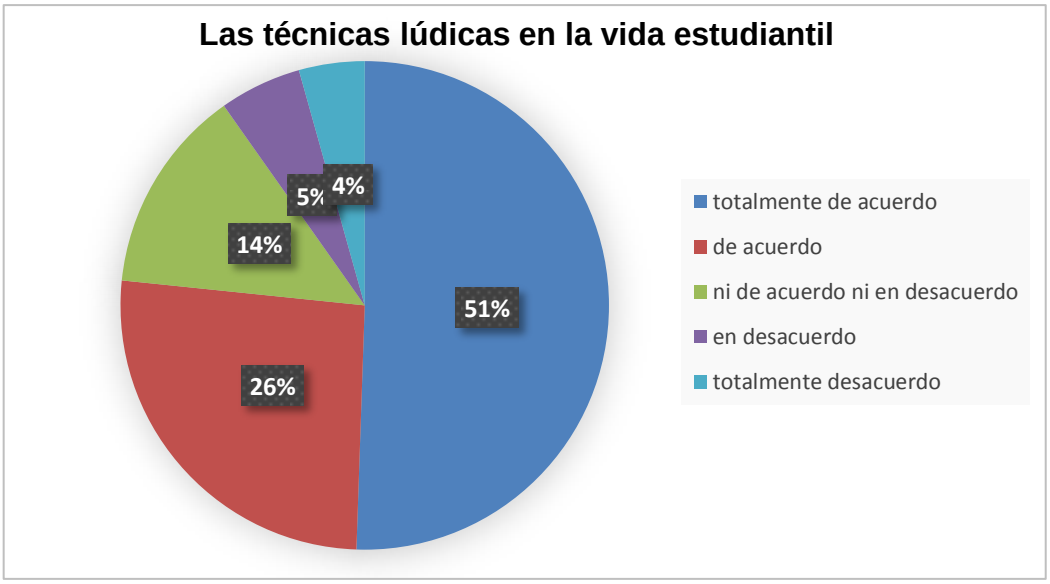
Elaborado por: Brayan Banguera, Luisa González.

Encuestas estudiantes

Tabla Nº 4			
¿Considera usted que las técnicas lúdicas se deben aplicar en su vida estudiantil?			
Código	Categoría	Frecuencia	Porcentaje
Ítem Nº 1	Totalmente de acuerdo	100	50,76%
	De acuerdo	49	24,87%
	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	25	12,69%
	En desacuerdo	12	6,09%
	Totalmente desacuerdo	11	5,58%
	Totales	197	100,00%

Fuente: Estudiantes del 1er año de bachillerato de la unidad educativa fiscal "Duran"
Elaboración: Banguera Valencia Brayan – González Vera Luisa

GRÁFICO Nº 1



Fuente: Estudiantes del 1er año de bachillerato de la unidad educativa fiscal "Duran" Elaboración: Banguera Valencia Brayan – González Vera Luisa

Comentario:

El mayor porcentaje de los estudiantes se encuentra a favor de la implementación y el uso de las técnicas lúdicas, por lo tanto en nuestro proyecto brindamos información acerca del tema para la aplicación de actividades lúdicas, las cuales serán de utilidad para que los estudiantes mejoren en su proceso de enseñanza – aprendizaje.

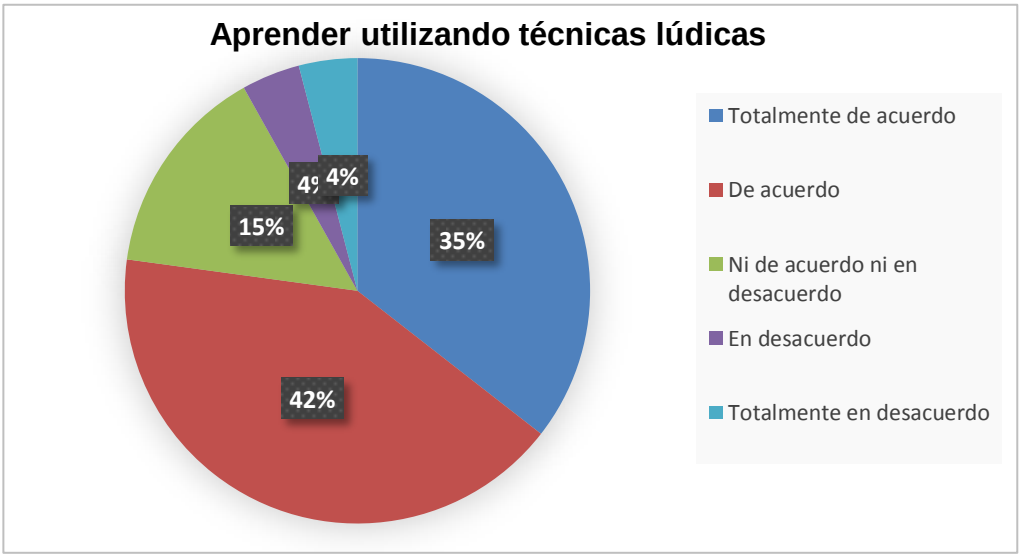
Tabla Nº 5

¿Considera usted que para su actividad estudiantil es mejor el aprender utilizando técnicas lúdicas?

Código	Categoría	Frecuencia	Porcentaje
Ítem 2	**Totalmente de acuerdo**	**4**	**40,00**
	De acuerdo	**4**	**40,00**
	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	**2**	**20,00**
	En desacuerdo	**0**	**0,00**
	Totalmente en desacuerdo	**0**	**0,00**
	Totales	**10**	**100,00**

Fuente: Estudiantes del 1er año de bachillerato de la unidad educativa fiscal "Duran"
Elaboración: Banguera Valencia Brayan – González Vera Luisa

GRÁFICO Nº 2



Fuente: Estudiantes del 1er año de bachillerato de la unidad educativa fiscal "Duran"
Elaboración: Banguera Valencia Brayan – González Vera Luisa

Comentario:

El menor porcentaje de los estudiantes no encuentran factible aprender usando las técnicas lúdicas, sin embargo este proyecto presenta la información necesaria y fundamenta que las actividades lúdicas si promueven el mejoramiento del aprendizaje, es decir con este proyecto se ayudara a cambiar este pensamiento implementando el uso de las técnicas lúdica.

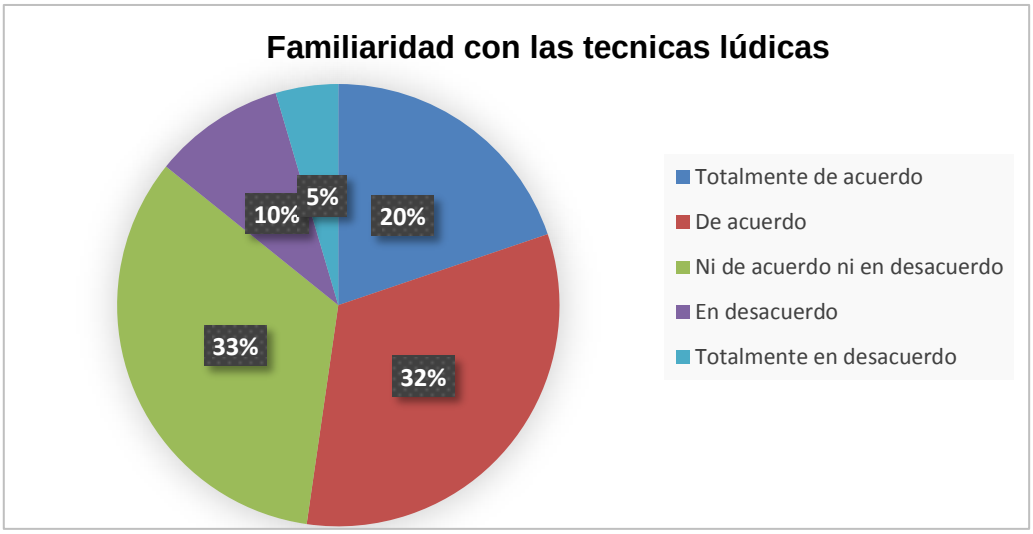
Tabla Nº 6

¿Considera usted que se encuentra familiarizado con el uso de las técnicas lúdicas?

Código	Categoría	Frecuencia	Porcentaje
Ítem 3	**Totalmente de acuerdo**	**3**	**30,00**
	De acuerdo	**5**	**50,00**
	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	**1**	**10,00**
	En desacuerdo	**1**	**10,00**
	Totalmente en desacuerdo	**0**	**0,00**
	Totales	**10**	**100,00**

Fuente: Estudiantes del 1er año de bachillerato de la unidad educativa fiscal "Duran""
Elaboración: Banguera Valencia Brayan – González Vera Luisa

GRÁFICO Nº 3



Fuente: Estudiantes del 1er año de bachillerato de la unidad educativa fiscal "Duran"
Elaboración: Banguera Valencia Brayan – González Vera Luisa

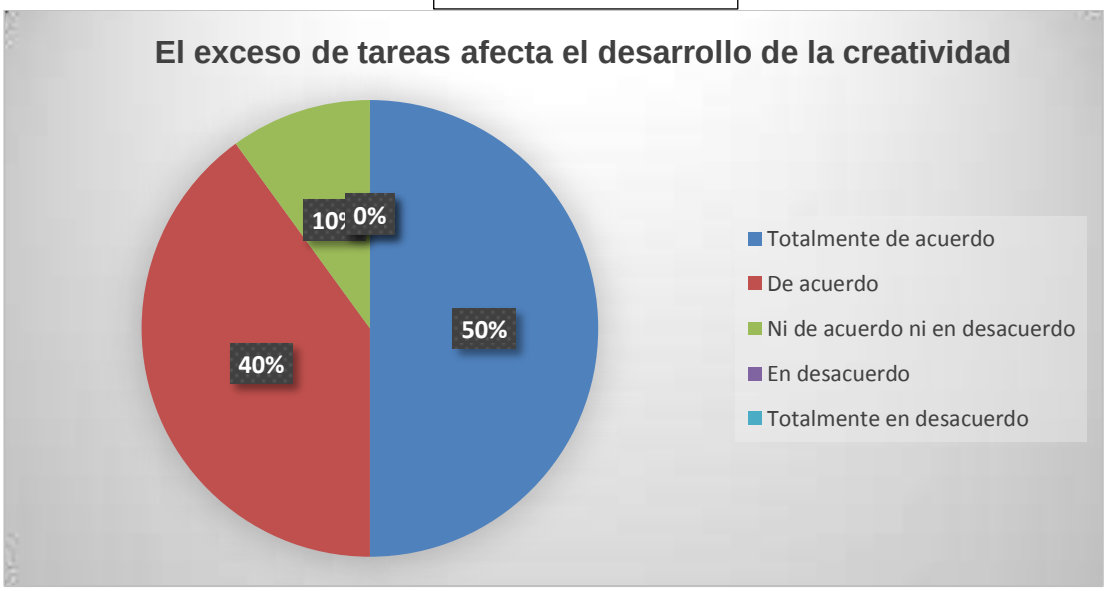
Comentario:

Las técnicas lúdicas actualmente ya se están tomando en cuenta más a menudo, sin embargo el 48% desconoce de la existencia de ellas, pero el objetivo de este proyecto es dar a conocerlas y a su vez mostrar los beneficios que ofrece implementando del uso de las técnicas lúdicas.

Tabla Nº 7			
¿Se encuentra usted de acuerdo con que el exceso de tareas está afectando el desarrollo de su creatividad?			
Código	**Categoría**	**Frecuencia**	**Porcentaje**
Ítem 4	**Totalmente de acuerdo**	**5**	**50,00**
	De acuerdo	**4**	**40,00**
	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	**1**	**10,00**
	En desacuerdo	**0**	**0,00**
	Totalmente en desacuerdo	**0**	**0,00**
	Totales	**10**	**100,00**

Fuente: Estudiantes del 1er año de bachillerato de la unidad educativa fiscal "Duran"
Elaboración: Banguera Valencia Brayan – González Vera Luisa

GRÁFICO Nº 4



Fuente: Estudiantes del 1er año de bachillerato del colegio unidad fiscal "Duran"
Elaboración: Banguera Valencia Brayan – González Vera Luisa

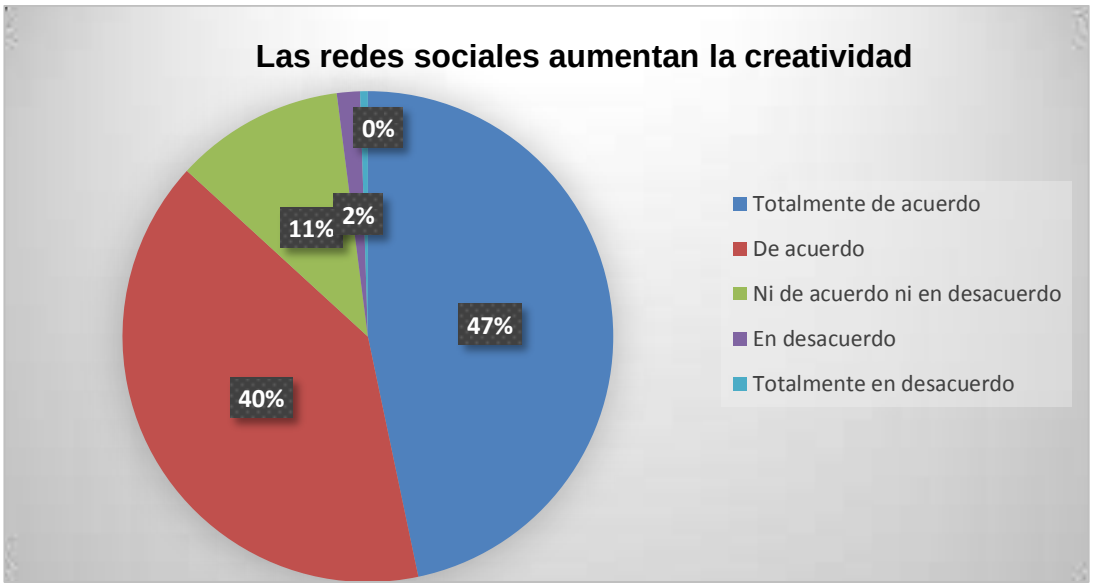
Comentario:

El 55% de los estudiantes se encuentran afectados en el desarrollo de su creatividad por el exceso de tarea, por lo tanto en este proyecto mostraremos como transformar las tareas por actividades lúdicas teniendo el mismo contenido de una manera más dinámica.

Tabla Nº 8			
¿Considera usted que las redes sociales aumentan su creatividad?			
Código	**Categoría**	**Frecuencia**	**Porcentaje**
Ítem 5	**Totalmente de acuerdo**	**92**	**46,70**
	De acuerdo	**79**	**40,10**
	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	**22**	**11,17**
	En desacuerdo	**3**	**1,52**
	Totalmente en desacuerdo	**1**	**0,51**
	Totales	**197**	**100,00**

Fuente: Estudiantes del 1er año de bachillerato de la unidad educativa fiscal "Duran"
Elaboración: Banguera Valencia Brayan – González Vera Luisa

GRÁFICO Nº 5



Fuente: Estudiantes del 1er año de bachillerato de la unidad educativa fiscal "Duran"
Elaboración: Banguera Valencia Brayan – González Vera Luisa

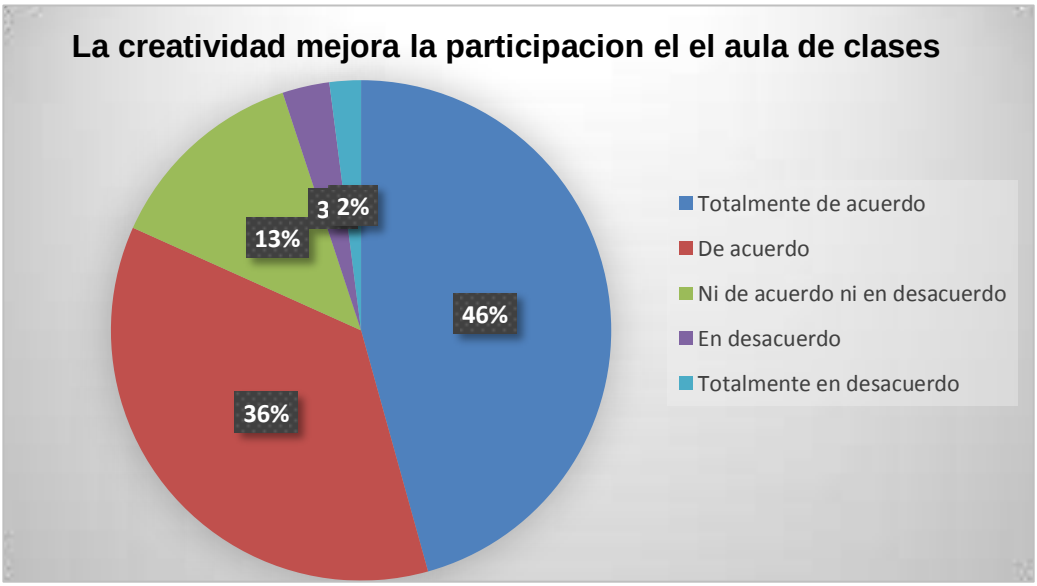
Comentario:

Las redes sociales pueden emplearse de forma educativa y estas pueden desarrollar tu creatividad y el 13% no lo encuentra de esta manera, sin embargo con la ayuda de este proyecto se implementaran una red social de forma educativa para el desarrollo de la creatividad.

Tabla Nº 9			
¿Está usted de acuerdo en despertar su interés creativo, para así mejorar tu participación en el aula de clases?			
Código	**Categoría**	**Frecuencia**	**Porcentaje**
Ítem 6	**Totalmente de acuerdo**	**90**	**45,69**
	De acuerdo	**71**	**36,04**
	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	**26**	**13,20**
	En desacuerdo	**6**	**3,05**
	Totalmente en desacuerdo	**4**	**2,03**
	Totales	**197**	**100,00**

Fuente: Estudiantes del 1er año de bachillerato de la unidad educativa fiscal "Duran"
Elaboración: Banguera Valencia Brayan – González Vera Luisa

GRÁFICO Nº 6



Fuente: Estudiantes del 1er año de bachillerato de la unidad educativa fiscal "Duran"
Elaboración: Banguera Valencia Brayan – González Vera Luisa

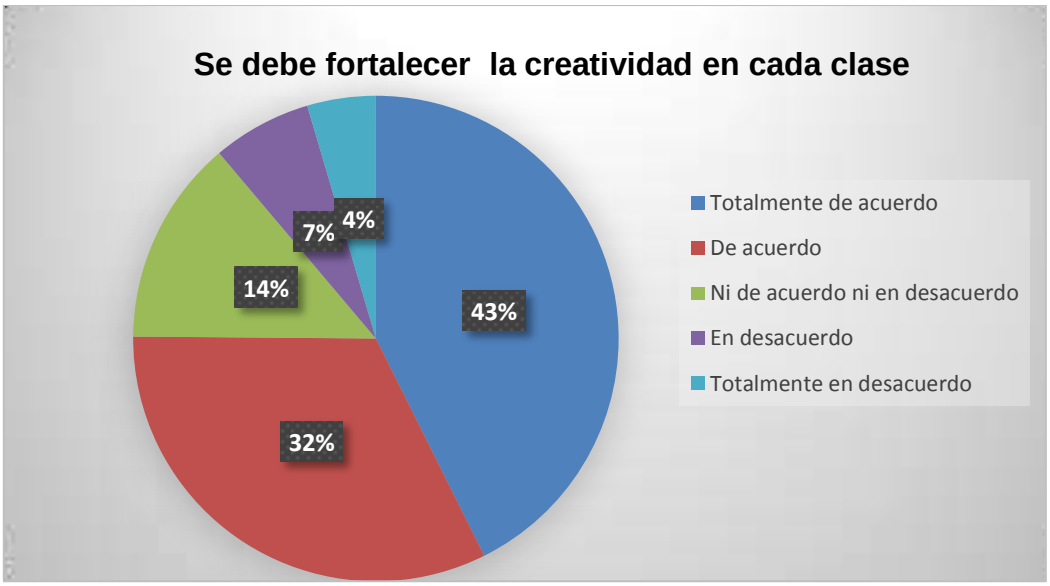
Comentario:

El 82% se encuentra deseoso en mejorar su participación en el aula de clase por lo tanto con este proyecto encontraran la motivación necesaria para hacerlo incluyendo lecturas con las que puedan aprender y despertar su creatividad.

Tabla Nº 10			
¿Considera usted estar de acuerdo con que se debe fortalecer más la creatividad en cada clase que te imparten?			
Código	**Categoría**	**Frecuencia**	**Porcentaje**
Ítem 7	**Totalmente de acuerdo**	**84**	**42,64%**
	De acuerdo	**64**	**32,49%**
	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	**27**	**13,71%**
	En desacuerdo	**13**	**6,60%**
	Totalmente en desacuerdo	**9**	**4,57%**
	Totales	**197**	**100,00%**

Fuente: Estudiantes del 1er año de bachillerato de la unidad educativa fiscal "Duran"
Elaboración: Banguera Valencia Brayan – González Vera Luisa

GRÁFICO Nº 7



Fuente: Estudiantes del 1er año de bachillerato de la unidad educativa fiscal "Duran"
Elaboración: Banguera Valencia Brayan – González Vera Luisa

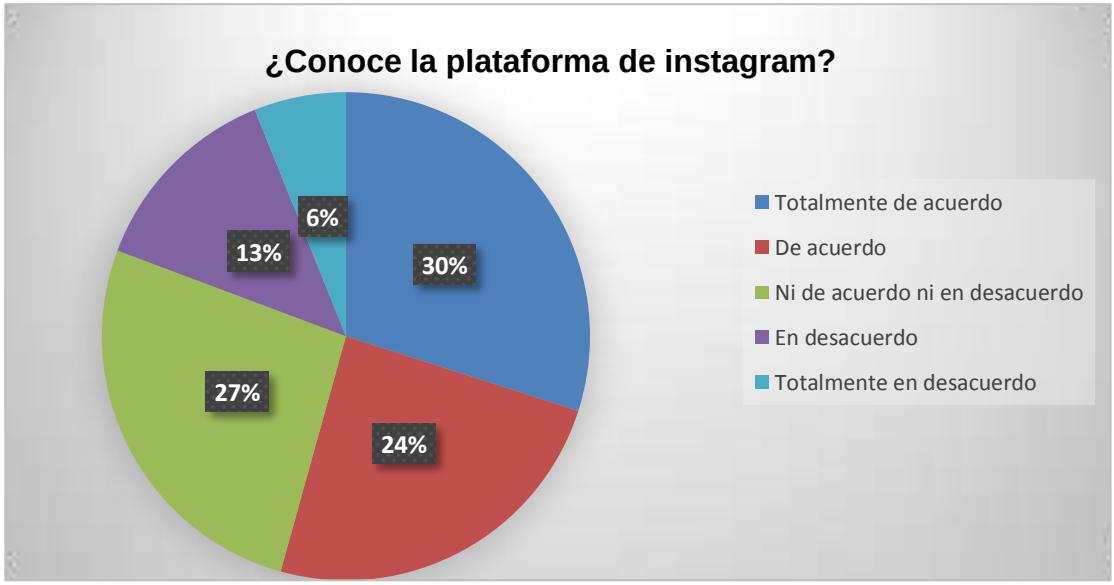
Comentario:

La creatividad en una parte fundamental de este proyecto, en él se fundamenta el por qué debe mejorar el desarrollo de la misma y su implementación. El 75% apoya que se debe fortalecer la creatividad y este proyecto consta con la información necesaria para mejorar la misma.

Tabla Nº 11			
¿Considera usted estar inmerso en la plataforma de instagram?			
Código	**Categoría**	**Frecuencia**	**Porcentaje**
Ítem 8	**Totalmente de acuerdo**	**59**	**29,95**
	De acuerdo	**48**	**24,37**
	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	**52**	**26,40**
	En desacuerdo	**26**	**13,20**
	Totalmente en desacuerdo	**12**	**6,09**
	Totales	**197**	**100,00**

Fuente: Estudiantes del 1er año de bachillerato de la unidad educativa fiscal "Duran"
Elaboración: Banguera Valencia Brayan – González Vera Luisa

GRÁFICO Nº 8



Fuente: Estudiantes del 1er año de bachillerato de la unidad educativa fiscal "Duran"
Elaboración: Banguera Valencia Brayan – González Vera Luisa

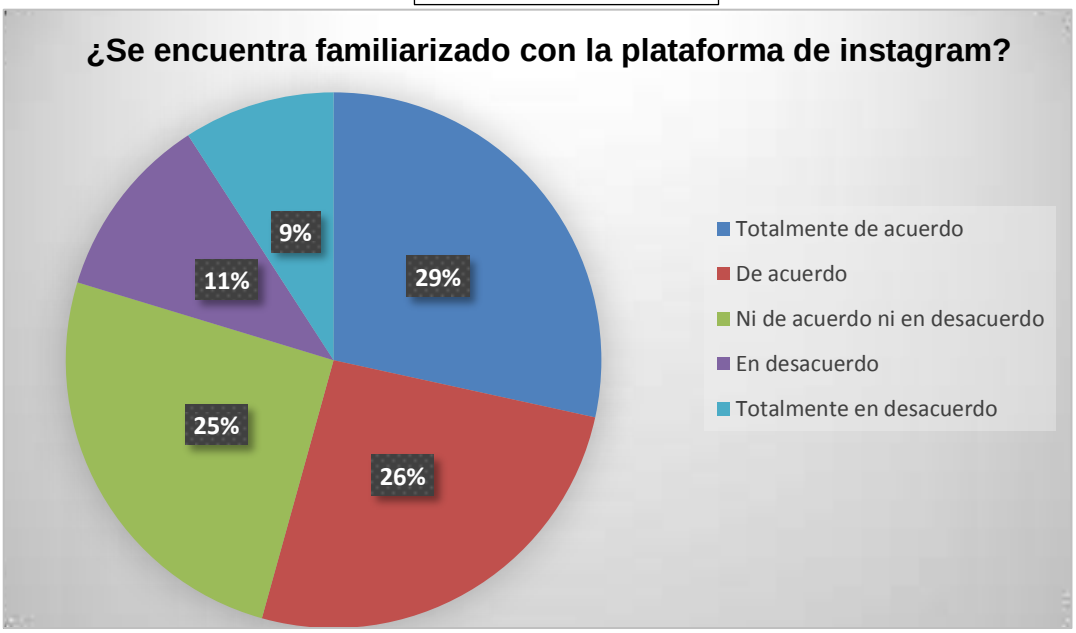
Comentario:

El 54% se encuentra inmerso y utiliza la plataforma de instagram, por lo tanto este proyecto tiene como propuesta implementar esta red social do forma educativa con actividades lúdicas que desarrollan y fortalecen la creatividad.

Tabla Nº 12			
¿Considera usted que se encuentra familiarizado con la plataforma instagram?			
Código	**Categoría**	**Frecuencia**	**Porcentaje**
Ítem 9	**Totalmente de acuerdo**	**56**	**28,43%**
	De acuerdo	**51**	**25,89%**
	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	**50**	**25,38%**
	En desacuerdo	**22**	**11,17%**
	Totalmente en desacuerdo	**18**	**9,14%**
	Totales	**197**	**100,00%**

Fuente: Estudiantes del 1er año de bachillerato de la unidad educativa fiscal "Duran"
Elaboración: Banguera Valencia Brayan – González Vera Luisa

GRÁFICO Nº 9



Fuente: Estudiantes del 1er año de bachillerato de la unidad educativa fiscal "Duran"
Elaboración: Banguera Valencia Brayan – González Vera Luisa

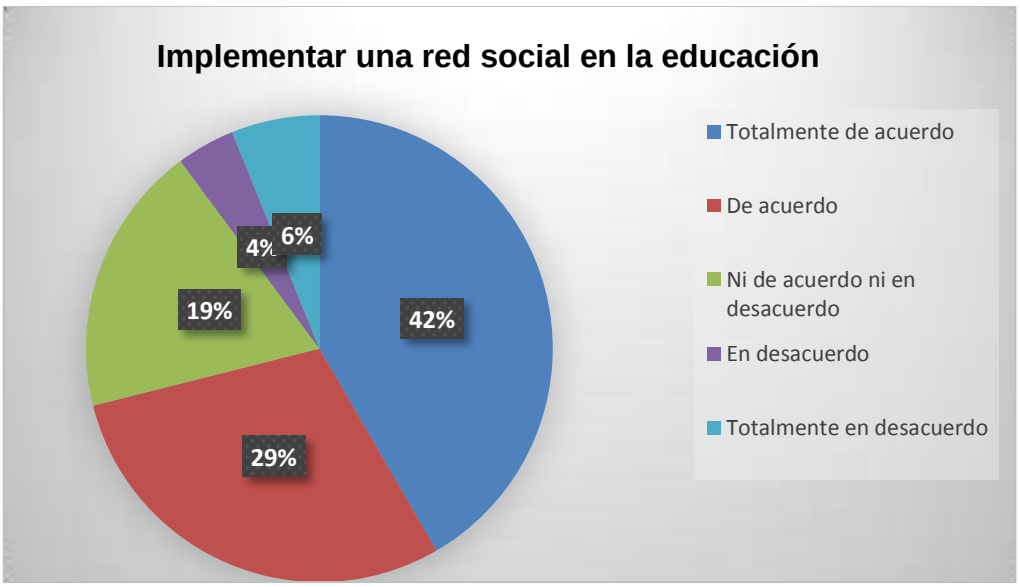
Comentario:

Como propuesta de este proyecto es utilizar una red social (Instagram) que influya en el mejoramiento del aprendizaje, por lo es necesario saber si los estudiantes se encuentran familiarizados con esta red social, siendo el 55% que tiene conocimiento de esta red social.

Tabla Nº 13			
¿Considera usted estar de acuerdo en la implementación de una red social en su formación académica?			
Código	**Categoría**	**Frecuencia**	**Porcentaje**
Ítem 10	**Totalmente de acuerdo**	**82**	**41,62%**
	De acuerdo	**58**	**29,44%**
	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	**37**	**18,78%**
	En desacuerdo	**8**	**4,06%**
	Totalmente en desacuerdo	**12**	**6,09%**
	Totales	**197**	**100,00%**

Fuente: Estudiantes del 1er año de bachillerato de la unidad educativa fiscal "Duran"
Elaboración: Banguera Valencia Brayan – González Vera Luisa

GRÁFICO Nº 10



Fuente: Estudiantes del 1er año de bachillerato de la unidad educativa fiscal "Duran"
Elaboración: Banguera Valencia Brayan – González Vera Luisa

Comentario:

El 71% se encuentran influenciados por el uso de la red social y deseosos de implementar instagram en su formación académica, por lo tanto este proyecto tiene las cualidades necesarias para aplicarlo teniendo como objetivo principal mejorar el rendimiento académico de los estudiantes.

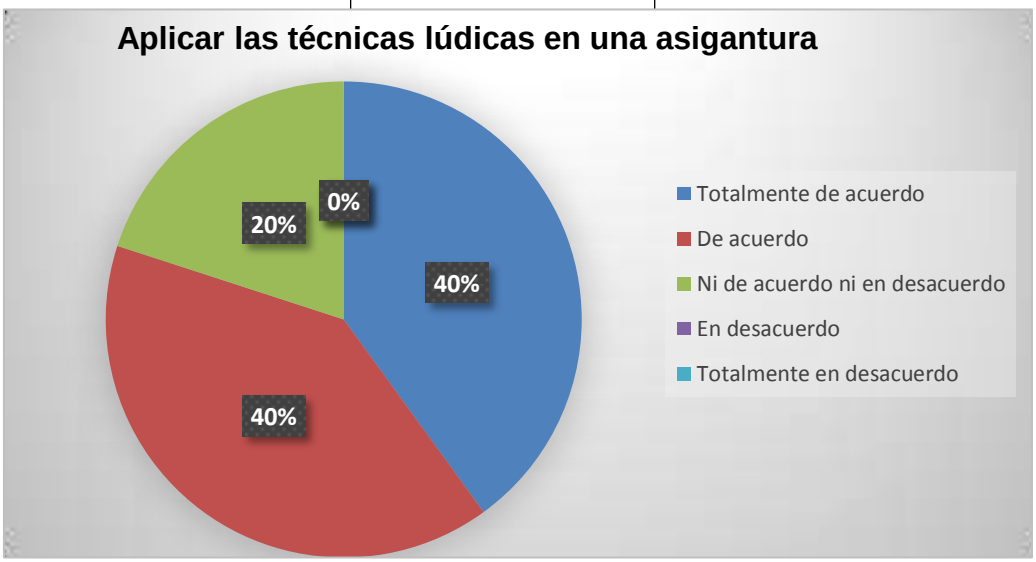
Encuesta docentes

Tabla Nº 14

¿Considera usted que las técnicas lúdicas se deben aplicar en su asignatura?			
Código	Categoría	Frecuencia	Porcentaje
Ítem 1	Totalmente de acuerdo	4	40,00
	De acuerdo	4	40,00
	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	2	20,00
	En desacuerdo	0	0,00
	Totalmente en desacuerdo	0	0,00
	Totales	10	100,00

Fuente: Docentes del 1er año de bachillerato de la unidad educativa fiscal "Duran"
Elaboración: Banguera Valencia Brayan – González Vera Luisa

GRÁFICO Nº 11



Fuente: Docentes del 1er año de bachillerato de la unidad educativa fiscal "Duran"
Elaboración: Banguera Valencia Brayan – González Vera Luisa

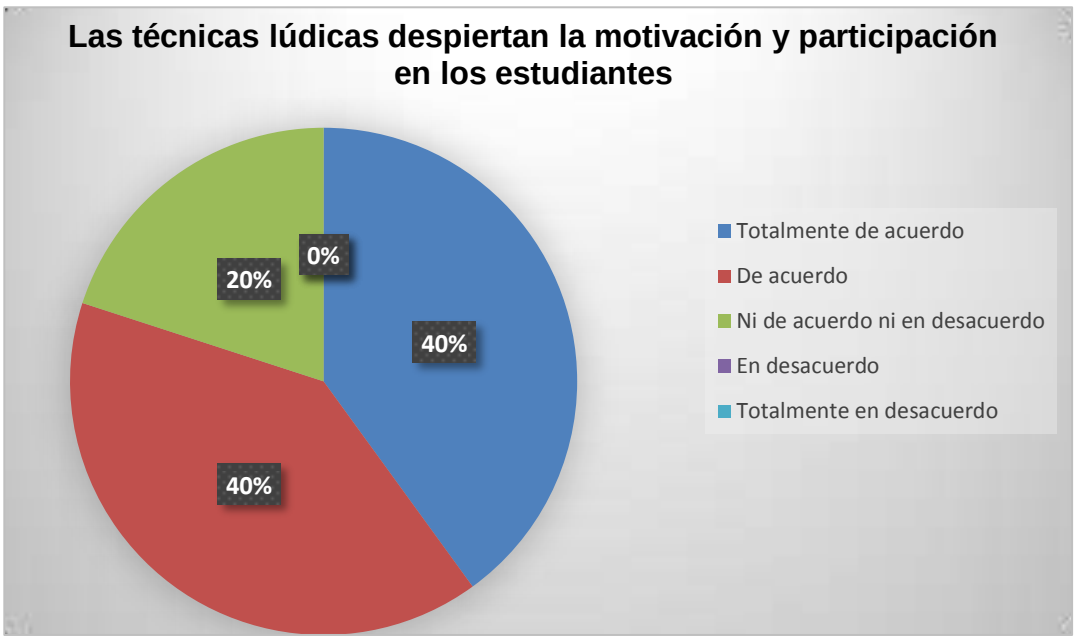
Comentario:

El 80% de los docentes consideran pertinente implementar las técnicas lúdicas, de tal manera que este proyecto brinda la información necesaria para aplicar las técnicas lúdicas en la educación.

Tabla Nº 15			
¿Considera usted que la implementación de las técnicas lúdicas despertara la participación y motivación en los estudiantes?			
Código	**Categoría**	**Frecuencia**	**Porcentaje**
Ítem 2	**Totalmente de acuerdo**	**4**	**40,00**
	De acuerdo	**4**	**40,00**
	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	**2**	**20,00**
	En desacuerdo	**0**	**0,00**
	Totalmente en desacuerdo	**0**	**0,00**
	Totales	**10**	**100,00**

Fuente: Docentes del 1er año de bachillerato de la unidad educativa fiscal "Duran"
Elaboración: Banguera Valencia Brayan – González Vera Luisa

GRÁFICO Nº 12



Fuente: Docentes del 1er año de bachillerato de la unidad educativa fiscal "Duran"
Elaboración: Banguera Valencia Brayan – González Vera Luisa

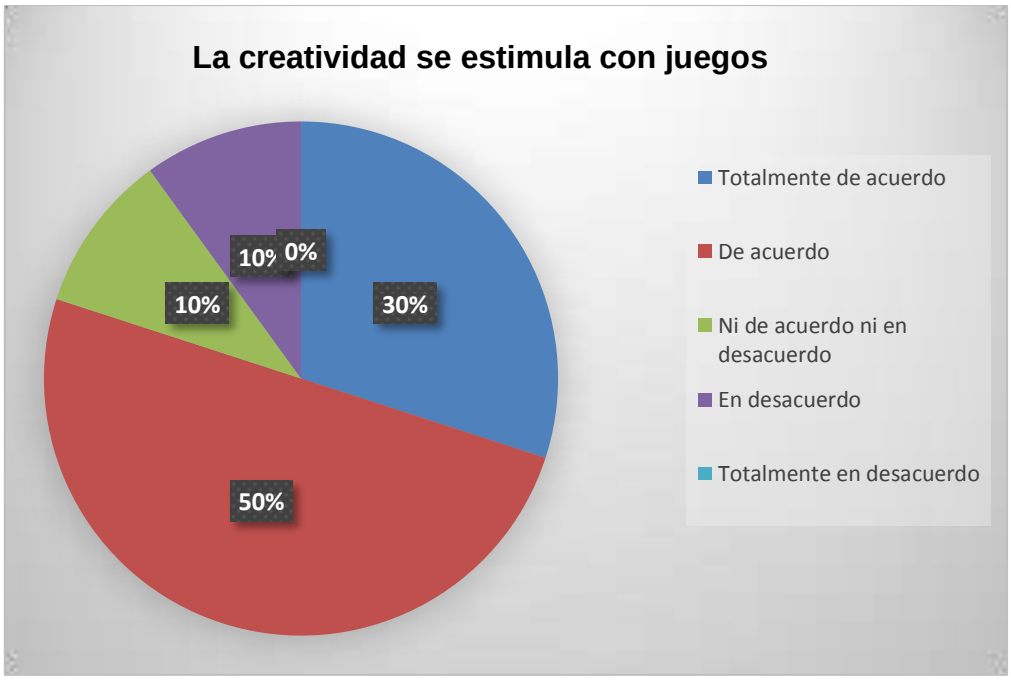
Comentario:

La participación de los estudiantes es una de las causas que afecta el desarrollo de las clases por lo tanto el 80% de los docentes encuentran pertinente despertar la motivación y participación de sus estudiantes mediante el uso de actividades lúdicas, y este proyecto propone dichas actividades.

Tabla Nº 16			
¿Considera usted que la creatividad se la debe estimular mediante juegos?			
Código	**Categoría**	**Frecuencia**	**Porcentaje**
Ítem 3	**Totalmente de acuerdo**	**3**	**30,00**
	De acuerdo	**5**	**50,00**
	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	**1**	**10,00**
	En desacuerdo	**1**	**10,00**
	Totalmente en desacuerdo	**0**	**0,00**
	Totales	**10**	**100,00**

Fuente: Docentes del 1er año de bachillerato de la unidad educativa fiscal "Duran"
Elaboración: Banguera Valencia Brayan – González Vera Luisa

GRÁFICO Nº 13



Fuente: Docentes del 1er año de bachillerato de la unidad educativa fiscal "Duran"
Elaboración: Banguera Valencia Brayan – González Vera Luisa

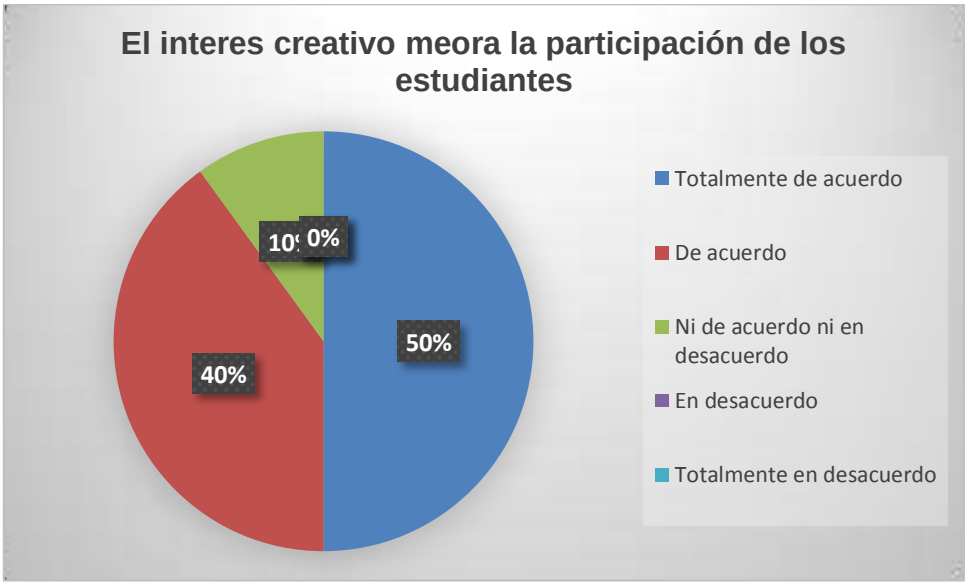
Comentario:

El 80% de los docentes se encuentra interesado en estimular la creatividad de sus estudiantes mediante el uso de actividades, por esta razón se ah diseñado este proyecto ya que consta con la información necesaria, y las actividades necesarias que estimulan la creatividad.

Tabla Nº 17			
¿Está usted de acuerdo con que despertar el interés creativo en los estudiantes mejorara su participación en el aula de clases?			
Código	**Categoría**	**Frecuencia**	**Porcentaje**
Ítem 4	**Totalmente de acuerdo**	**5**	**50,00**
	De acuerdo	**4**	**40,00**
	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	**1**	**10,00**
	En desacuerdo	**0**	**0,00**
	Totalmente en desacuerdo	**0**	**0,00**
	Totales	**10**	**100,00**

Fuente: Docentes del 1er año de bachillerato de la unidad educativa fiscal "Duran"
Elaboración: Banguera Valencia Brayan – González Vera Luisa

GRÁFICO Nº 14



Fuente: Docentes del 1er año de bachillerato de la unidad educativa fiscal "Duran"
Elaboración: Banguera Valencia Brayan – González Vera Luisa

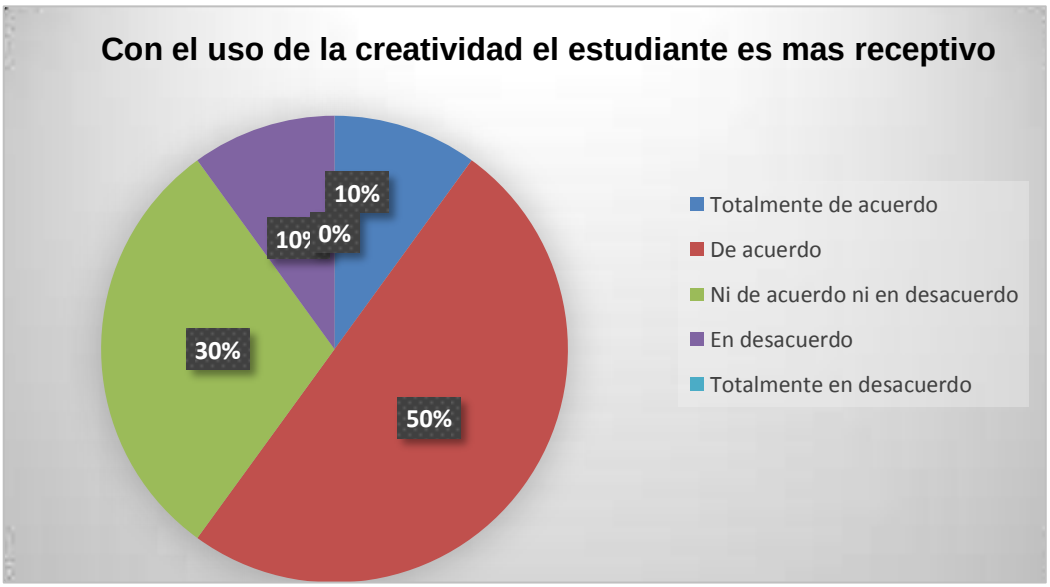
Comentario:

Mejorar la participación de los estudiantes en el aula es una de las causas principales que los docentes desean cambiar por lo tanto el 80% de ellos tienen nuestro proyecto como apoyo y guía para mejorar ese rendimiento y esta participación.

Tabla Nº 18			
¿Considera usted que mediante el uso de la creatividad el estudiante se vuelve más receptivo?			
Código	**Categoría**	**Frecuencia**	**Porcentaje**
Ítem 5	**Totalmente de acuerdo**	**1**	**10,00**
	De acuerdo	**5**	**50,00**
	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	**3**	**30,00**
	En desacuerdo	**1**	**10,00**
	Totalmente en desacuerdo	**0**	**0,00**
	Totales	**10**	**100,00**

Fuente: Docentes del 1er año de bachillerato de la unidad educativa fiscal "Duran"
Elaboración: Banguera Valencia Brayan – González Vera Luisa

GRÁFICO Nº 15



Fuente: Docentes del 1er año de bachillerato de la unidad educativa fiscal "Duran"
Elaboración: Banguera Valencia Brayan – González Vera Luisa

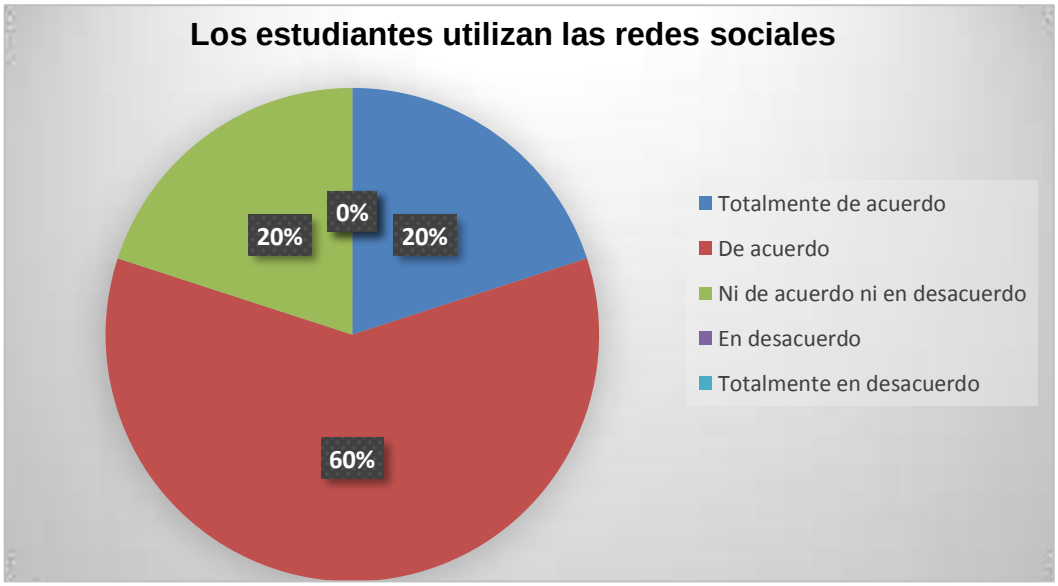
Comentario:

La receptividad en los estudiantes es un factor necesario por lo tanto con nuestro proyecto haremos cambiar de parecer el 40% de los docentes una vez que lo implementen.

Tabla Nº 19			
¿Considera usted que sus estudiantes utilizan las redes sociales varias horas al día?			
Código	**Categoría**	**Frecuencia**	**Porcentaje**
Ítem 6	**Totalmente de acuerdo**	**2**	**20,00**
	De acuerdo	**6**	**60,00**
	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	**2**	**20,00**
	En desacuerdo	**0**	**0,00**
	Totalmente en desacuerdo	**0**	**0,00**
	Totales	**10**	**100,00**

Fuente: Docentes del 1er año de bachillerato de la unidad educativa fiscal "Duran"
Elaboración: Banguera Valencia Brayan – González Vera Luisa

GRÁFICO Nº 16



Fuente: Docentes del 1er año de bachillerato de la unidad educativa fiscal "Duran"
Elaboración: Banguera Valencia Brayan – González Vera Luisa

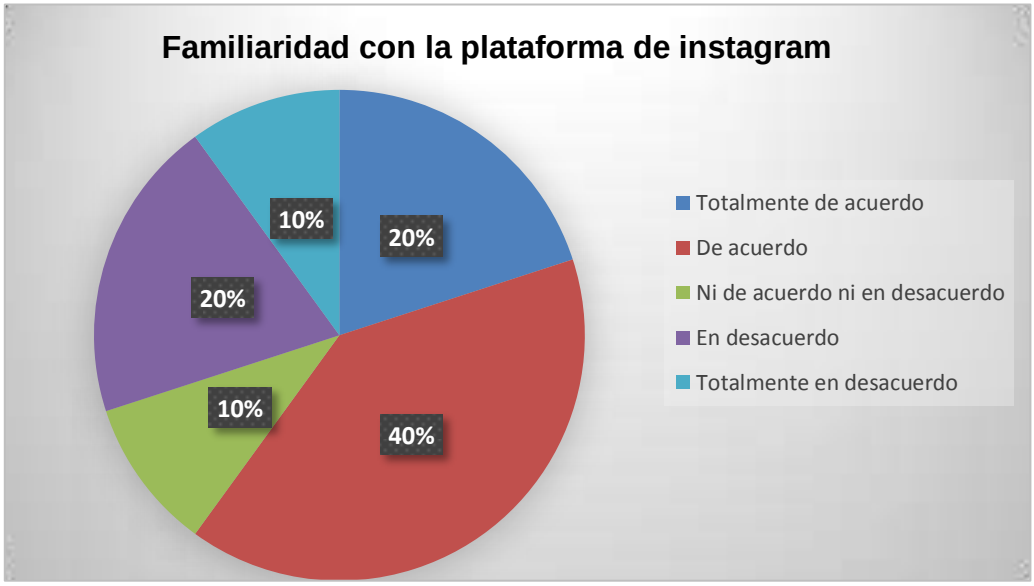
Comentario:

Considerar que los estudiantes utilizan las redes sociales varias horas al día, se lo puede utilizar de forma recreativa y a su vez educativa, siendo esto de gran utilidad para mejorar en su proceso de enseñanza aprendizaje.

Tabla Nº 20			
¿Considera usted que se encuentra familiarizado con la plataforma instagram?			
Código	**Categoría**	**Frecuencia**	**Porcentaje**
Ítem 7	**Totalmente de acuerdo**	**2**	**20,00**
	De acuerdo	**4**	**40,00**
	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	**1**	**10,00**
	En desacuerdo	**2**	**20,00**
	Totalmente en desacuerdo	**1**	**10,00**
	Totales	**10**	**100,00**

Fuente: Docentes del 1er año de bachillerato de la unidad educativa fiscal "Duran"
Elaboración: Banguera Valencia Brayan – González Vera Luisa

GRÁFICO Nº 17



Fuente: Docentes del 1er año de bachillerato de la unidad educativa fiscal "Duran"
Elaboración: Banguera Valencia Brayan – González Vera Luisa

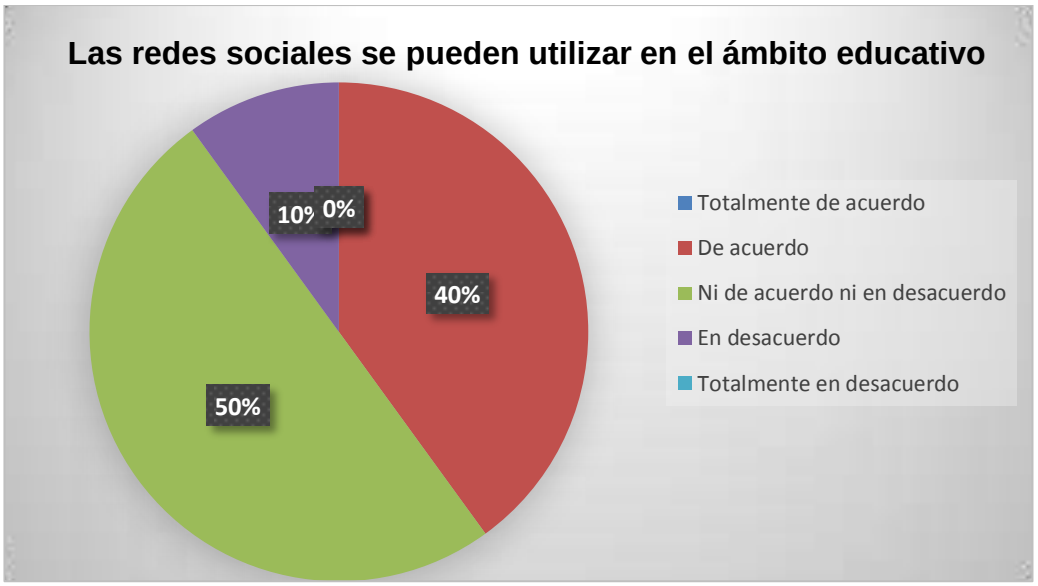
Comentario:

Un punto a considerar para la aplicación de este proyecto es estar consiente si los docentes se encuentran familiarizados con la red social de instagram por lo tanto teniendo un gran porcentaje de docentes que no se encuentran familiarizados, antes de aplicar el proyecto se dará una pequeña introducción sobre la red social.

Tabla Nº 21			
¿Considera usted que las redes sociales pueden ser de utilidad en el ámbito educativo?			
Código	**Categoría**	**Frecuencia**	**Porcentaje**
Ítem 8	**Totalmente de acuerdo**	**0**	**0,00**
	De acuerdo	**4**	**40,00**
	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	**5**	**50,00**
	En desacuerdo	**1**	**10,00**
	Totalmente en desacuerdo	**0**	**0,00**
	Totales	**10**	**100,00**

Fuente: Docentes del 1er año de bachillerato de la unidad educativa fiscal "Duran"
Elaboración: Banguera Valencia Brayan – González Vera Luisa

GRÁFICO Nº 18



Fuente: Docentes del 1er año de bachillerato de la unidad educativa fiscal "Duran"
Elaboración: Banguera Valencia Brayan – González Vera Luisa

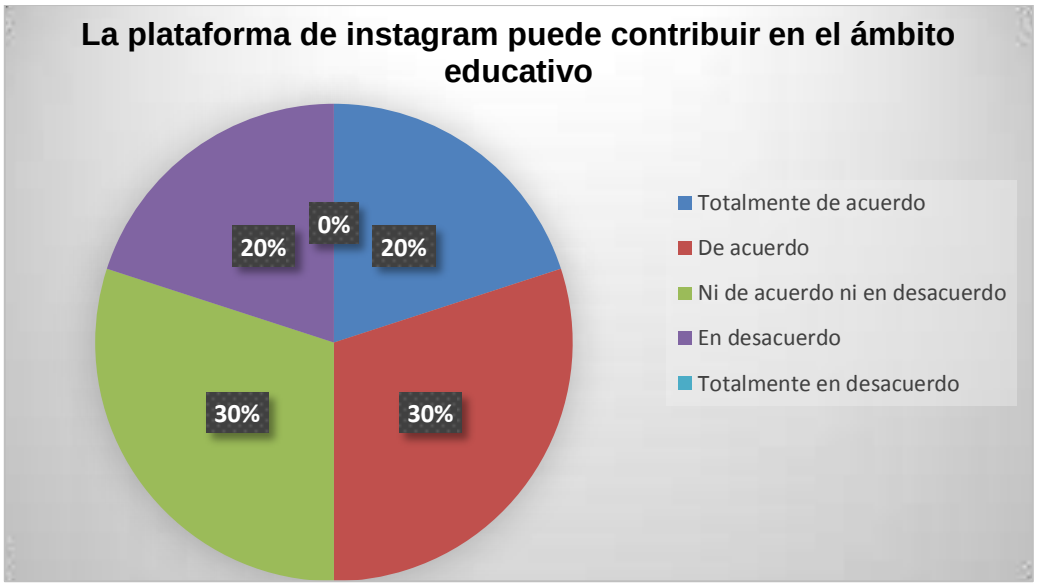
Comentario:

Teniendo el 50% de los docentes que no consideran utilizar una red social en el ámbito educativo ya sea por distintas razones, este proyecto no solo hará cambiar de pensar sino que encontraran una manera más motivadora al momento de desarrollar la clase y a los estudiantes mejorar su participación en ella.

Tabla Nº 22			
¿Se encuentra usted consiente que la plataforma de instagram puede contribuir en el ámbito educativo mediante un aprendizaje creativo?			
Código	**Categoría**	**Frecuencia**	**Porcentaje**
Ítem 9	**Totalmente de acuerdo**	**2**	**20,00**
	De acuerdo	**3**	**30,00**
	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	**3**	**30,00**
	En desacuerdo	**2**	**20,00**
	Totalmente en desacuerdo	**0**	**0,00**
	Totales	**10**	**100,00**

Fuente: Docentes del 1er año de bachillerato del colegio unidad fiscal "Duran"
Elaboración: Banguera Valencia Brayan – González Vera Luisa

GRÁFICO Nº 19



Fuente: Docentes del 1er año de bachillerato de la unidad educativa fiscal "Duran"
Elaboración: Banguera Valencia Brayan – González Vera Luisa

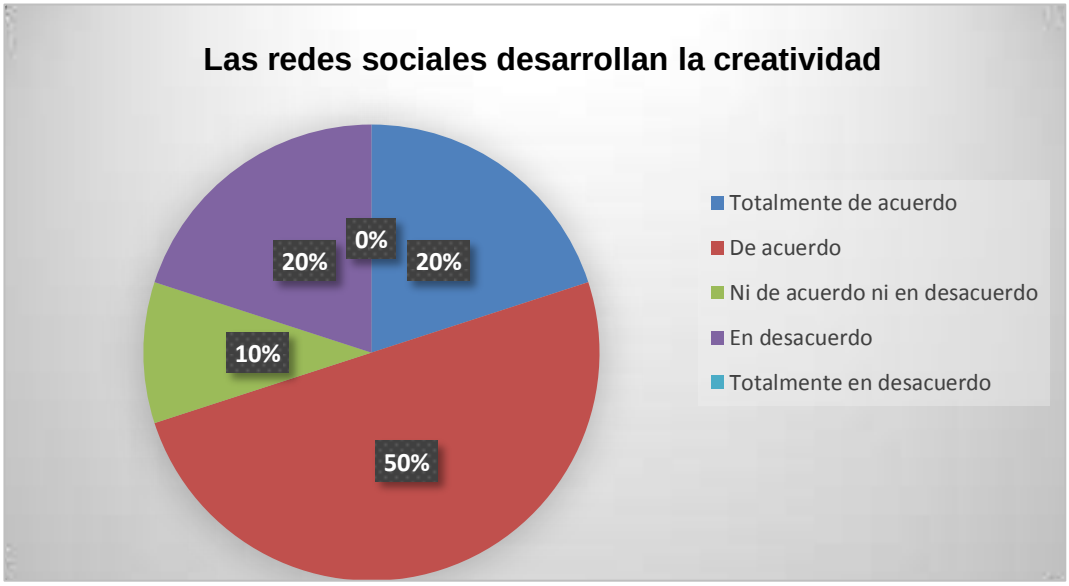
Comentario:

Utilizar instagram de manera educativa es algo innovador por lo tanto aún los docentes no lo encuentran como una forma segura de impartir la clase, sin embargo la mayoría está dispuesto a mejorar su calidad de enseñanza para el aprendizaje de sus estudiantes.

Tabla Nº 23			
¿Está usted de acuerdo en permitir que sus estudiantes utilicen una red social para el desarrollo de su creatividad?			
Código	**Categoría**	**Frecuencia**	**Porcentaje**
Ítem 10	**Totalmente de acuerdo**	**2**	**20,00**
	De acuerdo	**5**	**50,00**
	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	**1**	**10,00**
	En desacuerdo	**2**	**20,00**
	Totalmente en desacuerdo	**0**	**0,00**
	Totales	**10**	**100,00**

Fuente: Docentes del 1er año de bachillerato de la unidad educativa fiscal "Duran"
Elaboración: Banguera Valencia Brayan – González Vera Luisa

GRÁFICO Nº 20



Fuente: Docentes del 1er año de bachillerato de la unidad educativa fiscal "Duran"
Elaboración: Banguera Valencia Brayan – González Vera Luisa

Comentario:

Reprimir la creatividad no es lo que un docente debe hacer, sino debe motivar y ayudar a que esa creatividad se desarrolle, por lo tanto la implementación de una red social puede ser ideal ya que es algo innovador y agradable para los estudiantes, por esta razón un gran porcentaje de los docentes se inclina por la implementación de las misma.

Entrevista

Entrevistadores: Luisa González, Brayan Banguera
Lugar: Unidad Educativa Fiscal “Durán”
Entrevistado: MSc. Elvira Ojeda
Cargo: Sub - Inspectora
Años de servicio en el cargo: 3 años

1.- ¿Cree usted que los recursos multimedia influyen a la hora de dar clases?

Sí, porque se usa tecnología para que el aprendizaje sea más receptivo, ya que los estudiantes a través de imágenes, audio o videos son más activos y dinámicos en la hora de clases.

2.- ¿Cree usted que la infraestructura que presenta el plantel, es la adecuada para los estudiantes?

No, la infraestructura del plantel no es la adecuada para impartir en las clases, porque principalmente los cursos no tienen luz, las bancas son rígidas y no constan con recursos tecnológicos.

3.- ¿Cree usted que la educación como tal necesita alguna reforma?

No, porque las reformas ya están hechas pero solo en las unidades educativas del MILENIUM, y creo que no debieron crearlas como tal sino debieron remodelar al menos las unidades educativas principales de cada cantón o provincia, Por ejemplo en Durán no hay unidades educativas del MILENIUM ni tampoco remodelaron algún otra unidad, ni porque este plantel es uno de los principales del cantón.

4.- ¿Qué opina usted de las redes sociales?

Las redes sociales pueden aportar en una sociedad como destruir una sociedad, ya que depende del uso y el manejo que le estemos dando.

5.- ¿Cree usted que las redes sociales se les puede dar un uso educativo?

Si, los docentes somos capaces de guiar a los estudiantes a utilizar de manera correcta las redes sociales, incluso podemos impartir clases con ellas de manera educativa y así no exista un mal uso a las mismas.

Comentario:

La MSc. Elvira Ojeda nos dio a conocer su opinión sobre la educación y las redes sociales, ella nos manifiesta estar de acuerdo con la implementación de las redes sociales en el entorno educacional de sus estudiantes, haciendo énfasis que las redes sociales tienen aspectos positivos y negativos pero sin embargo nos dice que los docentes son capaces de emplearlas de la manera adecuada.

Con respecto a las escuelas del milenium en comparación a las distintas unidades educativas del cantón Durán, no presentan los recursos tecnológicos necesarios los mismos que ayudaran a desarrollar las destrezas tanto en los estudiantes como en los docentes.

CONCLUSIONES

Luego de realizado el estudio se ha llegado a las siguientes conclusiones:

- La investigación demuestra que las técnicas lúdicas están siendo utilizadas con mayor frecuencia para el desarrollo de la creatividad en los estudiantes.

- Los estudiantes no son estimulados tecnológicamente para desarrollar su potencial creativo. Se evidencia una enseñanza precaria en las aulas con instalaciones que no prestan las facilidades para acceder a la aplicación de las técnicas lúdicas, por lo que es casi nula la estimulación creativa en los estudiantes.

- Los estudiantes están de acuerdo en utilizar una red social, para tener un aprendizaje más dinámico en el salón de clases.

RECOMENDACIONES

Luego de realizado el estudio se ha llegado a las siguientes recomendaciones:

- Se deberían implementar las técnicas lúdicas en todas las asignaturas que imparten, porque con el uso de estas técnicas el estudiante podrá aprender de manera significativa.

- Se recomienda que los docentes deben recibir capacitación permanente en el manejo de herramientas tecnológicas para que puedan aplicar otros métodos a la hora de impartir sus clases, de esta manera, se alejaran de método repetitivo y tradicionalista y así potenciar el desarrollo de la creatividad en los estudiantes.

- Aplicar el uso de las redes sociales durante la jornada de clases y evitar enviar tareas a casa que impliquen el uso de las mismas.

CAPÍTULO IV

LA PROPUESTA

4.1. Título de la propuesta

Desarrollar actividades creativas diseñadas para instagram

4.2. Justificación

En el estudio realizado se ha podido identificar y determinar la falta del uso de las técnicas lúdicas por parte de los docentes, por lo consiguiente se cree factible diseñar actividades creativas lúdicas que propicie la calidad del desarrollo de la creatividad en la asignatura de lengua y literatura en los estudiantes de 1er año de bachillerato, que sirva como herramienta educativa para mejorar su proceso de enseñanza aprendizaje.

Desarrollar actividades creativas lúdicas para instagram como una herramienta educativa es relevante ante la sociedad por lo tanto todas las actividades creadas también están dirigidas a cualquier Unidad Educativa que presente las mismas características o falencias de los estudiantes.

Los beneficios que esta propuesta proporciona en los estudiantes de 1er año de bachillerato es desarrollar la participación de los estudiantes en el aula de clase en la asignatura de lengua y literatura mediante distintas obras literarias, incluso para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje crítico.

Lo que se propone cambiar con la implementación de las actividades creativas lúdicas para instagram, es la enseñanza tradicionalista a una enseñanza constructivista es decir donde los estudiantes puedan ser más dinámicos, y participativos en la asignatura de lengua y literatura.

4.3. Objetivo general de la propuesta

Identificar el impacto de la red social de instagram como herramienta educativa mediante el desarrollo de actividades lúdicas creativas.

4.3.1. Objetivos específicos de la propuesta

1. Facilitar a los docentes una herramienta educativa de técnicas lúdicas para que se utilice en el proceso de enseñanza aprendizaje.

2. Mejorar el desarrollo del potencial creativo en la asignatura de Lengua y literatura, por medio del uso de la plataforma de instagram.

3. Implementar diseños lúdicos educativos en las actividades que se desarrollen en instagram.

4.4. Aspectos teóricos de la propuesta

Para el desarrollo de la propuesta primero es necesario estar fundamentarda científicamente en distintos aspectos, entre los cuales tenemos:

4.4.1. Aspecto pedagógico

Conociendo que las redes sociales tienen un auge importante en nuestra sociedad educativa, hay que aprovechar el uso que los estudiantes le dan a las redes sociales para así tratar de mejorar en las falencias educativas que se presentan.

La implementación de las redes sociales en el ámbito educativo no es común, sin embargo debería ser necesario porque vivimos en plena era digital y por ende los adolescentes son nativos digitales, por este motivo se deben implementar en la educación para que el proceso de enseñanza aprendizaje sea más dinámico y motivacional, desarrollando las diversas capacidades creativas que poseen los estudiantes.

> "Las redes sociales son herramientas que se presentan al servicio del ciudadano para el desarrollo de su identidad social y, al mismo tiempo, como fuentes directas de aprendizaje". (Blanco Martínez & López Fernández, 2017, pág. 3)

Son fuentes directas de aprendizaje porque los estudiantes pasan horas y horas navegando en ellas, por su contenido visual que es de entretenimiento y para usarla como una herramienta pedagógica nos damos cuenta del uso que se le puede dar, éstas pueden ser un banco de imágenes y especialmente la red social de instagram que trabaja solo con imágenes y videos las mismas que se pueden averiguar por medio de hashtag o etiquetas las cuales permiten buscar imágenes relacionadas al tema o la materia.

4.4.2. Aspecto psicológico

Hablando psicológicamente sobre el comportamiento de los adolescentes cuando se encuentran usando una red social no siempre es

negativo sino comúnmente se los reflejan de manera positiva ya que a través de su uso se pueden manifestar por medio de ellas convirtiéndolo en más que un pasatiempo es decir se ha convertido parte del diario vivir.

PACO COCARICO (2017) nos dice que;

> De acuerdo con las ideas de Vygotsky y sus continuadores, los procesos psicológicos superiores se caracterizan, precisamente, por la utilización de instrumentos de origen cultural adquiridos socialmente, particularmente instrumentos simbólicos como el lenguaje u otros sistemas de representación. (P. 31)

Los procesos psicológicos que se desarrolla en una persona se empiezan a desenvolver de acuerdo al medio social en el que se encuentra siendo éste influyente en la formación de su personalidad es decir, incluso si este se encuentre cruzando la etapa de la adolescencia se influenciara por la era digital en la que se está viviendo ya que se encuentran sumergidos en los medios digitales los cuales son novedosos y llamativos porque son una forma de encontrar información con más rapidez.

4.4.3. Aspecto sociológico

Desenvolverse en el medio social actualmente es más fácil, visto que se tienen las redes sociales, las mismas que permiten comunicarnos virtualmente con otras personas, incluso si las personas son tímidas cuando se interactúa con ellas pero dentro de una red social pueden llegar a ser extrovertidas, por lo tanto un persona que se encuentra en crecimiento pasando la etapa de niñez para la etapa adolescencia las redes sociales pueden influenciar en el transcurso se encuentre definiendo su personalidad.

> A su vez, la adolescencia es una etapa crucial en el desarrollo de toda persona. En ella se alcanza la madurez cognitiva a través de la consecución del pensamiento formal, se establecen avances importantes en el desarrollo de la personalidad que se manifestarán durante la madurez y se desarrollan muchas de las conductas y actitudes sociales que rigen las relaciones con los demás. (del Barrio Fernández & Ruiz Fernández, 2014, p. 572)

Utilizar la influencia de las redes sociales para desarrollar madurez cognitiva de las personas es lo que se está empezando a proponer ya que son capaces de comunicar entre sí a personas o instituciones.

4.4.4. Aspecto legal

LEY ORGÁNICA DE TELECOMUNICACIONES

TÍTULO II

REDES Y PRESTACIÓN DE SERVICIOS DE TELECOMUNICACIONES

CAPÍTULO I

Establecimiento y explotación de redes

Artículo 13.- Redes privadas de telecomunicaciones.

Las redes privadas son aquellas utilizadas por personas naturales o jurídicas en su exclusivo beneficio, con el propósito de conectar distintas instalaciones de su propiedad o bajo su control. Su operación requiere de un registro realizado ante la Agencia de Regulación y Control de las Telecomunicaciones y en caso de requerir de uso de frecuencias del espectro radioeléctrico, del título habilitante respectivo.

Las redes privadas están destinadas a satisfacer las necesidades propias de su titular, lo que excluye la prestación de estos servicios a terceros.

La conexión de redes privadas se sujetará a la normativa que se emita para tal fin. La Agencia de Regulación y Control de las Telecomunicaciones regulará el establecimiento y uso de redes privadas de telecomunicaciones.

LEY ORGÁNICA DE COMUNICACIÓN

CAPÍTULO II

Derechos a la comunicación

SECCIÓN I

Derechos de libertad

Art. 17.- Derecho a la libertad de expresión y opinión.-

Todas las personas tienen derecho a expresarse y opinar libremente de cualquier forma y por cualquier medio, y serán responsables por sus expresiones de acuerdo a la ley.

SECCIÓN II

Derechos de igualdad e interculturalidad

Art. 35.- Derecho al acceso universal a las tecnologías de la información y comunicación.-

Todas las personas tienen derecho a acceder, capacitarse y usar las tecnologías de información y comunicación para potenciar el disfrute de sus derechos y oportunidades de desarrollo.

4.6. Factibilidad de su aplicación.

Las factibilidades que se indicaran a continuación son necesarias para explicar por qué se debe implementar la red social de instagram en el ámbito educativo.

4.6.1. Factibilidad técnica

Esta factibilidad es la más importante puesto que en base a su aspecto técnico nos habla sobre la red social de instagram y de su implementación en el ámbito educativo.

¿Porque una red social?

En la actualidad las redes sociales son las herramientas de comunicación más utilizadas en todo el mundo, y a través de su uso se puede obtener diversos beneficios si se maneja de una forma correcta.

Entre los principales beneficios tenemos:

- Fácil acceso
- Permite interactuar con otras personas creando comunidades con intereses similares.
- Genera un entorno de aprendizaje
- Aprehensión de nuevos conocimientos

Por lo tanto las redes sociales son medios generadores de conocimientos y se pueden utilizar para generar entornos de aprendizaje en la educación, otra de las cosas que poseen estas redes sociales es que son herramientas dinámicas que contienen imágenes, audio, videos e incluso juegos, con los que puede interactuar el usuario. Esto hace que

despierte el interés de la persona por utilizarla por horas convirtiéndola parte de la vida cotidiana.

4.6.1. Factibilidad financiera

Es factible financiar este proyecto ya que se encuentra al alcance de cualquier institución que encuentre adecuada esta propuesta para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje que se imparte en la unidad educativa mediante el uso de las técnicas lúdicas y la red social de instagram.

El proyecto tiene un presupuesto estimado de $720 debido a que se estará haciendo gastos varios en programas de diseños, libros de literatura, laptop, pero como se sabe la mayoría de las unidades educativas constan con los laboratorios necesarios para la aplicación de este proyecto.

4.6.3. Factibilidad humana

Se necesitará la factibilidad humana en diferentes perspectivas para llevar a cabo el desarrollo de esta propuesta ya que se compone por varias personas y entre ellas tenemos a:

- Los directivos de las unidades educativas que cumplen un papel importante a causa de que son los que deciden implementar este proyecto en su institución.

- Los estudiantes que utilicen la red social de instagram e interactúen en ella para así que empiecen a generar un aprendizaje significativo por medio de imágenes y videos que se encuentra en la plataforma de instagram.

- La persona encargada de diseñar las imágenes o videos que se publicarán en la plataforma de instagram adaptando al concepto que desee la unidad educativa debido a que las técnicas lúdicas se pueden aplicar en cualquiera de las asignaturas.

Con este conjunto de personas se podrá realizar sin ningún problema este proyecto, y como se puede observar no existen complicaciones de gran magnitud para su aplicación.

4.7. Descripción de la Propuesta

Esta propuesta se encuentra relacionada con la web 2.0 en otras palabras la web 2.0 significa la revolución y el apogeo de los blogs, las redes sociales y otras herramientas similares, por lo tanto instagram forma parte de la web 2.0 debido a que surgió con las demás redes sociales y con en esta plataforma se puede interactuar y obtener cualquier tipo de información o acontecimiento que esté pasando en cualquier parte del mundo al igual que Facebook que es la plataforma más usada.

> Clemente Tomás (2014) nos dice que “las redes sociales radica en su enorme facilidad para poner en contacto a las personas entre sí. A diferencia de otras aplicaciones, se pueden poner en contacto cientos y miles de personas sin que cunda el desconcierto ni el caos.” (p. 32)

Conociendo que las redes sociales tienen un auge importante en nuestra sociedad educativa, hay que aprovechar el uso que los estudiantes le dan a las redes sociales para así tratar de mejorar en las falencias educativas que se presentan.

Entonces teniendo una definición más clara sobre las redes sociales podemos decir que se puede aplicar en el entorno educativo a causa de que su función principal es poner en contacto a las personas, es

decir realizar tareas grupales pone en contacto a los estudiantes con los docentes o estudiantes con estudiantes.

El impacto que se desea lograr en los estudiantes con la aplicación y desarrollo de actividades creativas diseñadas para la plataforma de Instagram, tiene como finalidad promover la innovación educativa y la importancia de usar las técnicas lúdicas para el desarrollo en conjunto en la creatividad en el estudiante.

Actualmente solo Facebook ha logrado ser implementado en la educación por decisión de algunos docentes, pues visto que han notado a los adolescentes pasar horas en esta plataforma, pero los autores de este proyecto han notado que todas las redes sociales se puede incorporar de manera educativa con el uso adecuado, por lo tanto se decidió utilizar la plataforma de instagram.

Difundir información con instagram es la idea principal de este proyecto porque es una herramienta didáctica de fácil uso. La implementación de esta herramienta didáctica junto con las técnicas lúdicas tienen como objetivo principal mejorar el potencial creativo de los estudiantes en el proceso de enseñanza – aprendizaje, y científicamente comprobado que la lúdica puede ser aplicada en cualquier área de la educación.

Utilizar esta plataforma es súper sencillo por lo tanto solo se basa en ver y buscar información de diferentes temas, o simplemente crear tu propio perfil publicar imágenes o videos sobre un tema en específico.

Lo que se está empezando a desarrollar son imágenes creativas y dinámicas sobre distintas obras literarias incluyendo la literatura ecuatoriana, el objetivo de estas publicaciones es hacer que los usuarios o estudiantes interactúen en haciendo comentario en las imágenes publicadas, cada publicación relata una obra literaria diferente, y estas obras no solo serán dirigidas para 1er año de bachillerato sino también para todos los cursos de secundaria.

¿Quiénes se beneficiaran con este proyecto?

- Los estudiantes de 1er año de bachillerato ya que podrán desenvolverse de manera más dinámica en las la asignatura de lengua y literatura logrando una educación dinámica e integral.

- Los docentes que imparten la asignatura de lengua y literatura en las instituciones educativas que deseen aplicar este proyecto, debido que a ellos también está dirigido el uso y la implementación de esta plataforma que se está presentando como una oportunidad para desarrollar y estimular el potencial creativo en los estudiantes mediante el uso de las técnicas lúdicas con la predisposición y ayuda de los docentes.

- La sociedad, visto que el contenido que se publicará en la cuenta de instagram también es de cultura general y tanto como para otros usurarios fuera de una unidad educativa que de igual manera le ayudara a desarrollar su potencial creativo a través del uso de las técnicas lúdicas aplicadas en las imágenes y videos que se publicarán.

CONCLUSIONES

Luego del estudio realizado se ha llegado a las siguientes conclusiones:

- Los docentes tienen un escaso dominio en el manejo de las herramientas tecnológicas para implementar el uso de las técnicas lúdicas en sus estudiantes.

- Es necesario fortalecer una de las asignaturas primordiales que se imparte en la malla curricular de las unidades educativas y a su vez con ella se puede mejorar la creatividad por medio de su uso.

- Los estudiantes se deben promover el interés en cualquier asignatura por medio de actividades lúdicas desarrolladas en la plataforma de Instagram.

RECOMENDACIONES

Luego de realizado el estudio se ha llegado a las siguientes recomendaciones:

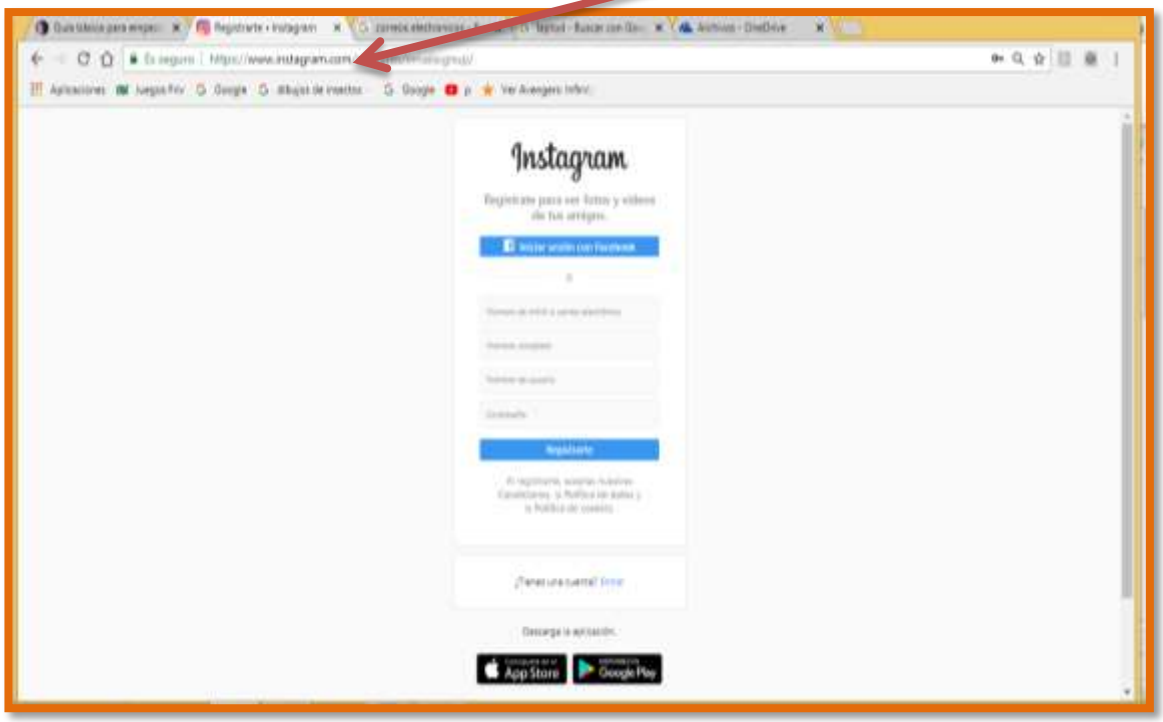
- Los docentes deberían utilizar Instagram como una herramienta educativa y así aprovechar el auge de esta red social y el interés que los estudiantes mantienen en ella.

- Se recomienda que los docentes y estudiantes utilicen con mayor frecuencia las técnicas lúdicas, con el propósito de tener un salón de clases más dinámico, interactivo e inclusivo

- Se recomienda también que los docentes deben recibir capacitación permanente en el manejo de herramientas tecnológicas para que puedan aplicar otros métodos a la hora de impartir sus clases, de esta manera, se alejaran de método repetitivo y tradicionalista.

Guía de usuario para ingresar a instagram desde el ordenador

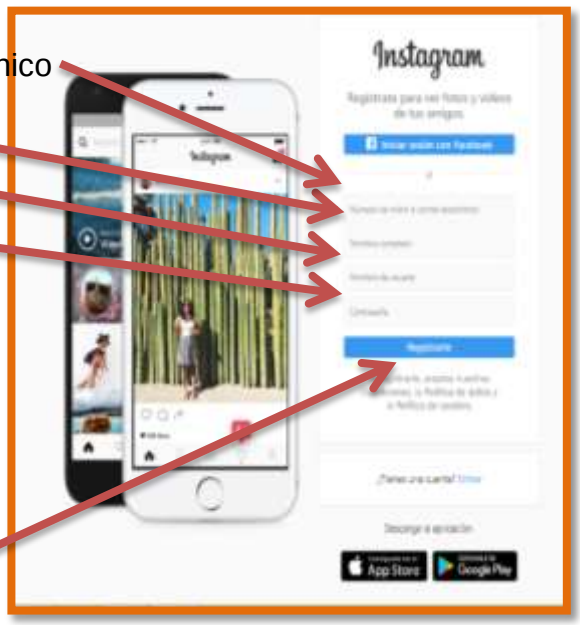
1.- Desde su ordenador (PC o laptop) **ingresa a** www.instagram.com.



2.- Si no tienes una cuenta debes **registrarte.**

3.- Completa los datos de registro:

- Numero de celular o correo electrónico
- Nombre completo
- Nombre de usuario
- Contraseña

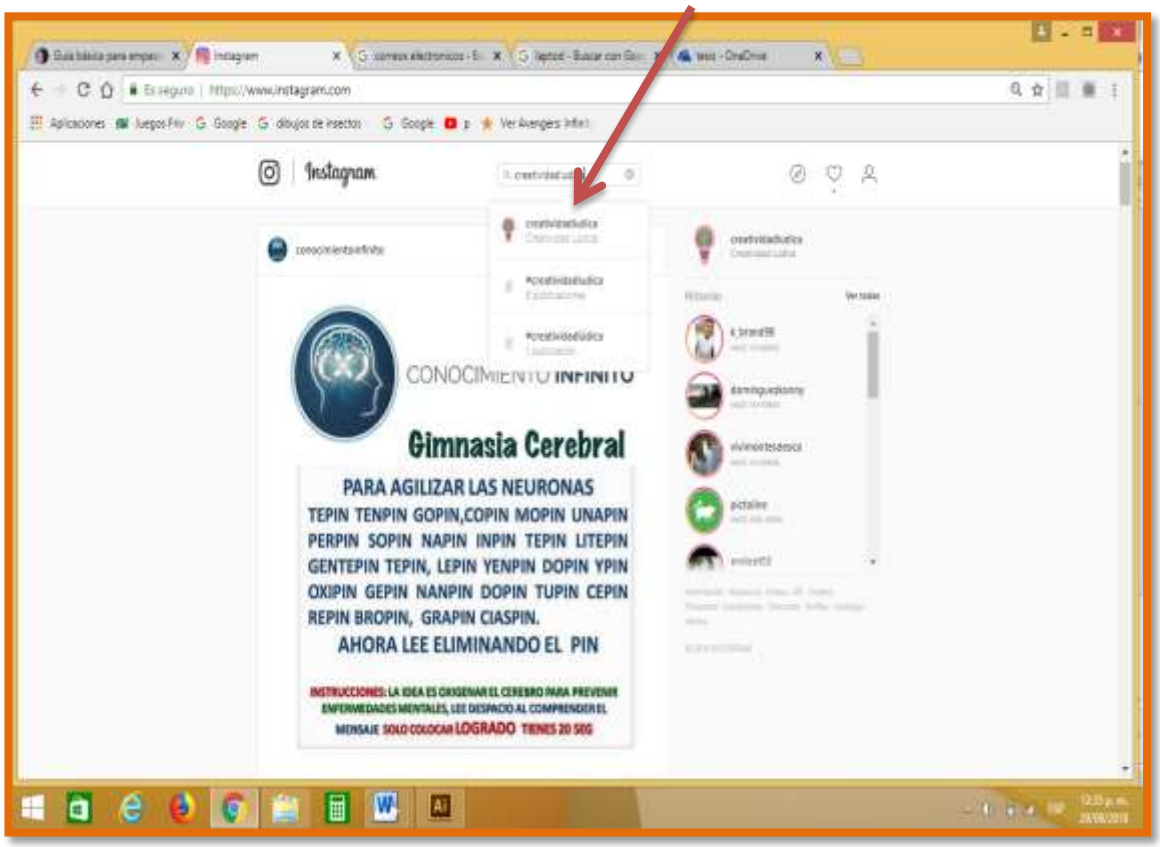


4.- Luego da clic en Registrarte

5.- Si ya posees una cuenta:

- Puedes ingresar con su **nombre de usuario, número de teléfono o con el correo electronico**.
- Ingrese la contraseña.

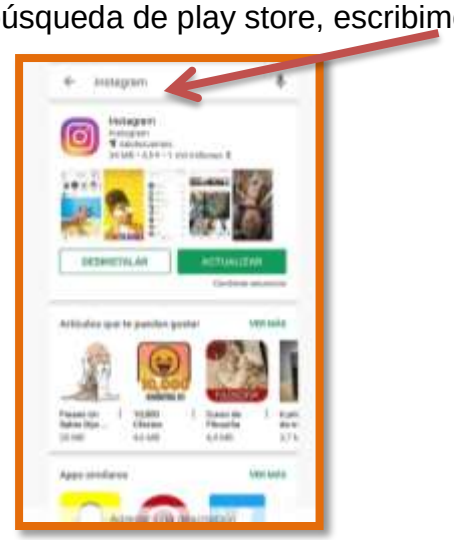
6.- Nos ubicamos en la parte de **búsqueda** (está en la parte superior de la pantalla de tu computador) y escribimos **creatividadludica.**



Guía de usuario para ingresar a instagram desde un teléfono celular

1.- Desde su teléfono celular ingresar a play store .

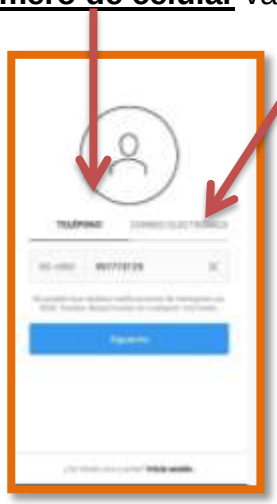
2.- En la barra de búsqueda de play store, escribimos instagram.



3.- Una vez que encontremos la aplicación instagram presionamos en instalar y esperamos hasta que se instale.

4.- Una vez instalada procedemos **abrir** la aplicación.

6.- Si no posees una cuenta procedemos a registrarte:
6.1.- Ingresa un **número de celular** valido o un **correo electrónico**



6.2.- Luego ingresa tu **nombre** y una **contraseña** (mínimo 6 caracteres).

6.3.- Luego presionamos en **Siguiente**.

6.4.- Si deseas puedes **conectar la cuenta con tu Facebook** o puedes **omitir** este paso.

6.5.- Puedes **agregar una foto de perfil** o **puede hacerlo después**.

6.6.- **<u>Guardar información de sesión</u>** (instagram quiere guardar tu contraseña).

6.7.- Ya estas registrado en instagram

7.- Si ya posees una cuenta de instagram

- Puedes ingresar con su nombre de usuario, número de teléfono o con el correo.
- Ingrese la contraseña.

8.- Nos ubicamos en la parte de búsqueda (está en la parte inferior de la pantalla del teléfono) y escribimos **creatividadludica**.

Imágenes de la red social de instagram

Fuente: cuenta de instagram @creatividadludica
Elaboración: Banguera Valencia Brayan – González Vera Luisa

Fuente: cuenta de instagram @creatividadludica
Elaboración: Banguera Valencia Brayan – González Vera Luisa

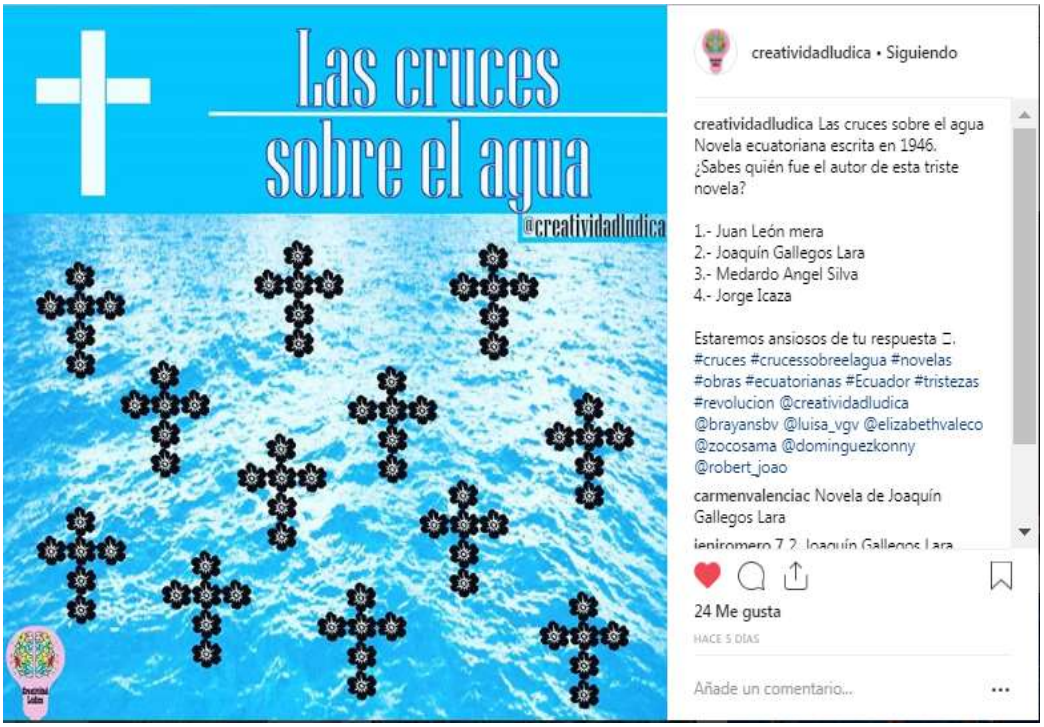
Fuente: cuenta de instagram @creatividadludica
Elaboración: Banguera Valencia Brayan – González Vera Luisa

Fuente: cuenta de instagram @creatividadludica
Elaboración: Banguera Valencia Brayan – González Vera Luisa

Fuente: cuenta de instagram @creatividadludica
Elaboración: Banguera Valencia Brayan – González Vera Luisa

Fuente: cuenta de instagram @creatividadludica
Elaboración: Banguera Valencia Brayan – González Vera Luisa

Fuente: cuenta de instagram @creatividadludica
Elaboración: Banguera Valencia Brayan – González Vera Luisa



Fuente: cuenta de instagram @creatividadludica
Elaboración: Banguera Valencia Brayan – González Vera Luisa

Fuente: cuenta de instagram @creatividadludica
Elaboración: Banguera Valencia Brayan – González Vera Luisa

Fuente: cuenta de instagram @creatividadludica
Elaboración: Banguera Valencia Brayan – González Vera Luisa

Bibliografía

Abreu, J. L. (2014). El Método de la Investigación. *Daena: International Journal of Good Conscience*, 200.

Adell, J. (1997). Tendencias en educación en la sociedad de las tecnologías de la información. *Edutec-e*, 1.

ÁLVAREZ BOGAERT, F. (17 de MARZO de 2017). *HOY DIGITAL*. Recuperado el JUNIO de 2018, de HOY DIGITAL: http://hoy.com.do/el-pensamiento-creativo-motor-de-cambios-en-la-sociedad/

ASSAN MENDOZA, M. (2015). JUEGO COMO LÚDICA PARA EL FORTALECIMIENTO DEL DESARROLLO DEL ÁREA AFECTIVA DE LOS NIÑOS Y NIÑAS. *UNIVERSIDAD TÉCNICA DE MACHALA*, 10.

Beiruth Canchingre, E. R. (ENERO de 2016). TÉCNICAS LÚDICAS CREATIVAS PARA DESARROLLARDESTREZAS EN EL APRENDIZAJE DEL INGLÉS EN LOS ESTUDIANTES DE LOS SÉPTIMOS AÑOS DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA “DR MANUEL BENJAMÍN CARRIÓN” EN EL 2016. SANTO DOMINGO, ECUADOR: UNIVERSIDAD CENTRAL DEL ECUADOR. P. 26

Blanco Martínez, A., & López Fernández, R. (2017). LA POSIBILIDAD PEDAGÓGICA DE LA RED SOCIAL INSTAGRAM. *UMA Editorial*, 3.

CASTILLO ROMERO , V. M. (OCTUBRE de 2017). INFLUENCIA DE LAS TÉCNICAS LÚDICAS EN EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO CREATIVO EN EL ÁREA DE LENGUA Y LITERATURA EN LOS ESTUDIANTES DEL OCTAVO GRADO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA SUPERIOR DEL COLEGIO "CESAR BORJA LAVAYEN", ZONA 8, DISTRITO 3, PROVINCIA DEL GU. 16. GUAYAQUIL, ECUADOR: UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL.

Clemente Carrilero, T. (Julio de 2014). ESTUDIO DEL USO DE LA WEB 2.0 E INTERNET PARA APRENDIZAJE Y TRABAJO EN EL ÁREA DE EDUCACIÓN SECUNDARIA. España: UNIVERSIDAD DE CASTILLA-LA MANCHA.

COELLO ANGULO, G. I. (FEBRERO de 2018). ESTRATEGIAS LÚDICAS EN EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO CREATIVO. MANUAL DE ACTIVIDADES LÚDICAS. GUAYAQUIL, ECUADOR: UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL.

del Barrio Fernández, Á., & Ruiz Fernández, I. (2014). LOS ADOLESCENTES Y EL USO DE LAS REDES SOCIALES. *International Journal of Developmental*, 572.

Díaz Bravo, L., Torruco García, U., Martínez Hernández, M., & Varela Ruiz, M. (2013). La entrevista, recurso flexible y dinámico. *Investigación en Educación Médica*, 163.

Díaz Samjuan, L. (2011). La observación. *Facultad de psicología unam*, 8.

DÍAZ, Y. (2015). ESTRATEGÍAS METODOLÓGICAS. *UNIVERSIDAD TÉCNICA DE MACHALA*, 5.

DOMÍNGUEZ CHAVIRA, C. T. (2015). LA LÚDICA: UNA ESTRATEGIA PEDAGÓGICA DEPRECIADA. *UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE CIUDAD JUÁREZ*, 15.

GAME DELGADO, J., & MONCAYO VELEZ, S. (2015). THE DEVELOPMENT THE LUDIC TECHNIQUES TO IMPROVE THE ORAL EXPRESSION. GUAYAQUIL, ECUADOR: UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL.

Gómez Bastar, S. (2012). *Metodología de la investigación.* México: Red Tercer Mileni.

Guelmes, E. L., & Nieto Almeida, L. E. (2015). Algunas reflexones sobre el enfoque mixto de la investigación pedagógica en el contexto cubano. *Universidad de Ciencias Pedagógicas*, 24.

Hernandez Hermosillo, S. (2013). Maestria en tecnología educativa. *Universidad autónoma del estado de Hidalgo*, 2.

KOESTER, C. (2013). *APRENDIZAJE BASADO EN EL MOVIMIENTO.* MEXICO: PAX MEXICO. P. 24

Kuznik, A., Hurtado Albir, A., & Espinal Berenguer, A. (2010). El uso de la encuesta de tipo social en Traductología. Características metodológicas. *MonTI. Monografías de Traducción e Interpretación*, 317.

Lafuente Ibáñez, C., & Marín Egoscozábal, A. (2008). METODOLOGÍAS DE LA INVESTIGACIÓN EN LAS CIENCIAS SOCIALES: FASES, FUENTES Y SELECCIÓN DE TÉCNICAS. *EAN*, 9.

LLULL PEÑALBA, J., & GARCÍA VELÁZQUEZ, A. (2009). *EL MODELO LÚDICO EN LA INTERVENCIÓN EDUCATIVA, EL JUEGO INFANTIL Y SU METODOLOGÍ.* EDITORIAL EDITEX S.A.

López, P. (2004). POBLACIÓN MUESTRA Y MUESTREO. *Punto cero*, 69.

MARTÍNEZ GARCÍA, Z. A., & MURILLO DONOSO, W. E. (2017). INFLUENCIA DE LAS TÉCNICAS LUDICAS EN EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO CREATIVO, EN EL ÁMBITO DE EXPRESIÓN CORPORAL Y MOTRICIDAD EN LOS NIÑOS DE CUATRO AÑOS DE EDAD DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA “9 DE OCTUBRE”. DAULE, ECUADOR: UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL.

PACO COCARICO, F. (2017). LA RED SOCIAL FACEBOOK Y SU INCIDENCIA CON LA TRATA Y TRÁFICO. LA PAZ, BOLIVIA: UNIVERSIDAD MAYOR DE SAN ANDRÉS.

Petidier Smit, P. (2013). Técnicas y recursos de animación en actividades de tiempo libre. *IC Editorial*, 64.

Piguave Pérez, V. (2014). Importancia del desarrollo de la creatividad para los estudiantes de la carrera de Ingeniería Comercial desde el proceso de enseñanza-aprendizaje. *Educación*, 31.

Pita Férnandez, S., & Pétergas Díaz, S. (2002). Investigación cantitativa y cualitativa. *Cad Aten Primaria*, 1.

POSADA GONZÁLEZ, R. (2014). LA LÚDICA COMO ESTRATEGÍA DIDÁCTICA. *UNIVERSIDAD NACIONAL DE COLOMBIA* , 23.

Quecedo, R., & Castaño, C. (2002). Introducción a la metodología de investigación cualitativa. *Revista de Psicodidáctica*, 7.

Serrano Martínez , C. (2016). Educación y Entorno en la Infancia. Ingredientes Clave en el Desarrollo del Pensamiento Creativo. *Hipatia Press*, 69.

SORIN, M. (1992). *CREATIVIAD ¿COMO, POR QUE, PARA QUIEN?* MADRID: LABOR. P. 23

Soto-Lesmes, V. I., & Durán de Villalobos, M. M. (2010). El trabajo de campo: clave en la investigación cualitativa. *Aquichan*, 257.

UNESCO. (1980). EL NIÑO Y EL JUEGO PLANTEAMIENTOS TEÓRICOS Y APLICACIOES PEDAGÓGICAS. *UNESCO*, 19. P.25

UNESCO. (2016). *Texto 1 INNOVACIÓN EDUCATIVA Serie "Herramientas de apoyo para el trabajo docente".* LIMA: CARTOLAN E.I.R.L.

Referencias bibliográficas

- Piguave (2014), P. 1
- Assan (2015), P. 14
- Game & Moncayo (2015), P. 14
- Posada (2014), P. 15
- Domínguez (2015), P. 16
- Petidier (2013), P. 17
- Castillo (2017), P. 17
- Garcia & Llul (2009), P. 18
- Díaz (2015), P. 18
- Unesco (1980), P. 20
- Álvarez Bogaert (2017), P. 22
- Sorin (1992), P. 23
- Koester (2013), P. 24
- Unesco (2016), P. 25
- Beiruth (2016), P. 26
- Serrano (2016), P. 26
- Adell (1997), P. 27
- Coello (2018), P. 28
- Gómez (2012), P. 31
- Pita & Pétergas (2002), P. 32
- Quecedo & Castaño (2002), P. 33
- Guelmes & Nieto (2015), P. 34
- Soto & Durán (2010), P. 35
- Lafuente & Marín (2008), P. 36
- Abreu (2014), P. 36
- Díaz, Torruco, Martinez & Varela (2013), P. 37
- Kuznik, Hurtado & Espinal (2010), P. 38
- Hernandez (2013), P. 39
- López (2004), P. 40

- Blanco & López (2017), P. 68
- Paco (2017), P. 69
- Del Barrio & Ruiz (2014), P. 70
- Clemente (2014), P. 74

ANEXOS

Universidad de Guayaquil

FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA SISTEMAS MULTIMEDIA

FORMATO DE EVALUACIÓN DE LA PROPUESTA DE LA PROPUESTA DE TRABAJO DE TITULACION

Nombre de la propuesta de trabajo de la titulación (tema y propuesta)	IMPACTO DE LAS TÉCNICAS LÚDICAS EN EL POTENCIAL CREATIVO DE LOS ESTUDIANTES. DESARROLLO DE ACTIVIDADES CREATIVAS DISEÑADAS PARA INSTAGRAM-		
Nombre del estudiante (s)	Brayan Stiven Banguera Valencia Luisa Victoria González Vera		
Facultad	FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN.	Carrera	SISTEMAS MULTIMEDIA
Línea de Investigación	Estrategias educativas integrales e inclusivos.	Sub-línea de investigación	Infopedagogía.
Fecha de presentación de la propuesta de trabajo de titulación	14/05/2018	Fecha de evaluación de la propuesta de trabajo de titulación	24/05/2018

ASPECTO A CONSIDERAR	CUMPLIMIENTO		OBSERVACIONES
	SI	NO	
Título de la propuesta de trabajo de titulación	x		
Línea de Investigación / Sublínea de Investigación	x		
Planteamiento del Problema	x		
Justificación e importancia	x		
Objetivos de la Investigación	x		
Metodología a emplearse	x		
Cronograma de actividades	x		
Presupuesto y financiamiento	x		

x	APROBADO
	APROBADO CON OBSERVACIONES
	NO APROBADO

MSC. JONATHAN SAMANIEGO
C.C. 091 680 0121

96

ANEXO 2

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA CARRERA SISTEMAS

Universidad de Guayaquil

FILOSOFÍA, LETRAS Y EDUCACIÓN MULTIMEDIA

Guayaquil, jueves 24 de mayo del 2018

SR.
Lic. Juan Fernández Escobar. MSc
DIRECTOR DE CARRERA DE INFORMÁTICA
FACULTAD DE FILOSOFIA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL

Acuerdo del Plan de Tutoría

Nosotros, Econ. Tatiana Katherine Avilés Hidalgo. MSc, docente tutor del trabajo de titulación y **BANGUERA VALENCIA BRAYAN STIVEN** y **GONZALEZ VERA LUISA VICTORIA** estudiantes de la Carrera SISTEMAS MULTIMEDIA, comunicamos que acordamos realizar las tutorías semanales en el siguiente horario **09H00 – 10H00**, el día **viernes**.
De igual manera entendemos que los compromisos asumidos en el proceso de tutoría son:

- Realizar un mínimo de 4 tutorías mensuales.
- Elaborar los informes mensuales y el informe final detallando las actividades realizadas en la tutoría.
- Cumplir con el cronograma del proceso de titulación.

Agradeciendo la atención, quedamos de Ud.

Atentamente,

Banguera Valencia Brayan
C.C 0928571579

González Vera Luisa
C.C 0932076326

MSC. JONATHAN SAMANIEGO
C.C. 091 680 0121

INFORME DE AVANCE DE LA GESTIÓN TUTORIAL

Tutor: Jonathan Samaniego Villarroel

Tipo de trabajo de titulación: Tesis

Título del trabajo: Impacto de las técnicas lúdicas en el potencial creativo del estudiante mediantes actividades creativas para instagram.

Carrera: SISTEMAS MULTIMEDIA

FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA INFORMÁTICA EDUCATIVA
UNIDAD DE TITULACIÓN

INFORME DE AVANCE DE LA GESTIÓN TUTORIAL

Tutor: Ing. JONATHAN SAMANIEGO VILLARROEL MSc.
Tipo de trabajo de titulación: EDUCATIVO
Título del trabajo: IMPACTO DE LAS TÉCNICAS LÚDICAS EN EL POTENCIAL CREATIVO DEL ESTUDIANTE MEDIANTE ACTIVIDADES CREATIVAS PARA INSTAGRAM
Carrera: SISTEMAS MULTIMEDIA

No. DE SESIÓN	FECHA TUTORÍA	ACTIVIDADES DE TUTORÍA	DURACIÓN: INICIO	FIN	OBSERVACIONES Y TAREAS ASIGNADAS	FIRMA TUTOR	FIRMA ESTUDIANTE
1	18/05/2018	Revisión de concordancia e indicadores para el capitulo I	09:00 AM	10:00 AM	Cambiar la justificación y objetivos		
2	01/06/2018	Revisión del capitulo I	09:00 AM	10:00 AM	Corregir la introducción y el cuadro de las operacionalización de las variables.		
3	08/06/2018	Indicaciones para Capitulo III	09:00 AM	10:00 AM	Corrección de los temas de investigación		
4	15/06/2018	Revisión Y del Capitulo II	09:00 AM	10:00 AM	Modificación de temas y las citas.		
5	22/06/2018	Indicadores para el capitulo III	09:00 AM	10:00 AM	Corrección de las preguntas para las encuestas.		

FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

CARRERA INFORMÁTICA EDUCATIVA

UNIDAD DE TITULACIÓN

INFORME DE AVANCE DE LA GESTIÓN TUTORIAL

Tutor: Ing. JONATHAN SAMANIEGO VILLARROEL MSc.
Tipo de trabajo de titulación: EDUCATIVO
Título del trabajo: IMPACTO DE LAS TÉCNICAS LÚDICAS EN EL POTENCIAL CREATIVO DEL ESTUDIANTE MEDIANTE ACTIVIDADES CREATIVAS PARA INSTAGRAM
Carrera: SISTEMAS MULTIMEDIA

No. DE SESIÓN	FECHA TUTORÍA	ACTIVIDADES DE TUTORÍA	DURACIÓN:		OBSERVACIONES Y TAREAS ASIGNADAS	FIRMA TUTOR	FIRMA ESTUDIANTE
			INICIO	FIN			
6	29/06/2018	Revisión del capítulo III	09:00 AM	10:00 AM	Corrección de los gráficos y comentarios		
7	06/07/2018	Indicadores del capítulo IV	09:00 AM	10:00 AM	Modificación de temas y las citas.		
8	13/07/2018	Revisión del capítulo IV	09:00 AM	10:00 AM	Corrección de los temas de investigación y lista de libros para el desarrollo de la propuesta.		
9	20/07/2018	Revisión de la propuesta	09:00 AM	10:00 AM	Corrección de las imágenes para la propuesta.		
10	22/06/2018	Indicadores para el capítulo III	09:00 AM	10:00 AM	Corrección de las preguntas para las		

Universidad de Guayaquil

FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA SISTEMAS MULTIMEDIA

CERTIFICADO PORCENTAJE DE SIMILITUD

Habiendo sido nombrado **ING. JONATHAN SAMANIEGO VILLARROEL MSC**, tutor del trabajo de titulación certifico que el presente trabajo de titulación ha sido elaborado por los estudiantes **BANGUEA VALENCIA BRAYAN** con **C.C # 0928571579** y **GONZALEZ VERA LUISA** con **C.C # 0932076326**, con mi respectiva supervisión como requerimiento parcialparala obtención del título de **LICENCIADO EN CIENCIAS DE LA EDUCACION**, en la carrera **SISTEMAS MULTIMEDIA, FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**.

Seinforma que el trabajo de titulación: "**IMPACTO DE LAS TÉCNICAS LÚDICAS EN EL POTENCIAL CREATIVO DE LOS ESTUDIANTES. DESARROLLO DE ACTIVIDADES CREATIVAS DISEÑADAS PARA INSTAGRAM**",hasido orientado durantetodo el periodo de ejecuciónen el programa antiplagio **URKUND** quedandoel 8 %de coincidencia.

https://drive.google.com/file/d/1QjAS-Gb3_WK-fQQjJCrpPDRe03E6rs5c/view?ts=5b631f33

ING. JONATHAN SAMANIEGO VILLARROEL MSC
C.C. 0916800121

URKUND

Document BANGUERA VALENCIA BRAYAN Y GONZALEZ VERA LUISA.docx (D40696238)

Submitted 2018-08-01 11:23 (-05:00)

Submitted by abdon Carrera (abdon.carrerar@ug.edu.ec)

Receiver unidad_titulacion_fileo05.ug@analysis.urkund.com

8% of this approx. 24 pages long document consists of text present in 21 sources.

Sources Highlights

abdon Carrera (aacarrer)

Alternative sources

http://ricardochequenes.blogspot.com/2018/06/1-impacto-de-las-tecnologias-de-la.html

99% Las tecnologías de la información y las comunicaciones (TIC's) se han constituido en elemento...

99% Las tecnologías de la información y las comunicaciones (TIC's) se han constituido en elemento...

http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0864-21412011000100005

http://scielo.sld.cu/pdf/ems/v25n1/ems09111.pdf

0 Warnings Reset Export Share

99% #15 Active

las nuevas tecnologías de la información y las comunicaciones constituyen un recurso valioso e innovador para la educación, pues brindan herramientas poderosas que, conducidas por modelos pedagógicos pertinentes en sus entornos de aprendizaje, pueden lograr la formación de los profesionales del futuro con las competencias que demanda el desarrollo del país. La diversificación de escenarios, contextos y tendencias en la educación imponen

nuevos roles a los protagonistas del proceso formativo, los que implican retos para el profesional

en formación, los docentes y las instituciones

educativas

2.2.6. ¿Que es creatividad?

Se desarrolla en el pensamiento creativo, imaginario e innovador que puede poseer una persona, el cual es creador de nuevas ideas en base a las experiencias vividas o cualquier tipo de conocimiento adquirido en el diario vivir, estas pueden llegar a ser parte de la solución de un problema o generar ideas originales, útiles para satisfacer a las personas por un periodo determinado.

La creatividad no se enseña, se estimula, esta se detecta en la persona en su etapa de la niñez y se debe desarrollar, fomentar y conservar durante toda la vida. Con estimulación de la creatividad en una persona se

External source: http://scielo.sld.cu/pdf/ems/v25n1/ems09111.pdf 99%

Las nuevas tecnologías de la información y las comunicaciones constituyen un recurso valioso e innovador para la educación, pues brindan herramientas poderosas que, conducidas por modelos pedagógicos pertinentes en sus entornos de aprendizaje, pueden lograr la formación de los profesionales del futuro con las competencias que demanda el desarrollo del país. La diversificación de escenarios, contextos y tendencias en la educación superior

nuevos roles a los protagonistas del proceso formativo, los que implican retos para el profesional

en formación, los docentes y las instituciones

UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación
Dirección de Informática y Sistemas Multimedia
MSc. Juan Fernández Escobar
DIRECTOR

02/08/2018

UG-FFLCE-MYP-PH- 508
Guayaquil, 8 de Junio del 2018

Máster
José Felipe Freres Pita
Rector del Colegio Fiscal "Durán"
Ciudad.-

De mi consideración:

Saludos cordiales. Conocedor de su espíritu de colaboración, mediante la presente solicito se sirva permitir que los egresados **BRAYAN STIVEN BANGUERA VALENCIA Y LUISA VICTORIA GONZÁLEZ VERA,** realicen el PROYECTO EDUCATIVO en la Institución Educativa que tan acertadamente dirige, previo a la obtención del título de Licenciado en Ciencias de la Educación, mención **SISTEMAS MULTIMEDIA.**

TEMA: IMPACTO DE LAS TÉCNICAS LÚDICAS EN EL POTENCIAL CREATIVO DE LOS ESTUDIANTES.

PROPUESTA: DESARROLLO DE ACTIVIDADES CREATIVAS DISEÑADAS PARA INSTAGRAM.

La información requerida (reseña histórica, aplicación de encuestas, entre otros), es de suma importancia para el desarrollo de la investigación.

Por la acogida que dé a la presente, me suscribo de usted.

Atentamente,

MSc. JUAN FERNÁNDEZ ESCOBAR
DIRECTOR

Elaborado y revisado por: MSc Tatiana Avilés Hidalgo, Gestora de Unidad de titulación
Aprobado por: MSc. Juan Fernández Escobar, Director de la carrera.

UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
RECIBÍ CONFORME
FECHA: 13 Jun/18
HORA:
FIRMA:

"Caminemos juntos a la excelencia"

UNIDAD EDUCATIVA FISCAL "DURÁN"

Cdla. Ferroviaria N.- 3 Av. Humberto Ayala y Velasco Ibarra
(Junto al Cementerio General)
TELEFONO: MOVIL 0991910902

Distrito 24 DURÁN

OFICIO N.-416-UEFD-RECTORADO-JFP-2017
ASUNTO: Aceptación de realizar Proyecto Educativo previo su Licenciatura en Ciencias de la Educación mención Sistemas Multimedia.

Durán, junio 13 de 2018

MSc.
Juan Fernández Escobar
DIRECTOR DE LA CARRERA
En su Despacho.-

De mis consideraciones:

El Suscrito MSc. José Freres Pita, Rector de la Unidad Educativa Fiscal Durán, se dirige a usted para comunicar que autorizo al Sr. Banguera Valencia Brayan Stiven y Srta. González Vera Luisa Victoria, para que desarrollen el proyecto educativo Tema: **IMPACTO DE LAS TÉCNICAS LÚDICAS EN EL POTENCIAL CREATIVO DE LOS ESTUDIANTES,** con la Propuesta: **DESARROLLO DE ACTIVIDADES CREATIVAS DISEÑADAS PARA INSTAGRAM,** aplicada a estudiantes de Primero de Bachillerato de nuestra institución, previo a obtener la licenciatura en Ciencias de la Educación especialización mención Sistemas Multimedia.

Agradezco de antemano su atención.

Atentamente,

MSc. José Freres Pita
RECTOR

UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación
Dirección de Informática y Sistemas
RECIBÍ CONFORME
FECHA: 13/6/18
HORA: 10:00
FIRMA:

	Nombre	Cargo	Firma
Elaborado por:	Prof. Patricia Durán Criollo	SERVIDORA PÚBLICA DE APOYO 1	

1 | Página

Imágenes encuestas docentes y estudiantes

Fuente: Estudiantes de la unidad educativa fiscal “Durán”
Elaboración: Brayan Banguera Valencia, Luisa González Vera

Fuente: Estudiantes de la unidad educativa fiscal “Durán”
Elaboración: Brayan Banguera Valencia, Luisa González Vera

Fuente: Docentes de la unidad educativa fiscal “Durán”
Elaboración: Brayan Banguera Valencia, Luisa González Vera

Fuente: Docentes de la unidad educativa fiscal “Durán”
Elaboración: Brayan Banguera Valencia, Luisa González Vera

Fuente: Estudiantes de la unidad educativa fiscal “Durán”
Elaboración: Brayan Banguera Valencia, Luisa González Vera

Fuente: Rector de la unidad educativa fiscal “Durán”
Elaboración: Brayan Banguera Valencia, Luisa González Vera

Casa Abierta Universidad de Guayaquil, 23 de Julio 2018

Fuente: Casa abierta de la universidad de Guayaquil, Julio 2018, Facultad de Filosofía.
Elaboración: Brayan Banguera Valencia, Luisa González Vera

Fuente: Casa abierta de la universidad de Guayaquil, Julio 2018, Facultad de Filosofía.
Elaboración: Brayan Banguera Valencia, Luisa González Vera

Fuente: Casa abierta de la universidad de Guayaquil, Julio 2018, Facultad de Filosofía.
Elaboración: Brayan Banguera Valencia, Luisa González Vera

Fuente: Casa abierta de la universidad de Guayaquil, Julio 2018, Facultad de Filosofía.
Elaboración: Brayan Banguera Valencia, Luisa González Vera

Fuente: Casa abierta de la universidad de Guayaquil, Julio 2018, Facultad de Filosofía.
Elaboración: Brayan Banguera Valencia, Luisa González Vera

Fuente: Casa abierta de la universidad de Guayaquil, Julio 2018, Facultad de Filosofía.
Elaboración: Brayan Banguera Valencia, Luisa González Vera

Fuente: Casa abierta de la universidad de Guayaquil, Julio 2018, Facultad de Filosofía.
Elaboración: Brayan Banguera Valencia, Luisa González Vera

Fuente: Casa abierta de la universidad de Guayaquil, Julio 2018, Facultad de Filosofía.
Elaboración: Brayan Banguera Valencia, Luisa González Vera

Fuente: Casa abierta de la universidad de Guayaquil, Julio 2018, Facultad de Filosofía.
Elaboración: Brayan Banguera Valencia, Luisa González Vera

Fuente: Casa abierta de la universidad de Guayaquil, Julio 2018, Facultad de Filosofía.
Elaboración: Brayan Banguera Valencia, Luisa González Vera

Imágenes de tutorías de tesis

Fuente: Revisión de tutorías de tesis
Elaboración: Brayan Banguera Valencia, Luisa González Vera

Fuente: Revisión de tutorías de tesis
Elaboración: Brayan Banguera Valencia, Luisa González Vera

Fuente: Revisión de tutorías de tesis
Elaboración: Brayan Banguera Valencia, Luisa González Vera

UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
SISTEMAS MULTIMEDIA
Unidad de Titulación

Presidencia de la República del Ecuador | Plan Nacional de Ciencia, Tecnología, Innovación y Saberes | SENESCYT

REPOSITORIO NACIONAL EN CIENCIA Y TECNOLOGÍA			
FICHA DE REGISTRO DE TESIS/TRABAJO DE GRADUACIÓN			
TÍTULO Y SUBTÍTULO:	**IMPACTO DE LAS TÉCNICAS LÚDICAS EN EL POTENCIAL CREATIVO DE LOS ESTUDIANTES. DESARROLLO DE ACTIVIDADES CREATIVAS DISEÑADAS PARA INSTAGRAM**		
AUTOR(ES)	**Brayan Stiven Banguera Valencia-Luisa Victoria González Vera**		
REVISOR(ES)/TUTOR(ES)	**MSc. Jonathan Samaniego Villaroel** **MSc. Juan Carlos Guevara**		
INSTITUCIÓN:	**UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL**		
UNIDAD/FACULTAD:	**FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**		
MAESTRÍA/ESPECIALIDAD:	**SISTEMAS MULTIMEDIA**		
GRADO OBTENIDO:	**LICENCIADO EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, MENCIÓN SISTEMAS MULTIMEDIA**		
FECHA DE PUBLICACIÓN:	OCTUBRE 2018	**No. DE PÁGINAS:**	129
ÁREAS TEMÁTICAS:	UNIDAD EDUCATIVA FISCALO "DURÁN" ÁMBITO EDUCATIVO: SECUNDARIO		
PALABRAS CLAVES/ KEYWORDS:	Lúdicas, creatividad, motivación		
RESUMEN/ABSTRACT (150-250 palabras): En el ámbito educativo ecuatoriano se fomenta varios estilos de enseñanzas, empleando el uso de diferentes destrezas que mantengan un aprendizaje significativo, por tal razón se considera que el desarrollo del potencial creativo de los educandos debe ser transferido con perseverancia por el educador, el trabajo de investigación permite conocer la importancia de las técnicas lúdicas en el fortalecimiento del aprendizaje. Durante la investigación se aplicó técnicas e instrumentos como la observación, encuestas, entrevista, entre otros a la comunidad educativa para determinar el problema que se presenta en la institución, para buscar un cambio por medio de la utilización de una red social, para así fortalecer el aprendizaje del educando. La aplicación de este nos llevó a resultados favorables demostrando que las técnicas lúdicas pueden realizar cambios en el proceso de enseñanza.			
ADJUNTO PDF:	☒ SI	☐ NO	
CONTACTO CON AUTOR/ES:	**Teléfono:** 0997610381	E-mail: brayanbanguera@gmail.com luisa.gv995@gmail.com	
CONTACTO CON LA INSTITUCIÓN:	**Nombre: SECRETARIO DE LA UNIVERSIDAD**		
	Teléfono: 2294091		
	E-mail: DECANATO@FILOSOFIA.EDU.EC		