



UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL

FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

**PROYECTO EDUCATIVO PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE
LICENCIADOS EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**

MENCIÓN: SISTEMAS MULTIMEDIA

**TEMA: TECNOLOGIAS EDUCATIVAS EN EL DESARROLLO
DEL PENSAMIENTO CREATIVO.
SITIO WEB**

CÓDIGO: BFILO-PSM-18P053

AUTORES:

TOMALÁ SUÁREZ PEDRO JAVIER

OBANDO CHONILLO BYRON STALIN

TUTOR: MSC. HÉCTOR OMAR ÁLVAREZ LIMA

REVISOR: MSC. LUIS ERNESTO BENAVIDES SELLÁN

GUAYAQUIL, SEPTIEMBRE 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. Lic.

VICE-DECANO

MSC. Juan Fernández Escobar. Lic.

DIRECTOR DE CARRERA

Ab. Sebastián Cadena Alvarado

SECRETARIO

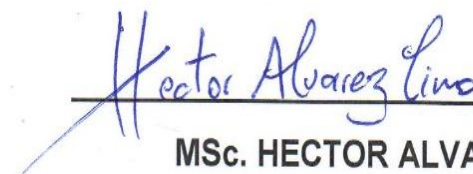


FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA SISTEMAS MULTIMEDIA

Guayaquil, 30 de Julio del 2018

CERTIFICACIÓN DEL TUTOR REVISOR

Habiendo sido nombrado MSc. **HECTOR OMAR ALVAREZ LIMA**, tutor del trabajo de titulación Tecnologías educativas en el desarrollo del pensamiento creativo certifico que el presente trabajo de titulación, elaborado por **PEDRO JAVIER TOMALÁ SUÁREZ**, con C.I. No. 0950705855 y **BYRON STALIN OBANDO CHONILLO**, con C.I. No. 0950166173, con mi respectiva supervisión como requerimiento parcial para la obtención del título de Licenciado (a) en ciencias de la educación, 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. HECTOR ALVAREZ LIMA
C.I. 091653640-2



FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA SISTEMAS MULTIMEDIA
INFORME DE REVISIÓN FINAL
UNIDAD DE TITULACIÓN

Guayaquil, 29 de agosto del 2018

Sr. Msc. Juan Fernández Escobar
DIRECTOR DE LA CARRERA INFORMATICA EDUCATIVA
FACULTAD FILOSOFIA LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACION
UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
Ciudad.-

De mis consideraciones:

Envío a Ud. el Informe correspondiente a la **REVISIÓN FINAL** del Trabajo de Titulación **TECNOLOGÍAS EDUCATIVAS EN EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO CREATIVO. SITIO WEB** de los estudiantes **TOMALÁ SUÁREZ PEDRO JAVIER, OBANDO CHONILLO BYRON STALIN**. Las gestiones realizadas me permiten indicar que el trabajo fue revisado considerando todos los parámetros establecidos en las normativas vigentes, en el cumplimiento de los siguientes aspectos:

Cumplimiento de requisitos de forma:

- El título tiene un máximo de 20 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 **TOMALÁ SUÁREZ PEDRO JAVIER, OBANDO CHONILLO BYRON STALIN** está apto para continuar el proceso de titulación. Particular que comunicamos a usted para los fines pertinentes.

Atentamente,

MSc. Luis Ernesto Benavides Sellán

C.I. 0916758824



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 Pedro Javier Tomalá Suárez con C.I. No. 0950705855 y Byron Stalin Obando Chonillo con C.I. No. 0950166173, certificamos que los contenidos desarrollados en este trabajo de titulación, cuyo título es "Tecnologías educativas en el desarrollo del pensamiento creativo" son de nuestra absoluta propiedad y responsabilidad y SEGÚN EL Art.114 del CÓDIGO 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.

Pedro Javier Tomalá Suárez
C.I. No. 0950705855

Byron Stalin Obando Chonillo
C.I. No. 0950166173

*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 no comercial de la obra con fines académicos.

DEDICATORIA

Dedico este gran logro de mi vida al ser más poderoso,
Dios por haberme otorgado salud, confianza, inteligencia
y perseverancia para alcanzar las metas propuestas.
A mi madre, que jamás dudo de mis actitudes y aptitudes.
Mi esposa, quien comprendió la importancia de mis estudios.
Mi hijo, la esencia de mi vida y quien me lleno de fuerzas en
Los momentos más difíciles.

Byron Stalin Obando Chonillo

Gracias a Dios porque es el creador de la vida y de
todas las cosas, por su bondad y misericordia en
todo momento, llenando mi vida de muchas bendiciones
y a todos los docentes que se esmeraron en hacer un
buen trabajo.

Pedro Javier Tomalá Suárez

AGRADECIMIENTO

Agradezco completa y eternamente a Dios por por sembrar en mí, la paciencia con la cual he afrontado todos los años de estudio.

A los docentes que supieron ganarse el respeto y admiración por ser excelentes profesionales.

A mi familia en general por permanecer conmigo y brindarme apoyo con sus consejos motivadores.

Byron Stalin Obando Chonillo

Dedico este proyecto a mi madre porque fue ella la persona que siempre estuvo conmigo y sé que le llenaría de mucha satisfacción un triunfo más en mi vida.

Pedro Javier Tomalá Suárez

ÍNDICE GENERAL

DIRECTIVOS.....	ii
CERTIFICACIÓN DEL TUTOR REVISOR	iii
INFORME DE REVISIÓN FINAL.....	iv
LICENCIA GRATUITA INTRANSFERIBLE Y NO EXCLUSIVA PARA EL USO NO COMERCIAL DE LA OBRA CON FINES NO ACADÉMICOS ...v	
DEDICATORIA.....	vi
AGRADECIMIENTO.....	vii
ÍNDICE GENERAL	viii
ÍNDICE TABLAS	xi
ÍNDICE GRÁFICOS.....	xii
ÍNDICE ILUSTRACIONES	xiii
ÍNDICE DE ANEXO	xv
RESUMEN.....	xvi
ABSTRACT	xvii
INTRODUCCIÓN	1
EL PROBLEMA	3
Planteamiento del Problema de Investigación	3
Hecho científico	4
Causas	5
Delimitación del problema	6
Formulación del problema de investigación	7
Objetivos de la investigación	7
Objetivo general	7
Objetivos específicos	7
Sistematización:	7
Justificación.....	8
Premisas de la investigación	10
CAPITULO II	11
MARCO TEÓRICO	11
Antecedentes de estudio.	11
Bases teóricas	13
Tecnología educativa – TE.....	13
Utilidades de la Tecnología Educativa.....	14

Tecnologías de Información y Comunicación en la educación	15
Importancia de las Tecnologías de Información y Comunicación	15
Tecnologías del Aprendizaje y Conocimiento –TAC- en Estudios Sociales	16
Estrategias didácticas para el desarrollo de competencias digitales..	17
Entorno Personal de Aprendizaje - EPA.....	18
Competencias Digitales.....	18
Introducción al E-Learning en la educación	19
Integración del E-Learning en la asignatura de estudios sociales	19
La Creatividad	20
Importancia de la creatividad para el aprendizaje de Estudios Sociales	21
Influencia de las Tecnologías de Información y Comunicación en los hábitos de estudios	23
Tecnología Educativa para estimular el pensamiento creativo	23
Autoaprendizaje con Tecnología Educativa.....	24
Educación personalizada	25
Desarrollo de la personalidad creativa en la educación.....	26
Innovación del pensamiento creativo con E-learning.....	28
Marco Contextual:	29
Marco Legal.....	31
Plan Nacional del Buen Vivir (PNBV)	31
Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI).....	32
TÍTULO I DE LOS PRINCIPIOS GENERALES	32
CAPÍTULO III	34
METODOLOGÍA.....	34
Metodología de la investigación.....	34
Investigación Mixta.....	34
Tipos de investigación	35
Investigación de campo.....	35
Investigación descriptiva	35
Población y Muestra	35
Métodos de investigación	37
Técnicas e instrumentos de investigación.....	37

Análisis e interpretación de datos	39
Conclusiones	49
CAPITULO IV	51
LA PROPUESTA.....	51
TÍTULO DE LA PROSPUESTA	51
JUSTIFICACIÓN	51
OBJETIVOS DE LA PROPUESTA	52
Objetivo general	52
Objetivos Específicos	52
ASPECTOS TEÓRICOS	53
Factibilidad de la propuesta.....	54
Guía didáctica del estudiante.....	56
Conclusiones	71
Recomendaciones.....	72
Referencias Bibliográficas	73
Trabajos citados	73
ANEXOS	74

ÍNDICE TABLAS

Tabla N° 1 Operacionalización de las variables	10
Tabla N° 2. Población	36
Tabla N° 3. Muestra	36
Tabla N° 4 Tecnologías en clases	39
Tabla N° 5 Tecnologías Educativas	40
Tabla N° 6 Condiciones de aprendizaje	41
Tabla N° 7 Pensamiento Creativo	42
Tabla N° 8 Sitio web	43
Tabla N° 9 Tecnologías Educativas	44
Tabla N° 10 Hábitos de estudio	45
Tabla N° 11 Aprendizaje con Creatividad	46
Tabla N° 12 Resolución de problemas	47
Tabla N° 13 Sitio Web	48

ÍNDICE GRÁFICOS

Gráfico N° 1: Tecnologías en clases	39
Gráfico N° 2: Tecnologías en clases	40
Gráfico N° 3: Condiciones de aprendizaje	41
Gráfico N° 4: Pensamiento Creativo	42
Gráfico N° 5: Sitio web.....	43
Gráfico N° 6: Tecnologías Educativas	44
Gráfico N° 7: Hábitos de estudio.....	45
Gráfico N° 8: Aprendizaje con Creatividad	46
Gráfico N° 9: Resolución de problemas	47
Gráfico N° 10: Sitio Web.....	48

ÍNDICE ILUSTRACIONES

Ilustración 1 Portada del sitio web	56
Ilustración 2 Enlace del sitio web	56
Ilustración 3 Video tutorial.....	56
Ilustración 4 Menú del sitio web	57
Ilustración 5 Slider	57
Ilustración 6 Imagen de reflexión	57
Ilustración 7 Actividades de refuerzo con goconqr	58
Ilustración 8 Actividades de refuerzo con goconqr	58
Ilustración 9 Botón libro de estudios sociales.....	59
Ilustración 10 Botón descargar libro de estudios sociales	59
Ilustración 11 Botón América latina y el mundo en el siglo xix	59
Ilustración 12 Botón América latina y el mundo en el siglo xix	60
Ilustración 13 Submenú del botón América latina y el mundo en el siglo xix	60
Ilustración 14 La primera opción del Submenú: avances de la industria y de la ciencia.....	61
Ilustración 15 página avances de la industria y de la ciencia	61
Ilustración 16 segundo botón del Submenú: El mundo en el siglo XIX el imperialismo	62
Ilustración 17 Página: El mundo en el siglo XIX el imperialismo	62
Ilustración 18 Tercer botón del Submenú: Los estados Nacionales de América Latina.....	63
Ilustración 19 Página: Los estados Nacionales de América Latina	63
Ilustración 20 Cuarto botón del Submenú: Las Economías Latinoamericanas Y El Mercado Mundial	64
Ilustración 21 Página: Las Economías Latinoamericanas Y El Mercado Mundial	64
Ilustración 22 Botón Actividades	65
Ilustración 23 Submenú del botón Actividades.....	65
Ilustración 24 Botón Actividades – Avances de la industria y de la ciencia	66
Ilustración 25 Página de actividades – Avances de la industria y de la ciencia	66

Ilustración 26 Botón Actividades – El mundo en el siglo xix el imperialismo	67
Ilustración 27 Página de actividades – El mundo en el siglo xix el imperialismo	67
Ilustración 28 Botón Actividades – Los estados nacionales de américa latina.....	68
Ilustración 29 Página de actividades – Los estados nacionales de américa latina	68
Ilustración 30 Botón Actividades – Las economías latinoamericanas y el mercado mundial	69
Ilustración 31 Página de actividades – Las economías latinoamericanas y el mercado mundial	69
Ilustración 32 Botón Galería de video	70
Ilustración 33 Página Galería de video	70

ÍNDICE DE ANEXO

ANEXO 1: Propuesta de trabajo	76
ANEXO 2: Acuerdo de tutorías	77
ANEXO 3: Informe de tutorías	78
ANEXO 4: Informe del tutor	83
ANEXO 5: Nota del tutor	84
ANEXO 6: Certificado de porcentaje de similitud	85
ANEXO 7: Informe del revisor	86
RESULTADO DE URKUND	87
ANEXO 8: Nota del revisor	88
ANEXO 9: Carta de la carrera	89
ANEXO 9: Carta del colegio	90
ANEXO 10: Fotos de encuesta a estudiantes	91
ANEXO 12: Fotos de encuesta a docentes	92
ANEXO 13: Certificados de prácticas	93
ANEXO 14: Certificados de Vinculación	95
ANEXO 15: Formato de encuesta a estudiantes y docentes	97
ANEXO 16: Fotos de tutorías	99
ANEXO 17: Ficha de Repositorio de tesis	100



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

**TECNOLOGÍAS EDUCATIVAS EN EL DESARROLLO
DEL PENSAMIENTO CREATIVO.
SITIO WEB**

AUTORES:

**Pedro Javier Tomalá Suárez
Byron Stalin Obando Chonillo**

TUTOR:

**MSC: Héctor Omar Álvarez Lima
Guayaquil, julio del 2018**

RESUMEN

El presente proyecto de investigación tiene como propósito beneficiar aquellos estudiantes del Noveno año de Educación General Básica del colegio fiscal “Ana Paredes de Alfaro” que tienen dificultad al aprender en la asignatura de Estudios Sociales, a causa de mínimos procesos cognitivos, de igual manera aporta al docente plantear nuevas metodologías de estudio. El marco teórico fue diseñado sobre diferentes temas como técnicas para un aprendizaje significativo. Una investigación de campo donde se empleó una metodología científica desarrollando encuestas y entrevistas a los estudiantes y autoridades de la institución esta recolección de datos nos ayudó a determinar el nivel del problema. Para un mejor desarrollo y fortalecimiento de la asignatura se requiere que el estudiante utilice un sitio web a través del internet que permitirá un óptimo desarrollo del pensamiento creativo con técnicas de aprendizaje como crucigramas, sopa de letras, etc.

Palabras claves:

Tecnología Educativa

Proceso de Enseñanza

Pensamiento Creativo



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

**TECNOLOGÍAS EDUCATIVAS EN EL DESARROLLO
DEL PENSAMIENTO CREATIVO.
SITIO WEB**

AUTORES:

**Pedro Javier Tomalá Suárez
Byron Stalin Obando Chonillo**

TUTOR:

**MSC: Héctor Omar Álvarez Lima
Guayaquil, julio del 2018**

ABSTRACT

The present research project has as beneficiaries the students of the Ninth year of General Basic Education of the fiscal school "Ana Paredes de Alfaro" who have difficulty learning in the subject of Social Studies, a cause of minimum cognitive processes, in the same way to the teacher to propose new study methodologies. The theoretical framework was designed on different topics for meaningful learning. A field investigation using a methodology that generated surveys and interviews with students and the authorities of the institution, this data collection helped us determine the level of the problem. For a better development and strengthening of the subject requires the student to use a website through the Internet that allows a development of creative thinking with learning techniques such as crossword puzzles, soup of letters, etc.

Keywords

Educative
Technology

Teaching
Process

Creative
Thinking

INTRODUCCIÓN

El presente proyecto de investigación tiene sus cimientos en el estudio de la influencia de las tecnologías educativas en el desarrollo del pensamiento creativo. Una realidad en la educación es la innovación tecnológica en el proceso de enseñanza aprendizaje que busca mejorar el andamiaje del conocimiento para alcanzar un potencial óptimo. Su evolución está estrechamente ligada a las tecnologías de información y comunicación –TIC-. Estas herramientas son consideradas como recursos didácticos innovadores porque ayudan al docente con la capacidad de transmitir el conocimiento a través aparatos electrónicos que transforman el acto educativo y proyectan beneficios progresivos en la recepción de la información a los estudiantes independientemente del lugar en donde se encuentren, sea en el salón de clases o en sus hogares.

El pensamiento creativo considerado como efecto es la variable sobre la cual se incide y su comportamiento es modificable y transcendental debido a que su utilidad depende del estado óptimo para adaptarse a los diferentes procesos impartidos en el aula de clases como la participación regular, la generación de nuevas ideas, muestras de interés e interacción de los estudiantes en la obtención del aprendizaje en forma dinámica, placentera y eficaz.

Las inclusiones de innovaciones tecnológicas en las aulas de clases generan cambios en la utilización de los métodos y en la aparición de diferentes estrategias para ser aplicadas en las cátedras. La recepción de conocimientos es más idónea desarrollando de esta forma un aprendizaje significativo en los estudiantes debido a que interpretan y adoptan las nuevas herramientas y las hacen parte de su diario convivir a si mismo ellos se convierten en el eje principal para manejar los recursos y adaptarlos a sus necesidades académicas.

El presente proyecto está dividido en cuatro capítulos, los cuales se detallan a continuación:

Capítulo I: Se detalla la descripción del problema y se realiza un análisis de los hechos científicos que motivan el estudio, se revelan las causas y delimita el espacio, tiempo y población sobre la cual se investiga. Se formula el problema y elaboran las interrogantes de la indagación, se marcan los objetivos y se justifica la importancia de resolver el objeto de estudio.

Capítulo II: Se procede a indagar acerca de vínculos y aportes cercanos al problema que contengan las dos variables y se los considera como antecedentes de estudio. A continuación, se extraen fragmentos de ideas expuestas en diferentes artículos científicos de autores expertos en el tema. La unión de diferentes criterios y apreciaciones de ideas forman el marco teórico de la investigación y se orientan a explicar y responder cada una de las interrogantes presentadas.

Capítulo III: Se procede a desarrollar la metodología para aplicar diferentes tipos de investigación, se detallan los métodos, técnicas e instrumentos que se ejecutaran con la finalidad de lograr los objetivos anteriormente proyectados en la investigación. Posteriormente se ejecuta una síntesis e interpretación de los resultados obtenidos.

Capítulo IV: Se bosqueja la propuesta, la misma que deberá plantearse de acorde a los objetivos proyectados. Se elabora la justificación. Se examina la factibilidad hecho mediato a las bases de los aportes teóricos y prácticos para medir y determinar los resultados idóneos de la propuesta.

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA

Planteamiento del Problema de Investigación

A nivel mundial se ha podido presenciar cuales son las tendencias en avances tecnológicos y los líderes de la Unión Europea (EU) son identificados como potencias, debido a sus distintas áreas productivas, el sector educativo es uno de los más importantes, es allí donde se acentúan los pilares de toda la humanidad, en virtud de que la enseñanza integra valores que constituyen los principios de cada persona. En la actualidad lo que se busca es que la tecnología promueva cambios y un progreso constante en los estudiantes para ser ciudadanos ejemplares.

En Latinoamérica según estudios recientes por el Foro Económico Mundial (FEM) indican a los países como: Colombia, Brasil, Trinidad y Tobago, México, Perú, Argentina posesionados en ese orden por la excelente aceptación de las tecnologías educativas como recursos didácticos, imponiendo así un nuevo estilo en el desarrollo de las cátedras en la ejecución del proceso de enseñanza aprendizaje, estas herramientas creativas e innovadoras cambian la forma de percibir el conocimiento.

En Ecuador Las competencias educativas del siglo XXI son de gran trascendencia porque actualmente desempeñan un modelo educativo en donde el estudiante construye sus propias ideas y conocimiento a partir de indicios impartidos por parte del docente en clases, pero a pesar de desempeñar este rol no se muestra una gran cercanía con las tecnologías como herramientas de apoyo por ende se mantiene una dificultad al momento de comprensión y asimilación del aprendizaje.

En el Colegio Fiscal Ana Paredes de Alfaro se mantiene un espacio abierto hacia la aplicación de nuevas estrategias metodológicas que revolucionen los modelos didácticos y presenten un ascenso en el fortalecimiento de las habilidades para impulsar las capacidades cognitivas de cada estudiante y de esta forma poder afrontar problemas, resolver situaciones que se presentan en la vida cotidiana con eficacia y eficiencia creando soluciones optimas e importantes que a futuro puedan ser desplazadas o reinventadas debido a que actualmente estas destrezas son las que lideran el ámbito educativo.

Hecho científico

El problema se sitúa en la carencia de pensamiento creativo para el desarrollo de destrezas en los estudiantes del 9no año EGB en la asignatura de Estudios Sociales paralelo “A” del colegio Fiscal Ana Paredes de Alfaro debido a su limitada formación en el proceso de análisis y síntesis de los textos y recursos didácticos. La anulación absoluta de la práctica de la lectura comprensiva y su poca incidencia en la capacidad de interactuar con la sociedad son agravantes que conllevan a descubrir fallas dentro del proceso enseñanza/aprendizaje. La inconstancia de los contenidos pragmáticos en cada uno de los periodos escolares es el principal agente de retraso en el proceso cognitivo y meta cognitivo del estudiante debido a que continuamente en el cambio de un año a otro la planificación nunca se ejecuta completamente y no se acotan los mecanismos de refuerzo académico para superar dicha problemática.

Las innovaciones en cuanto a tecnologías empleadas dentro de la educación son limitadas debido a que el plantel no cuenta con campañas o un plan de inserción de creaciones tecnológicas que conllevan a desempeñar los roles de ayuda hacia los docentes al impartir cada clase y para la adquisición del conocimiento por parte de los estudiantes. Los

docentes como facilitadores del aprendizaje necesitan manipular tendencias tecnológicas como recursos digitales didácticos externos, es decir implementar en el proceso de enseñanza aprendizaje innovaciones que permitan captar la atención del estudiante y de esa forma lograr despertar el interés por adquirir nuevos conocimientos que permitan mejorar el aprendizaje significativo para que posteriormente se convierta en un pensamiento inusual, diferente, creativo y original.

Causas

Limitados Recursos tecnológicos.

Los recursos tecnológicos son una herramienta que en un gran porcentaje permite generar motivaciones en el aula de clases a los estudiantes, si hay una escases de estos elementos se propicia un entorno diferente y poco estimulante, dadas las circunstancias que en el plantel educativo hay ausencia de estas herramientas, lo cual influye sin lugar a dudas en el rendimiento de su facultades cognitivas, de esta forma vemos mermadas las probabilidades de una futura potenciación del pensamiento creativo.

Desconocimiento de tendencias tecnológicas.

Las tendencias tecnológicas originan una gran cantidad de descubrimientos y aplicaciones de nuevos métodos y estrategias que sirven de apoyo para los docentes al impartir las cátedras y como complemento para nuevas formas de autoaprendizaje por parte de los estudiantes. En el establecimiento educativo se ha encontrado un relegado conocimiento y una poca participación en cuanto a la adquisición de información tecnológica actual que permita ser utilizada como un complemento didáctico ideal con la finalidad de optimizar el proceso de enseñanza aprendizaje y brindar un refuerzo académico en el aula de clases mejorando los diversos procesos de estudio.

Insuficiencia en la aplicación de nuevas tecnologías en los procesos educativos.

Las nuevas tecnologías son el pilar fundamental para los docentes desde del proceso de enseñanza porque son de gran ayuda para generar nuevos conocimientos. Sin lugar a duda las tecnologías innovadoras crean la satisfacción a los estudiantes para interesarse más en temas específicos.

Las falencias encontradas en el campo de estudio arrojan como resultado la no aplicación de las tecnologías educativas en el proceso de enseñanza aprendizaje. Lo cual no garantiza una transmisión idónea de la información y produce carencias en la concepción del conocimiento por lo tanto existen carencias en la impregnación de la información en los estudiantes.

Delimitación del problema

Delimitación Espacial: La investigación se realizará en el Colegio Fiscal Ana Paredes de Alfaro del 09D03. El mismo que se encuentra ubicado en el sector sur de la ciudad en la calle el Oro entre Machala y av. Quito perteneciente a la parroquia Ximena

Delimitación Temporal: periodo lectivo 2018 – 2019

Delimitación universo: El Colegio Fiscal Ana Paredes de Alfaro cuenta con 500 estudiantes, 26 profesores, 4 personas administrativas y 2 personas de servicio.

Delimitación Conceptual: Es la capacidad de dejar que la mente cree pensamientos que resulten diferentes e inusuales. Se trata de ser capaces de pensar fuera de lo común y ser originales en el proceso de creación de ideas.

Delimitación disciplinaria: Ciencias Sociales

Formulación del problema de investigación:

¿Cómo influyen las tecnologías educativas en el desarrollo del pensamiento creativo en los estudiantes del noveno año de educación general básica en la asignatura de Estudios Sociales del Colegio Fiscal Ana Paredes de Alfaro en el periodo lectivo 2018 - 2019?

Objetivos de la investigación

Objetivo general

Determinar la influencia de las tecnologías educativas en el pensamiento creativo mediante el uso del método científico para la aplicación de un sitio web como recurso de apoyo didáctico.

Objetivos específicos

- Identificar las tecnologías educativas a través de una encuesta a los involucrados.
- Fundamentar el desarrollo del pensamiento creativo mediante la aplicación de métodos y técnicas evaluativas.
- Diseñar un sitio web para el desarrollo del pensamiento creativo.

Sistematización:

¿Cuál es la importancia de la Tecnología Educativa?

¿Cuáles son las utilidades de la Tecnología Educativa en la educación?

¿Qué importancia tienen las TIC en la educación?

¿Cuál es la influencia de las Tecnologías del Aprendizaje y Conocimiento en el proceso enseñanza aprendizaje?

¿Qué importancia tiene la creatividad en el aprendizaje de Estudios Sociales?

¿Cómo influyen las TIC en los hábitos de estudio?

¿Cómo se estimula el pensamiento creativo?

¿Qué trascendencia tiene la Tecnología Educativa en el autoaprendizaje?

¿De qué manera ayudará el uso de un sitio web en el desarrollo del pensamiento creativo?

¿Cómo se integra el E-learning en el sitio web?

Justificación

El presente proyecto de investigación mediante tecnologías educativas, se enfoca en el desarrollo de los estudiantes del colegio Fiscal Ana Paredes de Alfaro en el aspecto creativo mediante la implementación de la tecnología educativa; los principales beneficiarios son los estudiantes porque si bien es cierto son considerados como el pilar fundamental en el proceso de enseñanza aprendizaje, las tecnologías educativas complementaran el desarrollo de las clases convirtiendo en innovadora cada jornada de aprendizaje constituida con hechos dinámicos e interactivos que atraerán la máxima atención del educando y contribuirán en la formación académica, personal y profesional, todo esto en virtud de que serán capaces de resolver problemas, generar nuevas ideas, y ser visionarios. Por otra parte, los docentes tendrán un apoyo didáctico que servirá como impulso para captar más la atención de los alumnos con la utilización del sitio web a lo largo de las cátedras y los representantes legales de cada estudiante verán como los educandos obtienen provechos significativos.

Es de total importancia en la actualidad las tecnologías educativas en el proceso de enseñanza aprendizaje para desarrollar el pensamiento creativo en los estudiantes. Un mejor uso de la creatividad permite resolver problemas cotidianos e individuales y porque no pensar satisfacer posteriores necesidades de una sociedad.

Desde esta perspectiva nace la opción adoptar una nueva forma de mejorar la educación con el proyecto de investigación, con la integración de un sitio web que tiene por objetivo primordial fortalecer las habilidades cognitivas de los estudiantes, enfocados en un modelo innovador y que causa interés como un recurso educativo.

Las tecnologías educativas presentan un entorno novedoso con características interactivas poco habituales, pero de gran interés y que cada día ocupan más espacio en el ambiente de estudio cambiando lo habitual por lo innovador donde la información se presenta de forma más clara, práctica y precisa, hecho mismo hace que el aprendizaje en los estudiantes se torne diferente evolucionando la recepción del conocimiento. Permitiendo de esta forma inculcar en ellos capacidades de creación inédita y ayudando a fortalecer destrezas y maximizar el proceso del pensamiento, accediendo a diseñar un proyecto interactivo e innovador.

Es de gran magnitud y relevancia el presente proyecto de estudio debido a que podrá fomentar el espíritu investigativo y ser plataforma para nuevas investigaciones que busquen perfeccionar el proceso académico. En esta ocasión se tienen como beneficiarios a los estudiantes del noveno año de educación general básica del Colegio Fiscal Ana Paredes de Alfaro. Incitando y estimulando al docente a fomentar mayor continuidad en la utilización de la tecnología educativa priorizando e impulsando la inclusión de nuevas estrategias didácticas para mejorar del pensamiento creativo y mediante el correcto desarrollo del proceso enseñanza aprendizaje lograr su perfeccionamiento.

Premisas de la investigación

- Las incorporaciones de las tecnologías educativas contribuirán al mejoramiento del pensamiento creativo de los estudiantes.
- Las tecnologías del aprendizaje y el conocimiento (TAC) potenciarán el aprendizaje significativo y se integrarán dinámicamente en clases.
- El entorno personal de aprendizaje (EPA) facilita el autoaprendizaje a través de distintas plataformas con e-learning.

Tabla N° 1 Operacionalización de las variables

Variables	Conceptos	Dimensiones	Indicadores
Tecnologías Educativas	Las Tecnologías educativas son las combinaciones de aparatos electrónicos, digitales, métodos de estrategia y enseñanza.	Tecnologías del Aprendizaje y el Conocimiento –TAC-	Entorno Personal de Aprendizaje – EPA-
			Interactividad en clase
		Competencias Digitales	Aplicación adecuada de las TIC
			E-learning
Pensamiento creativo	Capacidad de trascender más allá de lo ordinario, de ser original, de innovar y de tener un pensamiento flexible.	Hábitos de estudio	Autoaprendizaje
			Solución de problemas
		Educación Personalizada	Desarrollo de la personalidad
			Innovación de pensamiento

Fuente: Colegio fiscal Ana Paredes de Alfaro.

Elaborado por: Tomalá Suárez Pedro Javier y Obando Chonillo Byron Stalin

CAPITULO II

MARCO TEÓRICO

Antecedentes de estudio.

El presente proyecto de investigación es novedoso e innovador y sobre todo único porque no se ha realizado dentro de la facultad. Luego de una profunda búsqueda en proyectos educativos realizados tanto dentro como fuera de nuestro país en los últimos años y que en referencia son similares mantienen una conexión cercana con respecto al tema de estudio tecnología educativa para el desarrollo del pensamiento creativo.

Entre los estudios revisados se encontró una investigación que fue desarrollada en la Universidad de Guayaquil en la Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación publicada por Jiménez Cortez y Klinger Castro en el año 2017, con el siguiente título: Los recursos didácticos tecnológicos en el desarrollo del pensamiento creativo, el objetivo general es determinar la incidencia de los recursos didácticos tecnológicos en el pensamiento creativo a partir de los métodos científicos, para el diseño de una aplicación móvil de realidad virtual.

El proyecto de investigación estuvo centrado en la incidencia de los recursos didácticos tecnológicos en el pensamiento creativo, se realizó sobre la población de estudiantes del noveno año de Educación General Básica “Carlos Monteverde Romero” en la asignatura de Ciencias Naturales donde se aplicó una serie de métodos y técnicas de modo sistémico para que formen parte de la investigación. La propuesta empleada fue “Planeta Virtual” que se trata de una aplicación móvil de realidad virtual, cuyos resultados fueron óptimos y se establecieron como herramientas tecnológicas didácticas eficientes para incentivar el desarrollo del pensamiento creativo de los estudiantes.

La investigación fue desarrollada en la Universidad de Guayaquil en la facultad de filosofía, letras y ciencias de la educación publicada por Calderón Barahona y Mosquera Salvatierra en el año 2017, el objetivo se enfocó en: examinar la influencia de las TIC de Software libre en el desarrollo del pensamiento creativo, mediante un estudio de análisis bibliográfico y de campo, para diseñar una guía didáctica a través de un CD Interactivo multimedia, con enfoque en destreza con criterio de desempeño.

Se utilizaron estrategias metodológicas dinámicas. La población de estudio fue a estudiantes de 9no Año de Educación General Básica, de la Unidad Educativa Fiscal “Samborondón” en el área de matemática. La propuesta aplicada fue diseño de una guía didáctica a través de un cd interactivo multimedia, que influyó positivamente en los docentes e incentivó el interés en los estudiantes al punto de lograr buenos resultados académicos.

La investigación fue desarrollada en la Universidad Jaime I en la ciudad de Castellón de la Plana, España, publicada por Rodrigo Martín Luís, García García Francisco, & Rodrigo Martín Isabel, en el año 2014 con el tema Creatividad y nuevas tecnologías: Las claves de la cultura emprendedora. El papel de la universidad en la formación de intelectuales con espíritu emprendedor. Donde concentraron en una: Una estrategia donde la investigación y la creatividad son los ejes vertebrales de las diferentes políticas de recuperación.

Una nueva universidad que tenga como fin principal formar ciudadanos con competencias intra e interpersonales, partícipes de una cultura emprendedora que permita dar respuestas a los problemas actuales y a los nuevos que se presentarán en el futuro. Nuevos modelos que generen ideas creativas e innovadoras encaminadas a la creación de empleo de calidad, incrementen el bienestar de los ciudadanos, ampliando sus

espacios de participación activa, de comunicación y expresión, y construyendo una sociedad más equilibrada, presidida por la idea de justicia social, donde cobren importancia los valores del compromiso emocional, racional y ético, y que gestione la diversidad como una fuente de riqueza.

Entre los proyectos nacionales e internacionales antes mencionados se han encontrado ciertas relaciones con respecto al uso de métodos y estrategias en el proceso de enseñanza aprendizaje. En cuanto a la variable independiente se mantienen grandes afinidades porque se analizan los recursos didácticos en contraste con la tecnología educativa para lograr un desarrollo idóneo y progresivo para el bien académico y con la variable dependiente hay gran compatibilidad porque vincula la creatividad en los procesos educativos como eje vertebral para la interacción y participación constante en la creación de nuevos pensamientos generando concordancia dual Entre todos los proyectos.

Bases teóricas

Tecnología educativa – TE -

Es la aplicación de herramientas útiles para que el proceso educativo resulte óptimo por medio de la ejecución de recursos tecnológicos que permiten orientar y atraer la atención para que cada individuo pueda explotar en gran escala su potencial creativo y explorativo ayudado de técnicas que unidas a soportes didácticos transformen la educación y cuya función es resolver o crear nuevas formas de solucionar problemas personales y sociales. “La TE se define como el medio que establece un camino entre las ciencias educativas (psicología, pedagogía, filosofía, y otras) y sus aplicaciones para resolver problemas de aprendizaje”. (Rivero Cárdenas, Gómez Zermeño, & Abrego Tijerina, 2013, pág. 193).

Lo que significa que la tecnología educativa es como una vía por donde se transita la información y que además en ella se enlazan distintas ciencias que poseen características diferentes y que conforman de forma completa la actividad educativa, todas ellas combinadas son utilizadas para aplicarlas en situaciones donde el aprendizaje necesite solucionar problemas.

Utilidades de la Tecnología Educativa

La transformación de la educación avanza a pasos agigantados a lo largo del tiempo, la tecnología educativa es utilizada como una herramienta que ayuda al descubrimiento y a la actualización de nuevos mecanismos de enseñanza y en el desarrollo de innovaciones en los procesos académicos para mejorar las técnicas empleadas por los docentes en las aulas de clases. Según Sosa Martínez (2016) asegura que:

Las nuevas tecnologías permiten acceder a una gran cantidad de información rápidamente en tiempo real, por lo que aparecen herramientas útiles para desarrollar el proceso de enseñanza-aprendizaje, como la comunicación a través de foros, chats, videoconferencia, plataformas educativas, páginas web, bases de datos, aplicaciones (pág. 7).

Las tecnologías audiovisuales mezcladas con los medios de comunicación son de vital importancia por el gran y constante intercambio de información que se presenta en las distintas redes sociales, información en sitios web, nuevas de almacenamiento y plataformas educativas de esta forma generan interacción simultánea entre alumnos o equipos de estudio despertando así interés y curiosidad, convirtiendo la multimedia en un recurso trascendental en proceso académico.

Tecnologías de Información y Comunicación en la educación

Las TIC hoy en día se han incorporado a la sociedad y al ámbito educativo con una gran acogida han alcanzado un nivel de importancia que ha evolucionado a través de los últimos años, haciendo que el proceso de enseñanza-aprendizaje tenga una perspectiva diferente y nueva para quienes están inmersos en la acción educativa. Tanto docentes como estudiantes, estos últimos adoptan, integran y aprenden con las nuevas tecnologías. Según Cedeño Molina (2013) afirma que:

El uso de las TIC en la educación es una buena iniciativa para la visualización de problemas, ya que hay cosas muy abstractas y difíciles de imaginar o dibujar en un papel, por lo que un computador es una herramienta que facilita esas cosas difíciles de imaginar (pág. 16). Según la apreciación del autor las TIC permiten ver y representar las situaciones problemáticas desde diferentes perspectivas que el hombre por sí solo no puede o le es muy difícil demostrar y es allí en donde el uso de la tecnología educativa se convierte en un gran referente de apoyo para la concepción de lo que se desea transmitir.

Importancia de las Tecnologías de Información y Comunicación.

Las TIC se han convertido en herramientas indispensables para el hombre en la pretensión por transmitir información independientemente del lugar en donde se encuentre, en el contexto educativo, se consideran muy importantes por lo que en los últimos años han reforzado el proceso educativo llenándolo de nuevos elementos que contienen un sinnúmero de beneficios y características que facilitan la comunicación entre docentes y alumnos a través de mecanismos que utilizan recursos tecnológicos como base para permitir interacción al momento de receptor nuevos conocimientos.

Actualmente en la sociedad se viven procesos de cambios constantes a nivel educativo porque cada generación va incorporando nuevas tendencias en referencia a la tecnología, educación y los medios con los que se incorporan al proceso de enseñanza aprendizaje de manera que adquieren nuevas e innovadoras formas de ver y receptar la información para adoptarla en el conocimiento previo.

La importancia de comunicar y percibir información lleva a cada individuo a permanecer en esta tendencia tecnológica que abarca un espacio significativo en el proceso educativo. Incorporar las tecnologías educativas como recurso de apoyo en la educación permite crear lasos más fuertes para la comprensión y aprehensión del conocimiento impartido por cada docente y que mejora la interacción entre estudiantes en clases.

Tecnologías del Aprendizaje y Conocimiento –TAC- en Estudios Sociales.

La combinación de máquinas y medios electrónicos fusionados a estrategias viables e interactivas de enseñanza componen la tecnología educativa que estrictamente está diseñada para satisfacer las necesidades de la sociedad que se presenta en forma cambiante. Según Torres Gastelú, CA. 2011 citado en Barcia Carrillo, Macías González, & Castillo Cedeño, (2017) afirman que: Las TIC cumplen un rol fundamental que acciona varios aspectos en los cuales cada individuo las puede utilizar debido a que generan funciones que pueden ser utilizadas por pequeñas y grandes grupos de personas facilitando entre ellos la interacción como acción principal manteniendo el uso de trasmisión de información a través de: audio, video, texto, y otras aplicaciones que ayudan a la unión y formación de nuevos conocimientos. En la educación promueven un alto de grado de utilización de medios para la comunicación del proceso enseñanza aprendizaje a través de medios electrónicos.

Según el autor las tecnologías educativas realzan las actividades y procesos que son provechosos para el público que las utiliza. Su función principal es la de facilitar, mejorar y enriquecer la frecuencia con la que se transmite la información a través de sus medios auditivos, visuales o textuales asegurando así la recepción de conocimiento aplicado mediante herramientas tecnológicas.

Estrategias didácticas para el desarrollo de competencias digitales.

Cada vez es más fructífero enseñar en instituciones educativas con tecnología, las tendencias con las que se manejan han tenido resultados evidentes, las múltiples ventajas que se sostienen en el proceso de enseñanza aprendizaje con la inserción de herramientas electrónicas incentiva la atención de los estudiantes con sus innumerables novedades en entornos dinámicos, únicos e interactivos que transforman el modo de adquirir el conocimiento y a su vez de intercambiarlo. Por su parte los docentes adquieren una ayuda adicional en la construcción del conocimiento con aplicación de nuevas estrategias utilizando tecnología como recurso didáctico permitiendo sustentar teorías, proyectar elementos multimedia y resumir información. Sin duda alguna las competencias digitales se pueden adquirir de forma fácil y rápida con la aplicación de innovaciones estratégicas y la idónea manipulación de recursos digitales.

Las diferentes estrategias promueven al estudiante como inventor de su conocimiento, según Moreira, (2010) citado por Capilla, y otros (2015) declara que “El alumno se implica en la utilización de estrategias en las que pueda discutir, negociar significados y presentar leal grupo sus actividades realizadas de forma colaborativa, recibir y hacer críticas.”(pág. 105). El alumno se tiene que sentir en confianza mediante estrategias didácticas que el docente emplee, realizando varias actividades y dinámicas que ayuden a promover y desarrollar el pensamiento creativo.

Entorno Personal de Aprendizaje - EPA-

Son sistemas que ayudan a los estudiantes a tomar el control y gestión de su propio aprendizaje incluyendo la fijación de objetivos a través de contenidos y procesos para comunicarse e interactuar relacionando las nuevas teorías de la enseñanza, Adell y Castañeda, 2010 citados en (Cabero Almenara, Barroso Osuna, & Romero Tena, Aprendizaje traves de un entorno personal de aprendizaje, 2015) lo define como: “un conjunto de herramientas, fuentes de información, conexiones y actividades que cada persona utiliza de forma asidua para aprender (pág. 65), lo que significa que cada persona incorpora las TIC como un estrategia de aprendizaje para obtener el conocimiento de forma práctica y constante por medio de actividades dinámicas.

Competencias Digitales

Las competencias digitales hacen énfasis en los recursos tecnológicos y el dominio de capacidades para saber administrarlas de forma correcta. Por lo tanto, se considera una persona digitalmente competente a quien utiliza destrezas y habilidades para buscar, compartir y enviar información a través de recursos didácticos para catapultar el proceso educativo.

Para Cebrian-de-la-Serna & Cebrian-Robles, (2018) que indaga del aprendizaje del entorno de las competencias digitales. “El aprendizaje se produce hoy en entornos informales (en sus casas, entre sus grupos de amistades, en el trabajo...), siendo algo singular el alto índice en el uso de recursos tecnológicos (WhatsApp, búsqueda por internet, geolocalización, etc.)” (pág. 4). Quiere decir que el desarrollo de las competencias digitales se muestra de forma común en los estudiantes y por lo que esta recepción empírica es adquirida en nuestra formación diaria por cuanto se convierte en una competencia digital.

Introducción al E-Learning en la educación

E-Learning es la interacción constituida básicamente por tecnologías educativas que se complementan con internet integrando a un individuo o varios en diferentes lugares y horarios de manera sincronizada o asincrónica formando un mecanismo de colaboración para la transmisión de información a través de recursos que permiten la creación de actividades educativas que sirven para desarrollar diferentes habilidades. Según la apreciación del Centro de Formación Permanente (CFP, 2007):

Procesos de enseñanza-aprendizaje que se llevan a cabo a través de Internet, caracterizados por una separación física entre profesorado y estudiantes, pero con el predominio de una comunicación tanto síncrona como asíncrona, a través de la cual se lleva a cabo una interacción didáctica continuada. Además, el alumno pasa a ser el centro de la formación, al tener que autogestionar su aprendizaje, con ayuda de tutores y compañeros.

La perspectiva del autor citado anteriormente considera al internet como recurso principal para llevar a cabo la comunicación a distancia entre docentes y estudiantes con la finalidad de compartir información y actividades que complementan el proceso educativo y sirven de apoyo en el refuerzo de los conocimientos a través de la incursión de la tecnología educativa.

Integración del E-Learning en la asignatura de estudios sociales

Cada individuo posee creatividad para combinarla con las diferentes estrategias de autoaprendizaje acompañadas de tecnología como el intercambio de información en línea así lo menciona Adell y Castañeda, 2012 citados en (Calderero Hernández et al., 2014) que señala:

Cada vez más somos partícipes de experiencias educativas que apuestan acertadamente por poner en el centro de sus acciones al estudiante, dándole un protagonismo que le permite llegar por sí mismo al conocimiento ayudándose de las tecnologías, eligiendo las herramientas que desea emplear para buscar información, para sintetizarla, para editarla, incluso para publicarla (pág. 142).

Según el texto anterior el autor hace un énfasis en el estudiante como personaje principal en la búsqueda de conocimiento en el proceso educativo y que a medida que pasa el tiempo se vuelve intérprete en la acogida de nueva información apoyado en las tecnologías educativas que están al alcance de sus manos y permiten utilizar los recursos didácticos de diferentes formas y así auto educarse y conocer más acerca del uso de los dispositivos electrónicos en línea para compartir elementos multimedia que servirán para su aprendizaje.

La Creatividad

La creatividad es el proceso en el cual un individuo promueve su imaginación y capacidades para diseñar, crear o desarrollar mediante las facultades de su pensamiento para posteriormente resolver una actividad o situación de interés. Su función principal es satisfacer necesidades individuales o sociales a mediano o corto plazo con menos recursos o tiempo limitado y con resultados eficaces y eficientes.

La creatividad entonces, puede definirse como la elaboración mental, autónoma, transformativa del sujeto y los objetos, en la que intervienen procesos cognitivo-afectivos para la generación y desarrollo de ideas nuevas, relevantes y pertinentes, para la formulación y solución de retos que responden a sus intereses y expectativas (Coral, 2012, pág. 91).

En la definición anterior el autor hace referencia a la creatividad como una fabricación cognitiva y que evoluciona de manera diferente en cada individuo, en la misma influyen diferentes factores tanto de razonamiento como emocionales con la finalidad de emprender creaciones propias e innovadoras, que mantengan un alto grado de importancia y asertividad, todo este procedimiento llevara a la sugerencia e inserción de ideas correctivas para situaciones de importancia y relevancia.

Importancia de la creatividad para el aprendizaje de Estudios Sociales

Todas las asignaturas del currículo académico necesitan de la utilización del medio creativo de cada estudiante, de allí q es tan importante recalcar que la creatividad incluida en el aprendizaje es un medio que catapulta a la educación más allá de lo que se promedia, en asignaturas como estudios sociales vemos la necesidad de transportar a cada estudiante hacia la existencia de la información o contexto que se desea transmitir. El vínculo entre entender lo que se induce de alguna u otra manera tiene esa afinidad con la mente para inventar o imaginar los eventos tal y como se los menciona. La creatividad permite a todo ser creer lo que se desea; partiendo desde este punto, porque no imaginar a un desarrollo académico y humano a partir de la innovación en los procesos educativos.

En las aulas de clases se convive a diario entre docentes y estudiantes siendo el eje a reforzar por lo valioso que es que cada alumno logre una excelente estabilidad y comprensión en el medio en que aprende, asimila y se comunica con su alrededor. “La creatividad depende de interrelaciones entre sujetos y contextos, ...es importante advertir cómo se configuran los contextos con los que interactúan las personas. Además de los contextos, importa cómo estos son percibidos, interpretados y reconstruidos por los sujetos” (Elisondo , 2015, pág. 5), esto quiere decir

que cada vez que se necesite resolver una problemática siempre se va a depender de la percepción de cada individuo, debido a que cada persona piensa diferente, también dependerá del lugar en donde se encuentre y el grupo o sociedad con los que interactúe. Es por ello que cada sujeto infiere, asimila y descifra la realidad con diferentes argumentos creativos. Esto sucede porque la sociedad necesita nuevas formas de solucionar conflictos, con propuestas únicas y la creatividad debe proporcionar ideas e innovaciones construidas con fines beneficiosos individuales y colectivos. Guidano y Quiñones (2001) citados en Rodrigo Martín et al., (2014) exponen que:

La creatividad ya no puede ser vista únicamente como potencialidad individual, solo para el sujeto, sino que debe considerarse al sujeto como un ser social que interactúa con la realidad, con el contexto o situación en que se desenvuelve, y con todas las demandas sociales, educativas, empresariales, laborales, etc., que presentan las sociedades en un momento determinado (pág. 30).

Esto quiere decir que dentro de la sociedad se manifiestan abundantes necesidades básicas que deben ser solucionadas con habilidades particulares, la creatividad no solo es un hecho que produce o crece en cada persona sino un acontecimiento que va más allá, que comprende a una sociedad y por ende solucionar sus problemáticas. Las diferentes habilidades que se plantean en la creación de ideas benefician no solo a quien las fabrica sino también a quienes se lucran de la misma y en el caso de la asignatura de estudios sociales permite interactuar con compañeros además de mostrar signos de liderazgo en situaciones de importancia para asentar la práctica de la creatividad y que los contenidos impartidos en clases sean totalmente aceptados e intercambiados por todos los estudiantes.

Influencia de las Tecnologías de Información y Comunicación en los hábitos de estudios

Las TIC han formado parte de un sistema mundial que une todos los campos de la sociedad. Pero para integrarlas como hábitos de estudio es importante tener actitud positiva hacia el aprendizaje y hacer un buen uso de la tecnología, de esta forma se las podrá utilizar como un recurso de apoyo para llevar a cabo actividades académicas e influenciar a los estudiantes a manipularlas y hacerlas parte de sus hábitos educativos.

Un requisito primordial para hacer de las TIC un componente que permita asimilar bien la información en los alumnos es monitorear su uso y mantener una práctica honesta y responsable con los recursos destinados para el estudio. Adicionalmente se debe adecuar un horario con tiempo límite que se respete para así lograr un provecho significativo eficaz. Para Enríquez Villota, Fajardo Escobar, & Garzón Velásquez (2015) que argumentan en su proyecto la definición de los hábitos de estudios como “Una segunda naturaleza; y eso significa que la naturaleza humana se enriquece o empobrece, se perfecciona o se denigra con el hábito” (pág. 170). Lo que significa que los hábitos de estudios se perfeccionan dependiendo la dirección que cada individuo ofrece para sus propios beneficios.

Tecnología Educativa para estimular el pensamiento creativo

Debido a los cambios que suceden a diario en el ámbito tecnológico la educación se ve afectada positivamente, en la medida en como cada día se relacionan cada vez más las tecnologías para estimular la comunicación global en torno a los elementos que componen el proceso educativo. La realidad que se mantiene presente es la tecnología educativa que se encuentra al servicio de docentes y estudiantes como herramienta en función de facilitar la expansión de sus habilidades del pensamiento.

Según Esteve y Gisbert (2011) citado en Cabero Almenara (2015) afirma que:

Desde el punto de vista del alumnado, el uso de herramientas TIC ha de servir para motivarlo y estimularlo para que se involucre totalmente en el proceso, interactuando con la realidad y observando los resultados de la interacción, desarrollar habilidades del pensamiento crítico y creativo, integrar y retener la información, facilitando la información de lo que se ha aprendido de manera integral y dinámica, desarrollar habilidades de aprendizaje significativo, y desarrollar actividades que se conviertan en competencias perdurables (pág. 22).

En torno a la afirmación del autor que indica que los estudiantes perciben las tecnologías educativas de formas diferentes pero positivas creando en ellos un complemento de simpatía hacia la inserción completa en el proceso educativo, permitiendo así la libre disponibilidad para la recepción de información dentro de la realidad en la que se sostiene, convirtiendo la tecnología en un sistema integrado con la educación en donde el desarrollo del pensamiento se desenvuelve de forma dinámica y promoviendo así un aprendizaje significativo.

Autoaprendizaje con Tecnología Educativa

La tecnología se ha convertido en una herramienta indispensable para aquel que desea aprender por sí solo, dentro de ese marco el autoaprendizaje en una carrera académica tiene mucha importancia debido a que los alumnos en la actualidad se ven obligados a buscar información adicional e investigar a través de plataformas educativas temas que van más allá de los contenidos curriculares y actividades que cada asignatura utiliza y de esta manera desarrollan nuevos métodos para encontrar información, intercambiarla y hacerse dueño de nuevas teorías participando indirectamente en nuevas estrategias de autoaprendizaje para adquirir el conocimiento.

Es así como el autoaprendizaje le facilita al estudiante virtual el desarrollo de su capacidad de exigirse a sí mismo, lo que lo involucra en la toma de decisiones como por ejemplo en la distribución de tiempos. (...) De igual forma, el auto aprendizaje favorece los ritmos de estudio y profundización en temas de interés, y lleva al actor a ser autodidacto y auto reflexivo. (Rugeles Contreras, Mora González, & Metaute Paniagua, 2015, pág. 135).

En la sociedad quienes utilizan las tecnologías educativas son los estudiantes virtuales por el autoaprendizaje en el trayecto educativo, así mismo se plantean sus objetivos y metas para alcanzar; conociendo los beneficios múltiples que brindan estas tecnologías, aprovechan estos recursos porque que están disponibles las veinte cuatro horas del día y solo requieren una conexión a internet; su principal característica es tener el control y domino de su tiempo para la adquisición de nuevos conocimientos, siempre investigando, más allá de lo que se solicita y generando en ellos compromiso, motivación y desempeño personal con esa finalidad obtienen una capacidad autónoma activa y participativa lo cual fabrica sus propios valores y hábitos.

Educación personalizada

Como muestra a las pretensiones que se pueden lograr con la tecnología educativa una de las estrategias más relevantes es el aprendizaje personalizado. No todo individuo aprende de la misma forma, pero se puede ayudar a la comprensión de su aprendizaje construyendo estrategias y otorgando independencia en sus actuaciones para que se ajusten a las fortalezas, necesidades, habilidades e intereses de cada estudiante. De esta forma lograr impartir un correcto aprendizaje se vuelve más fácil para el docente empleando una serie métodos que transmitan confianza a cada alumno.

Afirmando la exposición de García Hoz, 1988 citado en (Calderero Hernández, Aguirre Ocaña, Castellanos Sánchez, Peris Sirvent, & Perochena González, 2014): “Educación personalizada lo es en la medida en que se realiza en un sujeto que tiene rasgos propios...comprometido, por sus posibilidades personales y que, al mismo tiempo, se ennoblece por el hecho mismo de vivir y obrar como persona” (pág.139), lo que significa que cada persona tiene el potencial para percibir el conocimiento de forma única y depende únicamente de su personalidad y predisposición para auto educarse.

La educación personalizada es un gran avance en el campo educativo, su función acopla varios de los elementos que componen el proceso de enseñanza aprendizaje, mediante la utilización de recursos tecnológicos educativos se promueve la interacción del estudiante con el medio que lo rodea, ayudando a mejorar sus capacidades de comprensión sobre determinados temas y desarrollando habilidades innatas para manipular la información en beneficio de su propio aprendizaje. Así como declara De Juanas & Fernández, 2008; Abad, García, Magro & Serrano, (2010) citado por Capilla y otros (2015) “el rol del profesorado pasa de centrarse en transmitir los contenidos, a estimular la búsqueda personal del conocimiento por parte del alumno.”(pág. 104).

Desarrollo de la personalidad creativa en la educación.

El desarrollo de la personalidad creativa es de gran trascendencia en el contexto escolar puesto que se integra en el proceso de enseñanza aprendizaje como una actitud que libera destrezas para que cada alumno interprete y asimile los conocimientos a su manera y posteriormente emplearlos en la solución de situaciones problemáticas. Su medio más efectivo para desenvolverse es dentro de las aulas de clases en donde cada individuo puede mostrar sus capacidades creativas mediante la personalidad; las principales características que se divisan en estudiantes

creativos se enfocan en ser optimistas, perseverante en situaciones difíciles, buscar el origen y el sentido de las cosas. Su orientación asociativa es directamente con la imaginación y la creación de ideas.

Los principales responsables en desarrollar una personalidad creativa en los alumnos son los docentes puesto que son los responsables de impartir conocimientos hacia una educación de calidad, los diseños de un ambiente de aprendizaje exigen a los maestros planificar e integrar un sinnúmero de estrategias creativas y comunicativas a emplearse dentro de los salones de clases fomentando el trabajo individual y grupal que ayude a la comprensión de temas.

El ser humano está dotado de un gran porcentaje de imaginación, hecho mismo hace que pensar sea una actividad cotidiana y que se aplica a cada segundo, normalmente todas las actividades que se realizan a diario deben tener un grado de imaginación y creatividad, es allí donde participa se promueven las habilidades de cada individuo para crear su propio destino como resultado a sus decisiones.

La personalidad de cada individuo está asociada a la producción de “La creatividad tiene que algo que ver sin duda con el «milagro» de que seamos capaces de generar nuevas e interesantes preguntas y con la disposición para dar a ellas múltiples nuevas y eficientes respuestas”. (Elisondo , 2015, pág. 4), aclarando un poco más acerca del tema el autor menciona que la creatividad está inmersa en cada individuo, y su funcionalidad es realmente atractiva porque provee a cada individuo la posibilidad de crear o buscar soluciones a problemas o preguntas de interés mediante la concepción de una gran variedad de ideas que tenga resultados eficientes.

Innovación del pensamiento creativo con E-learning

El e-learning siendo una herramienta destinada al sistema educativo del siglo XXI desarrolla una sociedad en busca del conocimiento por cuanto evoluciona constantemente, promoviendo el aprendizaje de una manera virtual desapareciendo las barreras por adquirir información debido a que el estudiante puede hacer uso de recursos en donde puede utilizarlos en el aula de clases y hasta en su hogar las veinte cuatro horas del día, así los alumnos tienen grandes beneficios para auto educarse y obtener óptimos resultados cognitivos. Según Gonzales Encalada (2018) señala:

El e learning contempla un proceso de enseñanza aprendizaje por medio del uso de internet en el que va a predominar la comunicación relevante entorno a características didácticas. El estudiante siempre será el centro de atención, no obstante, también requerirá de disciplina y autocontrol puesto que su aprendizaje se tornará autónomo, aunque cuente con la ayuda de un tutor. (pág. 12).

El e-learning siendo un sistema tecnológico en la educación no presencial también cuenta virtualmente con características didácticas donde el guía o tutor virtual las utiliza para impartir sus cátedras con mayor eficacia para lograr interés y un aprendizaje significativo en los estudiantes. Hecho mismo que llevara a la innovación de su pensamiento creativo, no obstante, este proceso necesitara de disciplina y autocontrol por parte del educando. Esta metodología virtual también ha logrado desarrollar modelos pedagógicos en los docentes debido a que actualizan constantemente sus conocimientos con capacitaciones virtuales lo que conlleva la integración y uso de las nuevas tecnologías al momento de impartir sus cátedras en los salones de clases.

Marco Contextual:

El presente proyecto se desarrolla en el Colegio Fiscal Ana Paredes de Alfaro, Distrito 09D23, Provincia del Guayas, Cantón Guayaquil, Período Lectivo 2018 – 2019, donde el problema fue localizado en los estudiantes del 9no año de Educación General Básica, en el área de Ciencias Sociales, puesto que este se encarga de introducir el aprendizaje en los estudiantes y desarrollar aquellas formas de razonamiento en un contexto político, económico en una dimensión histórico, social que se complementan con el desarrollo de una pensamiento creativo, crítico y cultural.

Las múltiples reformas que se plantean en el Ministerio de Educación tienen muy poca repercusión en los jóvenes y niños puesto que no existe cambios que lleguen al pensum que ofrezca respuestas contundentes y viables que sean proyectadas en el salón de clases, satisfaciendo nuevas realidades del entorno. Uno de los factores que más radica en la educación es el cumplimiento a cabalidad de los contenidos pragmáticos que se da en cada año escolar dado que no se establece mecanismos de refuerzo académico para suplir esta problemática.

Las Ciencias Sociales se torna de una manera sistemática y rigurosa en todas sus asignatura, lo que conlleva a ser clases completamente teóricas, el problema se está generando a causa de que no existe un correcto desarrollo del pensamiento creativo debido a mínimos procesos de análisis y síntesis por la poca practica de lectura y una ausencia casi total de capacidad imaginativa en la materia de estudios sociales, estas deficiencias producen en los estudiantes un desinterés emocional perdiendo toda clase de motivación por aprender en esta asignatura, en efecto una carencia en las capacidades cognitivas y meta cognitivas.

Las tendencias tecnológicas y sus resultados académicos en los estudiantes son de gran importancia puesto que tienen la posibilidad de aprender desde sus hogares cualquier inquietud que se de en las aulas de clases, pero debido a que muchos padres de familia no cuentan con el dominio suficiente del uso de estas estas herramientas tecnológicas para enseñar o fomentar la enseñanza a través de ellas no la practican.

Los malos hábitos influyen de manera directa en el proceso de enseñanza aprendizaje puesto que priorizan el uso de las tecnologías para jugar en línea con sus compañeros de clases dejando como último las tareas asignadas, esto se ha generalizado tanto en un contexto social arraigado puesto que un ciudadano tiene la costumbre de hacer las cosas a última hora, en ellos pasa lo mismo llegan al colegio a terminar o hacer actividades programadas en casa.

La insuficiencia de recursos tecnológicos en el plantel educativo y el limitado uso de estas herramientas académicas para la asignatura de Estudios Sociales representan un obstáculo para el aprendizaje significativo debido que otorga continuidad a una estructura habitual en el proceso de enseñanza aprendizaje. Los jóvenes y niños en el siglo XXI tienen distintos estilos de aprendizaje como son: visual, auditiva y kinestésico (Castro & Guzmán de Castro, 2017, pág. 89). De tal manera que el aprendizaje se puede dar a través de audios, páginas web, videos o juegos interactivos, estos recursos tecnológicos integran imágenes, sonido y movimiento lo que capta todos los canales sensoriales del educando asimismo transforman contenidos tradicionales como libros, tablas, pizarras a formatos on-line interactivos. Los juegos educativos cultivan una sana motivación y despiertan emociones positivas más genuinas y esenciales fomentando un desarrollo del pensamiento creativo sintiéndose más cómodos y más relajados.

Marco Legal

El proyecto de investigación está sustentado legalmente por:

Plan Nacional del Buen Vivir (PNBV)

4.4. Mejorar la calidad de la educación en todos sus niveles y modalidades, para la generación de conocimiento y la formación integral de personas creativas, solidarias, responsables, críticas, participativas y productivas, bajo los principios de igualdad, equidad social y territorialidad.

i) Asegurar en los programas educativos la inclusión de contenidos y actividades didácticas e informativas que motiven el interés por las ciencias, las tecnologías y la investigación, para la construcción de una sociedad socialista del conocimiento.

l) Promover la educación laica, basada en la centralidad del pensamiento crítico, el razonamiento lógico y la creatividad, en todos los niveles educativos, adecuando los mecanismos de evaluación para este fin.

4.6. Promover la interacción recíproca entre la educación, el sector productivo y la investigación científica y tecnológica, para la transformación de la matriz productiva y la satisfacción de necesidades.

b) Promover el diálogo y la revaloración de saberes, para el desarrollo de investigación, ciencia y tecnología y el fortalecimiento de la economía social y solidaria.

c) Promover la transferencia, el desarrollo y la innovación tecnológica, a fin de impulsar la producción nacional de calidad y alto valor agregado, con énfasis en los sectores priorizados.

f) Fortalecer y promocionar la formación técnica y tecnológica en áreas prioritarias y servicios esenciales para la transformación de la matriz productiva, considerando los beneficios del sistema dual de formación.

Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI)

TÍTULO I DE LOS PRINCIPIOS GENERALES

CAPÍTULO ÚNICO DEL ÁMBITO, PRINCIPIOS Y FINES

Art. 2.- Principios. - La actividad educativa se desarrolla atendiendo a los siguientes principios generales, que son los fundamentos filosóficos, conceptuales y constitucionales que sustentan, definen y rigen las decisiones y actividades en el ámbito educativo:

g. Aprendizaje permanente. - La concepción de la educación como un aprendizaje permanente, que se desarrolla a lo largo de toda la vida;

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;

q. Motivación. - Se promueve el esfuerzo individual y la motivación a las personas para el aprendizaje, así como el reconocimiento y valoración del profesorado, la garantía del cumplimiento de sus derechos y el apoyo a su tarea, como factor esencial de calidad de la educación;

u. Investigación, construcción y desarrollo permanente de conocimientos. - Se establece a la investigación, construcción y desarrollo permanente de conocimientos como garantía del fomento de la creatividad y de la producción de conocimientos, promoción de la investigación y la experimentación para la innovación educativa y la formación científica;

CAPÍTULO SEGUNDO DE LAS OBLIGACIONES DEL ESTADO RESPECTO DEL DERECHO A LA EDUCACIÓN

Art. 6.- Obligaciones. - La principal obligación del Estado es el cumplimiento pleno, permanente y progresivo de los derechos y garantías constitucionales en materia educativa, y de los principios y fines establecidos en esta Ley.

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;

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA

El proyecto de investigación permite determinar a través del sitio web un conjunto de métodos y técnicas que fueron aplicados a los estudiantes, docentes y autoridades que conforman el Colegio Fiscal “Ana Paredes de Alfaro”. Adjuntando la información con el objetivo de recolectar datos necesarios para establecer los resultados de la ejecución del sitio web como recurso de didáctico de apoyo amparado en la Tecnología Educativa. Al culminar de recolectar los datos se procedió a efectuar los correspondientes análisis y síntesis, para posteriormente utilizar dichos criterios en el diseño de la propuesta.

Metodología de la investigación

Investigación Mixta

El proyecto educativo está basado fundamentalmente en buscar y combinar los métodos de investigación de carácter cualitativo y cuantitativo para fortalecer la indagación al momento de recolectar e interpretar los datos y legitimar la información. De la forma Cualitativa por estudiar la aptitud de las actividades practicadas en el salón de clases y la dependencia entre la Tecnología Educativa y el pensamiento creativo, variables trascendentales en el proceso.

De la forma Cuantitativa porque al recolectar la información y ejecutar un análisis adecuado se requiere identificar las dimensiones de los efectos y conocer la expansión de la situación problemática, dicho estudio se plasmará en modo gráfico, empleando medios matemáticos y estadísticos para medir los resultados de forma exacta y concluyente.

Tipos de investigación

Investigación de campo

Para recolectar información necesaria para la investigación y prestar los debidos seguimientos ha sido inevitable visitar el establecimiento educativo donde se suscita el problema para obtener un mayor contacto con la población de estudio y realizar una observación directa sobre la situación conflicto. Se presencié la problemática y a raíz de aquello se procedió a extraer un análisis para el posterior diseño de las encuestas y las entrevistas a las personas relacionadas en la indagación.

Investigación descriptiva

Al receptar la información que arrojó el estudio de las encuestas y entrevistas se ilustraron las características de la población de interés para la indagación. Todos los datos obtenidos a partir de la base de la hipótesis sostenida se manipulan cuidadosamente para luego analizar y sintetizar los resultados, con la finalidad de extraer aquellos datos significativos que contribuyan al conocimiento.

Población y Muestra

Población

La población del presente proyecto está constituida por los estudiantes, docentes y autoridades del Colegio Fiscal “Ana Paredes de Alfaro” del noveno año de educación general básica, los mismos a los que se les desea identificar las falencias en cuanto a tecnología educativa y desarrollo del pensamiento creativos en los procesos académicos. A los actores antes mencionados se les aplicaran los instrumentos de investigación.

Tabla N° 2. Población

Ítem	Detalle	Cantidad	Porcentajes
1	Autoridades	1	1
2	Docentes	15	15
3	Estudiantes	80	84
4	Total	96	100%

Fuente: Colegio Fiscal Ana Paredes de Alfaro

Elaborado por: Obando Chonillo Byron Stalin y Tomalá Suárez Pedro Javier

Muestra

Se calcula a través de la fórmula que permite obtener la cantidad de los componentes que constituirán la muestra. En este caso se aplicó la fórmula que indica que, si la población es menor a 100, la muestra será la misma población. Una vez obtenido el subconjunto de la población se llevará a cabo la extracción de datos para fundamentar los procedimientos que se decidirán para permitir el progreso en el desarrollo del pensamiento creativo de los estudiantes.

Fórmula:

$N = \text{Población} = 96$

$N < 100$

Muestra = N

Tabla N° 3. Muestra

Ítem	Detalle	Frecuencias	Porcentajes
1	Autoridades	1	1
2	Docentes	15	15
3	Estudiantes	80	84
4	Total	96	100%

Fuente: Colegio Fiscal Ana Paredes de Alfaro

Elaborado por: Obando Chonillo Byron Stalin y Tomalá Suárez Pedro Javier

Métodos de investigación

Entre los métodos de investigación que intermediaron en el presente proyecto y que son garante de la información alcanzada acerca del objeto de estudio son los siguientes: Inductivo - Deductivo, Análisis – Síntesis, Histórico - Lógico, observación, entrevista y encuesta.

Inductivo - Deductivo: Este método fue utilizado en el análisis del problema, enfatizando las deficiencias de un estudiante y luego abarcando un grupo sobre el cual se procedería a realizar el estudio.

Análisis - Síntesis: Se recurrió a este método en el estudio fragmentado de las variables de la problemática identificando las características y sintetizándolas posteriormente logrando la unificación en sus funcionalidades.

Histórico - Lógico: Se empleó el método en el seguimiento de la trayectoria de la problemática y el desarrollo que se fue presentando con la influencia de las dos variables de estudio.

Técnicas e instrumentos de investigación

Observación: La presente técnica cumplió su función al captar los hechos que se han presentado en la investigación de tal manera de que despejó libertad para identificar la realidad de forma directa y correcta con respecto a los factores que son parte de la recolección de datos para la consecución del objetivo de la indagación.

Encuesta: Esta técnica fue utilizada en orientación de la búsqueda de información donde se aplicaron una serie de preguntas con una estructura determinada, planteadas con el objetivo de obtener datos de la muestra que ha sido calculada del número total de la población. Los resultados obtenidos por este instrumento son cuantitativos y objetivos. Su aplicación fue a los estudiantes del Colegio Fiscal “Ana Paredes de Alfaro” del noveno año de Educación General Básica.

Entrevista: Se presentó la reunión entre autoridades del plantel, logrando una conversación amena en donde mutuamente se interactuó y se compartieron conocimientos por medio de formularios con preguntas abiertas. Las características suscitadas otorgaron información de relevancia, unificando criterios e identificando temas importantes y despejando interrogativas más allá de catalogarse como un suceso de preguntas. La entrevista estuvo destinada a satisfacer los elementos que componen las dos variables de estudio y se mantuvo impulsada a reconocer las causas que intervienen en la situación problemática.

Análisis e interpretación de datos

Encuesta realizada a docentes

1.- ¿Piensa usted que la utilización de la tecnología en clase, aumenta el nivel de atención en los estudiantes?

Tabla N° 4

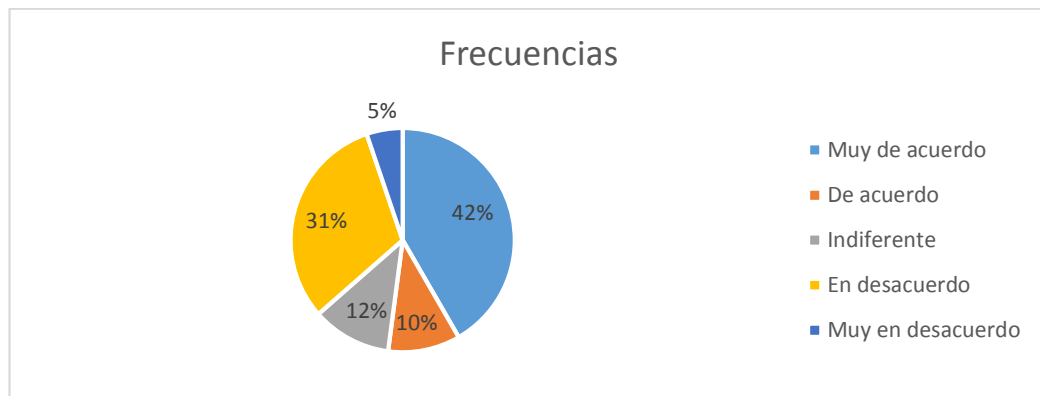
Tecnologías en clases

Código	Categorías	Frecuencias	Porcentajes
Ítem N°1	Muy de acuerdo	40	42%
	De acuerdo	10	10%
	Indiferente	11	12%
	En desacuerdo	30	31%
	Muy en desacuerdo	5	5%
	TOTAL	96	100 %

Fuente: Encuesta realizada a docentes del Colegio Fiscal Ana Paredes de Alfaro.

Elaborado por: Obando Chonillo Byron Stalin y Tomalá Suárez Pedro Javier

Gráfico N° 1: Tecnologías en clases



Fuente: Encuesta realizada a docentes del Colegio Fiscal Ana Paredes de Alfaro.

Elaborado por: Obando Chonillo Byron Stalin y Tomalá Suárez Pedro Javier

Análisis

De acuerdo a los resultados la mayoría de los encuestados considera que es factible la utilización de las tecnologías durante las clases para aumentar el nivel de atención en los estudiantes.

2.- ¿Cree usted que la Tecnología Educativa influye en el desarrollo de la creatividad en la asignatura de Estudios Sociales?

Tabla N° 5

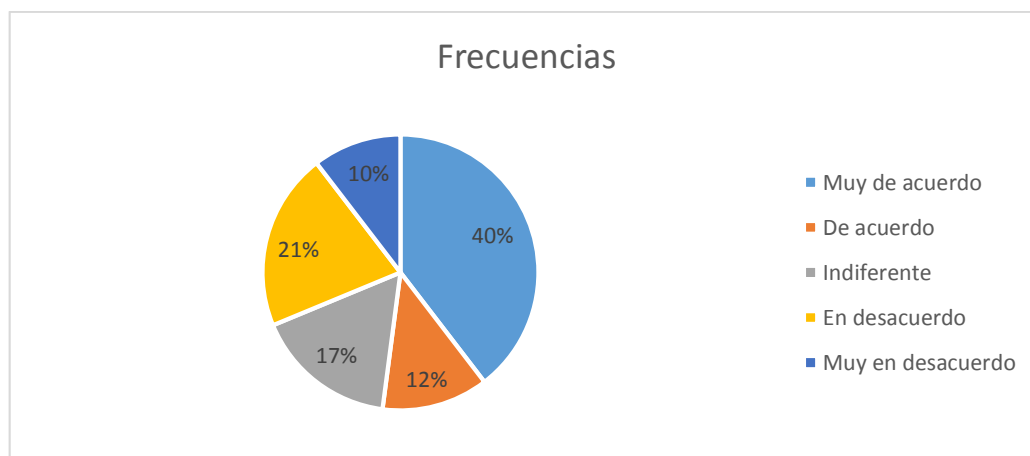
Tecnologías Educativas

Código	Categorías	Frecuencias	Porcentajes
Ítem N°2	Muy de acuerdo	38	40%
	De acuerdo	12	12%
	Indiferente	16	17%
	En desacuerdo	20	21%
	Muy en desacuerdo	10	10%
	TOTAL	96	100 %

Fuente: Encuesta realizada a docentes del Colegio Fiscal Ana Paredes de Alfaro.

Elaborado por: Obando Chonillo Byron Stalin y Tomalá Suárez Pedro Javier

Gráfico N° 2: Tecnologías en clases



Fuente: Encuesta realizada a docentes del Colegio Fiscal Ana Paredes de Alfaro.

Elaborado por: Obando Chonillo Byron Stalin y Tomalá Suárez Pedro Javier

Análisis

De acuerdo a los resultados la mayoría de los encuestados consideran que la Tecnología Educativa influye positivamente en el desarrollo de la creatividad y sería idónea la inserción de este recurso en la asignatura de Estudios Sociales.

3.- ¿Piensa usted que la implementación de la tecnología mejorará las condiciones de aprendizaje en sus estudiantes?

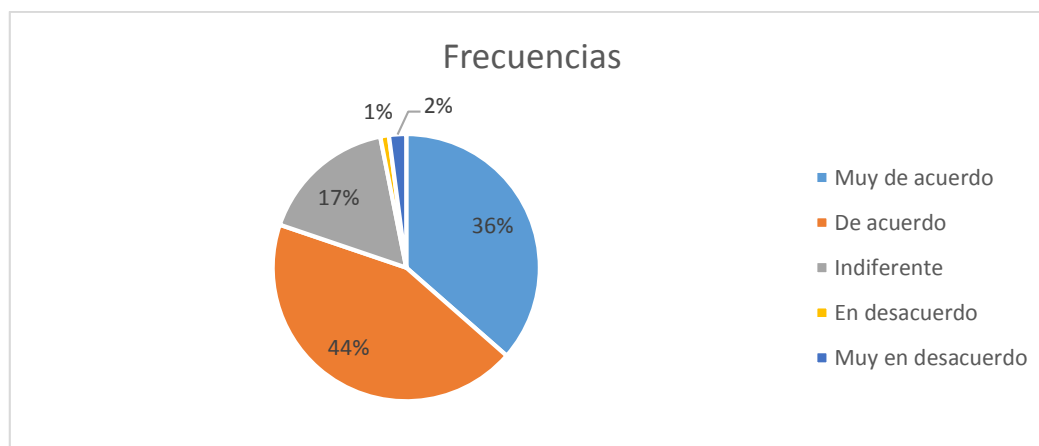
Tabla N° 6
Condiciones de aprendizaje

Código	Categorías	Frecuencias	Porcentajes
Ítem N°3	Muy de acuerdo	35	36%
	De acuerdo	42	44%
	Indiferente	16	17%
	En desacuerdo	1	1%
	Muy en desacuerdo	2	1%
	TOTAL	96	100 %

Fuente: Encuesta realizada a docentes del Colegio Fiscal Ana Paredes de Alfaro.

Elaborado por: Obando Chonillo Byron Stalin y Tomalá Suárez Pedro Javier

Gráfico N° 3: Condiciones de aprendizaje



Fuente: Encuesta realizada a docentes del Colegio Fiscal Ana Paredes de Alfaro.

Elaborado por: Obando Chonillo Byron Stalin y Tomalá Suárez Pedro Javier

Análisis

De acuerdo a los resultados obtenidos la mayoría de los encuestados consideran que si es necesaria la implementación de la Tecnología porque mejorará a corto plazo las condiciones de aprendizaje en los estudiantes.

4.- ¿Debería usted incrementar actividades que desarrollen el pensamiento creativo de los estudiantes?

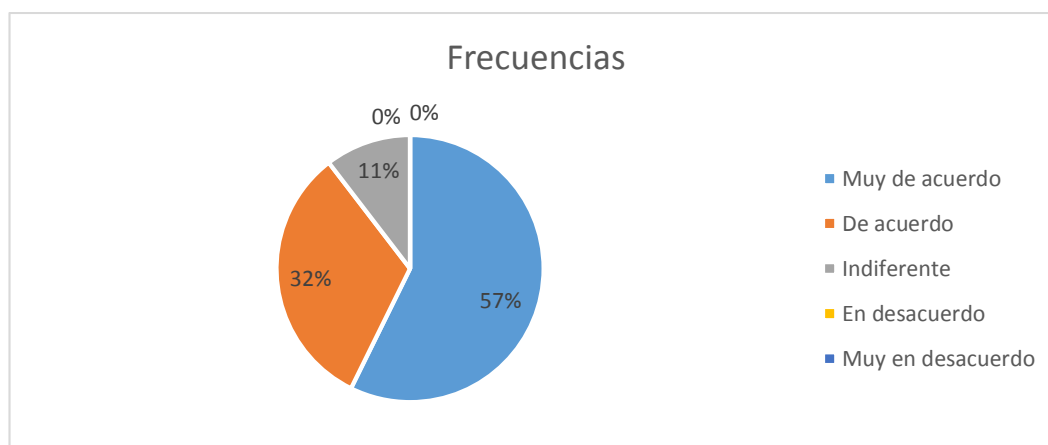
Tabla N° 7
Pensamiento Creativo

Código	Categorías	Frecuencias	Porcentajes
Ítem N°4	Muy de acuerdo	55	57%
	De acuerdo	31	32%
	Indiferente	10	11%
	En desacuerdo	0	0%
	Muy en desacuerdo	0	0%
	TOTAL	96	100 %

Fuente: Encuesta realizada a docentes del Colegio Fiscal Ana Paredes de Alfaro.

Elaborado por: Obando Chonillo Byron Stalin y Tomalá Suárez Pedro Javier

Gráfico N° 4: Pensamiento Creativo



Fuente: Encuesta realizada a docentes del Colegio Fiscal Ana Paredes de Alfaro.

Elaborado por: Obando Chonillo Byron Stalin y Tomalá Suárez Pedro Javier

Análisis

De acuerdo a los resultados la mayoría de los docentes encuestados consideran que se deberían incrementar actividades en la catedra que desarrollen el pensamiento creativo de los estudiantes.

5.- ¿Cree usted que un sitio web en donde se aplican actividades didácticas, ayudará a desarrollar el pensamiento creativo en los estudiantes?

Tabla N° 8

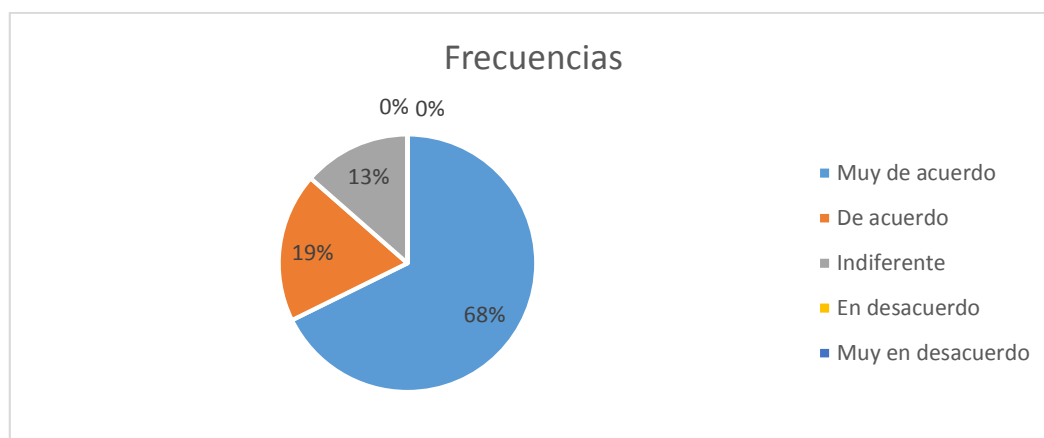
Sitio web

Código	Categorías	Frecuencias	Porcentajes
Ítem Nº5	Muy de acuerdo	65	68%
	De acuerdo	18	19%
	Indiferente	13	13%
	En desacuerdo	0	0%
	Muy en desacuerdo	0	0%
	TOTAL	96	100 %

Fuente: Encuesta realizada a docentes del Colegio Fiscal Ana Paredes de Alfaro.

Elaborado por: Obando Chonillo Byron Stalin y Tomalá Suárez Pedro Javier

Gráfico N° 5: Sitio web



Fuente: Encuesta realizada a docentes del Colegio Fiscal Ana Paredes de Alfaro.

Elaborado por: Obando Chonillo Byron Stalin y Tomalá Suárez Pedro Javier

Análisis

De acuerdo con los resultados la mayoría de los encuestados expresan su optimismo por experimentar con nuevas actividades didácticas dentro de un sitio web con la finalidad de ayudar a desarrollar el pensamiento creativo de los estudiantes.

Encuesta realizada a los estudiantes

6.- ¿Considera usted que las Tecnologías Educativas ayudan en la creatividad?

Tabla N° 9

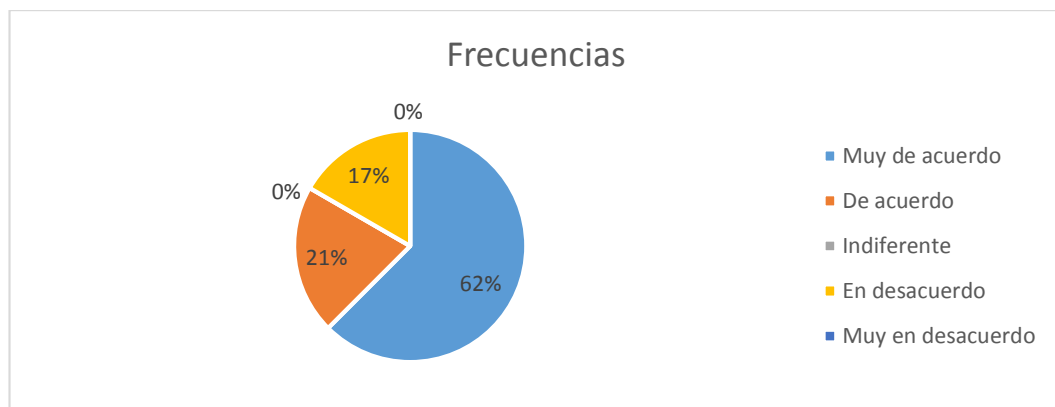
Tecnologías Educativas

Código	Categorías	Frecuencias	Porcentajes
Ítem N°6	Muy de acuerdo	60	62%
	De acuerdo	20	21%
	Indiferente	0	0%
	En desacuerdo	16	17%
	Muy en desacuerdo	0	0%
	TOTAL	96	100 %

Fuente: Encuesta realizada a los estudiantes del Colegio Fiscal Ana Paredes de Alfaro.

Elaborado por: Obando Chonillo Byron Stalin y Tomalá Suárez Pedro Javier

Gráfico N° 6: Tecnologías Educativas



Fuente: Encuesta realizada a los estudiantes del Colegio Fiscal Ana Paredes de Alfaro.

Elaborado por: Obando Chonillo Byron Stalin y Tomalá Suárez Pedro Javier

Análisis

De acuerdo a los resultados la mayoría de los estudiantes encuestados se muestran optimistas con la aplicación de las Tecnologías Educativas dentro del área de estudio para moldear la creatividad.

7.- ¿Cree usted que es importante desarrollar hábitos de estudio a través de la Tecnología Educativa?

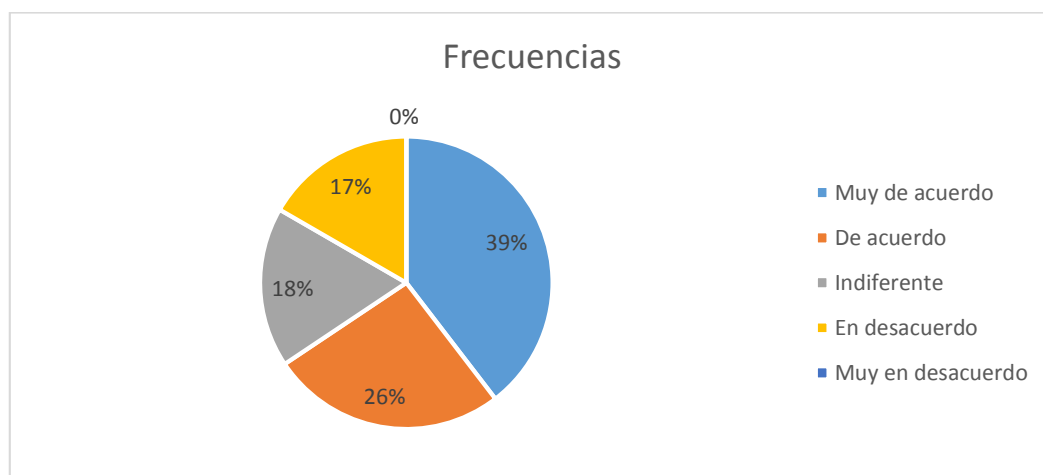
Tabla N° 10
Hábitos de estudio

Código	Categorías	Frecuencias	Porcentajes
Ítem N°7	Muy de acuerdo	38	39%
	De acuerdo	25	26%
	Indiferente	17	18%
	En desacuerdo	16	17%
	Muy en desacuerdo	0	0%
	TOTAL	96	100 %

Fuente: Encuesta realizada a los estudiantes del Colegio Fiscal Ana Paredes de Alfaro.

Elaborado por: Obando Chonillo Byron Stalin y Tomalá Suárez Pedro Javier

Gráfico N° 7: Hábitos de estudio



Fuente: Encuesta realizada a los estudiantes del Colegio Fiscal Ana Paredes de Alfaro.

Elaborado por: Obando Chonillo Byron Stalin y Tomalá Suárez Pedro Javier

Análisis

De acuerdo a los resultados la mayoría de los estudiantes encuestados expresan que se deberían inculcar nuevos hábitos de estudio debido a su gran importancia para desarrollar el autoaprendizaje con Tecnologías Educativas.

8.- ¿Considera usted que la creatividad forma parte del aprendizaje de Estudios Sociales?

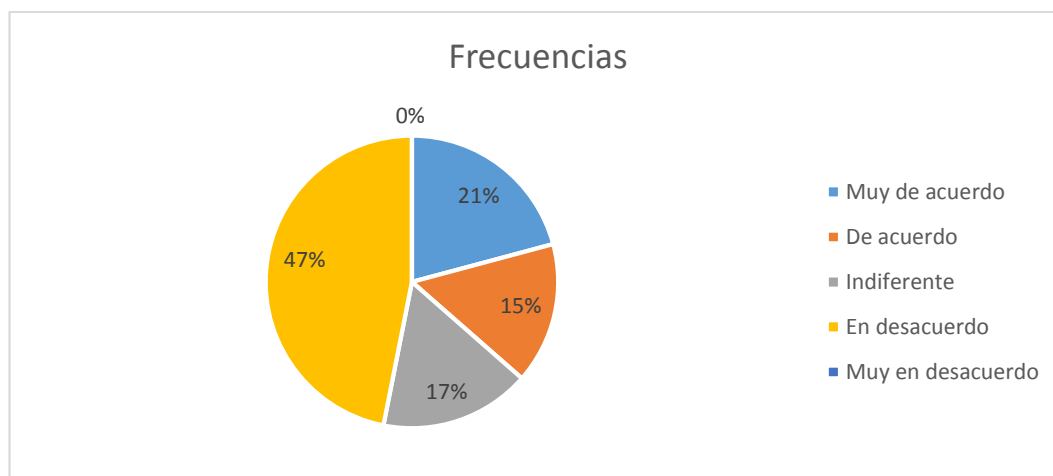
Tabla N° 11
Aprendizaje con Creatividad

Código	Categorías	Frecuencias	Porcentajes
Ítem N°8	Muy de acuerdo	20	21%
	De acuerdo	15	15%
	Indiferente	16	17%
	En desacuerdo	45	47%
	Muy en desacuerdo	0	0%
	TOTAL	96	100 %

Fuente: Encuesta realizada a los estudiantes del Colegio Fiscal Ana Paredes de Alfaro.

Elaborado por: Obando Chonillo Byron Stalin y Tomalá Suárez Pedro Javier

Gráfico N° 8: Aprendizaje con Creatividad



Fuente: Encuesta realizada a los estudiantes del Colegio Fiscal Ana Paredes de Alfaro.

Elaborado por: Obando Chonillo Byron Stalin y Tomalá Suárez Pedro Javier

Análisis

De acuerdo con los datos se considera en desacuerdo que la creatividad es un factor de trascendencia, por lo tanto, se debería profundizar en incluir con mayor frecuencia actividades que contengan desarrollo del pensamiento creativo en los procesos académicos.

9.- ¿Cree usted que un óptimo pensamiento creativo ayuda a resolver problemas en su vida cotidiana?

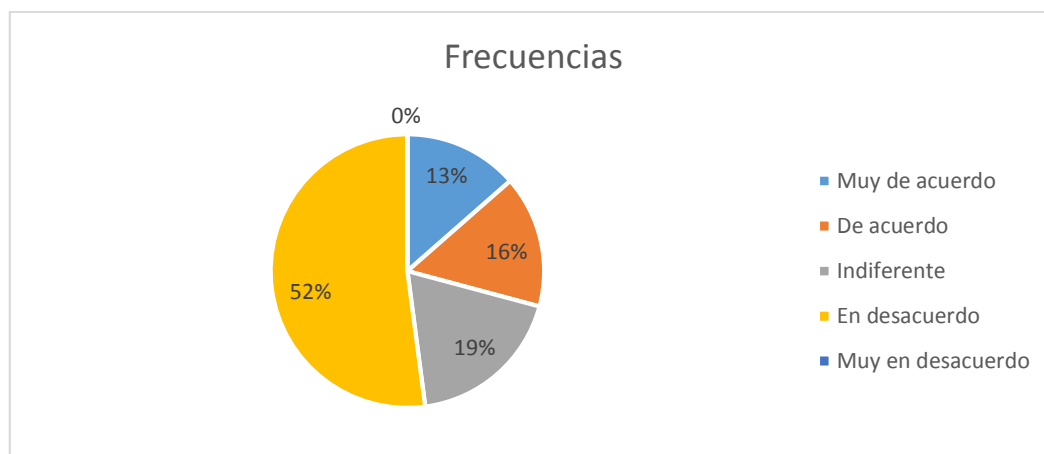
Tabla N° 12
Resolución de problemas

Código	Categorías	Frecuencias	Porcentajes
Ítem N°9	Muy de acuerdo	13	13%
	De acuerdo	15	16%
	Indiferente	18	19%
	En desacuerdo	50	52%
	Muy en desacuerdo	0	0%
	TOTAL	96	100 %

Fuente: Encuesta realizada a los estudiantes del Colegio Fiscal Ana Paredes de Alfaro.

Elaborado por: Obando Chonillo Byron Stalin y Tomalá Suárez Pedro Javier

Gráfico N° 9: Resolución de problemas



Fuente: Encuesta realizada a los estudiantes del Colegio Fiscal Ana Paredes de Alfaro.

Elaborado por: Obando Chonillo Byron Stalin y Tomalá Suárez Pedro Javier

Análisis

De acuerdo a los resultados la mayoría de los estudiantes encuestados consideran en desacuerdo el pensamiento creativo en la toma de decisiones, se debería transmitir información acerca del pensamiento creativo para poder elegir de forma idónea en situaciones que pueden presentarse en el hogar o en la institución educativa.

10.- ¿Considera usted que un sitio web ayudará a entender la información obtenida en el aula de clases?

Tabla N° 13

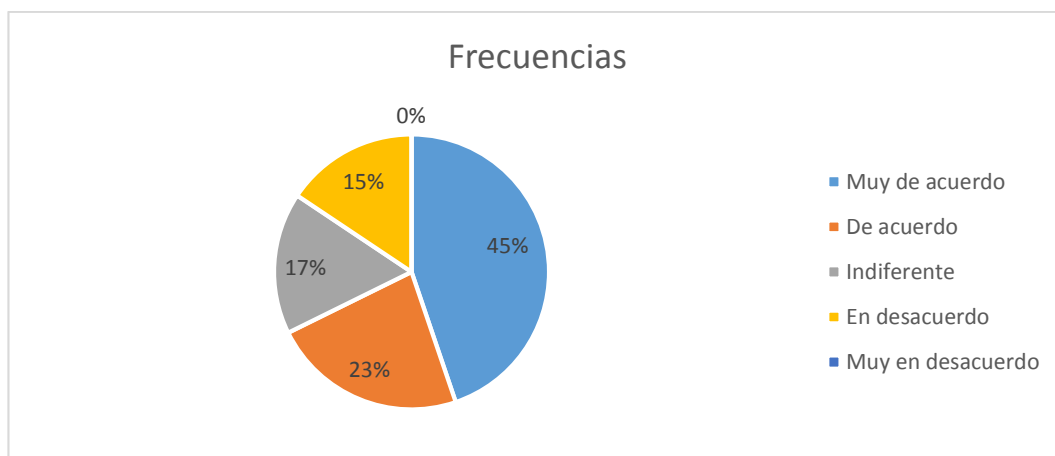
Sitio Web

Código	Categorías	Frecuencias	Porcentajes
Ítem N°10	Muy de acuerdo	43	45%
	De acuerdo	22	23%
	Indiferente	16	17%
	En desacuerdo	15	15%
	Muy en desacuerdo	0	0%
	TOTAL	96	100 %

Fuente: Encuesta realizada a los estudiantes del Colegio Fiscal Ana Paredes de Alfaro.

Elaborado por: Obando Chonillo Byron Stalin y Tomalá Suárez Pedro Javier

Gráfico N° 10: Sitio Web



Fuente: Encuesta realizada a los estudiantes del Colegio Fiscal Ana Paredes de Alfaro.

Elaborado por: Obando Chonillo Byron Stalin y Tomalá Suárez Pedro Javier

Análisis

De acuerdo a los resultados la mayoría de los estudiantes encuestados consideran altas expectativas con respecto a las ayudas que se promoverían dentro de un sitio web con actividades de refuerzo de la asignatura para lograr afianzar la información obtenida en el aula de clases.

Conclusiones

La investigación realizada demostró que la tecnología aplicada en clases permite encontrar una gran variedad de beneficios para poder desarrollar habilidades cognitivas que fortalezcan el pensamiento creativo en los estudiantes transformándose en un recurso importante e innovador en el proceso de enseñanza aprendizaje. Sin embargo, existen algunas falencias en cuanto a la aplicación de la tecnología durante la explicación de las clases. Son varios los factores que impiden este tipo de beneficios, parte de la imposibilidad es la ausencia de capacitaciones a los docentes para implementar los recursos tecnológicos en los salones.

El laboratorio de cómputo sería una herramienta importante con el que sí cuenta la institución educativa, el mismo que debe abastecer a todo el establecimiento pero que solo es considerado para ciertas asignaturas no para Estudios Sociales a pesar de que pasa muchas horas libre. En el interior de los salones de clases existen obstáculos para implementar artefactos tecnológicos por varios motivos pues la institución educativa se encuentra ubicada en un lugar diferente a donde estuvo anteriormente y las aulas se encuentran con un déficit en cuanto a la alimentación de energía, es decir los tomacorrientes están en estado obsoleto, por ende, no prestan el respaldo para poder conectar dispositivos electrónicos.

Es una realidad que los estudiantes presentan falencias en el desarrollo de su creatividad, una causa es la ausencia de actividades que impulsen su potencial creativo. Su capacidad cognitiva se manifiesta muy baja y por ello su desempeño académico resulta mermado, adicionalmente la participación en opiniones y criterios en clases es mínima. Su capacidad creativa no es la adecuada y fácilmente se dan por vencidos al intentar llevar un recuento imaginativo en el transcurso de la catedra.

Recomendaciones

Las autoridades de la institución educativa deben mantener las correspondientes consideraciones a lo crucial que representa la integración de tecnología educativa y el servicio de internet para complementar el proceso de estudio en todas las asignaturas inmersas en la malla curricular abarcando todas sin necesidad de ser de carácter computacional, es comprensible que la información mostrada en los libros presenten ciertas dudas en los estudiantes debido a eso recomendable visitar blogs para ampliar el conocimiento con la lectura de nuevas y variadas teorías.

Un sitio web de preferencia sería la herramienta más oportuna de apoyo porque contribuiría en la simplificación del trabajo del docente, convirtiéndose en un instrumento motivador hacia el estudiante a través del cual podrá acceder cuando lo desee para complementar la catedra de forma dinámica e interactiva.

La preparación permanente hacia los docentes, será fundamental para la manipulación correcta del sitio web y a su vez lograr transmitir el conocimiento adecuado, de esta forma aprovechará eficazmente los beneficios que promueve la tecnología educativa, innovando el proceso de enseñanza tradicional con la implementación de nuevas estrategias educativas, priorizando el fortalecimiento de saberes previos adquiridos con la experiencia de los educandos.

El uso del sitio web se lo debe de aplicar en todas las asignaturas de la malla curricular y no solo en Historia, como se promueve en el presente proyecto, porque el impacto positivo se verá reflejado en la interacción de los estudiantes con los avances de la tecnología educativa, y de manera ascendente promoverán el desarrollo de nuevas destrezas y habilidades cognitivas.

CAPITULO IV

LA PROPUESTA

TÍTULO DE LA PROSPUESTA

Diseño de un sitio web para el desarrollo del pensamiento creativo.

JUSTIFICACIÓN

La creación de un sitio web tiene como propósito primordial otorgar un recurso interactivo a estudiantes de la asignatura de estudios sociales para fortalecer el desarrollo del pensamiento creativo como confrontación a la problemática manifestada con escasos de la creatividad motivo por el cual se dificulta avanzar con el proceso de enseñanza-aprendizaje.

La propuesta será incluida en las áreas en donde más se necesite del proceso del pensamiento creativo para enriquecer la concentración, generación de ideas y participación en clases. Las diversas funcionalidades a las que se acceden con el uso de la propuesta permitirán acotar información de refuerzo a los estudiantes que muchas veces no pueden ser plasmadas por en el aula de clases por falta de un medio tecnológico transmisor de conocimientos.

La propuesta está dirigida a cumplir con las expectativas de la resolución de escasos del pensamiento creativo y de esta manera alcanzará el propósito de abarcar el interés total en cuanto se convierta en un instrumento fácil y de utilidad para encontrar información y guiar en situaciones de duda. Representando un recurso de ayuda para fomentar la colaboración, interactividad y desarrollo de destrezas cognitivas.

El aporte que otorga la aplicación de un sitio web llena las expectativas del proceso enseñanza aprendizaje porque es de vital importancia insertar a los estudiantes a conocer acerca del mundo tecnológico educativo que actualmente es una tendencia en educación y que está al alcance de sus manos para que se siembre en ellos espíritu y habito de la competencia digital que fortalece áreas tan necesarias para la vida cotidiana y académica de cada estudiante. Las destrezas a desarrollar en los alumnos con el sitio web componen un ideal en donde las actividades que reforzaran las actitudes y aptitudes proporcionaran un resultado óptimo que capacite y desarrolle el potencial del pensamiento creativo generando confianza en el dominio de las tecnologías educativas.

OBJETIVOS DE LA PROPUESTA

Objetivo general

Implementar el uso de un sitio web, a través de aplicación de entornos personales de aprendizaje, para optimizar el desarrollo del pensamiento creativo.

Objetivos Específicos

- Seleccionar los contenidos más relevantes de la asignatura, para plasmarlo en el sitio web.
- Dinamizar el sitio web, con diversas actividades interactivas de complemento.
- Estimular el pensamiento creativo, a través de estrategias innovadoras y dinámicas.

ASPECTOS TEÓRICOS

¿Qué es un Sitio Web?

El sitio web es un conjunto de archivos electrónicos y páginas web desarrolladas en código html, relacionadas a un dominio de Internet el cual se puede visualizar en la World Wide Web (www) mediante los navegadores web o también llamados browser como son Chrome, Firefox, Edge, Opera entre otros. Como parte de su contenido se hace referencia a un tema en particular que podrá ser visible o no al público. Incluye una página de inicio a la cual se puede acceder a través de un nombre de dominio y dirección en internet específicos.

Ardora

La utilidad del software educativo de licencia gratuita insertado dentro del sitio web permite incorporar elementos didácticos innovadores y educativos, entre los más preferidos para plantear actividades de refuerzo se encuentran: las sopas de letras, los crucigramas, galerías multimedia, relación de palabras con imágenes entre otras actividades, que son presentan un entorno de entretenimiento y al mismo tiempo recreación cognitiva de forma dinámica y divertida.

La intención de la aplicación del software educativo es promover las actividades con las que se transmite el aprendizaje hacia los estudiantes. Las diversas funcionalidades que se muestran en el sitio web están combinadas de actividades entre la enseñanza de carácter presencial y la tecnología de carácter no presencial. Resultando una herramienta tan eficiente en la retroalimentación de conocimiento logrando acceder a una participación activa dentro del salón de clases, es allí en donde se aclaran las dudas de los contenidos impartidos por el docente.

Aspecto pedagógico

Los sitios web en la actualidad son contenedores de una gran cantidad de información que puede ser mostrada a los usuarios de múltiples formas, por lo tanto, son herramientas que proveen al proceso educativo técnicas y métodos de enseñanza abriendo un abanico de propuestas pedagógicas al docente. La implementación del sitio web en la educación actual se vuelve un recurso esencial para que el conocimiento sea optimizado y otorgue a los estudiantes un medio a través del cual puedan relacionarse e interactuar entre compañeros y docentes armonizando el proceso académico y nutriendo de nuevas experiencias a los usuarios que las manipulan creando un aprendizaje significativo que posteriormente ayudará a lo largo de su vida. De esta forma se fortalece el desarrollo de su pensamiento creativo mediante procesos contiene actividades pedagógicas de gran interés, importancia y sobre todo entrelazados con Tecnología Educativa.

Factibilidad de la propuesta

Factibilidad técnica

En el aspecto técnico, creativa260mb, es una plataforma gratuita e ideal que ha sido seleccionada para creación de la propuesta que es en su totalidad factible, debido a no invertir en su dominio y manejarse de forma online lo que permite que esté al alcance de todas las personas, se caracteriza por mantener un acceso fluido de usuarios sin generar problemas en la navegación desde cualquier lugar, ha sido diseñada para mostrar a los usuarios un interfaz interesante e interactiva, para levantar expectativas y facilitar su manipulación tanto para docentes como para estudiantes, dentro del sitio web se mantienen insertadas herramientas de complemento como el software Ardora para la implementación de actividades pedagógicas que están estrechamente ligadas a las técnicas a emplear, dicho software es totalmente factible de aplicar.

Factibilidad financiera

En el proyecto a implementar financieramente se ha determinado que en la aplicación de la propuesta no se comprometen altas sumas de dinero para su ejecución, hecho mismo hace que su factibilidad sea totalmente posible debido a que el capital requerido no sobrepasa del presupuesto que se tiene, la utilización del software y el dominio a utilizar son de carácter gratuito.

Factibilidad humana

En relación al capital humano con el que se dispone en la propuesta es totalmente asequible, debido a que los investigadores cuentan con las destrezas requeridas para el diseño y la utilización de los recursos utilizados dentro el proyecto de investigación, el mismo que ha sido aprobado por las autoridades correspondientes de la Universidad de Guayaquil y de la institución educativa en donde se aplica para contrarrestar falencias que se presentan en la asignatura de Estudios Sociales.

Factibilidad legal

El presente proyecto de investigación en la aplicación de la propuesta no presenta ninguna restricción legal por lo tanto puede ser ejecutado en la institución educativa en donde se desea implementar. El dominio del sitio web y las aplicaciones utilizadas dentro del mismo son de carácter libre, es decir gratuitos por ello no generan ningún tipo de problemas por el uso de licencias.

Guía didáctica del estudiante

Ilustración 1

Portada del sitio web

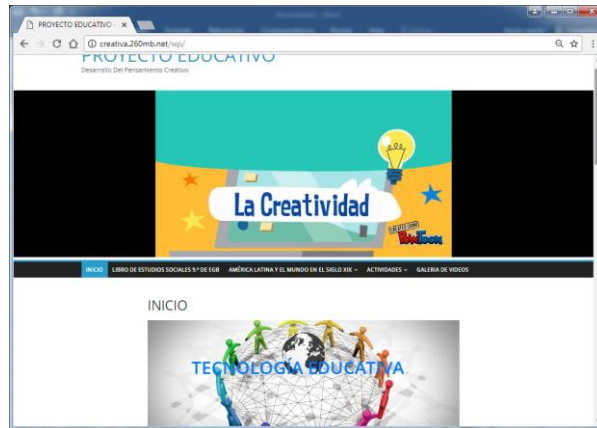


Ilustración 2

Enlace del sitio web

 creativa.260mb.net/wp/

Lo primero será ingresar la dirección web en la barra de navegación automáticamente nos enlazará al sitio web.

Ilustración 3

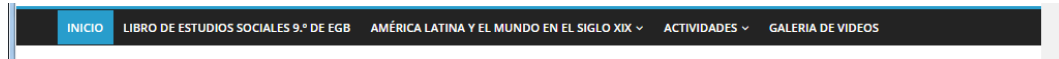
Video tutorial



En la cabecera de la página de inicio mostrará como portada un video tutorial con la definición y características del pensamiento creativo.

Ilustración 4

Menú del sitio web



Aquí tendremos las distintas opciones de navegación del sitio web.

Ilustración 5

Slider

INICIO



BIENVENIDOS:

Desarrollo de un sitio web interactivo para reforzar las actividades académicas y desarrollar el pensamiento creativo en los estudiantes del 9 no año de Educación General Básica.

INICIO



BIENVENIDOS:

Desarrollo de un sitio web interactivo para reforzar las actividades académicas y desarrollar el pensamiento creativo en los estudiantes del 9 no año de Educación General Básica.

En la página de inicio mostrará un Slider con 3 imágenes de bienvenida realizando una corta explicación del objetivo del proyecto.

Ilustración 6

Imagen de reflexión



En la misma página de inicio mostrará una imagen de lo que es creatividad.

Ilustración 7

Actividades de refuerzo con goconqr

Repasa y estudia las provincias y sus capitales del ecuador



Repasa y estudia las provincias y sus capitales del ecuador



En la misma página de inicio mostrará actividades de repaso con las provincias y sus capitales del ecuador presionando un clic izquierdo va mostrando su contenido.

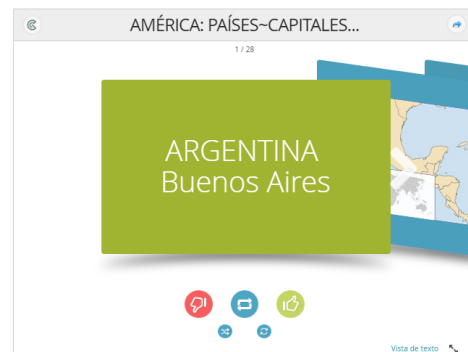
Ilustración 8

Actividades de refuerzo con goconqr

Aprende y reconoce la ubicación de los países y sus capitales de américa



Aprende y reconoce la ubicación de los países y sus capitales de américa



En la misma página de inicio mostrará actividades de repaso con los países y sus capitales de Latinoamérica con un clic izquierdo va mostrando su contenido.

Ilustración 9

Botón libro de estudios sociales



Esta muestra el contenido de la unidad 4 del libro de estudios sociales del 9 año de educación general básica en un formato pdf la cual se mostrará automáticamente.

Ilustración 10

Botón descargar libro de estudios sociales



Adicional en esta página hay dos botones que dan la posibilidad de descargar la unidad 4 y el libro completo re direccionando al sitio de alojamiento del pdf.

Ilustración 11

Botón América latina y el mundo en el siglo xix



Este botón tiene como nombre el título de la unidad N 4 del bloque 1 se deberá dar un clic izquierdo para ver el contenido.

Ilustración 12

Botón América latina y el mundo en el siglo xix



Esta página contiene una imagen destacada al tema y un video tutorial generalizando el tema con la finalidad de dar una introducción al tema de la unidad.

Ilustración 13

Submenú del botón América latina y el mundo en el siglo xix



Dando clic izquierdo en la rayita se desplegará un submenú presentando los temas de la unidad N4 del libro de Estudios Sociales del 9 año de educación general básica.

Ilustración 14

La primera opción del Submenú: avances de la industria y de la ciencia



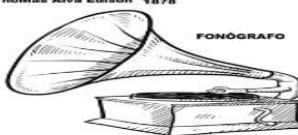
Dando clic izquierdo en la primera opción del submenú desplegado del botón principal.

Ilustración 15

página avances de la industria y de la ciencia

AVANCES DE LA INDUSTRIA Y DE LA CIENCIA
INVENTOS

Thomas Alva Edison 1878



FONÓGRAFO

¿Qué grandes descubrimientos se hicieron en el siglo XIX?

Los grandes inventos que más resultaron en el siglo XIX fueron el ferrocarril y el barco de vapor.

El ferrocarril proporcionó una vía segura, un servicio constante y regular.

Durante el siglo XIX, la práctica de la ciencia se institucionalizó y profesionalizó en Europa. Los científicos se concentraron en los temas de la tecnología.

En física:

- Faraday (1791-1867), Ohm (1789-1854) electricidad y el magnetismo.
- Morse (1791-1872) utilizó los dos fenómenos en una sola línea: el telegrafo.

En química:

- Antoine Lavoisier (1743-1794) estableció la conservación de la masa.

En mecánica:

- Jules Verne (1828-1905) demostró en 1873 la teoría de que toda máquina era compuesta por partes, las partes, por su parte, se componían de la materia.

En astronomía:

- Dmitri Mendeléyev (1834-1907) compuso en 1869 la tabla periódica de elementos.

Locomotora 3D



Los barcos de vapor

Desde mediados del siglo XIX, el transporte de mercancías comenzó a moverse en barco a vela, los barcos de vapor en la Edad Moderna, se abrieron.

Barco de vapor



La aplicación de la máquina de vapor a la navegación fue otro evento importante, después de los primeros barcos de vapor, la carga de carbón comenzó para hacer funcionar la máquina ocupaba la mayor parte del espacio.

Barcos patrulleros 3D



Dando clic izquierdo en esta opción mostrara contenido de subtemas desarrollados con interactividad multimedia.

EL MUNDO EN EL SIGLO XIX EL IMPERIALISMO

Ilustración 17

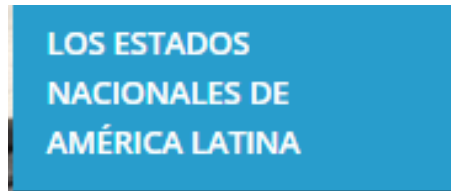
The collage consists of five distinct visual elements:

- Top Image:** A flowchart titled "MAPA C..." illustrating the relationship between imperialism and racism. It starts with "¿Qué es el imperialismo?" (What is imperialism?), which leads to "¿Qué es el racismo?" (What is racism?). The flowchart also includes boxes for "Imperialismo: Definición", "Racismo: Definición", and "Imperialismo y Racismo".
- Second Image:** A video thumbnail titled "El imperialismo en 3 minutos" (Imperialism in 3 minutes) with the subtitle "Los conceptos básicos y los fundamentos" (The basic concepts and foundations).
- Third Image:** A video thumbnail titled "RACISMO" (RACISM) with the subtitle "¿Qué es el racismo?" (What is racism?).
- Fourth Image:** A video thumbnail titled "El imperialismo en América Latina" (Imperialism in Latin America) with the subtitle "El imperialismo en América Latina" (Imperialism in Latin America).
- Fifth Image:** A video thumbnail titled "El racismo en la historia" (Racism in history) with the subtitle "El racismo en la historia" (Racism in history).

62

Ilustración 18

Tercer botón del Submenú: Los estados Nacionales de América Latina



Dando clic izquierdo en la tercera opción del submenú desplegado del botón principal.

Ilustración 19

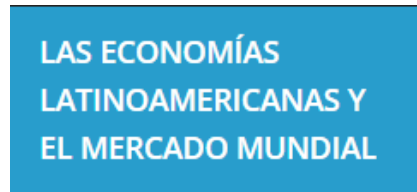
Página: Los estados Nacionales de América Latina



Dando clic izquierdo en esta opción mostrara una página de información resumida y dinámica con videos de refuerzo.

Ilustración 20

Cuarto botón del Submenú: Las Economías Latinoamericanas Y El Mercado Mundial



Dando clic izquierdo en la cuarta opción del submenú desplegado del botón principal.

Ilustración 21

Página: Las Economías Latinoamericanas Y El Mercado Mundial

LAS ECONOMÍAS LATINOAMERICANAS Y EL MERCADO MUNDIAL

América Latina experimentó notables cambios a lo largo del siglo XIX: de una población de 20 millones de habitantes en 1820, pasó a tener más de 62 millones en 1900.



Su comercio exterior pasó de 50 millones de dólares en 1825 a 800 millones en 1885 y sobre 1.000 millones en 1900.



El Comercio Internacional, base del desarrollo de los países.

Desde 1840 los países latinoamericanos entraron uno por uno al gran escenario del mercado mundial.

La secuencia se debió a la diversificación de la demanda en Europa y EE. UU., y también a innovaciones técnicas (barcos cada vez de mayor capacidad, procesos de industrialización de alimentos) e institucionales (servicios aduaneros, bancos para financiar exportaciones, sistemas de cartas de crédito).

Países La...

1 / 6

1840

>

Dando clic izquierdo en esta cuarta opción presentara información resumida del tema, con una slider de refuerzo realizada en goconqr.

Ilustración 22

Botón Actividades



Este botón contiene todas las actividades que van a reforzar y despertar el pensamiento creativo.

Ilustración 23

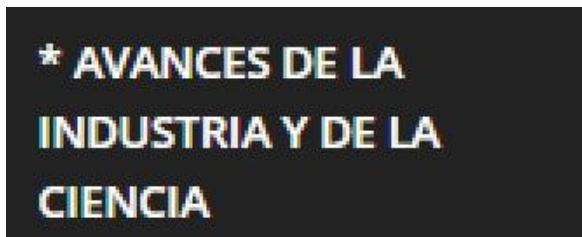
Submenú del botón Actividades



Este submenú muestra una lista despegable de los distintos temas de la unidad desarrollada llena de actividades.

Ilustración 24

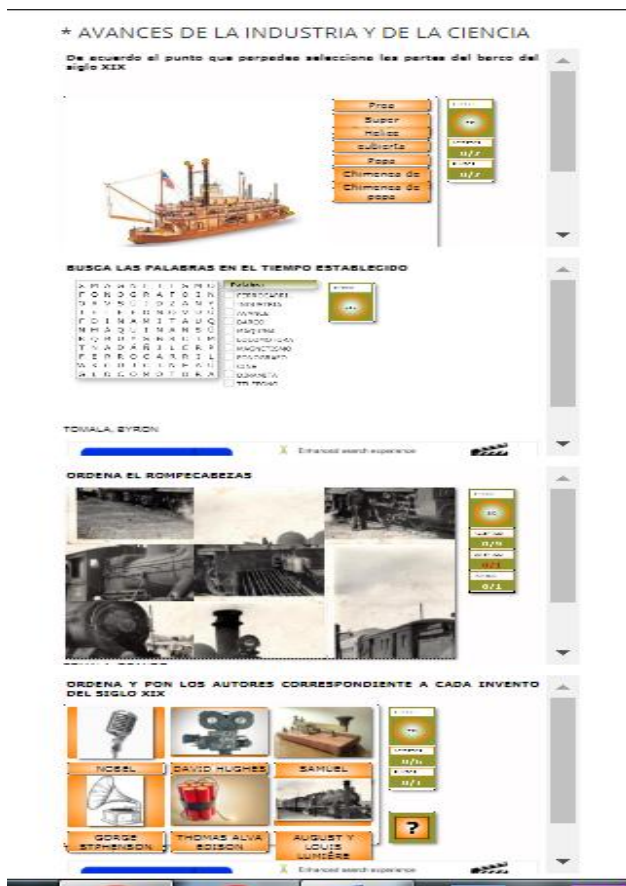
Botón Actividades – Avances de la industria y de la ciencia



Dando clic izquierdo en la primera opción del submenú desplegado del botón principal.

Ilustración 25

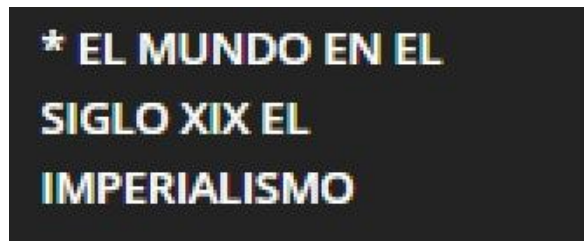
Página de actividades – Avances de la industria y de la ciencia



La página muestra una serie de juegos educativos relacionados con el tema estudiado tales como sopa de letras, rompecabezas, colorear según leyenda etc.

Ilustración 26

Botón Actividades – El mundo en el siglo xix el imperialismo



Dando clic izquierdo en la primera opción del submenú desplegado presenta las actividades a desarrollar.

Ilustración 27

Página de actividades – El mundo en el siglo xix el imperialismo



La página muestra una serie de juegos educativos relacionados con el tema estudiado tales como sopa de letras, rompecabezas, colorear según leyenda etc.

Ilustración 28

Botón Actividades – Los estados nacionales de américa latina



Dando clic izquierdo en la primera opción del submenú desplegado presenta las actividades a desarrollar.

Ilustración 29

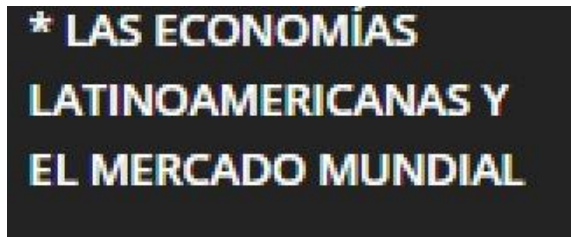
Página de actividades – Los estados nacionales de américa latina



La página muestra una serie de juegos educativos relacionados con el tema estudiado tales como sopa de letras, rompecabezas, colorear según leyenda etc.

Ilustración 30

Botón Actividades – Las economías latinoamericanas y el mercado mundial



Dando clic izquierdo en la primera opción del submenú desplegado presenta las actividades a desarrollar.

Ilustración 31

Página de actividades – Las economías latinoamericanas y el mercado mundial

* LAS ECONOMÍAS LATINOAMERICANAS Y EL MERCADO MUNDIAL

ORDENA EL ROMPECABEZAS QUE REPRESENTA EL INCREMENTO DE POBLACIÓN EN EL SIGLO XIX



El rompecabezas está dividido en cuatro secciones. Las secciones superior e inferior muestran un mapa del mundo con pincheros de colores (rojo, amarillo, verde, azul) colocados en diferentes regiones. Las secciones laterales muestran pincheros de colores sueltos. A la derecha del rompecabezas hay un panel de estadísticas:

TIEMPO:	358
ACERTOS:	0/12
INTENTOS:	0/1
PUNTOS:	0/1

BUSCA LAS PALABRAS EN EL TIEMPO ESTABLECIDO

A X Q D C W Í Z N R J X M X	Palabra	TIEMPO:
E Á J I M N O V A C I O N	☐ AMÉRICALATINA	207
X A M É R I C A L A T I N A	☐ SIGLO XIX	
P Ó T O E U R T Q F F N A W	☐ AVANCE	
O Á Ó M S R H F Q N H É W E	☐ INCREMENTO	
R M A U É S E R V I C I O S	☐ POBLACIÓN	
T G D N I N C R E M E N T O	☐ MERCADO	
A U U D Ó P O B L A C I O N	☐ MUNDIAL	
C K A T U Q S I G L O X I X	☐ INNOVACIÓN	

La página muestra una serie de juegos educativos relacionados con el tema estudiado tales como sopa de letras, rompecabezas, colorear según leyenda etc.

Ilustración 32

Botón Galería de video

GALERIA DE VIDEOS

Este botón contiene todos los videos publicados en todas las páginas.

Ilustración 33

Página Galería de video



Este Página contiene una serie de videos donde podrá acceder de manera directa al video educativo preferencial.

Conclusiones

En el transcurso de la investigación se ha determinado la influencia de las tecnologías educativas de forma positiva en el desarrollo del pensamiento creativo, imperando en donde habían falencias en aspectos tan necesarios y útiles para todas las personas en la sociedad, adicionalmente se encontró desactualización y poca organización para asumir retos tecnológicos completamente dominantes en la educación del siglo XXI, pero con la implementación de las Tecnologías Educativas se ayudó a guiar hacia un mejor proceso de enseñanza aprendizaje.

Un claro resultado es el arrojado por las encuestas a estudiantes y docentes donde se marcaba la poca utilidad que se le otorga a herramientas tecnológicas que fácilmente se pueden encontrar hoy en día en cualquier sitio. El desinterés por incluirlas y aceptarlas dentro del proceso de enseñanza aprendizaje. Gracias a la aplicación de métodos y técnicas evaluativas se logró fundamentar el desarrollo del pensamiento creativo de cada estudiante permitiendo reforzar sus habilidades cognitivas y creando nuevas destrezas académicas.

La utilidad con la que se diseñó el sitio web ha contribuido satisfactoriamente en crear interés en los estudiantes logrando complementar la información recibida en el salón de clases con actividades dinámicas y de temáticas fáciles para su mayor comprensión y mejor resolución conformando un entorno de entretenimiento y a su vez de aprendizaje, donde del desarrollo del pensamiento creativo predomina en cada etapa para ser optimizado y beneficioso en el aprovechamiento de los estudiantes de la institución educativa. Los docentes también se llevan un notado favorecimiento en su labor pues los alumnos han aumentado el nivel de atención y concentración con respecto a los temas tratados en la catedra.

Recomendaciones

Se recomienda el uso de la presente propuesta durante el proceso educativo para mejorar el aprovechamiento académico de los estudiantes y con la finalidad de desarrollar el pensamiento creativo en ellos. Analizando las circunstancias en las que se encontró a la población de estudiantes se debe hacer un énfasis en la implementación de actividades en las que se utilice tecnología educativa para producir interés en los temas tratados en clases.

Los estudiantes utilizan muy poco en las actividades académicas los recursos tecnológicos habituales que están a su alcance. Se recomienda a los docentes buscar nuevas estrategias que utilicen artefactos electrónicos como tablets, celulares y otros para ser insertados en el acto educativo, de esta manera lo que se busca es captar más la atención de los estudiantes y permitirles que interactúen en plataformas educativas y sitios web como la propuesta del presente proyecto.

La propuesta del sitio web es un referente de apoyo para docentes y estudiantes que necesitan más información o que a su vez desean explorar nuevos conocimientos pues presenta un entorno amigable, dinámico y fácil de manipulación que contiene para reforzar lo visto en clases e ir más allá teniendo en cuenta de que siempre hay estudiantes que desean saber más acerca de temas específicos, es por eso que se recomienda utilizar con frecuencia el sitio web pero el docente debe asegurarse de que sea netamente con fines pedagógicos. Los docentes deben actualizar sus conocimientos con respecto a la manipulación de la Tecnología Educativa actual para que puedan instruir a los alumnos y se aproveche al máximo la propuesta que tiene como objetivo minimizar la monotonía con la que muchos alumnos ven las clases a diario, hecho mismo que desfavorece el proceso académico.

Referencias Bibliográficas

Trabajos citados

- Barcia Carrillo, E. L., Macías González, B. M., & Castillo Cedeño, Á. R. (6 de Marzo de 2017). Desarrollo de las Tic en las universidades. *Dominio de las ciencias*, 3(2), 426. doi:<https://doi.org/10.23857/pocaip>
- Cabero Almenara, J. (2015). *Reflexiones educativas sobre las tecnologías de la información y comunicación*. Universidad de Sevilla, Departamento de Didáctica y Organización Educativa, Sevilla. Recuperado el 31 de enero de 2018, de <https://idus.us.es/xmlui/handle/11441/32285>
- Cabero Almenara, J., Barroso Osuna, J., & Romero Tena, R. (2015). Aprendizaje traves de un entorno personal de aprendizaje. *Bordón, Revista de pedagogía*, 67(2), 83. doi:<http://dx.doi.org/10.13042/Bordon.2015.67205>
- Calderero Hernández, J. F., Aguirre Ocaña, A. M., Castellanos Sánchez, A., Peris Sirvent, R. M., & Perochena González, P. (30 de Jnio de 2014). Una nueva aproximación al concepto de educación personalizada y su relación con las tic en la educación. *Revista Teoría de la Educación*, 15(2), 150. Recuperado el 6 de 2 de 2018, de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=201031409007>
- Capilla, M., Marina, Torres, T., J. M., Sánchez, R., & Francisco. (enero -junio de 2015). Recuperado el 13 de febrero de 2018, de <http://www.redalyc.org/html/368/36832959012/>
- Castro, S., & Guzmán de Castro, B. (2017). Los estilos de aprendizaje en la enseñanza y el aprendizaje: Una propuesta para su implementación. *REVISTAS DE INVESTIGACIÓN*, 83-102. Recuperado el 27 de junio de 2018, de <http://revistas.upel.edu.ve/index.php/revinvest/article/view/4099/2075>
- Cebrian-de-la-Serna, M., & Cebrián-Robles, D. (2018). *Evaluación de los e-aprendizajes con el PLEportafolios: Anotaciones multimedia y las rúbricas*. España: Gtea (Universidad de Málaga). Recuperado el 18 de Junio de 2018, de <https://hdl.handle.net/10630/15063>
- Cedeño Molina, M. G. (2013). Importancia de los recursos didácticos tecnológicos en procesos de aprendizaje en la educación universitaria. En M. G. Cedeño Molina, *Importancia de los recursos didácticos tecnológicos en procesos de aprendizaje en la educación universitaria* (pág. 154). Guayaquil, Guayas, Ecuador. Recuperado el 31 de enero de 2018, de <http://repositorio.ug.edu.ec/bitstream/redug/7717/1/Importancia%20de%20los%20recursos%20did%C3%A1cticos%20tecnol%C3%B3gicos%20en%20proceso%20de%20apredizajeen%20la%20edu.%20universitaria.pdf>
- CFP. (2007). *CENTRO DE FORMACIÓN PERMANENTE DE LA UNIVERSIDAD DE SEVILLA*. Recuperado el 15 de Febrero de 2018, de e-Learning. Definición y

Características: <http://www.cfp.us.es/e-learning-definicion-y-caracteristicas#submenu>

- Coral, A. L. (29 de Enero de 2012). DESARROLLO DE HABILIDADES DE PENSAMIENTO Y CREATIVIDAD. *Unimar*, 30(59), 12. Recuperado el 16 de enero de 2018, de <http://www.umariana.edu.co/ojs-editorial/index.php/unimar/article/view/232/203>
- Elisondo , R. C. (1 de septiembre de 2015). LA CREATIVIDAD COMO PERSPECTIVA EDUCATIVA. *Actualidades Investigativas en Educación*, 15(3), 25. doi:<http://dx.doi.org/10.15517/aie.v15i3.20904>
- Enríquez Villota, M. F., Fajardo Escobar, M., & Garzón Velásquez, F. (junio de 2015). UNA REVISION GENERAL A LOS HABITOS Y TECNICAS DE ESTUDIO EN EL AMBITO UNIVERSITARIO. pág. 33. doi:<http://dx.doi.org/10.17081/psico.18.33.64>.
- Gonzalez Encalada, A. N. (2018). *Elearning para favorecer el desarrollo del proceso de enseñanza aprendizaje*. Machala, El oro, Ecuador. doi:<http://repositorio.utmachala.edu.ec/handle/48000/12206>
- Rivero Cárdenas, I., Gómez Zermeño, M., & Abrego Tijerina, R. F. (2013). *Tecnologías educativas y estrategias didácticas: criterios de selección*. Boyaca. Recuperado el 30 de ener de 2018, de file:///C:/Users/Usuario/Downloads/Dialnet-TecnologiasEducativasYEstrategiasDidacticas-4620616.pdf
- Rugeles Contreras, P., Mora González, B., & Metaute Paniagua, P. M. (2015). El rol del estudiante en los ambientes educativos mediados por las TIC*. *Lasallista de investigación*, 132-138. doi:<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6090328>
- Sosa Martinez, N. M. (8 de junio de 2016). *es.slideshare.net*. Recuperado el 16 de noviembre de 2017, de <https://es.slideshare.net/nildamariasosamartin/origen-de-la-tecnologa-62833237>

ANEXOS

ANEXO 1: Propuesta de trabajo



ANEXO 1

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

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)	TECNOLOGIAS EDUCATIVAS EN EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO CREATIVO. SITIO WEB		
Nombre del estudiante (s)	Tomalá Suárez Pedro Javier, Obando Chonillo Byron Stalin		
Facultad	Filosofía ,Letras y Ciencia de la Educación	Carrera	Sistemas Multimedia
Línea de Investigación	Infopedagogía	Sub-línea de investigación	Desarrollo de multimedia y audiovisual como recursos didácticos en el proceso de enseñanza aprendizaje.
Fecha de presentación de la propuesta de trabajo de titulación	17 de mayo 2018	Fecha de evaluación de la propuesta de trabajo de titulación	

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

☒

APROBADO

APROBADO CON OBSERVACIONES

NO APROBADO

Docente Revisor

ANEXO 2: Acuerdo de tutorías



ANEXO 2

FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIA DE LA EDUCACIÓN CARRERA SISTEMAS MULTIMEDIA UNIDAD DE TITULACIÓN

Guayaquil, 17 mayo del 2018

SR.

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

Acuerdo del Plan de Tutoría

Nosotros, Econ. Tatiana Katherine Avilés Hidalgo, MSc, Héctor Omar Álvarez Lima tutor del trabajo de titulación y Tomalá Suárez Pedro Javier, Obando Chonillo Byron Stalin estudiantes de la Carrera **SISTEMAS MULTIMEDIA**, comunicamos que acordamos realizar las tutorías semanales en el siguiente horario jornada nocturna, el día lunes de 17h00 a 18h00

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,

Pedro Javier Tomalá Suárez
Estudiante 1

Byron Stalin Obando Chonillo
Estudiante 2

Héctor Omar Álvarez Lima
Docente Tutor

C.C Unidad de Titulación

ANEXO 3: Informe de tutorías



Universidad de Guayaquil

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

INFORME DE AVANCE DE LA GESTIÓN TUTORIAL

Tutor: Msc. Héctor Omar Álvarez Lima

Tipo de trabajo de titulación: Proyecto Educativo

Título del trabajo: Tecnologías Educativas en el Desarrollo del Pensamiento Creativo. Sitio Web

Carrera: Sistema Multimedia

No. DE SESIÓN	FECHA TUTORÍA	ACTIVIDADES DE TUTORÍA	DURACIÓN:		OBSERVACIONES Y TAREAS ASIGNADAS	FIRMA TUTOR	FIRMA ESTUDIANTE
			INICIO	FIN			
1	16 de Mayo del 2018	Indicaciones Generales Anexos	18:00	19:00	Impresión Anexo	[Firma]	Pedro Javier Torres S
2	17 de Mayo del 2018	Entrega de Concordancia Entrega de Anexo	18:00	19:00	Avanzar Capítulo 1	[Firma]	Pedro Javier Torres S
3	21 de Mayo del 2018	avance del capítulo 1 Entrega de anexo 1	17:00	18:00	Avanzar desarrollo de la Introducción hasta delimitación del problema	[Firma]	Pedro Javier Torres S
4	24 de Mayo del 2018	Revisión del Capítulo 1	18:00	19:00	Revisión del Capítulo 1	[Firma]	Pedro Javier Torres S
5	28 de Mayo del 2018	Revisión del Capítulo 1	17:00	18:00	Revisión del Capítulo 1 Investigación Operativa de variable.	[Firma]	Pedro Javier Torres S



Universidad de Guayaquil

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

INFORME DE AVANCE DE LA GESTIÓN TUTORIAL

Tutor: Msc. Héctor Omar Álvarez Lima

Tipo de trabajo de titulación: Proyecto Educativo

Título del trabajo: Tecnologías Educativas en el Desarrollo del Pensamiento Creativo. Sitio Web

Carrera: Sistema Multimedia

No. DE SESIÓN	FECHA TUTORÍA	ACTIVIDADES DE TUTORÍA	DURACIÓN:		OBSERVACIONES Y TAREAS ASIGNADAS	FIRMA TUTOR	FIRMA ESTUDIANTE
			INICIO	FIN			
6	31 de Mayo del 2018	Cuadro de operaciones de variable	18:00	19:00	Revisión y encuadernación del Capítulo 1		Pedro Javier Trujillo
7	4 de Junio del 2018	Entrega del Capítulo #1 encuadernado.	17:00	18:00	avanzar el desarrollo del Capítulo #2		Pedro Javier Trujillo
8	7 de Junio del 2018	Revisión de Antecedentes de estudio	18:00	19:00	avance de Estructura de base teórica		Pedro Javier Trujillo
9	11 de Junio del 2018	Conexión de los Antecedentes de Estudio	17:00	18:00	bases teoricas de la variable dependiente		Pedro Javier Trujillo
10	14 de Junio del 2018	Revisión de bases teoricas	18:00	19:00	Conexión de variable dependiente		Pedro Javier Trujillo



Universidad de Guayaquil

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

INFORME DE AVANCE DE LA GESTIÓN TUTORIAL

Tutor: Msc. Héctor Omar Álvarez Lima

Tipo de trabajo de titulación: Proyecto Educativo

Título del trabajo: Tecnologías Educativas en el Desarrollo del Pensamiento Creativo. Sitio Web

Carrera: Sistema Multimedia

No. DE SESIÓN	FECHA TUTORÍA	ACTIVIDADES DE TUTORÍA	DURACIÓN:		OBSERVACIONES Y TAREAS ASIGNADAS	FIRMA TUTOR	FIRMA ESTUDIANTE
			INICIO	FIN			
11	18 de Junio del 2018	Revisión Capítulo 2 Conceptualización univ. 2	17:00	18:00	Consigna bases Técnicas 'revisión' Normas 'Apas + Q. 14'		Pacho Javier Tomás S
12	21 de Junio del 2018	Revisión del marco Contextual	18:00	19:00	Realizar Marco Contextual		Pacho Javier Tomás S
13	25 del Junio del 2018	Revisión del Marco Contextual	17:00	18:00	Realizar Marco legal		Pacho Javier Tomás S
14	29 de Junio 2018	Revisión del Marco Legal	17:00	18:00	Realizar Marco legal Elaborar Capítulo 3		Pacho Javier Tomás S
15	2 de Julio del 2018	Inicio del Capítulo 3 Metodología y tipo de investigación	17:00	18:00	Consigna Metodología preparación y elaboración de Encuestas		Pacho Javier Tomás S



Universidad de Guayaquil

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

INFORME DE AVANCE DE LA GESTIÓN TUTORIAL

Tutor: Msc. Héctor Omar Álvarez Lima

Tipo de trabajo de titulación: Proyecto Educativo

Título del trabajo: Tecnologías Educativas en el Desarrollo del Pensamiento Creativo. Sitio Web

Carrera: Sistema Multimedia

No. DE SESIÓN	FECHA TUTORÍA	ACTIVIDADES DE TUTORÍA	DURACIÓN:		OBSERVACIONES Y TAREAS ASIGNADAS	FIRMA TUTOR	FIRMA ESTUDIANTE
			INICIO	FIN			
16	15 de Julio del 2018	Revisión del Capítulo 3 Conceptualización y conexión de Encuesta	18:00	19:00	Aplicación de Encuesta y Encuesta		
17	14 de Julio 2018	Revisión de Encuesta formato	17:00	18:00	Consigna el formato de tablas y encuestas Capítulo 3		
18	12 de Julio 2018	Revisar Encuesta y parte Capítulo 3	18:00	19:00	Conclusión del Capítulo 3		
19	16 de Julio 2018	Conocer Capítulo 3	17:00	18:00	Consigna Capítulo 3 y Capítulo 4		
20	19 de Julio 2018	Desarrollo del terreno de respuesta	17:00	19:00	Consigna tema a presentar		



Universidad de Guayaquil

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

INFORME DE AVANCE DE LA GESTIÓN TUTORIAL

Tutor: Msc. Héctor Omar Álvarez Lima

Tipo de trabajo de titulación: Proyecto Educativo

Título del trabajo: Tecnologías Educativas en el Desarrollo del Pensamiento Creativo. Sitio Web

Carrera: Sistema Multimedia

No. DE SESIÓN	FECHA TUTORÍA	ACTIVIDADES DE TUTORÍA	DURACIÓN:		OBSERVACIONES Y TAREAS ASIGNADAS	FIRMA TUTOR	FIRMA ESTUDIANTE
			INICIO	FIN			
21	23 de Julio del 2018	Objetivos de la propuesta	18:00	19:00	Corrección de los objetivos		
22	26 de Julio del 2018	Desarrollo del Aspecto Teóricos	17:00	18:00	Corrección de los Aspectos Teóricos		
23	30 de Julio del 2018	Diseño de la propuesta	18:00	19:00	Comentarios mas Capítulos		
24	2 de Agosto del 2018	Análisis de Manual de Usuario	17:00	18:00	avanzar en Conclusiones y Recomendaciones		

ANEXO 4 Informe del tutor



ANEXO 4

Universidad de Guayaquil
Facultad De Filosofía, Letras Y Ciencias De La Educación
Carrera Sistemas Multimedia
Unidad de Titulación

Guayaquil, lunes 30 de julio del 2018

Sr.
Msc. Juan Fernández Escobar. Lic.
Facultad de Filosofía Letras Y Ciencias de La Educación
Universidad de Guayaquil
Ciudad.-

De mis consideraciones:

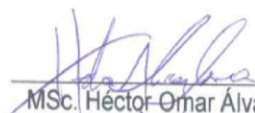
Envío a Ud. el Informe correspondiente a la tutoría realizada al Trabajo de Titulación **TECNOLOGIAS EDUCATIVAS EN EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO CREATIVO. SITIO WEB** de los estudiantes **Tomalá Suárez Pedro Javier y Obando Chonillo Byron Stalin** indicando que han cumplido con todos los parámetros establecidos en la normativa vigente:

- 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 adjunta el certificado de porcentaje de similitud y la valoración del trabajo de titulación con la respectiva calificación.

Dando por concluida esta tutoría de trabajo de titulación, **CERTIFICO**, para los fines pertinentes, que el (los) estudiante (s) está (n) apto (s) para continuar con el proceso de revisión final.

Atentamente,


MSc. Héctor Omar Álvarez Lima
C.C 091653640-2

ANEXO 5 Nota del tutor



Universidad de Guayaquil **Facultad De Filosofía, Letras Y Ciencias De La Educación** **Carrera Sistemas Multimedia** **Unidad de Titulación**

Guayaquil, Lunes 30 de julio del 2018

RÚBRICA DE EVALUACIÓN TRABAJO DE TITULACIÓN

Título del Trabajo: TECNOLOGIAS EDUCATIVAS EN EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO CREATIVO. SITIO WEB		
ASPECTOS EVALUADOS	PUNTAJE MÁXIMO	CALF.
ESTRUCTURA ACADÉMICA Y PEDAGÓGICA	4.5	4.2
Propuesta integrada a Dominios, Misión y Visión de la Universidad de Guayaquil.	0.3	0.3
Relación de pertinencia con las líneas y sublíneas de investigación Universidad / Facultad/ Carrera	0.4	0.4
Base conceptual que cumple con las fases de comprensión, interpretación, explicación y sistematización en la resolución de un problema.	1	0.8
Coherencia en relación a los modelos de actuación profesional, problemática, tensiones y tendencias de la profesión, problemas a encarar, prevenir o solucionar de acuerdo al PND-BV	1	1
Evidencia el logro de capacidades cognitivas relacionadas al modelo educativo como resultados de aprendizaje que fortalecen el perfil de la profesión	1	0.9
Responde como propuesta innovadora de investigación al desarrollo social o tecnológico.	0.4	0.4
Responde a un proceso de investigación – acción, como parte de la propia experiencia educativa y de los aprendizajes adquiridos durante la carrera.	0.4	0.4
RIGOR CIENTÍFICO	4.5	4.5
El título identifica de forma correcta los objetivos de la investigación	1	1
El trabajo expresa los antecedentes del tema, su importancia dentro del contexto general, del conocimiento y de la sociedad, así como del campo al que pertenece, aportando significativamente a la investigación.	1	1
El objetivo general, los objetivos específicos y el marco metodológico están en correspondencia.	1	1
El análisis de la información se relaciona con datos obtenidos y permite expresar las conclusiones en correspondencia a los objetivos específicos.	0.8	0.8
Actualización y correspondencia con el tema, de las citas y referencia bibliográfica	0.7	0.7
PERTINENCIA E IMPACTO SOCIAL	1	1
Pertinencia de la investigación	0.5	0.5
Innovación de la propuesta proponiendo una solución a un problema relacionado con el perfil de egreso profesional	0.5	0.5
CALIFICACIÓN TOTAL *	10	9.7
* El resultado será promediado con la calificación del Tutor Revisor y con la calificación de obtenida en la Sustentación oral.		


MSc. Héctor Omar Álvarez Lima
 C.C 091653640-2

ANEXO 6: Certificado de Porcentaje de Similitud



ANEXO 6

UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA
EDUCACIÓN
CARRERA SISTEMAS MULTIMEDIA
UNIDAD DE TITULACIÓN

CERTIFICADO PORCENTAJE DE SIMILITUD

Habiendo sido nombrado MSc. **HÉCTOR OMAR ÁLVAREZ LIMA**, tutor del trabajo de titulación certifico que el presente proyecto educativo, ha sido elaborado por **TOMALÁ SUÁREZ PEDRO JAVIER CON C.C 095070585**, **OBANDO CHONILLO BYRON STALIN CON C.C 0950166173**, con mi respectiva supervisión como el requerimiento parcial para la obtención del título de **LICENCIADO EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**, Mención: **Sistemas Multimedia**.

Se informa que el trabajo de titulación **"TECNOLOGIAS EDUCATIVAS EN EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO CREATIVO"** PROPUESTA: **SITIO WEB** ha sido orientado durante todo el periodo de ejecución en el programa antiplagio **URKUND** quedando el **3 %** de coincidencia.

Atentamente,

MSc. Héctor Omar Álvarez Lima
C.I. 091653640-2



FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA SISTEMAS MULTIMEDIA
INFORME DE REVISION FINAL
UNIDAD DE TITULACION

Guayaquil, 29 de agosto del 2018

Sr. Msc. Juan Fernández Escobar
DIRECTOR DE LA CARRERA INFORMATICA EDUCATIVA
FACULTAD FILOSOFIA LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACION
UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
Ciudad.-

De mis consideraciones:

Envío a Ud. el informe correspondiente a la **REVISIÓN FINAL** del Trabajo de Titulación **TECNOLOGÍAS EDUCATIVAS EN EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO CREATIVO. SITIO WEB** de los estudiantes **TOMALÁ SUÁREZ PEDRO JAVIER, OBANDO CHONILLO BYRON STALIN**. Las gestiones realizadas me permiten indicar que el trabajo fue revisado considerando todos los parámetros establecidos en las normativas vigentes, en el cumplimiento de los siguientes aspectos:

Cumplimiento de requisitos de forma:

- El título tiene un máximo de 20 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 **TOMALÁ SUÁREZ PEDRO JAVIER, OBANDO CHONILLO BYRON STALIN** está apto para continuar el proceso de titulación. Particular que comunicamos a usted para los fines pertinentes.

Atentamente,

MSc. Luis Ernesto Benavides Sellán

C.I. 0916758824

Resultado de urkund

URKUND

Document

TOMAS OSANDO URKUND.docx (24565247)

Submitted

2016-06-04 11:23 (-05:00)

Submitted by

abdon.carrera (abdon.carrera@ug.edu.ec)

Receiver

urkund_urkund_flt05_ug@unajay.unkund.com

3%

of this approx. 24 pages long document consists of text present in 7 sources.

Source

Highlights

Rank	Path/Filename
1	https://www.observatorioeducativo.com/revista/2011/1/educacion-cultural-escuela/
2	http://educacion.unajay.unkund.com/revista/2011/1/educacion-cultural-escuela/
3	http://www.observatorioeducativo.com/revista/2011/1/educacion-cultural-escuela/
4	http://www.observatorioeducativo.com/revista/2011/1/educacion-cultural-escuela/
5	http://www.observatorioeducativo.com/revista/2011/1/educacion-cultural-escuela/
6	http://www.observatorioeducativo.com/revista/2011/1/educacion-cultural-escuela/

87%

CAPÍTULO EL PROBLEMA

Descripción de la situación problemática A nivel mundial se ha

podría presentarse, con las tendencias en avances tecnológicos y los límites de la Unión Europea (EU) son identificados como una potencia, debido a las distintas áreas productivas, uno de los sectores más importantes es el área educativa, es allí donde se acumulan los países de toda la humanidad, en virtud de que la educación llega a valores que contribuyen los principios de cada persona. En la actualidad lo que se busca es que la tecnología promueva cambios y un progreso constante en los estudiantes para ser ciudadanos ejemplares.

En Latinoamérica según estudios recientes por el Foro Económico Mundial (FEU) indican a los países como Colombia, Brasil, Tailandia y Tailandia, Perú, Argentina posicionados en ese orden por la excelente adaptación de las tecnologías educativas como recurso educativo, imponiendo así un nuevo estilo en el desarrollo de los sectores en la educación del proceso de enseñanza aprendizaje. Estos instrumentos tecnológicos e innovadores cambian la forma de percibir el conocimiento.

En Ecuador, las competencias educativas del siglo XXI con de gran trascendencia porque actualmente desempeñan un modelo educativo en donde el estudiante construye sus propios ideas y conocimiento a partir de métodos impartidos por parte del docente en clases, pero a pesar de desarrollarse este no se muestra una gran cercanía con las tecnologías como herramientas de apoyo por ende se mantiene una dificultad al

Unkund's archive: UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL, Araceli - Aguiro.docx

87%

CAPÍTULO EL PROBLEMA

Descripción de la situación problemática A nivel mundial se ha

podría presentarse, con las tendencias en avances tecnológicos y los límites de la Unión Europea (EU) son identificados como una potencia, debido a las distintas áreas productivas, uno de los sectores más importantes es el área educativa, es allí donde se acumulan los países de toda la humanidad, en virtud de que la educación llega a valores que contribuyen los principios de cada persona. En la actualidad lo que se busca es que la tecnología promueva cambios y un progreso constante en los estudiantes para ser ciudadanos ejemplares.

En Latinoamérica según estudios recientes por el Foro Económico Mundial (FEU) indican a los países como Colombia, Brasil, Tailandia y Tailandia, Perú, Argentina posicionados en ese orden por la excelente adaptación de las tecnologías educativas como recurso educativo, imponiendo así un nuevo estilo en el desarrollo de los sectores en la educación del proceso de enseñanza aprendizaje. Estos instrumentos tecnológicos e innovadores cambian la forma de percibir el conocimiento.

En Ecuador, las competencias educativas del siglo XXI con de gran trascendencia porque actualmente desempeñan un modelo educativo en donde el estudiante construye sus propios ideas y conocimiento a partir de métodos impartidos por parte del docente en clases, pero a pesar de desarrollarse este no se muestra una gran cercanía con las tecnologías como herramientas de apoyo por ende se mantiene una dificultad al

UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL

Escuela de Idiomas, Letras y Ciencias de la Educación

Director de Informática y Sistemas

Msc. Juan Fernández Escobar

02/08/2016

ANEXO 8 nota del revisor

ANEXO 8



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

RÚBRICA DE EVALUACIÓN MEMORIA ESCRITA T RABAJO DE TITULACIÓN

Título del Trabajo: TECNOLOGIAS EDUCATIVAS EN EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO CREATIVO. SITIO WEB Autor(s): OBANDO CHONILLO BYRON STALIN - TOMALA SUAREZ PEDRO JAVIER			
ASPECTOS EVALUADOS	PUNTAJE MÁXIMO	CALF.	COMENTARIOS
ESTRUCTURA Y REDACCIÓN DE LA MEMORIA	3	2.9	
Formato de presentación acorde a lo solicitado	0.6	0.6	
Tabla de contenidos, índice de tablas y figuras	0.6	0.6	
Redacción y ortografía	0.6	0.5	AJUSTES
Correspondencia con la normativa del trabajo de titulación	0.6	0.6	
Adecuada presentación de tablas y figuras	0.6	0.6	
RIGOR CIENTÍFICO	6	6	
El título identifica de forma correcta los objetivos de la investigación	0.5	0.5	
La introducción expresa los antecedentes del tema, su importancia dentro del contexto general, del conocimiento y de la sociedad, así como del campo al que pertenece	0.6	0.6	
El objetivo general está expresado en términos del trabajo a investigar	0.7	0.7	
Los objetivos específicos contribuyen al cumplimiento del objetivo general	0.7	0.7	
Los antecedentes teóricos y conceptuales complementan y aportan significativamente al desarrollo de la investigación	0.7	0.7	
Los métodos y herramientas se corresponden con los objetivos de la investigación	0.7	0.7	
El análisis de la información se relaciona con datos obtenidos	0.4	0.4	
Factibilidad de la propuesta	0.4	0.4	
Las conclusiones expresa el cumplimiento de los objetivos específicos	0.4	0.4	
Las recomendaciones son pertinentes, factibles y válidas	0.4	0.4	
Actualización y correspondencia con el tema, de las citas y referencia bibliográfica	0.5	0.5	
PERTINENCIA E IMPACTO SOCIAL	1	1	
Pertinencia de la investigación/ Innovación de la propuesta	0.4	0.4	
La investigación propone una solución a un problema relacionado con el perfil de egreso profesional	0.3	0.3	
Contribuye con las líneas / sublíneas de investigación de la Carrera/Escuela	0.3	0.3	
CALIFICACIÓN TOTAL*	10	9.9	

* El resultado será promediado con la calificación del Tutor y con la calificación de obtenida en la Sustentación oral.

Msc. Luis Ernesto Benavides Sellán
No. C.C. 0916758824

FECHA: 29-08-2018

ANEXO 9: Carta de la carrera



UG
Universidad
de Guayaquil

Facultad de Filosofía,
Letras y Ciencias de la
Educación

UG-FFLCE-MYP-PH- 389
Guayaquil, 12 de junio del 2018

Máster
Pieralina Rivadeneira Chaw
Rectora del Colegio Fiscal Ana Paredes de Alfaro
Ciudad.-

De mi consideración:

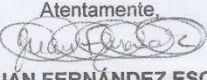
Saludos cordiales. Conocedor de su espíritu de colaboración, mediante la presente solicito se sirva permitir que los egresados **TOMALÁ SUÁREZ PEDRO JAVIER Y OBANDO CHONILLO BYRON STALIN**, realicen el **PROYECTO EDUCATIVO** en la Institución Educativa que tan acertadamente dirige, previo a la obtención del título de Licenciado en Ciencias de la Educación, mención Sistemas Multimedia.

TEMA: TECNOLOGÍAS EDUCATIVAS EN EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO CREATIVO.

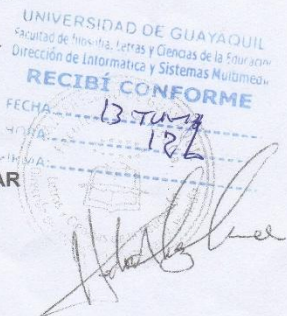
PROPUESTA: SITIO WEB.

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.

Caminemos juntos a la excelencia

Cdla. Universitaria, Av. Kennedy s/n y Av. Delia - www.ffcslce.edu.ec
Guayaquil - Ecuador

ANEXO 9: Carta del colegio

Msc. H. ALVAREZ



"COLEGIO FISCAL ANA PAREDES DE ALFARO"
AÑO LECTIVO 2018-2019

Guayaquil, 12 de junio del 2018

Máster
Silvia Moy-Sang Castro
Decana de la Facultad de Filosofía, letras y Ciencias de la Educación
Ciudad. –

De mi consideración:

Por medio de la presente **AUTORIZO** que los Sres. **TOMALÁ SUÁREZ PEDRO JAVIER** con C. I. **0950705855** y **OBANDO CHONILLO BYRON STALIN** con C. I. **0950166173**, egresados de la Facultad de Filosofía Letras y Ciencias de la Educación, mención Sistemas Multimedia realicen su proyecto de tesis en la institución a mi cargo, cuyo tema y propuesta son los siguientes:

Tema del Proyecto: TECNOLOGÍAS EDUCATIVAS EN EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO CREATIVO

Propuesta: SITIO WEB

Particular que comunico a Usted para los trámites legales correspondiente

Atentamente,

MSc. Pieralina Rivadeneira Ch.
RECTORA
Colegio Fiscal Ana Paredes De Alfaro



ANEXO 10: Fotos de encuesta a estudiantes



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



ANEXO 12: Fotos de encuesta a docentes



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





UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL

FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
DEPARTAMENTO DE PRÁCTICA DOCENTE

"DRA. MARÍA INÉS ARMAS VÁSQUEZ"

TELÉFONO: 04-2281146



CERTIFICACIÓN

LA DIRECCIÓN GENERAL DE LA UNIDAD DE PRACTICAS PREPROFESIONALES DEL SISTEMA DE EDUCACIÓN SUPERIOR DE LA FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, CERTIFICA: Que, el (a) señor (a) (ita) OBANDO CHONILLO BYRON STALIN, con documento nacional de identidad N° 0950166173 especialización SISTEMAS MULTIMEDIA modalidad PRESENCIAL realizó y aprobó las Practicas Docentes Reglamentaria en el COLEGIO "ANA PAREDES DE ALFARO" con la calificación OCHO (8), bajo la supervisión del(a) MSc. JAIME ESPINOSA, correspondiente al periodo lectivo 2017 - 2018. Así consta en los archivos que reposan en la secretaría de la Dirección a mi cargo, a los que me remito en caso necesario. Guayaquil, 22 de Agosto del 2018.

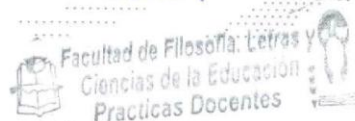
Atentamente,

MSc. IVONNE CARBO RAMÍREZ.

GESTORA

DEPARTAMENTO DE PRÁCTICA DOCENTE

Elaborado por:	SECRET. ALLANI RODRIGUEZ
Revisado y aprobado:	MSc. IVONNE CARBO RAMÍREZ





UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL

FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
DEPARTAMENTO DE PRÁCTICA DOCENTE

"DRA. MARÍA INÉS ARMAS VÁSQUEZ"

TELÉFONO: 04-2281146



CERTIFICACIÓN

LA DIRECCIÓN GENERAL DE LA UNIDAD DE PRACTICAS PREPROFESIONALES DEL SISTEMA DE EDUCACIÓN SUPERIOR DE LA FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, CERTIFICA: Que, el (a) señor (a) (ita) TOMALA SUAREZ PEDRO JAVIER, con documento nacional de identidad N° 0950705855 especialización SISTEMAS MULTIMEDIA modalidad PRESENCIAL realizó y aprobó las Practicas Docentes Reglamentaria en la UNIDAD EDUCATIVA "ANA PAREDES DE ALFARO" con la calificación NUEVE (9), bajo la supervisión del(a) MSc. JAIME ESPINOZA, correspondiente al periodo lectivo 2017 - 2018. Así consta en los archivos que reposan en la secretaría de la Dirección a mi cargo, a los que me remito en caso necesario.- Guayaquil, 22 de Agosto del 2018.

Atentamente,

MSc. IVONNE CARBO RAMÍREZ.

GESTORA

DEPARTAMENTO DE PRÁCTICA DOCENTE

Elaborado por:	SECRET. ALLANI RODRIGUEZ
Revisado y aprobado:	MSc. IVONNE CARBO RAMÍREZ



Facultad de Filosofía, Letras y
Ciencias de la Educación
Practicas Docentes



ANEXO 14: Certificados de vinculación



CERTIFICADO

OK
Jesse

LA COORDINACIÓN DE GESTIÓN SOCIAL DEL CONOCIMIENTO DE LA FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, CERTIFICA: Que, revisadas las evidencias correspondientes, el **Sr. (a.) (ta.) OBANDO CHONILLO BYRON STALIN**, con C.I. 0950166173, carrera **SISTEMAS MULTIMEDIA** en la modalidad **PRESENCIAL** realizó y aprobó la actividad de Vinculación con la Sociedad, por lo que se le concede el presente certificado.- Guayaquil, 20 de marzo de 2017.-.-.-

Es todo cuanto puedo decir en honor a la verdad.-

Atentamente,

**COORDINACIÓN
GESTIÓN SOCIAL DEL CONOCIMIENTO
Facultad de Filosofía
Universidad de Guayaquil**

Lucrecia Resabala Manosalvas
Lic. Lucrecia Resabala Manosalvas, MSc

Coordinadora de Gestión Social del Conocimiento

Validado por:
Rhonda
20/03/2017

Elaborado y Revisado por:	Econ. Gisella Alcivar Pérez, Asistente de Secretaría <i>galea</i>
Revisado y Autorizado por:	Lic. Lucrecia Resabala Manosalvas, MSc., Coordinadora de Gestión del Conocimiento





UG
Universidad
de Guayaquil



Facultad de Filosofía
Letras y Ciencias de la
Educación



GESTIÓN SOCIAL
DEL
CONOCIMIENTO

CERTIFICADO

OK
JMS

LA COORDINACIÓN DE GESTIÓN SOCIAL DEL CONOCIMIENTO DE LA FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, CERTIFICA: Que, revisadas las evidencias correspondientes, el **Sr. (a.) (ta.) TOMALA SUAREZ PEDRO JAVIER**, con C.I. 0950705855, carrera **SISTEMAS MULTIMEDIA** en la modalidad **PRESENCIAL** realizó y aprobó la actividad de Vinculación con la Sociedad, por lo que se le concede el presente certificado.-
Guayaquil, 14 de marzo de 2017.-.-.-

Es todo cuanto puedo decir en honor a la verdad.-

Atentamente,

Lic. Lucrecia Resabala Manosalvas, MSc

Coordinadora de Gestión Social del Conocimiento

COORDINACIÓN
GESTIÓN SOCIAL DEL CONOCIMIENTO
Universidad de Guayaquil

Validado por:
14/03/2018

Elaborado y Revisado por:	Econ. Gisella Alcivar Pérez, Asistente de Secretaria
Revisado y Autorizado por:	Lic. Lucrecia Resabala Manosalvas, MSc., Coordinadora de Gestión del Conocimiento

Caminemos "juntos a la excelencia"

5354

ANEXO 15: Formato de encuesta a estudiantes y docentes



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





Universidad de Guayaquil
Facultad de Filosofía Ciencias y Letras de la Educación
Encuesta Dirigida a Estudiantes

Tema: Tecnologías educativas en el desarrollo del pensamiento creativo. Sitio Web

Objetivo. – Determinar la influencia de las tecnologías educativas en el pensamiento creativo mediante el uso del método científico para la aplicación de un sitio web como recurso de apoyo didáctico.]

Instrucciones: Leer detenidamente y contestar las preguntas con una X de acuerdo con la respuesta que considere.

1	Muy en desacuerdo
2	En desacuerdo
3	Indiferente
4	De acuerdo
5	Muy de acuerdo

N°	Preguntas	1	2	3	4	5
1	¿Cree usted que se debería aumentar el uso de Tecnologías Educativas en el aula?					
2	¿Considera usted que las Tecnologías Educativas ayudan en la creatividad?					
3	¿Piensa usted que la Tecnología Educativa mejora su aprendizaje?					
4	¿Considera usted que el uso de las <u>tablets</u> en el aula como medio ayudan a la participación en clases?					
5	¿Es necesario que el docente utilice las tecnologías del aprendizaje y del conocimiento a la hora de recibir la clase?					
6	¿Cree usted que un óptimo pensamiento creativo ayuda a resolver problemas en su vida cotidiana?					
7	¿Cree usted que es importante desarrollar hábitos de estudio a través de la Tecnología Educativa?					
8	¿Considera usted que la creatividad forma parte del aprendizaje de Estudios Sociales?					
9	¿Estaría de acuerdo de que las clases dentro del aula deberían estimular su potencial creativo?					
10	¿Considera usted que un sitio web ayudará a entender la información obtenida en el aula de clases?					



Universidad de Guayaquil
Facultad de Filosofía Ciencias y Letras de la Educación
Encuesta Dirigida a Docentes

Tema: Tecnologías educativas en el desarrollo del pensamiento creativo. Sitio Web

Objetivo. – Determinar la influencia de las tecnologías educativas en el pensamiento creativo mediante el uso del método científico para la aplicación de un sitio web como recurso de apoyo didáctico.

Instrucciones: Leer detenidamente y contestar las preguntas con una X de acuerdo con la respuesta que considere.	1	Muy en desacuerdo
	2	En desacuerdo
	3	Indiferente
	4	De acuerdo
	5	Muy de acuerdo

N°	Preguntas					
		1	2	3	4	5
1	¿Piensa usted que la utilización de la tecnología en clase, aumenta el nivel de atención en los estudiantes?					
2	¿Cree usted que la Tecnología Educativa influye en el desarrollo de la creatividad en la asignatura de Estudios Sociales?					
3	¿Piensa usted que la implementación de la tecnología mejorará las condiciones del aprendizaje en sus estudiantes?					
4	¿Considera usted que las Tecnologías de Información y Comunicación sirven como medio para la interactividad en clases?					
5	¿Considera usted importante la integración de las Tecnologías de información y comunicación en las planificaciones semanales?					
6	¿Cree usted que un óptimo pensamiento creativo influye en el aprendizaje significativo en los estudiantes?					
7	¿Cree usted que el autoaprendizaje a través de Tecnología Educativa permite desarrollar una personalidad creativa?					
8	¿Cree usted que la creatividad influye en los contenidos históricos de la asignatura de Estudios Sociales?					
9	¿Debería usted incrementar actividades que desarrollen el pensamiento creativo de los estudiantes?					
10	¿Cree usted que un sitio web en donde se aplican actividades didácticas, ayudará a desarrollar el pensamiento creativo en los estudiantes?					

ANEXO 16: Fotos de tutorías



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





FICHA DE REGISTRO DE TESIS		
TÍTULO Y SUBTÍTULO: TECNOLOGÍAS EDUCATIVAS EN EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO CREATIVO. SITIO WEB		
AUTOR/ES: TOMALÁ SUÁREZ PEDRO JAVIER	TUTOR: HÉCTOR OMAR ÁLVAREZ LIMA	
OBANDO CHONILLO BYRON STALIN	REVISORES: LUIS ERNESTO BENAVIDES SELLÁN	
INSTITUCIÓN: UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL	FACULTAD: FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN	
CARRERA: SISTEMAS MULTIMEDIA		
FECHA DE PUBLICACIÓN: 2018	No. DE PÁGS: 117	
TÍTULO OBTENIDO: LICENCIADO EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, MENCIÓN SISTEMAS MULTIMEDIA.		
ÁREAS TEMÁTICAS: CIENCIAS SOCIALES		
PALABRAS CLAVE: TECNOLOGÍA EDUCATIVA, PROCESO DE ENSEÑANZA, PENSAMIENTO CREATIVO		
RESUMEN: El presente proyecto de investigación tiene como propósito beneficiar aquellos estudiantes del Noveno año de Educación General Básica del colegio fiscal “Ana Paredes de Alfaro” que tienen dificultad al aprender en la asignatura de Estudios Sociales, a causa de mínimos procesos cognitivos, de igual manera aporta al docente plantear nuevas metodologías de estudio. El marco teórico fue diseñado sobre diferentes temas como técnicas para un aprendizaje significativo. Una investigación de campo donde se empleó una metodología científica desarrollando encuestas y entrevistas a los estudiantes y autoridades de la institución esta recolección de datos nos ayudó a determinar el nivel del problema. Para un mejor desarrollo y fortalecimiento de la asignatura se requiere que el estudiante utilice un sitio web a través del internet que permitirá un óptimo desarrollo del pensamiento creativo con técnicas de aprendizaje como crucigramas, sopa de letras, etc.		
No. DE REGISTRO (en base de datos):	No. DE CLASIFICACIÓN:	
DIRECCIÓN URL (tesis en la web):		
ADJUNTO PDF:	☒ SI	☐ NO
CONTACTO CON AUTOR/ES TOMALÁ SUÁREZ PEDRO JAVIER OBANDO CHONILLO BYRON STALIN	Teléfono: 0993033413 0996549471	E-mail: peterjaviert@gmail.com etposhii@gmail.com
CONTACTO EN LA INSTITUCIÓN:	Nombre: Secretaría de la Facultad	
	Teléfono: (04)2294091	
	E-mail: decanato@filosofia.edu.ec	