



**UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CENTRO UNIVERSITARIO: BALZAR**

**PROYECTO DE INVESTIGACIÓN EDUCATIVA
PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE
LICENCIADO EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**

ESPECIALIZACIÓN: INFORMÁTICA

TEMA:

**INFLUENCIA DE LOS PROYECTOS ESCOLARES EN EL DESARROLLO DEL
PENSAMIENTO CREATIVO DEL ÁREA LENGUA Y LITERATURA EN LOS
ESTUDIANTES DEL DÉCIMO GRADO DE EDUCACIÓN GENERAL
BÁSICA SUPERIOR DE LA ESCUELA “MANUELA CAÑIZARES”
ZONA 5, DISTRITO 13, PROVINCIA GUAYAS, CANTÓN
BALZAR, PARROQUIA BALZAR, RECINTO SAN
VICENTE, PERIODO LECTIVO 2016-2017.
DISEÑO DE UNA GUÍA DIDÁCTICA
INTERACTIVA CON ENFOQUE
DE DESTREZAS CON
CRITERIO DE
DESEMPEÑO.**

AUTORES: INTRIAGO BONE FANNY GABRIELA
ALVARADO PAREDES DIANA ARACELY

CÓDIGO: IF-T-BZ-0006

CONSULTOR: Msc. VEGA TOMALA RUTH ALEXANDRA

GUAYAQUIL, 2017



**UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**

CARRERA INFORMÁTICA EDUCATIVA

DIRECTIVOS

Arq. Silvia Moy-Sang Castro Msc
Decana

Dr. Wilson Romero Dávila Msc.
Vicedecano

Lcda. Sofía Jácome Encalada Msc
Directora Del Sistema Semipresencial

Ab. Sebastián Cadena Alvarado
Secretario General

Guayaquil, 08 de Marzo del 2017

Arquitecta
MSc. Silvia Moy-Sang Castro
DECANA DE LA FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA
EDUCACIÓN
Ciudad.-

De mi consideración:

En virtud que las autoridades de la Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación me designaron Consultor Académico de Proyectos Educativos de Licenciatura en Ciencias de la Educación, **Mención Informática, el día 08 de Marzo del 2015.**

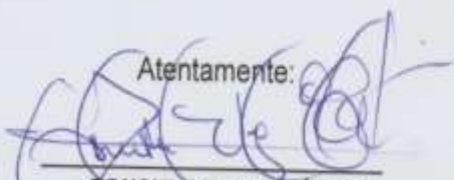
Tengo a bien informar lo siguiente:

Que las integrantes: Intriago Bone Fanny Gabriela C.C. 0919891408, Alvarado Paredes Diana Aracely, C.C. 0921390498 diseñaron y ejecutaron el Proyecto Educativo con el Tema: Influencia de los proyectos escolares en el desarrollo del pensamiento creativo del área Lengua y Literatura en los estudiantes del Décimo Grado de Educación General Básica Superior de la Escuela "Manuela Cañizares" Zona 5, Distrito 09D13, Provincia Guayas, Cantón Balzar, Parroquia Balzar, Recinto San Vicente, periodo lectivo 2016-2017. Diseño de una guía didáctica interactiva con enfoque de destrezas con criterio de desempeño.

El mismo que han cumplido con las directrices y recomendaciones dadas por el suscrito.

Las participantes satisfactoriamente han ejecutado las diferentes etapas constitutivas del proyecto, por lo expuesto se procede a la **APROBACIÓN** del proyecto, y pone a vuestra consideración el informe de rigor para los efectos legales correspondientes.

Atentamente:



CONSULTOR ACADÉMICO
MSc. RUTH ALEXANDRA VEGA TOMALÁ



Guayaquil, 8 de Marzo del 2017

Arq.
Silvia Moy-Sang Castro MSc.
DECANA DE LA FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA
EDUCACIÓN
Ciudad.-

DERECHO DE LOS AUTORES

Para los fines legales pertinentes comunico a usted que los derechos intelectuales del Proyecto Educativo con el tema: Influencia de los proyectos escolares en el desarrollo del pensamiento creativo del área Lengua y Literatura en los estudiantes del Décimo Grado de Educación General Básica Superior de la Escuela "Manuela Cañizares" Zona 5, Distrito 13, Provincia Guayas, Cantón Balzar, Parroquia Balzar, Recinto San Vicente, periodo lectivo 2016-2017. Diseño de una guía didáctica interactiva con enfoque en destrezas con criterio de desempeño.

Pertenece a la Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación.

Atentamente,



Intriago Bone Fanny Gabriela

C.I: 0919891408



Alvarado Paredes Diana Aracely

C.I: 0921390498



UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

SISTEMA DE EDUCACIÓN SEMIPRESENCIAL

CENTRO UNIVERSITARIO: BALZAR

PROYECTO

INFLUENCIA DE LOS PROYECTOS ESCOLARES EN EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO CREATIVO DEL ÁREA LENGUA Y LITERATURA EN LOS ESTUDIANTES DEL DÉCIMO GRADO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA SUPERIOR DE LA ESCUELA "MANUELA CAÑIZARES" ZONA 5, DISTRITO 13, PROVINCIA GUAYAS, CANTÓN BALZAR, PARROQUIA BALZAR, RECINTO SAN VICENTE, PERIODO LECTIVO 2016-2017.

PROPUESTA: DISEÑO DE UNA GUÍA DIDÁCTICA INTERACTIVA CON ENFOQUE EN DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO.

APROBADO

Tribunal N°1

Tribunal N°2

Tribunal N°3

Intriago Bone Fanny Gabriela
C.C. 0919891408

Alvarado Paredes Diana Aracely
C.C. 0921390498

EL TRIBUNAL EXAMINADOR OTORGA AL PRESENTE TRABAJO

LA CALIFICACIÓN

EQUIVALENTE A: _____

a) _____

b) _____

c) _____

**DOCENTES RESPONSABLES DE UNIDAD DE TITULACIÓN
(APELLIDOS Y NOMBRES)**

VIRGINIA BARSOLA Msc.

NORKA GUALANCAÑAY Msc.

LUIS FLORES Msc.

Dedicatoria

Dedico de manera especial a mis hijos usted son mi orgullo y mi gran motivación, libran mi mente de todas las adversidades que se presentan, y me impulsan a cada día en la carrera de ofrecerles siempre lo mejor. No es fácil, eso lo sé, pero tal vez si no los tuviera, no habría logrado grandes cosas. Sentó en mí las bases de responsabilidad y deseo de superación, en usted tengo el espejo en la cual me quiero reflejar pues sus virtudes y su gran corazón me llevan a admirarlos cada día más.

Gracias a dios por concederme los mejores hijos cuanto los amos.

Autora: Fanny Gabriela Intriago Bone

Dedico este presente trabajo a mis padres quienes han sido pilar fundamental gracias a su apoyo incondicional tanto moral y económicamente para seguir estudiante y lograr el objetivo trazado para un futuro mejor y ser orgullo de ellos y de toda mi familia.

A mis hijos por brindarme esa fortaleza su amor es el que me han inspirado con mi deseo a seguir adelante.

Autora: Diana Alvarado Paredes

Agradecimiento

Agradezco a dios ser maravilloso que me dio la fuerza y fe para creer lo que me parecía imposible terminar. A mis hijos por ayudarme a impulsar que termine esta carrera.

También expresar mis agradecimiento a una persona que amo con todo mi corazón, que por ella estoy alcanzado este logro. Mi madre aunque no estés en mundo te siento aquí conmigo sé que donde este estas muy orgullosa de tu hija, gracias por enseñarme esos principios valiosos y por haber inculcado en mi tener una carrera gracias millones de gracias te amo y te amare madre mía..

Autora: Fanny Gabriela Intriago Bone

Agradezco a Dios quien supo guiarme por el buen camino dame fuerzas para seguir adelante y no desmayar en los problemas que se presentaban y su amor infinito.

A mis compañeros de clases con los que he compartido grandes momentos.

Gracias a todas aquellas personas que de una u otra forma han contribuido en la realización de este proyecto.

Autora: Diana Alvarado Paredes

Índice general

Portada.....	i
Directivos.....	ii
Aprobación del consultor académico.....	iii
Derecho de los autores.....	iv
Aprobado por el Tribunal.....	v
Aprobación del Tribunal Examinador.....	vi
Dedicatoria.....	vii
Agradecimiento.....	viii
Índice General.....	ix
Índice de tablas.....	xii
Índice de gráficos.....	xii
Resumen.....	xiv
Abstract.....	xv
Introducción.....	1

Capítulo I

El problema

Contexto de investigación.....	3
Problema de investigación.....	5
Situación conflicto.....	5
Hecho científico.....	6
Causas.....	7
Formulación del problema.....	7
Objetivos de la investigación.....	7
Objetivo general.....	7
Objetivos específicos.....	8
Interrogantes de la investigación.....	8
Justificación.....	9

Capítulo II

Marco teórico

Antecedentes de estudio.....	11
Bases teóricas.....	26
Proyectos escolares.....	27
Importancia de los proyectos escolares.....	28
Clasificación de los proyectos.....	29
Aprendizaje de los proyectos educativos.....	31
Aplica en diez pasos esta metodología.....	32
Aprendizaje significativo de los proyectos escolares.....	34
Proceso de enseñanza aprendizaje en los proyectos escolares....	36
Identificación de recursos en los proyectos escolares.....	36
Definición del pensamiento creativo.....	37
Las diversas formas del pensamiento creativo.....	38
Estrategias metacognitivas y creatividad.....	41
Evaluación de la creatividad.....	41
Definición de guía didáctica como soporte al desarrollo del pensamiento.....	42
Orientaciones para diseñar una guía didáctica.....	46
Características de una guía didáctica.....	47
Funciones básicas de la guía didáctica.....	48
Que son las destrezas con criterio de desempeño.....	49
El desarrollo de destrezas con criterios de desempeño.....	52
La persona demuestra idoneidad cuando.....	53
Ventajas de las destrezas con criterio de desempeño.....	54
Categorías de las destrezas con criterio de desempeño en matemática.....	55
Función de las destrezas con criterio de desempeño.....	57
Fundamentación psicológica.....	58
Fundamentación sociológica.....	59
Fundamentación pedagógica.....	61
Fundamentación legal.....	62

Términos relevantes.....	68
--------------------------	----

Capítulo III

Metodología, proceso, análisis y discusión de resultados

Diseño metodológico.....	71
Investigación de campo.....	71
Investigación documental.....	72
Proceso.....	72
Tipos de investigación.....	73
Investigación exploratoria.....	73
Investigación histórica.....	73
Investigación descriptiva.....	73
Investigación documental.....	74
Población y muestra.....	74
Población.....	74
Muestra.....	75
Cuadro de operacionalización de variables.....	76
Métodos de investigación.....	77
Método teórico.....	77
Método estadístico.....	78
Método proesional.....	78
Técnicas e instrumentos de investigación.....	78
Técnicas cuantitativas.....	78
Técnicas cualitativas.....	78
Análisis e interpretación de datos.....	79
Análisis y discusión de resultados.....	92
Conclusiones y recomendaciones.....	93
Conclusiones.....	93
Recomendaciones.....	94

Capítulo IV

La propuesta

Justificación.....	95
Objetivos.....	96
Objetivo general.....	96
Objetivos específicos.....	96
Aspectos teóricos.....	96
Factibilidad de su aplicación.....	97
Descripción.....	98
Conclusiones.....	139
Bibliografía.....	140

Índice de tablas

Tabla N° 1: Distribución de población.....	74
Tabla N° 2: Distribución de muestra.....	76
Tabla N° 3: Cuadro de operacionalización de variables.....	76
Tabla N° 4: Utilización de la tecnología para los proyectos escolares.....	79
Tabla N° 5: Promoción del aprendizaje por medio de las tic en los proyectos escolares.....	80
Tabla N° 6: Influencia de los programas informáticos en los proyectos escolares.....	81
Tabla N° 7: Utilizar programas en los proyectos escolares.....	82
Tabla N° 8: Ventajas en la aplicación de un software para desarrollar el pensamiento creativo.....	83
Tabla N° 9: Desarrollar el pensamiento creativo en lengua y literatura utilizando un software.....	84
Tabla N° 10: Utilizar la tecnología para desarrollar habilidades.....	85

Tabla N° 11: Fomentar el pensamiento creativo por medio de un software utilizado por los docentes.....	86
Tabla N° 12: Guía didáctica para facilitar el trabajo de los docentes	87
Tabla N° 13: Una guía didáctica interactiva para desarrollar las destrezas con criterio de desempeño.....	88

Índice de gráficos

Gráfico 1: Utilización de la tecnología para los proyectos escolares	79
Gráfico 2: Promoción del aprendizaje por medio de las tic en los proyectos escolares.....	80
Gráfico 3: Influencia de los programas informáticos en los proyectos escolares.....	81
Gráfico 4: Utilizar programas en los proyectos escolares.....	82
Gráfico 5: Ventajas en la aplicación de un software para desarrollar el pensamiento creativo.....	83
Gráfico 6: Desarrollar el pensamiento creativo en lengua y literatura utilizando un software.....	84
Gráfico 7: Utilizar la tecnología para desarrollar habilidades.....	85
Gráfico 8: Fomentar el pensamiento creativo por medio de un software utilizado por los docentes.....	86
Gráfico 9: Guía didáctica para facilitar el trabajo de los docentes....	87
Gráfico 10: Una guía didáctica interactiva para desarrollar las destrezas con criterio de desempeño.....	88



**UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**

SISTEMA DE EDUCACIÓN SEMIPRESENCIAL

ESPECIALIZACIÓN INFORMÁTICA

Resumen

Este trabajo investigativo se ha realizado en la Escuela de Educación Básica “Manuela Cañizares” del recinto San Vicente, del cantón Balzar, provincia del Guayas, donde se busca que haya una importante conexión en la influencia de los proyectos escolares en el desarrollo del pensamiento creativo, los mismos que ya llevan varios meses de investigación, en donde se trata de establecer que los responsables del ámbito educativo en la institución, como lo son directivos, docentes y estudiantes traten de mejorar la calidad de la educación en el área de lengua y literatura por medio de la aplicación de la tecnología y utilizando los programas adecuados en esta área que ayuden a poder desarrollar óptimamente el pensamiento creativo en cada uno de los estudiantes, buscando la actualización de los docentes en este ámbito y que los mismos sean los impulsores de la aplicación de innovación dentro de las aulas de clases, buscando la mejora en la educación y considerando que los estudiantes también tomen en consideración las pautas para mejorar su pensamiento creativo. El método empírico es el que ha sido utilizado en este trabajo de investigación logrando encontrarse que muchos concuerdan con que los proyectos escolares influyen en el desarrollo del pensamiento creativo utilizando la tecnología, y que desarrollando una guía didáctica interactiva que aporte con ese insumo para crear y desarrollar la innovación en los estudiantes además de poder tomar puntos de vista de ellos para mejorar la guía o poder realizar otras que vayan en beneficio de la institución.

Palabras claves:

Proyectos escolares

Pensamiento creativo

Destrezas con criterio de desempeño



**UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**

SISTEMA DE EDUCACIÓN SEMIPRESENCIAL

ESPECIALIZACIÓN INFORMÁTICA

Abstract

This research was carried out in the "Manuela Cañizares" Basic Education School of the San Vicente precinct, in the canton of Balzar, province of Guayas, where it is sought to have an important connection in the influence of school projects on the development of thought Creative, Those that have been several months of investigation, where it is tried to establish that those in charge of the educational field in the institution, as they are the directors, teachers and students try to improve the quality of the education in the area of language and Literature Through the application of technology and the use of appropriate programs in the area that help to be able to optimally develop creative thinking in each of the students, seeking the updating of teachers in this area and that the Same as the impellers of the Application of innovation within the classes of classes, looking for the improvement in the education and the concept of the students also take into account the guidelines to improve their creative thinking. The empirical method is the one that has been used in this research work with which many agree with the school projects influence the development of creative thinking using technology, and that developing an interactive didactic guide that the sport with that exercise to create and Develop innovation in students and be able to take points of view of them to improve the guide or to make others that go to the benefit of the institution

Key words:

School projects

Creative thinking

Performance criteria
skills

Introducción

La educación en la actualidad necesita de toda la aportación de herramientas innovadoras tecnológicas las cuales son de mucha ayuda para los docentes en el proceso de la formación de los estudiantes, estos elementos son importantes ya que ayudaran al desarrollo de competencias en cada uno de los adolescentes, todos esos instrumentos ayudaran de forma adecuada y eficaz al trabajo del docente, ya que le hará ese trabajo mucho mas sencillo y entendible para los alumnos, los cuales les llama mucho la atención saber que se esta utilizando tecnología lo cual es imprescindible en los estudios.

Los proyectos escolares en la educación de los adolescentes motivan al estudiante a poder adquirir destrezas y habilidades las cuales de acuerdo a la capacidad y el proyecto de su preferencia en cada uno de ellos ya que pueden decidir cual es su mas favorito y con cual se sienten identificados, además se tiene la naturaleza de poder darle la oportunidad de poder desempeñarse dentro de un área en la cual desean aprender un poco mas y mejorar sus capacidades para elaborar productos siguiendo apropiadamente un proyecto.

En la institución educativa se realizan los proyectos educativos hacia los estudiantes enfocados en el pensamiento critico lo cual ayuda a ellos para poder tener una noción nueva de la educación en esos aspectos y así poder ampliar ese pensamiento que los ayudara en la adquisición de destrezas y de competencias que en su momento podrán aplicarlas en la solución de problemas y de poder utilizarlas en estudios posteriores. Se realizó la recolección de datos a través de la observación.

Dentro de las planificaciones de los docentes, todos apunta a desarrollar las destrezas con criterio de desempeño, ya que la adquisición de ellas de parte de los estudiantes es muy importante para el cumplimiento de dicha planificación que ayuda no solo al desarrollo de habilidades de los docentes sino también al cumplimiento de los objetivos de una educación de calidad, pero en estas planificaciones no se tomaba en cuenta muchas veces la tecnología ni programas que fueren utilizados por los docentes para tomarlos como herramientas didácticas, y que ahora podrán utilizarse de una manera apropiada para el logro de los objetivos dentro de la planificación.

Capítulo I, se detalla específicamente la realidad del problema, enfocando los aspectos como: contexto de investigación, problema de investigación, situación conflicto, hecho científico, causas, formulación del problema, objetivos de investigación, objetivo general, objetivos específicos, interrogantes de la investigación y justificación.

Capítulo II, en el marco teórico se desarrollan los antecedentes del estudio, las fundamentaciones, bases teóricas que respaldan las teorías enfocadas a las variables y se fundamenta las citas mediante análisis.

Capítulo III, la metodología es el estudio del análisis y discusión de resultados, tipos de investigación, población y muestra, métodos, técnicas e instrumentos de investigación, cuadro de operacionalización de variables, tablas y gráficos estadísticos y su análisis, conclusiones y recomendaciones.

Capítulo IV, la propuesta, se especifica en una guía didáctica que contiene título, justificación, objetivo general y específico, aspectos teóricos, factibilidad, descripción del producto, conclusiones y bibliografía.

CAPITULO I

EL PROBLEMA

Contexto de Investigación

El apoyo de los proyectos escolares en el aula es una de las formas más factibles para afianzar los conocimientos en los estudiantes de Educación General Básica, en especial en décimo grado, donde la demanda de los mismos es de suma urgencia, para poder aplicar el aprendizaje de los educandos.

Existe un conocimiento en la aplicación de los proyectos escolares, el objetivo en este trabajo de investigación es fortalecer el área de lengua y literatura en el desarrollo del pensamiento creativo, del manejo de los recursos didácticos en el aprendizaje de los educandos en las Instituciones educativas.

En la Escuela Fiscal de Educación General Básica Superior “Manuela Cañizares”, en la actualidad deben los docentes utilizar los proyectos escolares como parte fundamental en el desarrollo del pensamiento creativo, utilizando materiales didácticos en el área de lengua y literatura. Es innecesario para cualquier docente destacar la importancia que tiene el conocimiento de los proyectos escolares en el aula. Los docentes son la pieza-clave del sistema educativo, asumiendo competencias y funciones entre las que destacan la elaboración de unidades didácticas, el diseño y desarrollo de las programaciones de aula y la propia planificación educativa.

Un problema común que se lo puede evidenciar en las Escuelas de Educación Básica Superior, lo que se quiere en este espacio o tiempo es tratar de solucionar lo más humano posible, aquellos problemas que está afectando la educación de los jóvenes y adolescentes, estimular el estado emocional e intelectual de cada agente involucrado en el desarrollo del pensamiento en los jóvenes que son los pilares fundamentales de una sociedad apta a los desafíos en el campo socio pedagógico y en especial en el área de lengua y literatura.

La Escuela Fiscal de Educación General Básica Superior “Manuela Cañizares”, es una institución que se creó en el Recinto “San Vicente” perteneciente al Cantón Balzar Parroquia Balzar, Provincia del Guayas, en el año de 1970 se inició siendo directora la Prof. Irma Bolaños como institución municipal, la cual laboró varios años en una escuela de cadis caña y piso de tierra, pero el otro lado del carretero teniendo aproximadamente 50 estudiantes los cuales llegaban de diferentes sectores, más tarde la Prof. Fue trasladada al Cantón Balzar. Luego el Lcdo. Eladio Macías Herrera como director encargado de la escuela municipal el cual también fue trasladado.

Con el pasar de los años el concejo municipal realizo la construcción de la institución con el apoyo del alcalde Sr. Lucas Triviño y con aquella infraestructura se fiscalizo el plantel. Al pasar del tiempo se fue incrementando el estudiantado y la comunidad se vio obligada a realizar cabañas para que sus educandos recibieran la educación que propiciaba la escuela.

Luego dirigió el plantel el Prof. José Lucio Silva por un periodo escolar, también desempeño sus funciones la Prof. Gloria Elizabeth Alcívar Ochoa desde el año 2002 hasta el año 2013 y en la actualidad ejerce sus funciones la Lcda. Yadira Elizabeth Holguín Barzola.

Problema de Investigación

Esta investigación se basa en los casos en la cual se esta utilizando los proyectos escolares sin la debida fundamentación y proceso adecuado para potenciar el pensamiento critico de los estudiantes del decimo año, a lo cual se puede evidenciar que las habilidades adquiridas no resultan ser las mejores en cuanto al área de lengua y literatura y se nota que esas destrezas no son las mas adecuadas en ese año de educación básica, lo que llega a resultar en bajar notas y también en problemas cuando los estudiantes tienen que pasar al bachillerato.

Situación Conflicto

La realidad de esta institución educativa es que existe una aplicación de los proyectos escolares pero no en si en el desarrollo del pensamiento en el área de lengua y literatura, por lo que los estudiantes obtienen bajo rendimiento académico, que no permiten desarrollar sus capacidades, destrezas y habilidades. Esto no permite desarrollar a los individuos sus capacidades intelectuales, individualizadas, para permitir, afianzar y ampliar sus destrezas fundamentales especialmente en los estudiantes de la Escuela Fiscal de Educación Básica Superior “Manuela Cañizares” del Cantón Balzar Provincia Guayas, en décimo grado de Educación General Básica, durante el periodo lectivo 2016 – 2017.

Los docentes deben ser capaces de entender la importancia de la aplicación de los proyectos escolares en especial en el pensamiento del desarrollo creativo en todos los campos educativos, especialmente en el área de lengua y literatura, aplicando nuevas técnicas y estrategias que conlleven a un aprendizaje significativo, para el desarrollo de la personalidad y el pensamiento de los individuos.

El aprendizaje de los proyectos escolares tiende a ser significativo en los jóvenes y adolescentes con las actividades lúdicas, cuando se utilizan o se aplica el desarrollo del pensamiento creativo con los materiales didácticos adecuados, agilitando el desarrollo intelectual de sus conocimientos de forma correcta y adecuada.

Con la elaboración de este proyecto, se anhela utilizar los proyectos escolares para el desarrollo del pensamiento creativo en el área de lengua y literatura, utilizando los recursos didácticos de manera adecuada, ya que este problema causa un desnivel académico en el ámbito socio educativo, utilizando estrategias que sean eficientes para lograr un cambio de actitud en cada agente o educando.

Hecho científico

El escaso desarrollo de pensamiento creativo en los estudiantes de décimo grado de Educación General Básica Superior de la Escuela “Manuela Cañizares” Zona 5 , Distrito 13, provincia Guayas, cantón Balzar parroquia Balzar, recinto San Vicente periodo 2015-2016 .

Dentro de los últimos años el Ministerio de Educación ha hecho grandes esfuerzos para poder capacitar a los docentes sobre el uso de la tecnología dentro de las aulas de clases y la preparación de los recursos que se tiene que dar en base a la tecnología que podemos encontrar en internet o también en software educativos específicos para determinadas áreas.

Lamentablemente dentro del desarrollo del pensamiento creativo no ha habido mucho trabajo para poder incrementar el mismo para los estudiantes y sin tener esos recursos didacticos respectivos basados en la tecnologia, lo que conlleva a que las instituciones que a pesar de tener la

implementación de laboratorios que se pueden utilizar para todas las áreas, están subutilizados, por cuanto esos mismos docentes no poseen el conocimiento o de las herramientas respectivas en cómo utilizar este laboratorio a un 100%.

Causas

Poca aplicación de la correcta función de los proyectos escolares

Deficiente implementación de técnicas lúdicas

Baja implementación de técnicas para el desarrollo del pensamiento

Escasa formulación de las destrezas con criterio de desempeño.

Formulación del Problema

¿De qué manera influye el proyecto escolar en el desarrollo del pensamiento creativo del Área Lengua y Literatura en los estudiantes del décimo grado de Educación General Básica Superior de la escuela “Manuela Cañizares” Zona 5, Distrito 13, provincia Guayas, cantón Balzar, parroquia Balzar, Recinto San Vicente ,periodo lectivo 2015-2016 ?.

Objetivos de la Investigación

Objetivo General:

Examinar la influencia de los proyectos escolares en el desarrollo de pensamiento creativo, mediante una investigación de campo estudios bibliográficos y análisis estadísticos para diseñar de una guía didáctica interactiva con enfoque en destrezas con criterio de desempeño.

Objetivos Específicos:

Identificar la influencia del proyecto escolar mediante un estudio bibliográfico, e investigación de campo entrevistas a expertos, análisis estadísticos encuesta a docentes y estudiantes.

Describir la calidad del desarrollo de pensamiento creativo mediante un estudio bibliográfico, entrevistas a expertos, análisis estadísticos encuesta a docentes y estudiantes.

Seleccionar los aspectos más importantes de la investigación, para diseñar una guía didáctica interactiva con enfoque en destrezas con criterio de desempeño, a partir de los datos obtenidos.

Interrogantes de la Investigación

- ¿Cuáles es el objetivo fundamental a realizar proyectos escolares?
- ¿Cómo contribuye los proyectos escolares a promover un buen aprendizaje por intermedio de un software?
- ¿Cómo influyen los proyectos escolares en la educación y la tecnología?
- ¿Por qué la aplicación de la tecnología en los proyectos escolares incide en el proceso de enseñanza aprendizaje?
- ¿Cuáles son las ventajas de promover el pensamiento creativo?
- ¿Qué habilidades desarrolla el pensamiento creativo mediante la tecnología?
- ¿Cuál sería la importancia del pensamiento creativo en el desarrollo cognitivo?
- ¿De qué forma se fomenta el pensamiento creativo dentro del aula de clase?
- ¿Capacidades que se desarrollan a través de las destrezas con criterio de desempeño por medio de una guía didáctica?



¿Cuáles son las características más relevantes de las destrezas con criterio de desempeño?

Justificación

La finalidad de ejecutar un trabajo como el actual es debido a que se puede evidenciar en las instituciones educativas que se aplican los proyectos escolares pero no en el desarrollo del pensamiento creativo, unos no los utilizan y los que lo hacen, no lo aplican correctamente como se los debe aplicar, en las área determinada o específica llevando a los estudiantes a un sistema rutinario, el cual hace pensar que los docentes, no todos están capacitados para guiar el proceso de enseñanza aprendizaje en niños, niñas o jóvenes.

Si en la actualidad se habla del buen vivir, se debe ser justos y equitativos con los educandos, de manera que ellos adquieran la mayor cantidad de conocimientos que les sean útiles en su vida cotidiana, aplicando los recursos didácticos para que el estudiante mejore su calidad de aprendizaje.

Aplicando los estándares educativos tendremos la oportunidad de crecer académicamente enmarcados en un ámbito educativo innovador, donde el docente tendrá que aplicar el material didáctico para afianzar el proceso de enseñanza aprendizaje en los estudiantes, lo que ayudara no solo al estudiante sino también a las comunidad en general al tener el talento humano preparado para enfrentar y solucionar problemas que aquejan a muchos y que se solucionan con solo el talento humano capacitado en diferentes áreas.

Este proyecto es de gran importancia porque nos permitirá contribuir

desde la escuela al desarrollo de un mundo cada vez más humano, esperando y aspirando tener el éxito propuesto y aplicar a los respectivos talleres a docentes para la aplicación de los recursos didácticos en el área de matemática como es en décimo grado de Educación General Básica Superior, serán beneficiados los estudiantes de la Escuela Fiscal de Educación Básica Superior “Manuela Cañizares” del Recinto San Vicente, representante legales y miembros de la comunidad educativa.

La relevancia que tiene este trabajo investigativo recae en buscar soluciones efectivas y optimas que ayuden mediante procesos, métodos y técnicas utilizando materiales didácticos apropiados y mas que todo la tecnología como lo son software didácticos que ayudan a realizar proyectos escolares de una manera eficaz lo cual conllevaría a obtener un desarrollo de pensamiento creativo para que los niños ,niñas y adolescentes tengan esas habilidades para poder desenvolverse y actuar dentro del área de estudio y más que todo basados en la forma de comunicación dentro de la comunidad .

De la misma manera esta investigación dará muchos valores teóricos al culminarla ya que se obtendrán fundamentos de gran importancia que pueden ser utilizados en otros trabajos investigativos que estén basados en el mismo tema de estudio, estos fundamentos teóricos servirán de mucho en otras instituciones educativas las cuales opten por buscar soluciones a esta misma problemática que muchas veces no tienen los procesos y materiales adecuados para poder desarrollar un pensamiento creativo basados en proyectos escolares, esos mismos elementos humanos tendrán la capacidad de crear el material necesario para poder dar soluciones a muchos problemas, además de eso tendrán la capacidad de ayudar a las demás personas para capacitarlas y darles la oportunidad que conozcan novedades que en algún caso parecieran ser complicadas en su realización.

CAPITULO II

MARCO TEÓRICO

Antecedentes del Estudio

Los estudiantes que a diario se afrentan al reto de asimilar la influencia de los proyectos escolares en el área de lengua y literatura los cuales se imparten en las aulas, requieren de alternativas en el desarrollo del pensamiento creativo, para profundizar el aprendizaje significativo con la aplicación de los mismos.

Sobre los Proyectos Escolares, encontramos que éstos tienen su génesis, a inicios del siglo pasado, con las investigaciones realizadas por William Kilpatrick. Aún cuando existen otros enfoques de planificación educativa, se ha evidenciado que esta metodología representa una alternativa válida para definir una cultura organizacional sólida, cuyo norte sea el rescate de lo pedagógico, y cuyas manifestaciones sean elaboradas por los propios actores. Abordar, en nuestro país, un proceso de gestión educativa a través del diseño de Proyectos Escolares no es tarea fácil, debido a la existencia de elementos opuestos. Sin embargo, ha cobrado vital importancia al extremo que está incluido, como agente sustantivo, en la Ley Orgánica de Educación actualmente.

La función de la planificación no se circunscribe a diseñar un esquema de acciones centrado en una lógica interna, sino que sea realmente útil para lograr lo propuesto y, por lo tanto, capaz de contemplar la realidad, lo que significa dejar a un lado las grandes planificaciones homogéneas.

La confluencia de estos procesos fue fortaleciendo la idea de dotar de mayor autonomía a las escuelas, buscando mayor inserción en la comunidad y planteando como alternativa, para mejorar la gestión escolar, la elaboración de proyectos educativos, escolares, de planteles institucionales.

Es así como a partir de 1982 cobran auge los proyectos educativos. En Francia resurgen como un conjunto coherente de objetivos, métodos y medios particulares que la institución escolar define con la finalidad de participar en los objetivos nacionales.

Es una gran oportunidad para las instituciones educativas en las cuales se apreciara la importancia en la influencia de los proyectos escolares en el desarrollo del pensamiento creativo en el área de lengua y literatura con los estudiantes de décimo grado de educación general básica de la Escuela “Manuela Cañizares” del cantón Balzar, recinto San Vicente.

Los proyectos educativos son de vocación comunitaria. Parrilla, Muñoz y Sierra (2013) indican que:

El ámbito intra-institucional está representado por los centros que participan en el proyecto y los procesos que tienen lugar en el interior de los mismos; el inter-institucional se configura en torno a la red que va articulándose conjuntamente entre centros, y el local o intercomunitario lo constituyen las acciones y alianzas entre escuelas y otros escenarios y espacios educativos de la comunidad. Y destaca el valor de la educación inclusiva como proyecto comunitario capaz de modificar y mejorar las instituciones educativas y sociales para que sean más equitativas y contribuyan a cuestionar y luchar contra las desigualdades (p. 17)

Dentro de lo manifestado por los autores de este trabajo investigativo, se indica que la colaboración de las comunidades e instituciones educativas basadas en un proyecto educativo ayuda en buena manera a la resolución de muchos problemas que tienen las mismas y que con ese trabajo colaborativo que es de gran ayuda se pueden lograr muchos objetivos los cuales tratan de solucionar problemas que afectan mayoritariamente a los estudiantes y personas que presentan alguna vulnerabilidad en la sociedad.

La fortaleza que de esto se deriva en cuanto a la ayuda comunitaria de esas instituciones participantes dentro del proyecto escolar y que su forma de proceso es por el trabajo de todas esas actores que se han comprometido a trabajar en conjunto para sacar adelante este propósito, se puede considerar muchas formas de contribución institucionales, pero debemos tomar en consideración que se deben realizar por medio de proyectos escolares e institucionales los mismos que realizados correctamente y con una propuesta concreta se podrá lograr esas metas establecidas en el mismo.

Los proyectos educativos dirigidos a formar al sujeto de manera diferente. Restrepo y Rojas (2012) manifiestan que:

La etnoeducación puede ser entendida de muchas maneras;...definida formalmente como “educación para grupos étnicos”, es decir, como una política de Estado que posibilita el diseño e implementación de proyectos educativos. ...ha funcionado como un denominador común que sirve para convocar a proyectos bastante disímiles; tanto a proyectos educativos... como aquellos que hacen parte de las acciones del Estado dentro de su política educativa. (p.168)

En este trabajo de investigación los autores dejan bien en claro lo que se puede realizar con los proyectos escolares implementados en determinadas áreas, en este caso refiriéndose a los grupos étnicos que habitan en un determinado país, lo mismo que pueden realizar en otras naciones para poder resolver este y otro tipos de problemas, en este caso se ve claramente que tratan de hacer una política de estado y darle la potestad a los habitantes de un determinado sector para que sean ellos como los beneficiados mas cercanos quienes manejen ese tipo de educación que ayudaría en mucho a las personas.

Es bueno tener claro ademas de esto en fortalecer la educación en estos sectores que hablan de pronto un lenguaje nativo y tienen costumbres diferentes al resto del país por ser nativos de otro pueblo o del mismo en el que se encuentran, pero siempre a criterio propio dejar en claro que se deben regir de la misma manera la educación como en el resto de la nación sin ninguna discriminación o que sean cosas apartes que de pronto distorsionen las realidades que tienen cada uno de los sectores de país.

Los docentes tiene la obligación de formar personas que se comprometan con un aprendizaje de calidad y que asuman responsabilidades. Salvat, Miguel, Martín y Casas (2013) afirman que:

Lo que necesita en promover a su alrededor personas dispuestas a asumir responsabilidades, dispuestas a ejercer microliderazgos que orienten, motiven e induzcan cambios en torno a proyectos e innovaciones. Por ello, las políticas educativas deberían favorecer, en las instituciones escolares, la creación de estructuras de liderazgo efectivo capaces de impulsar y ejecutar los proyectos educativos de centro de forma eficiente (p. 98)

Lo manifestado por los autores de este trabajo se refieren a la colaboración de los docentes en la creación y viabilidad de los proyectos que deben ser llevados hacia una educación de calidad la misma que se basa en el esfuerzo y la atención de los profesores, aunque hay que recalcar la importancia de la participación en la comunidad educativa que implique la participación activa de los padres de familia ya que sin el apoyo de ellos en la adquisición de materiales, de implementos que motiven la creación de productos que serán expuestos en su debido momento, no se podrá completar el trabajo así sea un proyecto bien planteado.

El liderazgo que deben tener los docentes para sacar adelante estos proyectos es muy indispensable ya que tienen que asumirse responsabilidades en cuanto a la educación de los estudiantes dando todo de uno para concretar los objetivos dados en su momento del proyecto y que son primordiales dentro de la formación de los educandos.

Hay políticas que exigen la creación de proyectos escolares dentro del sistema educativo, lo que realmente no hay es la decisión firme de llevarlos a cabo de una manera eficiente ya que no se trabajan adecuadamente o solo se realizan de una forma básica sin profundizar en lo que realmente se desea lograr, una de las formas de aprender en basado en proyectos ya que algunos docentes no utilizan la tecnología como parte de sus herramientas de trabajo para dar su cátedra o buscar dispositivos que sirvan para este fin, lo que ayudaría en sobre manera o poder establecer bien las correctas aplicaciones de los objetivos propuestos.

La escuela como parte fundamental de la aplicación de los proyectos educativos no solo que enseñe sino que forme parte de la vida en la sociedad. García (2012) quien aduce que:

En general, ...Pedagogía de Proyectos, corresponde a un marco más amplio de la educación en perspectiva cognitiva, social y cultural que se centra en el alumno y en sus procesos de aprendizaje, y cuestiona la educación tradicional. La reflexión que se deriva de lo expuesto ... sugiere que no se trata solo de que la escuela enseñe y prepare para la vida, sino de asumir también ... es parte de la vida misma y que es un espacio institucional con sus propias limitaciones y posibilidades, las que le impone la adquisición y el desarrollo de una cultura escolar (p. 692)

La autora del trabajo que indica sobre la aplicación de los proyectos en la educación que se toma desde un marco muy amplio ya que aborda todos los ámbitos no solo en lo de conocimiento sino también en lo social y lo cultural que pone al estudiante como eje principal dentro de ese factor y dejando a un lado la educación tradicional que se la cuestiona en el trabajo con los proyectos escolares.

De la misma manera hace referencia al uso de la tecnología dentro de la educación la cual busca en la teoría conductista otra forma de aprendizaje que tratan por medio del aprendizaje basado en proyectos como una innovación en la impartición del conocimiento, dando la base para que la escuela se convierta en el pilar principal para impartir ese conocimiento donde se dé todas las formas de enseñanza con sus pros y contras, pero se debe de tomar en cuenta que la tecnología puede causar un daño a los estudiantes sino se utiliza o aplica correctamente ya que se tendría que encaminar y enmendar esos errores.

La innovación como un proceso para el desarrollo social. Carrero y Petit (2011) manifiestan que:

La innovación representa un proceso de construcción y acción social, cultural y política, antes que la derivación de la aplicación de patrones prediseñados por estructuras institucionales. La innovación se caracteriza por ser un factor estratégico de carácter endógeno y exógeno; endógeno por que necesita de un liderazgo que la impulse y la promueva, y exógeno, porque facilita la integración de equipos que desarrollan alianzas estratégicas y redes de conocimiento que permitan gestionar recursos y potencial humano, sobre todo habilidades, destrezas y experiencia adquirida por las comunidades de diversa índole, agentes y actores sociales que promuevan los procesos innovativos (p. 55)

Los autores hablan sobre la transformación que genera en los países la transformación de la educación donde se genera la innovación mediante el pensamiento creativo lo cual ha hecho que muchos países se basan en eso para poder salir del subdesarrollo y que se genera las democracias fortalecidas y hace que los pueblos y su gente creen muchos proyectos que se hacen realidad y que benefician a toda la comunidad.

Todos estos factores ayudan a la generación de la innovación que a su vez desarrollan en las personas las destrezas y las habilidades, que se necesitan y se pueden transmitir de las personas a la comunidad y que por lo mismo se genera mucha mas innovación y con ello el desarrollo de las comunidades, las mismas que ayudaran a formar profesionales que aporten con sus conocimientos y habilidades a formar nuevas soluciones a problemas y que se ayude con soluciones optimas.

La relación que tiene la creatividad y la innovación, Merchán, Lugo y Hernández (2011) quienes afirman que:

...innovación y la creatividad existe una confusión..., por lo que para poder aplicarlas al aprendizaje significativo es necesario definirlas: la creatividad se ve como la capacidad de generar ideas y la innovación surge cuando estas ideas se llevan a la acción... La capacidad creativa se consigue con la práctica, sin embargo existen factores como el ambiente de trabajo y la motivación que influyen en el éxito del proceso creativo. ... la creatividad y la innovación es importante que el profesor este completamente comprometido con su labor... que exista un cambio que beneficie el aprendizaje... aplicando nuevas técnicas y conceptos (p. 53)

Los autores dan la diferencia entre lo que es la innovación y la creatividad pero de igual manera tiene esa relación que los hace primordial en la educación poder darlas a conocer a los estudiantes y que los mismos tengan claro esas definiciones para evitar confusiones, toda las ideas se tratan de poder darlas a conocer y poder establecer en la practica todas estas ideas y de ahí es que surgen los nuevos productos que sirven a la personas.

También habla de la capacidad del docente para poder buscar todas las alternativas necesarias donde él mismo buscará las nuevas ideas para poder transmitir esos conocimientos a sus estudiantes y de esa manera poder solucionar problemas relacionados a la generación de ideas innovadoras y que de ahí surja la creatividad, lo que se debe realizar es poder obtener esas ideas dentro de un marco que se puedan ver la viabilidad de ellas y poder hacerlas realidad.

La creatividad como el proceso de identificar las cosas que lo rodean y la búsqueda de soluciones a los problemas. Aranguren (2014) que manifiesta:

...la creatividad se define como un proceso que implica ser sensible a los problemas, las deficiencias y las lagunas en el conocimiento; requiere de la capacidad para identificar dificultades y buscar soluciones; supone hacer preguntas y formular hipótesis que puedan dar respuestas a esos interrogantes, poner a prueba las mismas y, probablemente, modificarlas para, finalmente, comunicar los resultados encontrados. Dado que la creatividad se relaciona con recursos cognitivos y emocionales, fomentarla en las actividades diarias puede promover una mayor fortaleza personal y una mejor calidad de vida. (p. 60)

En este caso la autora de este trabajo trata sobre el proceso que tiene la creatividad parte importante dentro de la innovación donde ingresan muchos de las partes que ayudan y dan ese primordial paso a las ideas que se tiene para ponerlas en practicas, lo que se busca es que esas personas con esas ideas las puedan plasmar en las aulas y les hagan realidad.

Se tiene probado que la creatividad y el pensamiento creativo todas están relacionados con el conocimiento y las emociones las mismas que pueden ser aplicados para el diseño de ideas y que estas pueden ser aplicadas en el aula de clases dando la oportunidad de agrandar las posibilidades de conseguir algo, así mismo recomiendan que los docentes busquen formas, estrategias, métodos y técnicas de aprendizaje para mejorar las necesidades individuales de los estudiantes que no aprenden de la misma manera.

La estimulación del pensamiento creativo para mejorar la enseñanza aprendizaje. Villanueva y Atencio (2001) quienes indican que:

Por eso en este trabajo nos orientamos a mostrar la importancia del pensamiento creativo para lograr un desarrollo del pensamiento más integral, así como a exponer algunos elementos teóricos que le dan sustentación científica. Pero adicionalmente, este siglo ha sido testigo de descubrimientos trascendentales sobre el funcionamiento cerebral que corroboran que la estimulación del pensamiento creativo no es sólo una necesidad confirmada por la experiencia científicotécnica, sino que si se quiere avanzar en el empleo integral del potencial intelectual del ser humano, hay que estimular conjuntamente esa otra forma de pensar. (p. 111)

En este trabajo los autores hablan sobre la importancia que las instituciones educativas en todos sus niveles deben estimular de todas las formas posibles el pensamiento creativo en los estudiantes, ya que eso ayudará a poder desarrollar en ellos esa habilidad que es muy importante en su formación, y no solo mediante la practica sino que también se lo realice de una forma teórica dándole al educando la suficiente información relacionada al pensamiento creativo que fomente las experiencias que tendrán en su vida.

Los avances científicos hacen notar que el funcionamiento no solo responde al organismo y sus partes, ademas tiene y aprende en base al entorno donde se desenvuelve y que si es tratado de una manera indicada puede resultar en un mejor aprendizaje y siendo fomentado por procesos adecuados para que ese aprendizaje sea muy interiorizado.

La guía didáctica como instrumento motivador en los estudiantes.
García (2014) manifiesta que:

En realidad, una Guía didáctica bien elaborada, y al servicio del estudiante, debería ser un elemento motivador de primer orden para despertar el interés por la materia o asignatura correspondiente. Debe ser instrumento idóneo para guiar y facilitar el aprendizaje, ayudar a comprender y, en su caso, aplicar los diferentes conocimientos, así como para integrar todos los medios y recursos que se presentan al estudiante como apoyos para su aprendizaje. Por tanto en esta Guía que puede ser impresa o electrónica e interactiva (en general hoy lo suele ser así) se deben ofrecer sugerencias y ayudas sobre cómo abordar el texto y otros materiales de estudio y la forma de relacionar las distintas fuentes de información, si éstas son, como es habitual, más de una. Por otra, la Guía ha de convertirse en un cúmulo de sugerencias sobre cómo relacionar las distintas partes de la materia y cómo integrar las diversas fuentes de información. Resulta frecuente, y hasta cierto punto normal, la dificultad del alumno que estudia a distancia para organizar su propio trabajo intelectual (p. 5)

El autor habla sobre la importancia de la guía didáctica para el desarrollo del conocimiento en determinada área de estudio como un excelente material motivador e innovador que pretende que el estudiante pueda interesarse en la materia observando otras formas de aprender así sea el mismo contenido científico, además de facilitar el aprendizaje nos ayuda a recibir sugerencias para poder mejorar la educación, integrando recursos diversos con la utilización de la tecnología.

Así mismo se puede utilizar una guía impresa pero en la actualidad y por protección al medio ambiente se la realiza en digital pudiendo ser modificada en su momento para mejorarla, se sugiere además que no solo sea realizada para poder ser vista en el aula de clases sino mas bien que se la integre a una red para poder utilizarla en casa mediante alguna red informática o por internet.

La tecnología como una fuente de mejoramiento de la calidad de la educación y la participación autónoma del estudiante. Fuentes, Aguilar, Almonacid, Rus y Alcazar (2010) manifiestan que:

En la actualidad la mayoría de los alumnos suelen restringir sus estudios a los apuntes suministrados por el profesor de la asignatura y realizar colecciones de problemas propuestos en exámenes,... sin fomentar el razonamiento ante nuevas demandas y cuestiones, de forma que cuando hay una variación importante sobre los contenidos básicos el fracaso es elevado. Actualmente el acceso a las nuevas tecnologías interactivas... abre gran cantidad de posibilidades que se concretan en el desarrollo de nuevos modelos pedagógicos que difieren bastante de los que tradicionalmente se estaban usando, basados en la actividad del alumno sobre materiales impresos. (p. 5)

Los autores tratan el tema en mención refiriéndose a la enseñanza tradicional donde se utilizan apuntes dados por el docente de los textos que se manejan, y que muchas veces esa información es irrelevante relacionada a un determinado tema, lo cual hace muchas veces que el estudiante no este creando una conciencia clara de pensamiento y

autoaprendizaje que ayudaría en mucho a poder elevar el nivel de la calidad en la educación.

Las tecnologías en la actualidad y su libre acceso permiten que esa educación se pueda dar con técnicas diferentes a las tradicionales por medio de la tecnología y que capte mas la atención de los estudiantes, y considerando también esas diferencias que marcan su personalidad y su forma de aprender, todos estos procesos ayudaran a que usando la tecnología se pueda adquirir mas competencias ligas a las áreas que se dan, ademas de poder ir corrigiendo las cosas que estaban mal y poder saber las diferencias entre lo tradicional y lo actual.

Las posibilidades de repetición en una acción concreta o en muchas ayudan en la adquisición de destrezas en los estudiantes. Abad (2016) manifiesta que:

La actividad escolar demanda de algunas consideraciones que deben ser tomadas en cuenta en todos los momentos del procesos educativo, así en la planificación, ejecución y la evaluación de las Destrezas con Criterio de Desempeño. Otro elemento importante es la inteligencia personal. Los docentes deben evaluar de forma sistemática el desempeño (resultados concretos del aprendizaje) de los estudiantes mediante diferentes técnicas que permitan determinar en qué medida hay avances..., de forma progresiva, situaciones que incrementen el nivel de complejidad de las habilidades y los conocimientos que se logren, así como la integración entre ambos (p. 123 – 124)

Dentro de lo manifestado por la autora sobre los procesos que rigen a la actividad escolar y que dependen mucho sobre el enfoque pedagógico

que tendrían las instituciones educativas las cuales aplicarían estos procesos adecuadamente para poder formar a los estudiantes en destrezas y cuales serían esos resultados obtenidos y si aquello puede estar resultando o no dentro del aula de clases, se trata de poder realizar la práctica respectiva para poder adquirir la destreza y habilidad requerida en un determinado tema.

Una de las formas de poder adquirir esos desempeños es poder medir la inteligencia y la capacidad que tiene las personas para poder aprender algo y que desde ahí se puedan generar los cambios respectivos para la adquisición de habilidades, los docentes tienen esa tarea ardua ya que deben de buscar planteamientos correctos y eficaces para poder generar en los estudiantes ese interés en las clases y que esas tareas vayan incrementando en dificultad para pasar de lo fácil a lo difícil.

Las actividades previas analizando el conocimiento de los estudiantes ayudan en el proceso de enseñanza aprendizaje y así puedan confrontar ideas y analizar contenidos. Ramón (2016) indica que:

El uso de estrategias metodológicas en cada una de las fases del proceso enseñanza aprendizaje es de vital importancia, porque desarrolla en los estudiantes habilidades que permiten interactuar en el medio en el que se desarrolla. ..., con el objetivo de alcanzar el desarrollo eficaz de las destrezas con criterios de desempeño propuestas... El proceso de enseñanza-aprendizaje por “destrezas con criterios de desempeño” supone, a los docentes y estudiantes, un esfuerzo de formación para enseñar y aprender según las nuevas orientaciones que este proceso educativo propone (p. 96 – 97)

En este caso la autora hace énfasis en la aplicación de técnicas muy apropiadas para poder hacer muy eficaz el proceso de enseñanza aprendizaje en los estudiantes, y que si se aplican las apropiadas se lograra mucho en cuanto a resultado positivo en la educación, donde también se menciona el medio donde se desenvuelve todo este proceso y hay los materiales respectivos.

Se toma muy en cuenta los saberes previos de los estudiantes ya que tiene que haber un punto de partida en cuanto a la base para poder aplicar las estrategias adecuadas y que tengan un impacto bueno en los estudiantes para poder desarrollar en ellos las destrezas y habilidades correspondientes al área que se dan, lo que se desea transmitir son los conocimientos pero bajo una perspectiva actualizada y la orientación idónea para lograr esas destrezas con criterio de desempeño.

Los docentes deben de utilizar las metodologías apropiadas para poder desarrollar en los estudiantes las destrezas con criterio de desempeño. Abad (2013) afirma que:

Quienes presentan deficiencias en la utilización de metodologías incidiendo negativamente, no sólo en el desarrollo de destrezas con criterio de desempeño; sino en el proceso de aprendizaje y en la formación de los niños... El docente no podría ejecutar el proceso enseñanza – aprendizaje sin utilizar metodologías que le ayuden a desarrollar nuevas destrezas, por tanto dependerá de la eficiencia de las mismas para obtener una educación de calidad y calidez en los niños y niñas. Se desarrollan mediante las acciones mentales y se convierten en modos de actuación que dan solución a tareas teóricas y prácticas;... (p. 145)

La autora en este caso trata de hablar sobre las deficiencias que muchos docentes tienen a la hora de aplicar las estrategias metodológicas apropiadas para poder impartir una clase y que si no se lo realiza efectivamente eso tendría consecuencias negativas en el alumnado, en cuanto a las destrezas con criterio de desempeño que se trata de alcanzar en base a los contenidos respectivos, y que se trata de mejorar la calidad de la educación con ciertos aspectos los cuales serían dar a la sociedad personas que aporten con el desarrollo de la comunidad.

Hace énfasis en la forma de trabajar del docente donde deberá utilizar las metodologías apropiadas para dar sus clases y además de poder encontrar esos métodos adecuados dependiendo del grupo humano que tiene y que con ese trabajo y experiencia en aquello pueda dejar asentadas las bases para que no tengan que planificar desde cero sino más bien que sobre esa base que tengan ir actualizando de a poco para mejorar la calidad de la educación por medio del desarrollo de habilidades.

Bases teóricas

El presente proyecto educativo contiene un análisis sistemático sobre la influencia de los proyectos escolares de aprendizaje en el desarrollo del pensamiento creativo en el área de lengua y literatura, para analizar las estrategias de los docentes y así mejorar la calidad de educación en el presente proceso.

Esta investigación está orientada a la influencia de los proyectos escolares en el desarrollo del pensamiento creativo en el área de lengua y literatura de décimo grado de educación general básica, además se diseñará una guía didáctica interactiva con enfoques en destrezas con criterio de desempeño donde se aspira estimular el aprendizaje de los estudiantes.

Proyectos Escolares

El Proyecto como componente del proceso de Planificación, constituye un instrumento importante, pues al utilizarlo permite alcanzar crecimiento y desarrollo en mayor grado, expresado ello entre otros por: una mayor producción, más empleos, mejor salud y otros indicadores que evidencian bienestar, progreso y mejoras en los niveles de vida.

La comunidad educativa es el conjunto de actores según Loera (2000) manifiesta que:

Para identificar la percepción y participación del alumnado en el trabajo con proyecto educativo, se utilizó por nivel la técnica de entrevista de grupo focal, la cual se llevó con la representación de alumnos de todos los grados, de diferentes grupos, distinta situación económica social y cultural, y de género. Esta técnica es especialmente útil para apreciar las actitudes y expectativas de los diversos actores, incluso obtener información que permite mapear las perspectivas de los grupos involucrados (p. 7).

Analizando la cita anterior del autor en la cual manifiesta que, los proyectos escolares se lo debe realizar con la participación del alumnado pero por niveles, utilizando técnicas como la entrevista para que sean ellos los encargados de elegir lo que les interesa algo novedoso y que le sirva en su vida cotidiana, así como el desarrollo del pensamiento creativo en el decimo grado de la Escuela Educación General Básica “Manuela Cañizares” y sus actores involucrados en sus labores, necesitan de un proceso que les ayuden a lograr sus metas y objetivos propuestos, en la influencia de los proyectos escolares en el desarrollo del pensamiento creativo en los estudiantes.

Uno de los propósitos es tener la idea clara de la influencia de los proyectos escolares en el desarrollo del pensamiento creativo en el área de lengua y literatura. Es importante el diseño de una guía didáctica interactiva con enfoques en destrezas con criterio de desempeño, para mejorar la calidad del aprendizaje en los proyectos escolares.

Importancia de los Proyectos Escolares

La aplicación de los proyectos escolares en el décimo grado de educación general básica en el área de lengua y literatura es importante, porque mejorará el desarrollo del pensamiento creativo y lógico, si es utilizado de la manera adecuada en el aula, proporcionando una fuente de actividades atractivas y creativas sobre todo educativas permitiendo que los jóvenes mantengan el interés de aprender con mentalidad ágil y rápida para captar los nuevos conocimientos.

En el aula, muchas veces nos encontramos con algunas dificultades para poder abarcar determinadas temáticas. Encontrar la mejor forma de enseñar un tema en particular, a veces suele ser algo complicado para el docente. Complicado en el hecho de analizar de qué manera los alumnos captarán mejor el tema.

Una de las alternativas para trabajar en el aula, que suele ser una muy buena forma de abordar temas complejos, es trabajar con proyectos escolares. Por intermedio de esta metodología, se pueden poner en juego muchas variables, focalizándolas hacia lo que el docente quiere alcanzar. Pero hay que saber que si bien el proyecto escolar es muy buen trabajo, si es mal encarado puede derivar en una mala enseñanza. Aquí es donde se ve la capacidad intelectual y la manera de cómo cada docente aplica sus capacidades para que los educandos puedan asimilar y ejecutar los

conocimientos adquiridos, utilizando una guía didáctica interactiva con enfoques en destrezas con criterios de desempeño, la misma que pueden ayudar a profundizar estas características que ayuden a fortalecer esas habilidades y destrezas que se están adquiriendo o que ya se tiene y poder reforzarlas.

Clasificación de los Proyectos

Existen diversas maneras de clasificar los proyectos, o de generar una tipología mediante la cual se logre dar orden o agrupar los proyectos de manera lógica y congruente.

Marco Elías contreras, clasifica los proyectos según su carácter, la categoría y el punto de vista económico.

Según su carácter un proyecto puede ser económico o social.

Según esta clasificación un proyecto tiene carácter económico cuando sus posibilidades de implementación y operación dependen de una demanda real en el mercado del bien o servicio a producir, a los niveles del precio previsto. En otros términos, cuando el proyecto solo obtiene una decisión favorable a su realización si puede demostrar que la necesidad que genera el proyecto está respaldada por un poder de compra de la comunidad interesada, que permita una rentabilidad mínima al capital comprometido por los inversionistas en el mismo. Existiendo de esta manera ánimo de lucro.

Un proyecto tiene carácter social, cuando la decisión de realizarlo no depende de que los consumidores o usuarios potenciales del producto, puedan pagar íntegramente o individualmente los precios de los bienes o

servicios ofrecidos, que cubrirá total o parcialmente la comunidad en su conjunto, a través del presupuesto público de sistemas diferenciales de tarifas o de sus subsidios directos.

Según su categoría los proyectos se clasifican en proyectos de producción de bienes, prestación de servicios y de infraestructura.

Producción de bienes. Comprenden los proyectos de la industria manufacturera, la industria extractiva y el procesamiento de los productos extractivos de la pesca, de la agricultura y de la actividad pecuaria.

De servicios. Se caracterizan porque no producen bienes materiales. Prestan servicios de carácter personal, material o técnico, ya sea mediante el ejercicio profesional individual o a través de instituciones. Dentro de esta categoría se incluyen los proyectos de investigación tecnológica o científica, de comercialización de los productos de otras actividades y de servicios sociales, no incluidos en los proyectos de infraestructura social.

De infraestructura. Se puede encontrar proyectos de infraestructura social o económica. Los de infraestructura social están dirigidos a atender necesidades básicas en la población, tales como: Salud, Educación, Recreación, Turismo, Seguridad Social, Acueductos, Alcantarillados, Vivienda y Ordenamiento espacial urbano y rural. Los de infraestructura económica. Se caracterizan por ser proyectos que proporcionan a la actividad económica ciertos insumos, bienes o servicios, de utilidad general, tales como: Energía eléctrica, Transporte y Comunicaciones. Incluyen los proyectos de construcción, ampliación y mantenimiento de carreteras, Ferrocarriles, Aeropuertos, Puertos y Navegación; Centrales eléctricas y sus líneas y redes de transmisión y distribución; Sistemas de telecomunicaciones y sistemas de información.

Según el sector de la economía al cual están dirigidos los Proyectos puede ser:

Agropecuarios. Dirigidos al campo de la producción animal y vegetal; las actividades pesqueras y forestales; y los proyectos de riego, colonización, reforma agraria, extensión y crédito agrícola y ganadero, mecanización de faenas y abono sistemático.

Manufactureros. Empresas dedicadas a la transformación, fabricación o elaboración de productos. Empresas dedicadas a construir, o procesar bienes.

Según la finalidad del estudio. Existen tres opciones básicas que permiten medir la rentabilidad de los distintos flujos que arrojará el proyecto.

El primero es aquel que pretende medir la rentabilidad del proyecto, en otras palabras se busca medir la rentabilidad de todos los recursos invertidos en el proyecto, sin especificar o definir de donde provengan los fondos. El segundo caso busca medir la rentabilidad del inversionista o dicho en otros términos, de los recursos propios que son invertidos en el proyecto. El tercer y último caso se refiere a aquellas iniciativas que se emprenden con la intención de medir la capacidad de pago del proyecto, o sea si el proyecto se encuentra en condiciones de cumplir con las obligaciones contraídas en un posible endeudamiento para su realización o implementación.

Aprendizaje de los proyectos educativos

Mario Sosa define al aprendizaje del alumno, como la actividad que el maestro, es decir, la enseñanza se considera como una actividad de

mediación entre culturas, en su sentido más amplio, representada en el currículo, y el alumno por tanto lo cual dispone de diferentes elementos, medios o recursos, de los que se ayuda para hacer posible su labor de mediación.

Por lo tanto, el maestro utiliza una serie de ayudas que facilitan sus tareas de mediación cultural, esas ayudas son los proyectos educativos en el desarrollo del pensamiento creativo, que producirán un aprendizaje significativo en el alumno.

Todo docente a la hora de enfrentarse a la impartición de una clase debe seleccionar los recursos y materiales didácticos que aporten a los proyectos escolares en el cual tiene pensado utilizar. Muchos piensan que no tiene importancia los proyectos escolares que escojamos pues lo importante es dar la clase pero se equivocan, es fundamental elegir adecuadamente los recursos y los temas no sin antes aplicar y ejecutar las guías didácticas interactivas con enfoques en destrezas con criterio de desempeño porque constituyen a las herramientas fundamentales para el desarrollo y enriquecimiento del proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes.

Hoy en día existen materiales didácticos excelentes que pueden ayudar a un docente a impartir su clase, mejorarla o que les pueden servir de apoyo en su labor. Estos proyectos escolares pueden ser seleccionados, de los realizados por editoriales o aquellos que uno mismo con la experiencia llega a realizarlos.

Aplica en diez pasos esta metodología

Selección del tema y planteamiento de la pregunta guía. Elige un tema ligado a la realidad de los alumnos que los motive a aprender y te

permita desarrollar los objetivos cognitivos y competencias del curso que buscas trabajar. Después, plántales una pregunta guía abierta que te ayude a detectar sus conocimientos previos sobre el tema y les invite a pensar qué deben investigar u que estrategias deben poner en marcha para resolver la cuestión. Por ejemplo: ¿Cómo concienciarías a los habitantes de tu ciudad acerca de los hábitos saludables? ¿Qué campaña realizarías para dar a conocer a los turistas la historia de tu región? ¿Es posible la vida en Marte?

Formación de los equipos. Organiza grupos de tres o cuatro alumnos, para que haya diversidad de perfiles y cada uno desempeñe un rol.

Definición del producto o reto final. Establece el producto que deben desarrollar los alumnos en función de las competencias que quieras desarrollar. Puede tener distintos formatos: un folleto, una campaña, una presentación, una investigación científica, una maqueta... Te recomendamos que les proporciones una rúbrica donde figuren los objetivos cognitivos y competencias que deben alcanzar, y los criterios para evaluarlos.

Planificación. Pídeles que presenten un plan de trabajo donde especifiquen las tareas previstas, los encargados de cada una y el calendario para realizarlas.

Investigación. Debes dar autonomía a tus alumnos para que busquen, contrasten y analicen la información que necesitan para realizar el trabajo. Tú papel es orientarles y actuar como guía.

Análisis y la síntesis. Ha llegado el momento de que tus alumnos pongan en común la información recopilada, compartan sus ideas, debatan,

elaboren hipótesis, estructuren la información y busquen entre todos la mejor respuesta a la pregunta inicial.

Elaboración del producto. En esta fase los estudiantes tendrán que aplicar lo aprendido a la realización de un producto que dé respuesta a la cuestión planteada al principio. Anímales a dar rienda suelta a su creatividad.

Presentación del producto. Los alumnos deben exponer a sus compañeros lo que han aprendido y mostrar cómo han dado respuesta al problema inicial. Es importante que cuenten con un guion estructurado de la presentación, se expliquen de manera clara y apoyen la información con una gran variedad de recursos.

Respuesta colectiva a la pregunta inicial. Una vez concluidas las presentaciones de todos los grupos, reflexiona con tus alumnos sobre la experiencia e invítalos a buscar entre todos una respuesta colectiva a la pregunta inicial.

Evaluación y autoevaluación. Por último, evalúa el trabajo de tus alumnos mediante la rúbrica que les has proporcionado con anterioridad, y pídeles que se autoevalúen. Les ayudará a desarrollar su espíritu de autocrítica y reflexionar sobre sus fallos o errores.

Aprendizaje significativo de los proyectos escolares

El aprendizaje significativo es el conocimiento asimilado por el estudiante que en el momento oportuno lo convierte en comportamiento el cual se queda en su memoria de manera permanente y modula su conducta, actitud y habilidad, lo que conlleva a un aprendizaje significativo

como se lo conoce para que ese conocimiento adquirido le sirva para toda la vida aunque siempre tiene que tener la capacidad de actualizarse y poder asumir nuevos retos aunque no seria difícil si tiene bien arraigados esas habilidades y destrezas.

Para Ortiz (2010) quien manifiesta que:

El aprendizaje es un proceso, unido a la enseñanza, integrado por categorías, configuraciones y componentes. Las relaciones entre las configuraciones del proceso de enseñanza aprendizaje adquieren una significación especial en tanto establecen la dinámica de sus componentes y permiten la explicación de cada uno de estos y del proceso en su conjunto (p. 9)

Según el autor de la cita, manifiesta que el aprendizaje es un proceso vinculado a la enseñanza y a la vez integrado por categorías, configuraciones y componentes, el cual se vuelve significativo cuando los estudiantes clasifican el aprendizaje en: lo que le va a valer para la vida y lo ajeno que le da poca importancia.

Con el aprendizaje significativo surge el para qué del conocimiento adquirido, emerge la motivación personal, el compromiso del alumno con su proceso de aprendizaje. En cambio, en la educación centrada en el profesor, la motivación del alumno suele ser vertical, basada en lo tradicional y en las calificaciones, lo cual encapsula al estudiante volviéndolo monótono en las clases.

Existen programas poco efectivos, no porque el alumno sea incapaz de percibir los conocimientos, sino porque no logra hacerlos parte de sí mismo y por lo tanto no es capaz de aplicar los conocimientos adquiridos

en su vida cotidiana, a todo esto le podemos agregar que el docente no busca su motivación adecuada a la hora de aplicarlos y hacerlos sentir como parte de esa solución indispensable en todos los casos que se lo requiera.

Proceso de enseñanza aprendizaje en los proyectos escolares

El proceso enseñanza aprendizaje tiene como finalidad la formación del estudiante, a través de este proceso se enseña al estudiante lo que desconoce, el cual tiene que asimilarlo y sacarle provecho convirtiéndolo en aprendizaje significativo, no todos los aprendizajes son significativos, todo depende de la importancia y el interés que se le dé, al tema por parte de los actores que intervienen en el proceso de enseñanza aprendizaje.

El proceso de aprender siempre está vinculado al proceso de enseñar. Aprender es el acto en el cual el estudiante capta los contenidos que expone el docente. Enseñar es el acto mediante el cual el docente muestra los contenidos a los estudiantes. No es tarea fácil alcanzar que se cumpla este proceso al 100%, para que esto suceda hay que aplicar técnicas y metodologías individual y colectivas.

Identificación de recursos en los proyectos escolares

Los recursos de información (libros, gente, Internet), así como las herramientas tecnológicas (computadoras, cámaras, impresoras) suministran lo necesario para que los alumnos logren desarrollar los productos del proyecto. Los recursos pueden ser elementos disponibles y son incorporados al proyecto como elementos que deben ser localizados, colectados, contruidos o comprados.

Los recursos casi siempre requieren alguna preparación o entrenamiento: asignar tiempo dentro de las actividades para que los alumnos aprendan a usar los recursos de la mejor manera es esencial en la planeación del proyecto.

Definición del pensamiento creativo.

Para (Oliveira, Almeida, García, Prieto, Sainz, y Sánchez 2009) como se citó en Abuhamdeh y Csikszentmihalyi 2004) manifiestan que la definición sería:

A pesar de la diversidad de perspectivas, la mayoría de autores coinciden en que se trata de un constructo multifacético y complejo, en el que intervienen dimensiones personales de naturaleza cognitiva y socioemocional, ya sea como variables contextuales que interfieren en su desarrollo y manifestación (p. 562)

En base de lo manifestado de los autores, quienes indican que se trata de que cada ser humano intervienen dimensiones diferentes en base al entorno que se encuentre ya sea el grado de conocimiento intelectual y de donde parte la creatividad y el desarrollo del pensamiento creativo.

Usos del pensamiento creativo	
El perfeccionamiento	Es la forma de poder crear algo con más eficiencia logrando eliminar fallos corrigiendo errores y siendo más óptimo en la resolución de problemas.
La resolución de problemas	Cuando fallan los procedimientos estándar recurrimos al pensamiento creativo para aplicarlo en la resolución de problemas escogiendo la solución más eficiente para encontrar la mejor vía para este medio.

Valor y oportunidad	Constituye la competitividad y lograr el éxito utilizando medios, recursos y técnicas eficientes para lograr un objetivo.
El futuro	Se basa en utilizar el pensamiento creativo para poder proveer el resultado de determinadas acciones que se desarrollaran y las consecuencias que estas conllevan para poder generar nuevas opciones de solución.
La motivación	Para poder tener un espíritu creativo necesitamos de la motivación por cuanto ella nos ayuda a concentrarnos en la actividad que estamos realizando y así poder encontrar ideas valiosas de esa manera lograr el propósito deseado.

Fuente: Desarrollo del pensamiento creativo (pág. 8, 9, 10, 11,12)

Elaborado por: Gabriela Intriago y Diana Alvarado

Las diversas formas del pensamiento creativo

El análisis crítico sobre el pensamiento creativo conlleva a que las cosas son abstraídas por medio de la mente hasta llegar a un punto que seria generalizar. Tapia (2012) manifiesta que:

Dejemos bien asentado que todos piensan, que los conceptos emergen cuando los caracteres de las cosas son abstraídos y luego sintetizados y generalizados por la mente humana; que pensar es relacionar, y que relacionar y combinar es crear. Por consiguiente, no existe una diferencia esencial entre el pensamiento creativo y el pensamiento ordinario. Como todo está relacionado con todo, y como una de las leyes de la mente es la asociación, cualquier pensamiento es potencialmente creativo (p. 18)

Lo manifestado por Tapia Lucia indica que los conceptos primero se abstraen y luego se pueden sintetizar y generalizar por cada uno de los seres humanos que hay una relación del pensamiento y la relación y que con esas relaciones se pueden asimilar y crear. Estando de acuerdo con la

autora que los pensamientos se crean en base a las experiencias vividas de las personas cuando tienen una relevancia significativa en su diario vivir.

Sin embargo, es la oportunidad para aunar esfuerzos y trabajar colaborativamente en la construcción de saberes y prácticas innovadoras, de tal manera que el pensamiento y el hacer del individuo vayan creciendo hacia un porvenir más armónico, solidario y respetuoso del medio en el que viven.

Los autores indican que tanto como los que enseñan como los aprenden tienen sus diferentes formas de realizarlos y que se debería trabajar de una forma colaborativa para que estos saberes vayan aumentando en base a las experiencias adquiridas en su formación, la experiencia malquerida en el ámbito educativo comparto lo manifestado por los autores de este trabajo ya que muchas personas tienen ese conocimiento y habilidad para enseñar y que con esas aportaciones se puede enriquecer a los que recién están empezando en este ámbito .

Díaz (2012) indica:

En adelante la intención del trabajo del creativo, corresponde más a una búsqueda de ideas diferentes e innovadoras, por lo tanto requiere de una intención transformadora o divergente; que es la etapa que exige al diseñador propuestas nuevas y el uso de su capacidad creadora. Para esta etapa crucial en proceso creativo, no vale recurrir a formulas, teorías o escritos para encontrar una solución, ya que lo que se busca es precisamente lo contrario, aquello que no está establecido, lo que no se ha comprobado y más aun lo que parece imposible (p. 6)

La transformación en la sociedad es parte fundamental para el desarrollo de las sociedades a nivel mundial lo que hace que se deba enfocar aquello en las personas dentro del sistema educativo para que se pueda entender este proceso de cambio. Dentro de este proceso de transformaciones que se debe poner énfasis en las ideas innovadoras las cuales se puedan realizar y también poder hacer uso de ese potencial creador en la cual se tenga que utilizar todos los métodos posibles para realizar u obtener esas ideas que ayudaran a buscar soluciones a determinados problemas.

Para Artola, Mosteiro, Poveda, Barraca, Ancillo y Sánchez (2001) manifiestan que:

En cuanto al proceso creativo,...modelos intentan describir cuáles son las operaciones mentales o fases por las que una persona atraviesa durante la realización de un producto..., tales como la exploración, la incubación, el insight, la evaluación, etc. Desde este enfoque,... algunos temas importantes: en qué medida los procesos o mecanismos cognitivos utilizados... difieren de los utilizados en el pensamiento no creativo; hasta qué punto el pensamiento creativo implica procesos conscientes o inconscientes; o en qué medida el pensamiento creativo es fruto de la suerte y el insight, o más bien del esfuerzo, la persistencia y el trabajo arduo (p. 17)

Los autores indican que el pensamiento creativo deben de utilizar procesos y metodologías que favorezcan a la innovación dentro de las realizaciones de productos, aquello es una recopilación de mecanismos las que ayudan en la innovación y realización y concreción de ideas que se realizaran en formas de producción y estimulando el pensamiento creativo apropiadamente podrá aplicarse en la toma de decisiones y la resolución de problema en la vida cotidiana.

Estrategias metacognitivas y creatividad

Muchos autores ven el pensamiento creativo como un producto desde un enfoque metacognitivo, el cual ayuda en buena forma a poder realizar muchas cosas aplicando tácticas adquiridas intencionalmente en cuanto a la resolución de problemas y dar una solución óptima a los mismos, ya que no siempre las soluciones a los problemas son las mas adecuadas y eficaces.

Todos estos procesos son regulados en base a las experiencias que se hayan tenido desde una base fundamental que seria la escuela u otra forma de adquirir esas habilidades en la vida o de que se podría ver en el entorno donde se desarrolla, ademas de poder utilizarlas cuando se lo amerite o mejor aun con la practica requerida en determinada área.

Evaluación de la creatividad

Dimensiones	
La fluidez	Es la “capacidad de dar muchas respuestas en un área de información determinada y en un tiempo dado” (Romo, 1997, p. 86). Esta característica también puede darse en los no creativos, pero todos los creativos ofrecen muchas producciones.
La dimensión originalidad:	tiene que ver con lo novedoso y único. Romo (1997) la caracterizó como: (a) probabilidad de ocurrencia de algo raro o diferente, (b) fruto de asociaciones remotas, (c) algo bueno con calidad para un entorno determinado. Tiene que ver con algo distinto y diferente, que sorprende y suele apartarse de las normas.
La dimensión elaboración	es la capacidad para elaborar detalles o ideas, se relaciona con la fluidez y la flexibilidad. El supuesto que subyace es la respuesta

	primaria mínima posible (Torrance et al., 1992).
La abstracción de títulos	está relacionada con los títulos dados por el sujeto en los dibujos, requiere de la transformación del dibujo a palabras (Torrance et al., 1992).
La abreacción o resistencia al cierre prematuro	Tiene que ver con la capacidad del sujeto para “mantener abierto y retardar el cierre lo suficiente como para dar el salto mental que posibilite ideas originales” (Garaigordobil, 2004, p. 253).

Fuente: Estilos parentales y creatividad en niños escolarizados(p. 168-169)

Elaborado por: Gabriela Intriago y Diana Alvarado.

Definición de guía didáctica como soporte al desarrollo del pensamiento

Según García (2014) manifiesta que:

En realidad, una Guía didáctica bien elaborada, y al servicio del estudiante, debería ser un elemento motivador de primer orden para despertar el interés por la materia o asignatura correspondiente. Debe ser instrumento idóneo para guiar y facilitar el aprendizaje, ayudar a comprender y, en su caso, aplicar los diferentes conocimientos, así como para integrar todos los medios y recursos que se presentan al estudiante como apoyos para su aprendizaje (p. 2)

El autor de este trabajo nos indica la interacción que tiene que tener la guía didáctica en una determinada materia para que esa manera se facilite el trabajo con los estudiantes y que con mejor material el cual nos ayudaría de una manera más eficiente a poder hacerle comprender al estudiante con mejores formas llamativas y motivantes el cual ayudaría al

docente para aplicar y dar a conocer los conocimientos que se desean obtener de parte de los alumnos.

La autora Aguilar (2014) indica que:

La Guía Didáctica es una herramienta valiosa que complementa y dinamiza el texto básico; con la utilización de creativas estrategias didácticas, simula y reemplaza la presencia del profesor y genera un ambiente de dialogo, para ofrecer al estudiante diversas posibilidades que mejoren la comprensión y el Autoaprendizaje (p.179)

Ruth Aguilar en su trabajo investigativo manifiesta que la guía didáctica complementa el trabajo del docente y además dinamiza los textos los cuales muchas veces tienden a ser demasiado estáticos al momento de trabajar con ellos, también da la posibilidad de crear estrategias interactivas que ayudan y motivan a los estudiantes al momento de manipular estos materiales y que suelen ser muy comprensivos y fomentar la autoeducación por su dinámica y su fácil manejo.

Bravo y Alfonso (2007) manifiestan que:

Para los efectos de este trabajo, se considera guía didáctica al recurso para el aprendizaje a través del cual se concreta la acción del profesor y los estudiantes dentro del proceso docente, de forma planificada y organizada, que tiene como premisa la educación como conducción y proceso activo, y se fundamenta en la didáctica como ciencia para generar un desarrollo cognitivo y de los estilos de aprendizaje a partir del propio aprendizaje (p. 3)

En base lo manifestado por los autores la guía didáctica es sugerida como un recurso indispensable e importante en el trabajo del docente por lo que complementa y ayuda a concretar esa labor para el actuar en el sistema educativo y que los estudiantes se involucren directa y organizadamente en este proceso que implica la planificación para poder lograr los objetivos que se quieren alcanzar fundamentados en un desarrollo cognitivo eficiente y óptimo.

Según la página web (Definición ABC) indica que: “Además, con el término interactivo, en la informática, se designa a aquel programa a través del cual se permite una interacción, a modo de diálogo, entre un ordenador y un usuario”.

En base a lo encontrado en la página web se puede manifestar que interactivo es un término el cual tiene relación con el dialogo o la comunicación entre la computadora y la persona que la utiliza es la forma de comunicarse mediante software los cuales tienen esa importancia vital para realizar acciones y ordenes que se le dan a la computadora.

El autor Cebrián (2009) nos manifiesta que se ha apreciado que los cibermedios alteran los modelos comunicativos al incorporar plenamente los procesos de interactividad de los emisores con los usuarios, “La interactividad se instala como un proceso multidimensional que va desde los aspectos de las mediaciones tecnológicas hasta la expresión multimedia” (p.17-18)

Lo manifestado por el investigador de este trabajo relacionado a los modelos comunicativo los cuales entran en un proceso de lo interactivo siendo esto la parte principal donde implica una comunicación con el usuario y además refleja una gama de dimensiones donde ingresan la

tecnología y todo lo relacionado a al multimedia la cual ayuda a poder establecer esa relación entre los programas y el ordenador.

La multimedia se puede utilizar de diferentes formas las cuales en su mayoría ayudan a la educación las cuales tiene la finalidad de llamar la atención del estudiante por medio de imágenes, sonidos y juegos los cuales motivan al estudiante a desarrollar su intelecto.

Cebrián (2009) indica que:

Sólo son algunas acotaciones y profundizaciones en aspectos concretos que unidos a los generados por otros investigadores permiten ir diseñando algunos de los componentes del nuevo paradigma de la comunicación interactiva que está emergiendo y que desde una perspectiva educativa incita a estudiar sus aplicaciones a la enseñanza-aprendizaje y, además, a examinar las funciones que cumple en el entorno de la sociedad de la información y del conocimiento (p. 13)

Según el autor nos enseña a profundizar sobre las formas que se generan dentro de las investigaciones para diseñar determinados parámetros en una comunicación interactiva la cual está surgiendo de una manera exponencial en todos los ámbitos y que la misma se debería aplicar en la educación para poder realizar pruebas las mismas que nos ayudarían a poder enlazar los datos con el conocimiento, lo que nos llevaría a un nivel más alto de facilidad en la comunicación que se establece entre personas y también con las maquinas .

Para Rost (2004) la interactividad es:

Desde este campo, la interactividad es vista como la capacidad de las computadoras por responder a los requerimientos de los usuarios.

Pero el concepto ha sido abordado también desde otros puntos de vista que no sólo aluden a esta relación individuo-computadora sino también al vínculo mediado entre los individuo (p. 2)

Lo manifestado por Alejandro Rost cuando habla sobre la interactividad es que este término está ligado a la respuesta que da un computador ante las órdenes del usuario lo que se podría manifestar como el establecimiento de un dialogo entre el hombre y la máquina, aunque también se acoge a la forma de comunicarse de las personas que no solo se podría referir al del ordenador y la persona.

En base a todo esto se puede indicar que la definición de este término es muy amplio lo cual nos hace suponer que no solo se puede utilizar para una comunicación dentro de la informática sino que también en la sociedad.

Orientaciones para diseñar una guía didáctica

Pasos	Contenidos
Para antes de comenzar el estudio del texto correspondiente:	Introducción general y orientaciones para el estudio (utilidad, credibilidad, detalles, concatenación con otros aprendizajes, ayudas externas, estructura de contenidos, prerequisites...) Materiales de apoyo para el estudio del tema. Objetivos del tema de estudio. Esquema o mapa conceptual. Bibliografía de ampliación del tema, mejor si está comentada y jerarquizada.

Para consultar durante el estudio del texto base	Orientaciones referidas a qué es lo más importante de cada módulo o unidad de estudio. Añadir explicaciones alternativas sobre inexactitudes, lagunas, etc. detectadas en el material. Incluir preguntas, ejemplos, comentarios... relativos al tema. Agregar explicaciones complementarias a algunos argumentos presentados en el texto.
Para asentar aprendizajes, una vez estudiado el texto base:	Ejercicios de autoevaluación y solucionario. Actividades de aplicación de lo aprendido.

Fuente: La guía didáctica (p. 6)

Elaborado por: Gabriela Intriago y Diana Alvarado

Características de una Guía

Las guías didácticas en su entorno dependiendo para que vayan a servir o resolver, pueden tomar muchas definiciones las mismas que variarían en la forma pero no en el fondo, ya que se busca que sirvan en un porcentaje alto para la cual se diseña. De la misma manera al realizarla se emplean muchas características las cuales deben de cumplirse para que el funcionamiento de la misma sea lo mas eficiente posible y cubra esa necesidad.

Hay muchos autores que indican sobre las características que deben tener las guías didácticas aquí podemos mencionar estas:

Características de las guías didácticas.
Claridad.- Requiere ser comprendida por todos los alumnos, quienes deberán entender que actividades se van a realizar respecto a cierta temática y que estas a su vez sean realizadas de tal modo que el estudiante pueda establecer actitudes hacia las labores guiadas y autónomas.
Pertinencia.- Estar acorde con el grado de conocimientos de los estudiantes, al plan curricular y a la temática a tratar; por ende se requiere considerar aspectos como: la extensión, la motivación y la materia.

Extensión.- No tiene un límite, pero debe tener en cuenta el tiempo requerido para efectuar las tareas planteadas.
Material.- Dependerá del propósito con que se realice cada tarea.
Motivación.- Estará vinculada con la temática a tratar, así generará posibles expectativas con las cuales se pretende motivar la labor y generar preguntas.
Originalidad.- Creatividad, tanto al momento de dar a conocer la temática como en el planteamiento de tareas.
Elaboración.- Demostrar cuales han sido las aportaciones realizadas por el docente, en lo referente al desarrollo de la guía, la fundamentación teórica de la temática y las tareas". (Gallegos, 2012)

Fuente: Elaboración y aplicación de una guía didáctica de relaciones lógico - matemáticas "figuritas de colores" para fortalecer el razonamiento de los niños de primer grado de Educación Básica de la Unidad Educativa "Ángel Polibio Chaves" de la Ciudad de Guaranda, provincia Bolívar, período 2014 – 2015 (p. 35-36)

Elaborado por: Gabriela Intriago y Diana Alvarado

Funciones básicas de la guía didáctica

Función motivadora: Despierta el interés por la asignatura y mantiene la atención durante el proceso de auto estudio. Motiva y acompaña al estudiante a través de un dialogo.(Holmberg, 1985)	Función facilitadora de la comprensión y activadora del aprendizaje: Propone metas claras que orientan el estudio de los alumnos. Organiza y estructura la información del texto básico. Vincula el texto básico con los demás materiales educativos seleccionados para el desarrollo de la asignatura. Completa y profundiza la información del texto básico. Sugiere técnicas de trabajo intelectual que faciliten la comprensión del texto y contribuyan a un estudio eficaz (leer, subrayar, elaborar esquemas, desarrollar ejercicios). "Suscita un diálogo interior mediante preguntas que obliguen a reconsiderarlo estudiado" (Marín Ibáñez, 1999) Sugiere distintas actividades y ejercicios, en un esfuerzo por atender los distintos estilos de aprendizaje.
---	---

	Aclara dudas que previsiblemente pudieran obstaculizar el progreso en el aprendizaje. “Incita a elaborar de un modo personal cuanto va aprendiendo, en un permanente ejercicio activo de aprendizaje” (Marín Ibáñez, 1999) Especifica estrategias de trabajo para que el alumno pueda realizar sus evaluaciones.
Función de orientación y diálogo: Fomenta la capacidad de organización y estudio sistemático. Promueve la interacción con los materiales y compañeros. Anima a comunicarse con el profesor-tutor. Ofrece sugerencias oportunas para posibilitar el aprendizaje independiente.	Función evaluadora: “Activa los conocimientos previos relevantes, para despertar el interés e implicar a los estudiantes”. (Martínez, 1988) Propone ejercicios recomendados como un mecanismo de evaluación continua y formativa. Presenta de autocomprobación del aprendizaje (autoevaluaciones), para que el alumno controle sus progresos, descubra vacíos posibles y se motive a superar las deficiencias mediante el estudio. Realimenta constantemente al alumno, a fin de provocar una reflexión sobre su propio aprendizaje. Especifica los trabajos de evaluación

Fuente: Elaboración y aplicación de guía didáctica con enfoque constructivista para el aprendizaje de trigonometría en los estudiantes de tercer semestre, de la Escuela Ciencias Exactas, periodo diciembre 2012 – junio 2013. (p. 32-33)

Elaborado por: Gabriela Intriago y Diana Alvarado

Que son las destrezas con criterio de desempeño

Las destrezas con criterios de desempeño expresan el saber hacer, con una o más acciones que deben desarrollar los estudiantes, estableciendo relaciones con un determinado conocimiento teórico y con diferentes niveles de complejidad de los criterios de desempeño. Las destrezas se expresan respondiendo a las siguientes interrogantes:

- | | | |
|----------------------------------|--------------|-------------------|
| • ¿Qué debe saber hacer? | Destreza | |
| • ¿Qué debe saber? | Conocimiento | |
| • ¿Con qué grado de complejidad? | Precisiones | de profundización |

El Ministerio de Educación del Ecuador (2104) en su guía del docente indica que:

La malla curricular actual se orienta al desarrollo de las destrezas con criterio de desempeño. Estas permiten medir el nivel del dominio de las habilidades y conocimientos que va evidenciando el estudiante durante el proceso. La importancia no se centra únicamente en lo que sabe el estudiante, sino en lo que es capaz de hacer con ese saber. (p. 5)

El Ministerio de Educación del Ecuador en su nueva reforma curricular apunta a las destrezas con criterio de desempeño, las cuales indican que esos saberes que obtienen los estudiantes dentro de las aulas de las instituciones no solo sean lo que deben aprender en las mismas sino que lo que puedan hacer con ellas a la hora de aplicarlo dentro de la vida diaria o dentro de un campo específico, para que estas enseñanzas sean instrumentos adecuados para poder dirigirse por el rumbo correcto y así dar solución a diversos problemas que se presentan no solamente en casa sino en la sociedad.

Todo esto conllevaría a que no solo debemos los docentes enseñar y dar lo mejor de nosotros para transmitir de una manera positiva esos saberes y conocimientos que se le imparten a los educandos, sino que también que se puede lograr con aquellos conocimientos adquiridos y de

esa manera poder obtener nuevas destrezas adecuadas al entorno donde nos encontramos y a nuevos entornos que vayan a afrontar.

Lo manifestado por Maza (2013) sobre las destrezas con criterio de desempeño:

Las destrezas con criterios de desempeño constituyen el referente principal para que el profesorado elabore la planificación microcurricular con el sistema de clases y tareas de aprendizaje. De acuerdo con su desarrollo y sistematización, se graduarán de forma progresiva y secuenciada los conocimientos conceptuales e ideas teóricas, con diversos niveles de integración y complejidad (p.15)

En este caso la autora de este trabajo investigativo sobre las destrezas con criterio de desempeño, se alude a que es el elemento principal para que los docentes puedan elaborar su planificación basados en el nivel que se encuentren y el tema al que se encuentren en ese momento de la clase, ya que como todo lo referente a la educación es un sistema y la planificación es un engranaje dentro de este sistema.

De ahí en más se puede indicar que todo esto es de forma gradual y se realizarán de una forma progresiva y con una secuencia con los conceptos y las ideas basados en los niveles anteriormente mencionados en escala y dificultad.

Para Toapanda (2015) las destrezas con criterio de desempeño son:

La aplicación de las destrezas con criterio de desempeño contribuye en los actores directos del escenario educativo

(estudiante y docentes) acoger las pertinentes decisiones, correcciones y monitoreo de los avances académicos realizados para el aprendizaje, mediante la aplicación del proceso evaluativo de manera correcta y olvidándose de las anteriores prácticas de concebirlo como un fin (p. 23)

En este trabajo investigativo relacionadas a las destrezas con criterio de desempeño, son los actores directos dentro del escenario educativo lo que implica a los miembros de la comunidad educativa donde se puede tomar las correctas decisiones y poder realizar las respectivas soluciones al avance que se dan dentro de ámbito académico realizadas dentro de la enseñanza aprendizaje donde se pueden aplicar los procesos y sistemáticamente avanzar con los mismos de una manera correcta y avanzando rompiendo paradigmas dejando de lado las practicas antiguas donde se pueden aplicar las actualizaciones y poder pasar a un nivel más moderno donde se den los resultados esperados.

El desarrollo de destrezas con criterios de desempeño

La destreza es la expresión del “saber hacer” en los estudiantes, que caracteriza el dominio de la acción. En este documento curricular se ha añadido los “criterios de desempeño” para orientar y precisar el nivel de complejidad en el que se debe realizar la acción, según condicionantes de rigor científico-cultural, espaciales, temporales, de motricidad, entre otros.

Las destrezas con criterios de desempeño constituyen el referente principal para que los docentes elaboren la planificación microcurricular de sus clases y las tareas de aprendizaje. Sobre la base de su desarrollo y de su sistematización, se aplicarán de forma progresiva y secuenciada los conocimientos conceptuales e ideas teóricas, con diversos niveles de integración y complejidad las cuales sirven para aplicarlas adecuadamente

en el entorno donde se desenvuelven todos los días y que además esto les servirá en los estudios superiores a donde ellos vayan a continuar formándose, ello conllevaría a poder tener una sociedad más preparada y eso conlleva a la libertad sin necesidad de estar siendo dependientes.

La persona demuestra idoneidad cuando:

Criterios de desempeño
1. Argumenta los diferentes componentes del concepto de “investigación”, dando cuenta de la definición, clasificación, características centrales, ejemplificación, diferencias, vinculación, etc.
2. Aplica instrumentos de diagnóstico e identificación de problemas pertinentes a los objetivos de un determinado estudio.
3. Identifica de forma clara uno o varios problemas de investigación, y los argumenta acorde con los desarrollos conceptuales y metodológicos del campo educativo.
4. Planifica un proyecto de investigación (o de intervención con un componente investigativo), acorde con una determinada problemática, siguiendo las políticas de presentación de proyectos de las instituciones financiadoras.
5. Ejecuta el proceso de investigación abordando de forma proactiva y estratégica las dificultades que se presentan en el proceso, haciendo adaptaciones oportunas, acorde con los resultados esperados.
6. Sistematiza la información aportada por el proyecto bajo un determinado método, acorde con los objetivos y metodología del mismo proyecto.
7. Presenta un informe final del proyecto de investigación en un determinado formato (texto escrito, video, libro electrónico, etc.), dando cuenta con claridad de los resultados alcanzados respecto a lo esperado, con coherencia entre las partes del informe.
8. Argumenta conceptualmente los resultados de la investigación teniendo en cuenta el contexto en el cual se formuló.
9. Argumenta de forma coherente y pertinente las utilidades e impacto de la investigación en el marco de los retos del contexto.
10. Da cuenta en su actuación del valor de la responsabilidad, a través de la rigurosidad del proceso, el cumplimiento de las actividades propuestas y la puntualidad en la entrega de los informes.
11. Demuestra compromiso ético a través del abordaje de la ética en el proceso investigativo, de acuerdo con el tipo de estudio, la metodología y los participantes en el estudio.

Fuente: La formación basada en competencia en la educación superior (p. 12, 13)

Elaborado por: Gabriela Intriago y Diana Alvarado

Avilés (2103) manifiesta que: “Es muy necesaria la variación de las formas de evaluar tomando muy en cuenta las destrezas y los indicadores de desempeño para que el aprendizaje sea de calidad, proponer realizar las mismas, utilizando diferentes modelos de fichas.” (p. 29)

Lo manifestado por la autora de este trabajo investigativo sobre las destrezas con criterio de desempeño sobre las diferentes formas de evaluar y que se deben tomar muy en cuenta las destrezas que tienen y van obteniendo los estudiantes en el proceso educativo además de esos indicadores basados en el desempeño dando esto en el resultado de un aprendizaje significativo y de calidad, donde además podemos realizar más propuestas relacionadas a las competencias que deben adquirir los alumnos dentro de ese proceso que conlleva a la calidad de la educación por medios de elementos los cuales son indispensables para poder cumplir con ese fin.

Ventajas de las destrezas con criterios de desempeño

Hay muchos investigadores que hablan sobre las destrezas con criterio de desempeño los mismos que indican sobre las múltiples ventajas que se pueden encontrar dentro de esta formación de los estudiantes que se pueden mencionar a continuación:

Mejorar el aprendizaje con calidad.- Esto está relacionado a que los docentes puedan en lo posible mejorar ese aprendizaje al cual dan a los estudiantes pudiendo aplicar métodos y técnicas efectivas las cuales pueden de alguna forma hacer que esos conocimientos sean de lo más significativo y relevante hacia el educando, para que de esta manera no sea solo superficial y pueda establecer un cambio efectivo.

Mejorar la escritura y el dominio de ejercicios básicos.- Hay muchas falencias cuando podemos ver en cuanto a escritura que tienen los estudiantes en la actualidad muchas veces por la falta de practica que se tienen en las instituciones educativas y esa falta de practica conlleva a este problema, además que muchas veces el poder de razonamiento en ejercicios básicos los cuales conlleva una leve forma de razonamiento para poder resolverlos y así pasar a ejercicios más complejos que en su determinado tiempo llegan y que si no tienen esa base indispensable les será difícil poder resolver los más difíciles.

Habilidades para expresarse y la conversación.- Este es otro de los problemas que del cual tienen determinadas personas cuando en la forma de expresarse y de conversar se pueden notar la falta de educación que pueden tener por sus carencias de estas destrezas, y que se deben potenciar en las instituciones educativas para que haya estudiantes con esa facilidad para poder expresarse delante de las personas y que tengan una fluidez relativamente adecuada a la hora de conversar.

Conocimiento en la cultura general.- Muchas de las veces la educación apunta a la especialización en algo propio y que se debe aprender solo aquello para poder rendir en un trabajo, pero acá se toma en consideración que los estudiantes deben de tener un amplio margen de conocimiento en la cultura general o sea que se debe conocer un poco de todo y no solamente en lo cual me he especializado para evitar problemas en cuanto a cambios de lugar de trabajo o de estilo de vida que llevan determinadas personas.

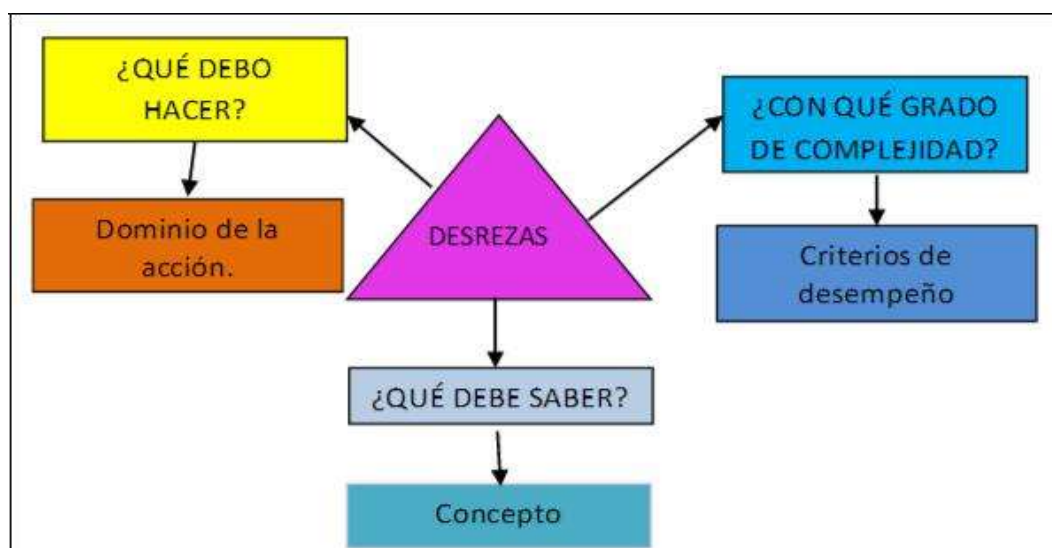
Categorías de las destrezas con criterio de desempeño en matemática

Categoría	Definición
Conceptual (C)	El desarrollo, el conocimiento, la comprensión y el reconocimiento del lenguaje matemático: signos matemáticos (los conceptos o significados y sus significantes), sus representaciones diversas

	(incluyendo la 14 lectura e interpretación de su simbología), sus propiedades y las relaciones entre conceptos y con otras ciencias.
Procedimental o calculativa. (P)	El conocimiento y manejo de los procedimientos matemáticos, manipulaciones simbólicas, algoritmos y cálculo mental.
Modelización (M)	La capacidad de representar un problema no matemático (la mayoría de las veces) mediante conceptos matemáticos y con el lenguaje de la Matemática. Luego, interpretar los resultados obtenidos para resolver el problema.

Fuente: Métodos y técnicas de enseñanza-aprendizaje que emplean los docentes de física para el logro de destrezas con criterio de desempeño en el bloque curricular de leyes de movimiento, en los estudiantes de primero de bachillerato general unificado en la unidad educativa “Manuela Sáenz” de la parroquia Zumba, cantón Chinchipe, provincia de Zamora Chinchipe, periodo académico 2013-2014. Lineamientos alternativos. (p. 13 - 14)

Elaborado por: Gabriela Intriago y Diana Alvarado



Fuente: Métodos y técnicas de enseñanza-aprendizaje que emplean los docentes de física para el logro de destrezas con criterio de desempeño en el bloque curricular de leyes de movimiento, en los estudiantes de primero de bachillerato general unificado en la unidad educativa “Manuela Sáenz” de la parroquia Zumba, cantón Chinchipe, provincia de Zamora Chinchipe, periodo académico 2013-2014. Lineamientos alternativos (p. 15)

Elaborado por: Beccy Jhori Jiménez Álvarez

Con podemos observar en el cuadro vemos que en las destrezas se desprenden ciertas interrogantes las cuales están basadas en ciertas

características que conllevan a definir lo que deseamos lograr cuando hablamos de destrezas dentro de la educación, preguntas como:

¿Qué debo hacer? – Lo cual nos lleva a poder definir qué es lo que debe hacer la persona con ese conocimiento adquirido, en este caso poder demostrar lo que se puede hacer con ese aprendizaje en ese ámbito.

¿Con qué grado de complejidad? – Esto se puede definir como la dificultad con que se realiza una tarea o cuan dificultosa seria al realizarla y poder con ingenio realizarla y poder llegar a un fin correcto.

¿Qué debe saber? – Aquí podemos interpretarla como el aprendizaje que se tiene sobre determinada tarea o acción y partiendo de esa premisa poder realizar o culminar esa prueba o ejercicio planteado.

Función de las destrezas con criterio de desempeño

Muchas de las funciones que realizan las destrezas con criterio de desempeño están determinadas por el pensamiento al asimilar, utilizar y de hasta exponer el conocimiento, lo cual ayudaría a que ese aprendizaje sea muy fuerte a la hora de asimilarse en el estudiante. Las acciones mentales ocupan una parte primordial dentro de esto y convierten la forma de actuar de las personas para de esa manera puedan tener la capacidad de resolver las bases teóricas y prácticas de problemas planteados no solamente dentro del aula sino también en la vida diaria.

Las destrezas responden a lo siguiente:	Al tipo de área de estudio
	Al tipo de conocimiento: fatico, abstracto o teórico o practico.
	A la edad y a las características psicoevaluativas del niño y del adolescente.

	A los conocimientos previos del alumno.
	A los conocimientos que dispone el docente.
	A las exigencias socio –culturales y curriculares.

Fuente: Diseño y aplicación de un software educativo para desarrollar destrezas con criterio de desempeño del área de matemática en los estudiantes del quinto año de educación básica de la unidad educativa cristiana Emanuel, de la ciudad de Macas, durante el año lectivo 2012-2013 (pág. 93)

Elaborado por: Gabriela Intriago y Diana Alvarado

Fundamentación Psicológica

La teoría del conocimiento psicológico es la base para entender las manifestaciones del hombre, y se aplican en un plantel educativo para determinar un plan de estudios que fije el desarrollo teórico, ya que el aprendizaje es parte integral del ser humano.

El aprendizaje se desarrolla cuando existe la relación entre conocimiento y experiencia vivida. En el aprendizaje aparecen diferentes teorías que permiten orientar el proceso.

La comunidad educativa es el conjunto de actores según, UNESCO-BIE (2007)

El proceso de responder a la diversidad de necesidades de los educandos a través de la participación creciente en el aprendizaje, las culturas y las comunidades, y reducir la exclusión dentro de la educación y desde ella. Implica cambios y modificaciones en los contenidos, los enfoques, las estructuras y las estrategias, con una visión común que abarca a todos los niños según su rango de edad y una convicción según la cual es responsabilidad del sistema regular educar a todos los niños” (p. 6)

En esta cita se puede verificar que los proyectos educativos a utilizar deben ser seleccionados, por motivos que todos los jóvenes no aplican a la misma modalidad o al desarrollo del pensamiento creativo en especial en el área de lengua y literatura, las guías didácticas interactivas con enfoques en criterio de desempeño ayudan a que los docentes extraigan todos los conocimientos o potencial de los estudiantes.

Con la influencia de los proyectos escolares en el desarrollo del pensamiento creativo en el área de lengua y literatura en décimo año de educación general básica el estudiante tendrá la oportunidad, que su aprendizaje sea significativo.

El docente puede aplicar sus conocimientos psicológico en cada individuo, para que aprenda usando y manipulando los objetos, forma o figura en la cual desarrollen sus habilidades , destrezas innatas en el proceso de enseñanza de aprendizajes .

Fundamentación Sociológica

La sociología estudia al hombre en su medio, el seno de una sociedad, cultura, país, ciudad, clases social, etc. La sociología no estudia la sociedad como suma de individuos, si no que estudia los múltiples interacciones de esos individuos que son los que le confieren vida y existencias a la sociedad , es decir se basa en la idea de que los seres humano no actúan de acuerdo a sus propias decisiones individuales, sino bajo influencia culturales e históricas según los deseos expectativa en la comunidad en la que viven. Así, el concepto básico de la sociología es la interacción social como un punto de partida para cualquier relación de una sociedad de esta manera, un enfoque sociológico de esta tecnología debe estar inmerso en esa concepción del hombre cuando se ubica en

la creación de artefacto, manipulación de herramienta para la satisfacción de necesidades y resolución de problemas.

De otra parte, en el desarrollo humano, en el trabajo considerado como el esfuerzo necesario para suministrar bienes o servicios mediante el trabajo físico , mental o emocional para beneficio propio o de otros también implica la caracterización del hombre en relación con el medio y con otro individuos para alcanzar la satisfacción de sus necesidades, transforma la realidad o entorno y actualizarla o adecuarla a nuevas necesidades y expectativas.

La comunidad educativa es el conjunto de actores según Gough (1971) define a la familia como: “Una pareja u otro grupo de parientes adultos que cooperan en la vida económica, en la economía, en la crianzas y educación de los hijos, la mayor parte de los cuales utilizan una morada común” (p. 15)

El autor hace referencia al núcleo familiar, siendo el pilar fundamental dentro de la sociedad para formar hombres y mujeres de bien.

Estas fundamentación hace referencia a el comportamiento de los individuos , si en las instituciones los docentes aplican sus conocimientos en la aplicación de la influencia de los proyectos escolares en el desarrollo del pensamiento creativo, sus educandos serán seres capaces de resolver problemas que se les presenten en su vida diaria.

El rendimiento de los estudiantes será el indicado y deseado por cualquier docente que imparta sus conocimientos en las aulas, siempre y cuando el esté capacitado en utilizar y aplicar los proyectos escolares en el proceso de enseñanza y aprendizaje, para que los niños y niñas puedan responder en su aprendizaje.

Fundamentación Pedagógica

Hace referencia a la reflexión de teoría y experiencia que orientan el que hacer pedagógico. Su objetivo primordial es permitir la interacción entre educando y educador mediante por el conocimiento, posibilitando diversas formas de ver entender el mundo. En esta área es difícil ceñirnos a un modelo pedagógico, ya que por la misma complejidad, de la existencia de verdades absolutas, es necesario utilizar diferentes corrientes pedagógicas desde la transmisionista, la constructiva hasta la pedagogía conceptuales, los ejes temáticos y los contenidos, permitiendo así el alcance de metas desde el desarrollo de conceptos dentro de la planeación del currículo, la metodología y la evaluación.

Esto indica que si se aplican los proyectos escolares en el desarrollo del pensamiento creativo, en el desarrollo de un tema de estudio en las aulas niñas y niños se sentirán seguro de los que hacen, desarrollando sus conocimientos fase por fase en el ciclo del aprendizaje, en base al diseño de una guía didáctica interactiva con enfoques en destrezas con criterio de desempeño.`

La comunidad educativa es el conjunto de actores según Ausubel (1983) sostienen que:

Las nuevas ideas e informaciones puedan ser aprendidas y retenidas en la medida en que conceptos relevantes o adecuados e inclusivos se encuentren apropiadamente claro y disponibles en la estructura cognitiva del individuo y sirvan, de esta forma, de anclaje a nuevas ideas y conceptos (p. 15)

El autor hace referencia a todos lo nuevo que el in individuo puede asimilar en su cotidianidad donde el docente tendrá que guiar, modelar los conocimientos y el aprendizaje de sus estudiantes de una forma correcta con conceptos claros y verificables con proyectos escolares que impulsen al pensamiento creativo para que los niños y niñas aprendan para la vida. Así disponiendo de sus habilidades , capacidades de planificar sus temas de estudios, con la finalidad que sus educandos mejoren su calidad del aprendizaje mediante una guía didáctica interactiva con enfoques en destrezas con criterio de desempeño.

Fundamentación Legal

LEY ORGÁNICA DE EDUCACIÓN INTERCULTURAL (LOEI) CAPITULO SEGUNDO. DE LAS OBLIGACIONES DEL ESTADO RESPECTO DEL DERECHO A LA EDUCACIÓN.

Art. 6 Obligaciones.- las principales obligaciones del estado es el cumplimiento pleno, permanente y progresivo de los derechos y garantías constitucionales en materia educativa, y los principios y fines establecidos en la Ley.

El estado tiene las siguientes obligaciones adicionales:

x) garantizar que los planes y programas de educación inicial, básica y bachillerato, expresado en el currículo, fomenten el desarrollo de competencias y capacidades para crear conocimientos y fomentar la incorporación de los ciudadanos al mundo del trabajo.

De acuerdo lo expresado en el art. 6 de las obligaciones del estado habla de los derechos que gozan los individuos y además es una garantía en los planes y programas institucionales.

Acuerdo ministerial 0041 – 14

Ministerio de Educación

Considerando:

Que: el art. 26 de la constitución de la república del Ecuador determina que: “la educación es un derecho de las personas a lo largo de la vida y un deber ineludible e inexcusable del estado. Constituye un área prioritaria de la política pública y de la inversión estatal, garantía de la igual e inclusión social y condición indispensable para el buen vivir.- las personas, la familia y la sociedad tiene el derecho y la responsabilidad de practicar en el proceso educativo”;

Que: según expresa el art. 27 de la referida norma constitucional, “la educación se centrara en el ser humano y garantizara sus desarrollo educación histórico, en el marco del respeto a los derechos humanos, al medio n intercultural, democrática, incluyente y diversas, la calidad y calidez,; impulsara la equidad de género, la justicia, la solidaridad y la paz; estimulara el sentido crítico, el arte y la cultura física, la iniciativa individual comunitaria, y el desarrollo de competencia y capacidades para crear y trabajar. La educación es indispensable para el conocimientos, el ejercicio de los derechos y la construcción de un país soberano, y constituye un eje estratégico para el desarrollo nacional.”;

Que: el art. 32 denla constitución de la republica del ecuador, establece que; “ la salud es un derecho que garantiza el estado, cuyas relación se vincula al ejercicio de otros trabajo, entre ellos, el derecho al agua, la alimentación, la cultura física el estado garantizara este derecho mediante políticas económicas, sociales, culturales, educativas y ambientales; y el acceso permanente, oportuno y sin exclusión a programas, acciones y servicio de l y promoción y atención integral de salud, salud sexual y salud reproductiva.

Que: la referida norma suprema, en su artículo 343 expone que “el sistema nacional de educación tendrá como finalidad el desarrollo de capacidades individuales y colectivas de, que posibiliten el aprendizaje, la generación y utilización de conocimientos, técnicas, saberes, artes y cultura. El sistema tendrá como centro al sujeto que aprendizaje, y funcionara de manera flexible y dinámica incluyente, eficaz y eficiente. El sistema nacional de educación integrara una visión intercultural acorde con la diversidad geográfica, cultural y lingüística del país, y el respeto a los derechos de las comunidades, pueblos y nacionalidades”;

Que: el art. 344 señalado cuerpo constitucional expresa que “ el sistema nacional de educación comprenderá las instituciones, programas, políticas, recursos y actores del proceso educativo, así como acciones en los niveles de educación inicial, básica y bachillerato estará articulado con el sistema de educación superior, que formulara la política nacional de educación; así mismo regulara y controlara las actividades relacionadas con la educación, así como el funcionamiento de las entidades del sistema”;

Que: la ley orgánica de educación intercultural (LOIE), publicada en el segundo suplemento del registro oficial 417 de 31 de marzo del 2011, en el art. 3 literal g, establecer entre los fines de la educación “la contribución al desarrollo integral, autónomo, sostenible e independiente de las personas para garantizar la plena realización individual y la realización colectiva que permitan el marco del buen vivir o el sumaka-kawsi”;

Que: una de las obligaciones adicionales del estado es el cumplimiento pleno, permanente y progresivo de los derechos y garantías constitucionales en materia educativa prescrita en el art. 6 de la LOIE, literal m consiste en: “practicar la investigación científica, tecnológica y la innovación, la creación artística, la práctica del deporte, la protección y conservación de patrimonios cultural y el medio ambiente y las diversidad cultural y lingüística y en el literal x determinada la obligación del estado

en materia educativo es garantizar que los planes y programas de educación inicial, básica y bachillerato expresando en el currículo, fomenten el desarrollo de competencia y capacidades para crear conocimientos y fomentar la incorporación de los ciudadanos al mundo del trabajo.

Que: de conformidad con lo prescrito en inciso 4 del art. 19 de la LOEI, la autoridad educativa nacional tiene como uno de sus objetivos diseñar y asegurar la aplicación obligatoria de un currículo nacional, tanto en la institución pública, municipales, privadas y fiscomicionales en sus diversos niveles: inicial, básico y bachillerato, y modalidades: presencial, semipresencial y a distancia. En relación a la diversidad cultural y lingüística, el currículo se aplica en los idiomas oficiales de las diversas nacionalidades del Ecuador. El diseño curricular debe considerar siempre la visión de un estado plurinacional e intercultural. El currículo podrá ser completo de acuerdo a las especificidades culturales y peculiaridades propias de la región, provincias, cantón o comunidades de las diversas instituciones educativas que son parte del sistema nacional de educación.

Que: el art. 22 de la LOEI, literal c, indica entre las competencias de la autoridad educativa nacional: “formular e implementar las políticas educativas, el currículo nacional obligatorio en todo los niveles y modalidades y los estándares de calidad de prohibición educativa, de conformidad con los principios y fines de la presente”.

Que: la LOEI, en el art. 25 establece que la autoridad educativa nacional ejerce la rectoría del sistema nacional de educación a nivel nacional y le corresponde garantizar y asegurar el cumplimiento cabal de las garantías y derechos constitucional en materia educativa, ejecutando acciones directas y conducentes a la vigencia plena, permanente de la Constitución de la República.

Que: el art. 37 de la ley orgánica de educación intercultural, en los referentes a la composición indica que “el sistema nacional de educación comprende los tipos, niveles y modalidades educativas, además de las instituciones, programas, políticas, recursos y actores del proceso educativo, así como acciones en los niveles de educación inicial, básica y bachillerato y estarán articulado con el sistema de educación superior”

Que: el tercer objetivo del plan nacional del buen vivir 2013 - 2017 se propone: “mejorar la calidad de vida de la población” y en su política 3.7 planeta: “fomentar el tiempo dedicado al ocio activo y el uso del tiempo libre en actividades físicas, deportivas y otras que contribuyan a mejorar las condiciones físicas, intelectuales y sociales de la población”

Que: en el cuarto objetivo de dicho plan se propone “fortalecer las potencialidades y la capacidades de ciudadanía” y en varios de sus numerales determinados lo siguiente: 4.3 promover espacios no formales y de educación permanente para el intercambio de conocimientos y saberes para la sociedad aprendiente. 4.4 mejorar la calidad de la educación en todo sus niveles y modalidades, para la generación de conocimientos y la formación integral de personas creativas solidarias, responsables, críticas, practicas y productivas, bajo los principios de igualdad, equidad social y territorialidad. 4.5 potenciar el rol de los docentes y otros profesionales de la educación como actores clave en la construcción del buen vivir. 4.9 impulsar la formación en áreas de conocimientos no tradicionales que aportan a la construcción del buen vivir. 4.10 fortalecer la formación profesional de artista y deportista de alto nivel competitivo.

Que: con el memorando. No. MINEDUC – SFD – 2014 – 0034-M del 27 de febrero del 2014, la Sra. Sub secretaria de fundamentos educativos de

esta cartera de estado, remite informe técnico en el que solicita que la autoridad educativa nacional mediante acuerdo ministerial oficialice la nueva malla curricular para educación general básica, pues se ha realizado ajustes de la distribución de la carga horaria tomando en consideración la importancia de cada asignatura y actividad que permitirá el desarrollo integral de los estudiantes y,

Que: es deber de esta cartera de estado garantizar la eficacia y eficiencia de las acciones técnicas, administrativas y pedagógicas en las diferentes instancias del sistema educativo nacional.

ACUERDA:

Artículo 1.- establecer la siguiente malla curricular para nivel de educación general básica, con su respectiva carga horaria:

Artículo 2.- establecer que los clubes no tendrán una evaluación cuantitativa y serán ofertados por las instituciones educativas dentro de los siguientes campos de acción:

- a) Artístico – cultural;
- b) Deportivo;
- c) Científico; e,
- d) Interacción social y vida práctica

Artículo 3.- disponer la aplicación obligatoria de la malla curricular que se establece a través del presente acuerdo. Ministerial a partir del año lectivo 2014 -2015 tanto en régimen costa como en régimen sierra, en todas las instituciones fiscales, fiscomicionales, municipales y particulares del país que ofertan educación general básica.

Términos relevantes

Aprendizaje.- El aprendizaje se define como el cambio relativamente invariable de la conducta de una persona a partir del resultado de la experiencia, este cambio es conseguido tras el establecimiento de una asociación entre un estímulo y su correspondiente respuesta, el aprendizaje se constituyó como un factor que supera a la habilidad común de las ramas de la evolución más similares.

Buen vivir.- El principio orienta la interrelación al interior de la sociedad y de esta con la naturaleza. Significa vivir en armonía en las relaciones sociales, es decir entre todos los miembros de la comunidad y con otras comunidades.

Destrezas con criterio de desempeño.- Las destrezas con criterios de desempeño expresan el saber hacer, con una o más acciones que deben desarrollar los estudiantes, estableciendo relaciones con un determinado conocimiento teórico y con diferentes niveles de complejidad de los criterios de desempeño.

Derechos.- La palabra derecho proviene del término latino directum, que significa “lo que está conforme a la regla”. El derecho se inspira en postulados de justicia y constituye el orden normativo e institucional que regula la conducta humana en sociedad. La base del derecho son las relaciones sociales, las cuales determinan su contenido y carácter. Dicho de otra forma, el derecho es un conjunto de normas que permiten resolver los conflictos en el seno de una sociedad.

Desarrollo.- El desarrollo es una definición general, diremos que desarrollo es un proceso de evolución, utilizado en biología, por ejemplo, es el proceso en el cual cualquier organismo vivo evoluciona, desde un origen o punto

cero, hasta alcanzar su máximo de condición posible, como puede ser la adultez o madurez.

Enfoque.- El enfoque pedagógico se fundamenta en el concepto de educación para la formación y el desarrollo humano integral y social, en esta dirección, la Institución estructura su modelo pedagógico desde los paradigmas relevantes de una educación dinamizada por los diversos acontecimientos causados por los procesos de globalización, cambios rápidos en el mundo del trabajo.

Pensamiento creativo.- La palabra pensamiento proviene del verbo latino "pensare" que es sinónimo de "pensar" o "reflexionar", mientras que creativo procede de "creare", también un verbo latino que puede traducirse como "engendrar" o "producir", la creatividad es la facultad de crear, supone establecer o introducir por primera vez algo; hacerlo nacer o producir algo de la nada, el pensamiento por su parte, se define como todo aquello que es traído a existencia mediante la actividad del intelecto, se trata de la habilidad de formar nuevas combinaciones de ideas para llenar una necesidad.

Proyectos escolares.- Los proyectos son estrategias didácticas para organizar el trabajo escolar favoreciendo la aplicación integrada de los aprendizajes. Para que sea exitoso, el trabajo por proyectos requiere una gran participación integrada de los aprendizajes.

Planificación.- Los esfuerzos que se realizan a fin de cumplir objetivos y hacer realidad diversos propósitos se enmarcan dentro de una planificación, este proceso exige respetar una serie de pasos que se fijan en un primer momento, para lo cual aquellos que elaboran una planificación emplean diferentes herramientas y expresiones.

Investigación tecnológica.- La investigación tecnológica es el conjunto de conocimientos técnicos, ordenados científicamente, que permiten diseñar y crear bienes o servicios que facilitan la adaptación al medio y satisfacen las necesidades de las personas.

Técnicas.- La técnica supone que, en situaciones similares, repetir conductas o llevar a cabo un mismo procedimiento producirán el mismo efecto. Por lo tanto, se trata de una forma de actuar ordenada que consiste en la repetición sistemática de ciertas acciones.

Inteligencia.- Es la capacidad de pensar, entender, razonar, asimilar, elaborar información y emplear el uso de la lógica. El *Diccionario de la lengua española* de la Real Academia Española define la inteligencia, entre otras acepciones, como la «capacidad para entender o comprender» y como la «capacidad para resolver problemas».

Tecnologías de la información y la comunicación (tic).- Las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) son todos aquellos recursos, herramientas y programas que se utilizan para procesar, administrar y compartir la información mediante diversos soportes tecnológicos, tales como: computadoras, teléfonos móviles, televisores, reproductores portátiles de audio y video o consolas de juego.

Recursos tecnológicos.- Un recurso es un medio de cualquier clase que permite satisfacer una necesidad o conseguir aquello que se pretende. Un recurso tecnológico, por lo tanto, es un medio que se vale de la tecnología para cumplir con su propósito. Los recursos tecnológicos pueden ser tangibles (como una computadora, una impresora u otra máquina) o intangibles (un sistema, una aplicación virtual). En la actualidad, los recursos tecnológicos son una parte imprescindible de las empresas o de los hogares. Es que la tecnología se ha convertido en un aliado clave para la realización de todo tipo de tareas.

CAPITULO III

METODOLOGÍA, PROCESO, ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS

Diseño metodológico

En el trabajo de investigación con el tema influencia de los proyectos escolares en el desarrollo del pensamiento creativo del Área de Lengua y Literatura en los estudiantes del décimo grado de Educación General Básica Superior de la Escuela “Manuela Cañizares” Zona 5, Distrito 13, provincia Guayas, cantón Balzar, parroquia Balzar, recinto San Vicente, periodo lectivo 2015-2016, se utilizaron las siguientes metodologías que ayudaran a la buena realización de este proyecto, donde se pudo obtener la información apropiada, que basados en la realidad nos darán las respuestas adecuadas, y relacionadas a esta problemática y que ayudaran a dar las soluciones correctas y acertadas porque se utilizaron:

Investigación de campo.

Investigación documental.

Investigación de campo

Por medio de esta metodología vamos a obtener la información que se encuentra dentro del mismo lugar donde se está aplicando este proyecto la cual es la Escuela General Básica Superior de la Escuela “Manuela Cañizares”.

La misma que dará los resultados reales que nos ayudaran a ver de primera mano los pormenores que se dan dentro de la escuela relacionados a la influencia de los proyectos escolares en el desarrollo del pensamiento en esos estudiantes del año de básica de décimo.

Investigación documental

La investigación documental nos ayudara a obtener información sobre nuestras variables sobre los proyectos escolares en el desarrollo del pensamiento y con aquello se busca de estrategias optimas motivadoras e innovadoras las cuales nos ayudaran a interpretar los datos que se obtienen de la recopilación de información.

Proceso

Esta investigación se ha realizado con la visita de los autores del trabajo a la institución educativa donde se recaba información sobre el problema y las causas que lo provocan para de esta manera saber y tener un punto de partida, luego se realizan las lecturas y la búsqueda de información sobre las variables involucradas que son los proyectos escolares y el pensamiento creativo.

Después de haber recopilado la información se podrá tabular los datos de las encuestas y así ponerlas dentro de un software de estadísticas en este caso se utilizó Microsoft Excel, el cual ayuda mucho en estos casos y en la realización de gráficos que ayudaran a presentar adecuadamente la información.

Por ultimo después de tener la información apropiada se trabajara en el diseño de la guía didáctica interactiva con los insumos que hayamos

obtenidos de la investigación y así poder dar solución al problema presentado.

Tipos de investigación

Este tipo de investigación del presente proyecto con el tema Influencia de los proyectos escolares en el desarrollo del pensamiento creativo del Área de Lengua y Literatura en los estudiantes del décimo grado de Educación General Básica Superior de la Escuela “Manuela Cañizares” Zona 5, Distrito 13, provincia Guayas, cantón Balzar, parroquia Balzar, recinto San Vicente, periodo lectivo 2016 - 2017, por lo tanto la metodología es documental y de investigación de campo.

Exploratoria.- Esta técnica nos ayuda a poder investigar sobre las variables de investigación, sobre los proyectos escolares y cuál sería su relación en el desarrollo del pensamiento creativo para de esa manera poder encontrar la correlación entre estas variables que son objeto de nuestro estudio y que ayudaría a encontrar un inicio referente a adentrarse en nuestro trabajo de proyecto.

Histórica.- Con este tipo de investigación podremos analizar los diferentes hechos que se han visto dentro del tiempo relacionados a estas variables donde podremos buscar evidencias de trabajos anteriores que tiene relación a nuestras variables que son los proyectos escolares y la influencia que tienen dentro del desarrollo del pensamiento creativo en los estudiantes.

Descriptiva.- Al tomar en consideración esta técnica la cual nos ayudara a poder referir cada una de las particularidades que tiene los proyectos escolares y también del desarrollo del pensamiento creativo que se pueden encontrar en las instituciones y de esta manera conocer con más

detalles los elementos que comprenden nuestras variables de investigación para de esta manera poder crear una guía didáctica interactiva con destrezas con criterio de desempeño.

Documental.- Esta técnica nos ayudara a poder examinar todo lo que implica la realidad de esta variables a través de documentos que podemos encontrar y muchas teorías relacionadas a nuestro trabajo y de esta manera poder aplicar las técnicas adecuadas que nos llevaría a poder sacar nuevas teorías que ayudarían a mejorar el aprendizaje relacionadas al pensamiento crítico dentro de la institución donde estamos aplicando la investigación.

Población y muestra

Población

Para Marradi, Archenti y Piovani (2007) “Población: conjunto de ejemplares de esa unidad que se encuentran en un ámbito espaciotemporal” (p. 216). En este caso la población donde se esta desarrollando la investigación, se toma en consideración que en la institución hay un solo paralelo de 10mo de EGB, por ser de la zonal rural y donde es el primer año en donde se abre en esa escuela, y porque la cantidad de estudiantes es muy baja en este año lectivo, ademas de esto se toma en consideración los dos docentes de lengua y literatura, de los cuales se les hará una entrevista a ellos junto con los directivos del establecimiento educativo.

Cuadro N° 1: Distribución de Población

Orden	Informante	Frecuencia	Porcentaje
1	Director	1	3.70%
2	Docentes	2	7.40%
3	Representantes	4	14.81%
4	Estudiantes	20	70.07%
Total		27	100%

Fuente: Escuela de Educación Básica “Manuela Cañizares

Elaborado por: Gabriela Intriago y Diana Alvarado

Muestra

Según Marradi, Archenti y Piovani (2007) la muestra es: “Cualquier subconjunto amplísimo o limitadísimo de miembros de una población que se investiga” (p. 218). En el párrafo anterior el autor manifiesta que la muestra es una parte bien pequeña de los integrantes de la población a la cual se está investigando para poder obtener los datos que nos lleven a un determinado fin en nuestro trabajo investigativo, y toda esta muestra la obtenemos de la Escuela de Educación Básica “Manuela Cañizares”, que se necesita ser asegurada para poder evitar cualquier tipo de contratiempos en la veracidad del resultado de los datos de los cuales se están sacando a información, y de esta manera poder guiarla para los resultados que deseamos obtener, buscando tener una información sólida y poder aplicar la teoría de la distribución estadística.

Como la población es pequeña y que no podríamos obtener una muestra de la misma, no se realizara ninguna fórmula a la cantidad del universo, para sacar de directivos, docentes y estudiantes ya que los mismos no superan la cantidad de 100 integrantes y ante aquello se ha tomado como muestra a toda la población que se detalla en el cuadro N° 9.

En el caso del Directivo es una sola persona y la cual representa de igual manera el 100% de la población de la misma muestra intencional que por ser una institución de pocos docentes y estudiantes y por estar ubicada en la zonal rural del cantón solo tiene un Directivo, en el caso de los docentes como son 2 de Lengua y Literatura se toma a todos para la entrevista.

De esa manera el cuadro de la muestra queda representada de la siguiente manera:

Cuadro N° 10: Distribución de la Muestra

Orden	Informante	Frecuencia	Porcentaje
1	Director	1	3.70%
2	Docentes	2	7.40%
3	Representantes	4	14.81%
4	Estudiantes	20	70.07%
Total		27	100%

Fuente: Escuela de Educación Básica “Manuela Cañizares

Elaborado por: Gabriela Intriago y Diana Alvarado

Cuadro de operacionalización de variables

Cuadro N° 11: Cuadro de operacionalización de variables

Variables	Dimensiones	Indicadores
Proyectos escolares	Definición de proyectos escolares	Importancia de los proyectos escolares
		Clasificación de los Proyectos
		Aprendizaje de los proyectos educativos
	Clasificación de los proyectos	Identificación de recursos en los proyectos escolares
		Aprendizaje significativo de los proyectos escolares
		Proceso de enseñanza aprendizaje en los proyectos escolares
	Proceso de enseñanza aprendizaje en los proyectos escolares	Identificación de recursos en los proyectos escolares.
		Aplica en diez pasos esta metodología
		Aprendizaje en los proyectos educativos
Desarrollo del pensamiento creativo	Definición del pensamiento creativo	Las diversas formas del pensamiento creativo
		Estrategias metacognitivas y creatividad
		Evaluación de la creatividad

	Definición de guía didáctica como soporte al desarrollo del pensamiento	Orientaciones para definir una guía didáctica
		Características de una guía
		Funciones básicas de la guía didáctica
	Destrezas con criterio de desempeño	Que son las destrezas con criterio de desempeño
		El desarrollo de destrezas con criterios de desempeño
		Desarrollo de destrezas con criterios de desempeño

Elaborado por: Gabriela Intriago y Diana Alvarado

Métodos de investigación

Uno de los métodos a utilizar es el método empírico el cual nos ayuda a poder conocer la influencia de los proyectos escolares y su relación con el pensamiento creativo, donde podremos utilizar la experiencia para poder obtener el conocimiento por medio de la observación siendo esta una de las características del método empírico, además aplicando en el objeto de la investigación, y realizando un análisis estadístico se podrá llegar a determinadas conclusiones.

El método teórico el cual se lo utiliza para poder realizar procesos como la abstracción, la síntesis, las cuales nos ayudan a poder obtener determinadas respuestas que no se podrían sacar con las acciones sensorial, y que de esta manera se podrá obtener relaciones entre las variables de investigación como lo son los proyectos escolares y su influencia en el pensamiento creativo.

El método estadístico nos ayudara a poder por medio de esa secuencia bien organizada de pasos donde se podrá manejar los datos cuantitativos y cualitativos, que se obtienen de la investigación relacionada a los proyectos escolares y su relación que tiene con el pensamiento creativo, datos que se obtendrán de las encuestas y entrevistas las mismas que se realizaran a los directivos, docentes y estudiantes.

El método profesional dentro de este trabajo investigativo es utilizado para poder establecer parámetros los cuales servirán para poder dar las pautas necesarias en el proceso educativo que formaran los docentes poco a poco con las respectivas técnicas y métodos apropiadas para dejar un aprendizaje muy significativo que ayude a los estudiantes a apoderarse de todo el conocimiento que se les pueda impartir y que quede para toda la vida dentro de ellos y le sirva en la vida profesional.

Técnicas e instrumentos de investigación

Este trabajo de investigación agrupa técnicas cuantitativas y técnicas cualitativas para la obtención de información, con la cual se podrá realizar una mezcla de esta organización metodológica, y así podemos procesar los datos y por tanto su validación. En este caso las técnicas cuantitativas a efectuar para la recolección cuantitativa de datos son: la encuesta aplicada a estudiantes de la Escuela de Educación Básica “Manuela Cañizares.

La técnica cualitativa incumbe a la entrevista individual, la cual se aplica al directivo, los docentes y los 4 representantes que fueron seleccionados, para de esta manera poder determinar la aportación que tiene los proyectos escolares que se les da a los estudiantes y la influencia que estos tienen en el pensamiento creativo, para que los mismos puedan desenvolverse en la sociedad sin problemas y así mejorar en el área donde se está aplicando la investigación.

Análisis e interpretación de datos

Encuesta realizada a los estudiantes del décimo grado de EGB de la escuela de Educación Básica “Manuel Cañizares”, del cantón Balzar, año lectivo 2016 – 2017.

Tabla N° 4: Utilización de la tecnología para los proyectos escolares

Pregunta N° 1: ¿Consideras que los docentes deberían utilizar la tecnología para los proyectos escolares?				
Ítems	N°	Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
1	1	Muy de acuerdo	4	20,000
	2	De acuerdo	16	80,000
	3	Indiferente	0	0,000
	4	En desacuerdo	0	0,000
	5	Muy en desacuerdo	0	0,000
Total			20	100,000

Fuente: Escuela de Educación Básica “Manuela Cañizares”.

Elaborado por: Gabriela Intriago y Diana Alvarado.

Gráfico N° 1: Utilización de la tecnología para los proyectos escolares.



Fuente: Escuela de Educación Básica “Manuela Cañizares”.

Elaborado por: Gabriela Intriago y Diana Alvarado.

Análisis e interpretación. En esta pregunta se puede observar que el 16 estudiantes respondieron que están de acuerdo que los docentes utilicen la tecnología para los proyectos escolares y así se da la obtención de habilidades, que corresponde a un 80%, mientras que 4 respondieron que muy de acuerdo y corresponde a un 20%, mientras que las demás opciones como indiferente, en desacuerdo y muy en desacuerdo no obtuvieron respuesta.

Tabla N° 5: Promoción del aprendizaje por medio de las tic en los proyectos escolares.

Pregunta N° 2: ¿Consideras que la utilización de las tic por los docentes en los proyectos escolares, promueven un buen aprendizaje?				
Ítems	N°	Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
2	1	Muy de acuerdo	4	20,000
	2	De acuerdo	12	60,000
	3	Indiferente	4	20,000
	4	En desacuerdo	0	0,000
	5	Muy en desacuerdo	0	0,000
Total			20	20

Fuente: Escuela de Educación Básica “Manuela Cañizares”.

Elaborado por: Gabriela Intriago y Diana Alvarado.

Gráfico N° 3: Promoción del aprendizaje por medio de las tic en los proyectos escolares.



Fuente: Escuela de Educación Básica “Manuela Cañizares”.

Elaborado por: Gabriela Intriago y Diana Alvarado.

Análisis e interpretación. Dentro de este ítem se puede ver que 12 estudiantes indicaron que están de acuerdo con el buen aprendizaje el cual es promovido por los proyectos escolares con la utilización de las tic, lo que corresponde a un 60%, en la opción de muy de acuerdo 4 respondieron que los proyectos escolares promueven un buen aprendizaje utilizando las tic y corresponde a un 20%, la opción indiferente tiene el 20%, mientras que las demás opciones no obtuvieron porcentaje.

Tabla N° 6: Influencia de los programas informáticos en los proyectos escolares.

Pregunta N° 3: ¿Consideras que el uso de programas informáticos ayudaría a tener mayor influencia hacia los proyectos escolares?				
Ítems	N°	Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
3	1	Muy de acuerdo	5	25,000
	2	De acuerdo	13	65,000
	3	Indiferente	2	10,000
	4	En desacuerdo	0	0,000
	5	Muy en desacuerdo	0	0,000
	Total		20	100,00

Fuente: Escuela de Educación Básica “Manuela Cañizares”.

Elaborado por: Gabriela Intriago y Diana Alvarado.

Grafico N° 3: Influencia de los programas informáticos en los proyectos escolares.



Fuente: Escuela de Educación Básica “Manuela Cañizares”.

Elaborado por: Gabriela Intriago y Diana Alvarado.

Análisis e interpretación. Se puede observar que en esta pregunta 13 estudiantes respondieron que están de acuerdo que los programas informáticos tiene una gran influencia hacia los proyectos escolares, lo cual representa el 65% del global, la siguiente opción de muy de acuerdo, los proyectos reciben una influencia de los programas informáticos obtuvo el 25%, la cantidad de 2 estudiantes respondieron indiferente lo que quiere decir de un 10% del total, mientras que las demás opciones no obtuvieron porcentaje alguno.

Tabla N° 7: Utilizar programas en los proyectos escolares

Pregunta N° 4: ¿Consideras que los docentes deberían utilizar programas informáticos en los proyectos escolares para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje?				
Ítems	N°	Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
4	1	Muy de acuerdo	11	55,000
	2	De acuerdo	7	35,000
	3	Indiferente	1	5,000
	4	En desacuerdo	1	5,000
	5	Muy en desacuerdo	0	0,000
	Total		20	100,00

Fuente: Escuela de Educación Básica “Manuela Cañizares”.

Elaborado por: Gabriela Intriago y Diana Alvarado.

Grafico N° 4: Utilizar programas en los proyectos escolares



Fuente: Escuela de Educación Básica “Manuela Cañizares”.

Elaborado por: Gabriela Intriago y Diana Alvarado.

Análisis e interpretación. Del total de los encuestados 11 estudiantes que representan el 55% manifestaron que están muy de acuerdo en que los docentes deben utilizar programas informáticos en los proyectos escolares para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje dentro de la educación, 7 estudiantes que son el 35% indicaron que están de acuerdo con que se use programas informáticos en los proyectos escolares, las opciones indiferente y en desacuerdo tienen el 5% mientras que las otras opciones no tiene porcentaje alguno.

Tabla N° 8: Ventajas en la aplicación de un software para desarrollar el pensamiento creativo

Pregunta N° 5: ¿Consideras que se tienen muchas ventajas la aplicación de un software para desarrollar el pensamiento creativo?				
Ítems	N°	Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
5	1	Muy de acuerdo	0	0,000
	2	De acuerdo	16	80,000
	3	Indiferente	3	15,000
	4	En desacuerdo	0	0,000
	5	Muy en desacuerdo	1	5,000
	Total		20	100,00

Fuente: Escuela de Educación Básica “Manuela Cañizares”.

Elaborado por: Gabriela Intriago y Diana Alvarado.

Grafico N° 5: Ventajas en la aplicación de un software para desarrollar el pensamiento creativo



Fuente: Escuela de Educación Básica “Manuela Cañizares”.

Elaborado por: Gabriela Intriago y Diana Alvarado.

Análisis e interpretación. En este ítem relacionado a la utilización de un software para que potencie el pensamiento creativo dentro de la institución, el 80% manifestó que están de acuerdo lo cual corresponde a 16 estudiantes, el 15% que viene de 3 encuestados indico que es indiferente ante esta posibilidad, muy en desacuerdo obtuvo un porcentaje del 5% en este ítem, mientras que muy de acuerdo y en desacuerdo no tienen porcentaje alguno.

Tabla N° 9: Desarrollar el pensamiento creativo en lengua y literatura utilizando un software

Pregunta N° 6: ¿Consideras que te interesaría desarrollar el pensamiento creativo utilizando un software específico en lengua y literatura?				
Ítems	N°	Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
6	1	Muy de acuerdo	3	15,000
	2	De acuerdo	10	50,000
	3	Indiferente	5	25,000
	4	En desacuerdo	2	10,000
	5	Muy en desacuerdo	0	0,000
	Total		20	100,00

Fuente: Escuela de Educación Básica “Manuela Cañizares”.

Elaborado por: Gabriela Intriago y Diana Alvarado.

Grafico N° 6: Desarrollar el pensamiento creativo en lengua y literatura utilizando un software



Fuente: Escuela de Educación Básica “Manuela Cañizares”.

Elaborado por: Gabriela Intriago y Diana Alvarado.

Análisis e interpretación. Del total de los encuestados con relación a esta pregunta tenemos que 10 respondieron que están de acuerdo con que se desarrolle el pensamiento creativo en lengua y literatura utilizando un software, lo que equivale al 50%, la opción indiferente tuvo un porcentaje del 25% los cuales equivalen a 5 encuestados la utilización de un software que potencie el pensamiento creativo en lengua y literatura, el ítem muy de acuerdo tuvo un 3% del total, la opción en desacuerdo tuvo un porcentaje del 10% mientras que la opción muy en desacuerdo no tiene porcentaje.

Cuadro N° 10: Utilizar la tecnología para desarrollar habilidades

Pregunta N° 7: ¿Consideras que el docente debería utilizar la tecnología para desarrollar habilidades mediante el pensamiento creativo?				
Ítems	N°	Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
7	1	Muy de acuerdo	8	40,000
	2	De acuerdo	11	55,000
	3	Indiferente	1	5,000
	4	En desacuerdo	0	0,000
	5	Muy en desacuerdo	0	0,000
	Total		20	100,00

Fuente: Escuela de Educación Básica “Manuela Cañizares”.

Elaborado por: Gabriela Intriago y Diana Alvarado.

Grafico N° 7: Utilizar la tecnología para desarrollar habilidades



Fuente: Escuela de Educación Básica “Manuela Cañizares”.

Elaborado por: Gabriela Intriago y Diana Alvarado.

Análisis e interpretación. Se puede observar viendo el cuadro estadístico que el ítem de acuerdo tiene un porcentaje del 55%, en este caso consideran que los estudiantes deberían adquirir habilidades mediante un software educativo, muy de acuerdo tiene el 40%, mientras que la opción indiferente tiene el 5% del global, las demás opciones no tienen ningún porcentaje, esto quiere decir que los encuestados consideran que si se debería utilizar un software para poder potenciar y adquirir habilidades.

Tabla N° 11: Fomentar el pensamiento creativo por medio de un software utilizado por los docentes

Pregunta N° 8: ¿Consideras que para fomentar el pensamiento creativo se necesita que los docentes utilicen software?				
Ítems	N°	Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
8	1	Muy de acuerdo	3	15,000
	2	De acuerdo	10	50,000
	3	Indiferente	4	20,000
	4	En desacuerdo	0	0,000
	5	Muy en desacuerdo	3	15,000
	Total		20	100,00

Fuente: Escuela de Educación Básica “Manuela Cañizares”.

Elaborado por: Gabriela Intriago y Diana Alvarado.

Grafico N° 8: Fomentar el pensamiento creativo por medio de un software utilizado por los docentes



Fuente: Escuela de Educación Básica “Manuela Cañizares”.

Elaborado por: Gabriela Intriago y Diana Alvarado.

Análisis e interpretación. Del total de los encuestados 10 respondieron que están de acuerdo lo que equivale al 50%, quienes manifestaron que un software utilizado por los docentes potenciaría el pensamiento creativo en los estudiantes, mientras que 4 estudiantes que corresponden al 20% indicaron que están indiferentes ante esta propuesta, el 15% indico que están muy de acuerdo, el 15% dijo que están muy en desacuerdo mientras que la opción en desacuerdo no tuvo ningún porcentaje en esta pregunta.

Tabla N° 12: Guía didáctica para facilitar el trabajo de los docentes

Pregunta N° 9: ¿Consideras que el uso de una guía didáctica interactiva de parte de los docentes facilitará su trabajo?				
Ítems	N°	Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
9	1	Muy de acuerdo	5	25,000
	2	De acuerdo	15	75,000
	3	Indiferente	0	0,000
	4	En desacuerdo	0	0,000
	5	Muy en desacuerdo	0	0,000
	Total		20	100,00

Fuente: Escuela de Educación Básica “Manuela Cañizares”.

Elaborado por: Gabriela Intriago y Diana Alvarado.

Grafico N° 9: Guía didáctica para facilitar el trabajo de los docentes



Fuente: Escuela de Educación Básica “Manuela Cañizares”.

Elaborado por: Gabriela Intriago y Diana Alvarado.

Análisis e interpretación. En esta pregunta tenemos que 15 encuestados respondieron que están de acuerdo lo que equivale al 75%, quienes manifestaron que una guía didáctica interactiva facilitaría el trabajo para el docente, otros 4 estudiantes que corresponden al 25% indicaron que están muy de acuerdo en esta pregunta, mientras que las demás opciones no tuvo ningún porcentaje en esta pregunta.

TablaN° 13: Una guía didáctica interactiva para desarrollar las destrezas con criterio de desempeño

Pregunta N° 10: ¿Consideras que para desarrollar tus destrezas con criterio de desempeño deberían utilizar una guía didáctica interactiva?				
Ítems	N°	Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
10	1	Muy de acuerdo	11	55,000
	2	De acuerdo	7	35,000
	3	Indiferente	2	10,000
	4	En desacuerdo	0	0,000
	5	Muy en desacuerdo	0	0,000
	Total		20	100,00

Fuente: Escuela de Educación Básica “Manuela Cañizares”.

Elaborado por: Gabriela Intriago y Diana Alvarado.

Grafico N° 10: Una guía didáctica interactiva para desarrollar las destrezas con criterio de desempeño



Fuente: Escuela de Educación Básica “Manuela Cañizares”.

Elaborado por: Gabriela Intriago y Diana Alvarado.

Análisis e interpretación. En este ultimo ítem tenemos las siguientes respuestas, 11 respondieron que están muy de acuerdo lo que equivale al 55%, quienes indicaron que una guía didáctica interactiva desarrollaría las destrezas con criterio de desempeño en los estudiantes, en la opción de acuerdo tenemos que corresponden al 35% indicaron que es viable esta propuesta, el 10% corresponde a indiferente, mientras que las demás opciones no tuvo ningún porcentaje en esta pregunta.

ENTREVISTA PARA EL DIRECTIVO DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA “MANUELA CAÑIZARES” DEL RECINTO SAN VICENTE, DEL CANTÓN BALZAR, PROVINCIA DEL GUAYAS

Nombre: Julio Quiñonez Pluas

Cargo: Director

Tiempo en el cargo: 5 meses

1) ¿Considera importante la realización de proyectos educativos utilizando la tecnología?

Si es importante, ya que con la tecnología el alumno aprende mejor en el desarrollo del pensamiento.

2) ¿Usted cree que la aplicación de proyectos escolares elevaría la calidad de la educación utilizando programas informáticos?

Si es importante porque aumentaría en conocimientos.

3) ¿Considera usted que los estudiantes se motivarían mas si el docente utilizara medios tecnológicos para enseñar los proyectos escolares?

Si, todo docente debe tener el conocimiento básico en el área informático.

4) ¿Qué ventajas daría un software para desarrollar el pensamiento creativo?

Que los estudiantes se desenvuelvan en el área de pensamiento creativo.

5) ¿Cree usted que el desarrollo del pensamiento creativo debe basarse también en la tecnología?

Si ayuda a que los estudiantes desarrollen su creatividad.

6) ¿Considera usted que se debe preparar al docente para el uso de la tecnología dentro de las aulas para poder desarrollar en los estudiantes el pensamiento creativo?

Si, es lo actual es lo que se está utilizando actualmente.

7) ¿Piensa usted que la aplicación de una guía didáctica interactiva ayudaría a promover el aprendizaje en los estudiantes?

Si es importante tener una guía, el docente debe prepararse.

8) ¿Considera usted que se facilitaría el trabajo a los docentes la aplicación de una guía didáctica interactiva?

Si se facilitaría el trabajo docente para el desarrollo del pensamiento creativo.

ENTREVISTA PARA LOS DOCENTES DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA “MANUELA CAÑIZARES” DEL RECINTO SAN VICENTE, DEL CANTÓN BALZAR, PROVINCIA DEL GUAYAS

Nombre: XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX

Cargo: Docente de Lengua y Literatura

Tiempo en el cargo: 2 años

- 1) ¿Considera usted, que la aplicación de proyectos educativos ayudan en el desarrollo de habilidades?
- 2) ¿Usted cree que la aplicación de proyectos escolares elevaría la calidad de la educación?
- 3) ¿Piensa que los estudiantes se motivarían más si se utilizara medios tecnológicos para enseñar los proyectos escolares?
- 4) ¿Se podría desarrollar el pensamiento creativo mediante un software?
- 5) ¿Cree usted que el desarrollo del pensamiento creativo debe basarse también en la tecnología?
- 6) ¿La creatividad podría según su criterio motivarse mejor mediante la tecnología?
- 7) ¿Cree usted que una guía didáctica ayudaría a desarrollar mejores habilidades en los estudiantes?
- 8) ¿Piensa usted que con la ayuda de una guía didáctica se podría mejorar el trabajo docente?

ENTREVISTA PARA LOS REPRESENTANTES DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA “MANUELA CAÑIZARES” DEL RECINTO SAN VICENTE, DEL CANTÓN BALZAR, PROVINCIA DEL GUAYAS

Nombre: XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX

Cargo: Representante

- 1) ¿Piensa usted que en la institución los proyectos educativos son eficientes sin tecnología?
- 2) ¿Usted cree que la aplicación de proyectos escolares elevaría la calidad de la educación utilizando programas informáticos?
- 3) ¿Cree usted que los proyectos educativos son relevantes en su comunidad?
- 4) ¿Usted piensa que el pensamiento creativo se debe desarrollar mediante la tecnología?
- 5) ¿Cree usted que la creatividad es una forma de superación en su comunidad?
- 6) ¿El pensamiento creativo según su criterio debe de promoverse utilizando recursos tecnológicos?
- 7) ¿Piensa usted que la aplicación de una guía didáctica interactiva ayudaría a promover el aprendizaje en los estudiantes?
- 8) ¿Considera usted que los estudiantes obtendrían mejores habilidades con la utilización de una guía didáctica interactiva?

Análisis y discusión de resultados

Se pudo observar que después de haber realizado las encuestas y entrevistas podemos concluir que esta información nos ayudara a poder darle forma a nuestra investigación y así sacar las conclusiones que nos servirán de mucho en este trabajo investigativo.

Dentro de las encuestas y entrevistas realizadas a los docentes, directivo y estudiantes del décimo grado de EGB, de la Escuela de Educación Básica “Manuela Cañizares”, del cantón Balzar, periodo lectivo 2016 – 2017, se puede dar cuenta de la primera variable la cual es los proyectos educativos tiene un promedio del 45,625% en la opción Muy de Acuerdo, mientras que en el ítem De Acuerdo tiene un 49.625%, lo cual esto concuerda con que son los más altos con relación a las demás opciones de la encuesta, y se podrá indicar que los proyectos escolares serán de mucha importancia para la formación de los estudiantes en su proceso de enseñanza – aprendizaje.

En la otra variable referente al pensamiento creativo que ayudaran a poder solucionar los procesos efectivos para mejorar la educación en la institución en el área de Lengua y Literatura se puede ver por medio de las encuestas que la opción De Acuerdo tiene un promedio de 53.5% en las preguntas planteadas, y que la otra opción de Muy de Acuerdo tiene un promedio del 34.625% de esta forma se puede indicar que el pensamiento creativo son muy indispensables en la formación adecuada en el área de Lengua y Literatura, y que podemos de la misma manera utilizar la tecnología que ayudara a motivar y de incrementar más ese pensamiento creativo de los estudiantes.

Conclusiones y recomendaciones

Conclusiones

Al haber realizado la investigación dentro de la Escuela de Educación Básica “Lucila Santos de Arosemena”, con el estudiantes del décimo grado de EGB, se puede concluir lo siguiente basado en este trabajo investigativo.

En el plantel educativo no se esta considerando el desarrollo del pensamiento creativo dentro de los proyectos escolares, sino como una tutoría mas de las que se realizan a diario, no se considera el desarrollo real de habilidades que ayuden al estudiante a ser creativos en determinadas áreas.

La institución educativa no cuenta con las herramientas didácticas adecuadas y basados en la tecnología que puedan ayudar a desarrollar el potencial en creatividad que tiene cada uno de los estudiantes, las pocas que se tienen no cumplen con lo que se requiere, y en algunos casos solo llegan a confundir al estudiante y perder valioso tiempo al docente.

Muchas de los elementos didácticos con que cuenta la institución no la dan a conocer a los estudiantes y por ende ellos no la usan, considerando que tienen un laboratorio que les ayuda en mucho a suplir la deficiencia de materiales didácticos adecuados en el proceso de enseñanza aprendizaje.

Las herramientas didácticas con que cuentan en la institución no se crean basadas en el criterio o la necesidad de los estudiantes tomando en cuenta sus prioridades.

Recomendaciones

Estas recomendaciones están basadas en el resultado de las investigaciones que se hicieron en base al problema que se detectó dentro de la Escuela de Educación Básica “Manuela Cañizares”, por lo cual se pudo recomendar que:

Que la institución educativa trabaje más en lo que se refiere al pensamiento creativo partiendo desde los proyectos escolares los mismos que sean enfocados a desarrollar esta capacidad de creatividad en los estudiantes, además de utilizar la tecnología la cual potenciará cada uno de estos aspectos y que se podrá maximizar estos beneficios.

Se recomienda el uso de la guía didáctica interactiva basados en los requerimientos más importantes que se dieron dentro de la investigación, tomando en cuenta la formación de los estudiantes con relación al pensamiento creativo, apoyada además en el enfoque de destrezas con criterio de desempeño, y que la institución usando este instrumento de aprendizaje pueda hacer esta labor más efectiva, ya que esto ayudaría a dar una mejor habilidad en el área de ciencias naturales.

Que la escuela de educación básica “Manuela Cañizares”, dé a conocer a los estudiantes de la institución la guía y la aplique no solo en el grado para la cual se diseñó sino en todos los grados posibles, para fortalecer el pensamiento creativo, socializándola con los demás miembros de la comunidad educativa para mejorar y agilizar procesos.

Permitir a los estudiantes de la institución que den su aporte para la mejora y evolución de la guía interactiva.

CAPITULO IV

LA PROPUESTA

Diseño de una guía interactiva con enfoque de destrezas con criterio de desempeño.

Justificación.

El diseño de una guía didáctica interactiva para los estudiantes de la Escuela de Educación Básica “Manuela Cañizares” del cantón Balzar, permitirá a los directivos y docentes de la institución educativa poder aplicarla en la misma ya que en las encuestas realizadas a los estudiantes y docentes además de la entrevista al directivo de la escuela llegar a tener una aceptación de 62,12%, además de eso deja abierta las puertas a una nueva investigación en este caso, ya que ayudara a elevar el pensamiento crítico por medio de los proyectos escolares.

De esta manera se puede incrementar en los estudiantes del décimo grado de EGB, las destrezas con criterio de desempeño, las cuales de muy buena forma se establecen procesos utilizando la tecnología la cual ha ido aumentando en los últimos años dentro de las educación y que gracias ella se puede hablar de mejora de la calidad del aprendizaje utilizando todos los recursos disponibles para poder llegar al estudiante. Con la guía se podrá cumplir con el objetivo del proyecto y así dar a los docentes una herramienta eficaz para que utilizándola se pueda alcanzar en los estudiantes la mejora en la calidad de la enseñanza aprendizaje que busca la institución.

Objetivos

Objetivo general

Diseñar una guía didáctica interactiva con enfoque en destrezas con criterio de desempeño para los estudiantes del décimo grado de EGB, en el área de Lengua y Literatura, de la Escuela de Educación Básica “Manuela Cañizares” del cantón Balzar, periodo lectivo 2016 - 2017.

Objetivos específicos

Diseñar un estudio de factibilidad para realizar una guía didáctica interactiva que ayude a incrementar el pensamiento creativo.

Proporcionar una herramienta tecnológica que les motive a desarrollar el pensamiento creativo de una manera óptima.

Tener una herramienta que ayude a desarrollar el pensamiento creativo en los estudiantes.

Incrementar el uso de la tecnología para poder dar a la comunidad educativa herramientas que los ayude a aprender.

Aspectos teóricos

Los programas utilizados en esta guía fueron escogidos por tener una base fuerte y que se puede actualizar periódicamente, además se toma en cuenta la interactividad que aquello denota y la cual se necesita apropiadamente, para captar la atención de los estudiantes por medio de juegos y la dinámica de la guía.

Una de las formas de diseño fue tomar en cuenta la edad de los estudiantes, el entorno, el área, el interés, y otras cosas muy importantes para la creación de la guía interactiva, que servirá para poder desarrollar el

pensamiento crítico en los estudiantes y que a su vez ellos desarrollen destrezas en el área de lenguaje.

Factibilidad de su aplicación

Este trabajo es factible ya que se realizara en el mismo lugar de que se realizan los acontecimientos en este caso la Escuela de Educación Básica “Manuela Cañizares” del cantón Balzar en donde se han dado las siguientes consideraciones:

Financiera: Este trabajo esta financiado por ambos investigadores asumiendo los gastos que ello genera.

Legal: No hay impedimento legal de parte de los directivos de la Escuela de Educación Básica “Manuela Cañizares”

Técnica: La institución cuenta con un laboratorio de última tecnología donde hay 21 computadoras con internet, el cual sirve para que la y las herramientas que se utilizan puedan formar a los estudiantes de la escuela.

Recursos humanos: Ninguna restricción, porque se contó con los estudiantes del decimo año, los docentes y el directivo Lic. Julio Quiñonez Pluas.

Política: la guía busca mejorar el rendimiento académico en el área de lengua y literatura la misma que va dirigida a los estudiantes del decimo año de educación básica de la Escuela de Educación Básica “Manuela Cañizares”, con el apoyo de la autoridad máxima, y todos los docentes que laboran en esa institución que ayudaron con sus experiencias para

fortalecer esta propuesta que es de beneficio para los estudiantes de esa institución educativa.

Descripción

Para el diseño de la guía didáctica se utilizó los programas Adobe Flash Cs6, el cual se utilizó para la animación de los botones que se aplican en esta guía por ser un reproductor multimedia; Adobe Photoshop Cs6, Adobe Fireworks, que se utilizaron para el diseño de botones, fondo, plaquetas ya que estos son editores de imágenes; Adobe Reader, que sirve para crear los pdf; Sony Vega, se utilizó para la edición digital de los videos utilizados en la guía; todo esto se realizó dentro del lenguaje de programación Action Script 2.0, que esta basado para la plataforma de adobe flash para crear sistemas interactivas, los cuales tiene un alto poder de uso dentro de muchas plataformas tecnológicas, ademas son muy útiles para poder realizar la guía interactiva, la cual se empezó a realizar implementando los procesos para de esa manera dar a la guía ese valor concentrado que ayude en el aprendizaje a los estudiantes.

Pantalla principal

En esta pantalla se encuentra el menú principal para acceder a las demás opciones, que si se ubica el puntero encima de la opción sale la descripción de la misma. Ademas de esto encontraremos la descripción de bienvenidos y una pequeña explicación del programa y a quienes esta dirigido y el nombre de la institución, también se puede encintar el nombre de las personas que desarrollaron el software.

También se puede encontrar las opciones de Actividad, Temas, Videos y Enlaces y recursos que tiene la guía y que vana servir de mucho para el desarrollo de la creatividad del usuario.

Ventana principal

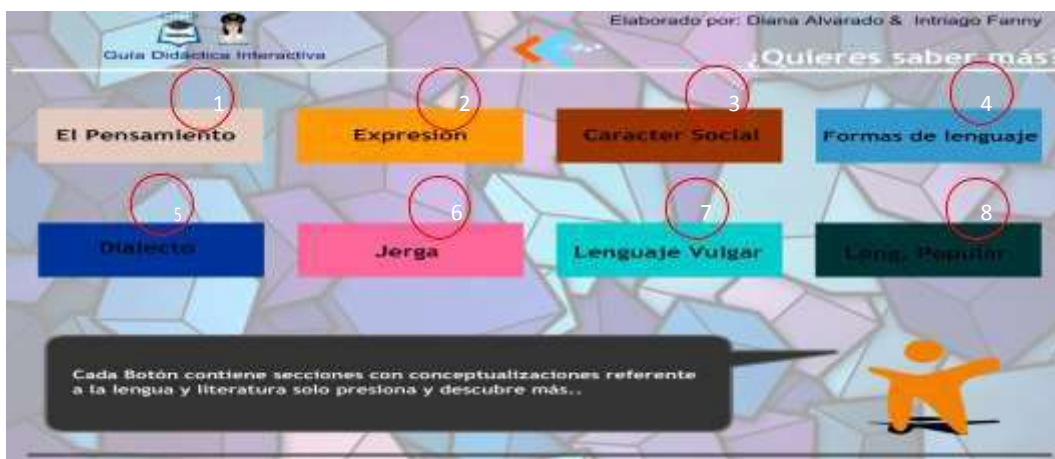


Fuente: Guía didáctica interactiva

Elaborado por: Diana Alvarado y Fanny Intriago

Cuando se ingresa al sistema se puede escoger entre estas opciones que tiene la guía como es: 1. Mensaje de bienvenida, 2. Actividad, 3. Temas, 4. Videos 5. Enlaces y recursos, dándole un clic en cualquiera de ellas.

Ventana de temas



Fuente: Guía didáctica interactiva

Elaborado por: Diana Alvarado y Fanny Intriago

En esta ventana es poder conocer los temas sobre el contenido que se desea trabajar en ese momento, siendo como un menú que tienen esas opciones: 1. El pensamiento, 2. Expresión, 3. Carácter social, 4. Formas de

lenguaje, 5. Dialecto, 6. Jerga, 7. Lenguaje vulgar, 8. Lenguaje popular, se puede acceder a cada uno dando clic en esos botones.

Definición del pensamiento y el lenguaje



Fuente: Guía didáctica interactiva

Elaborado por: Diana Alvarado y Fanny Intriago

Este es la conceptualización de los que es el pensamiento pero sobre todo que el estudiante pueda definir y sacar conclusiones sobre el pensamiento y el lenguaje de una manera apropiada y dar su propia definición.

Video sobre el análisis de un texto



Fuente: Guía didáctica interactiva

Elaborado por: Diana Alvarado y Fanny Intriago

Dentro de esta opción encontraremos un video sobre la funciones del lenguaje y como poder analizar un texto de forma detallada y que los

estudiantes podrán ver las veces que deseen, para que realicen ciertas practicas.

Definición sobre carácter social de expresión



Fuente: Guía didáctica interactiva

Elaborado por: Diana Alvarado y Fanny Intriago

En este tema se conocerá las características y definiciones de lo que es el carácter social de expresión que se da en las diferentes clases de sociedades relacionadas al lenguaje.

Conceptualización de la función de lenguaje en la expresión y comunicación.



Fuente: Guía didáctica interactiva

Elaborado por: Diana Alvarado y Fanny Intriago

En este apartado los estudiantes podrán encontrar los conceptos de lo que es la función del lenguaje en la expresión y así poder sacar conclusiones

referentes a ese tema y tener la oportunidad de investigar sobre todos estos casos.

Formas del lenguaje



Fuente: Guía didáctica interactiva

Elaborado por: Diana Alvarado y Fanny Intriago

Aquí podremos tener el detalle de lo que son los diferentes tipos de lenguaje y sus formas para que el estudiante pueda razonar sobre los mismos, en este tema encontraremos los siguientes lenguajes: oral, escrito, mímico, convencional.

Características del lenguaje oral



Fuente: Guía didáctica interactiva

Elaborado por: Diana Alvarado y Fanny Intriago

En esta primera forma de lenguaje podremos encontrar lo que se refiere lenguaje oral su definición y sus características para poder relacionarlas con las demás formas de lenguaje.

Definición del lenguaje escrito



Fuente: Guía didáctica interactiva

Elaborado por: Diana Alvarado y Fanny Intriago

Definición del lenguaje escrito y todas sus formas de poder expresarse y dejando el camino de interrogantes para poder conllevar a los estudiantes a la investigación para completar la información y sacar sus propias conclusiones.

Definición y características del lenguaje mímico



Fuente: Guía didáctica interactiva

Elaborado por: Diana Alvarado y Fanny Intriago

Conceptualización del lenguaje mímico y las características que conlleva aquello además de dejar abierta posibilidades a la investigación para poder completar la información y que puedan desarrollar destrezas acordes a esa área.

Definición y características del lenguaje convencional



Fuente: Guía didáctica interactiva

Elaborado por: Diana Alvarado y Fanny Intriago

Aquí se puede conocer lo relacionado a lo que es el lenguaje convencional y sus características para poder entender lo que tiene que saber la persona sobre las funciones del lenguaje y sus determinadas formas.

Definición sobre el dialecto



Fuente: Guía didáctica interactiva

Elaborado por: Diana Alvarado y Fanny Intriago

La definición sobre el dialecto es lo que trata en esta parte de la guía lo cual ayudara a conocer de mejor manera estos términos y poder reconocerlos en cualquier tema a tratar o en alguna investigación que se vaya a realizar.

Definición sobre la jerga



Fuente: Guía didáctica interactiva

Elaborado por: Diana Alvarado y Fanny Intriago

En este apartado se trata de poder conocer y relación ciertos términos que se utilizan dentro del lenguaje, lo que hace que puedan identificarse dentro de un grupo específico de palabras y poder identificar.

Definición sobre el lenguaje vulgar



Fuente: Guía didáctica interactiva

Elaborado por: Diana Alvarado y Fanny Intriago

Dando clic en la opción lenguaje vulgar encontraremos la definición y un ejemplo de lo que es lenguaje vulgar para conocimiento de los estudiantes.

Definición sobre el lenguaje popular



Fuente: Guía didáctica interactiva

Elaborado por: Diana Alvarado y Fanny Intriago

Las formas de comunicación dentro de lenguaje implica también conocer y reconocer sobre lo que es el lenguaje popular ya que dando clic en esta opción podremos apreciar su significado y un ejemplo del mismo.

Videos sobre las funciones del lenguaje



Fuente: Guía didáctica interactiva

Elaborado por: Diana Alvarado y Fanny Intriago

Dando clic en videos encontraremos un video sobre las funciones del lenguaje que nos conocer bien sobre esas funciones mediante las opciones multimedia.

Actividad interactiva de las funciones del lenguaje



Fuente: Guía didáctica interactiva

Elaborado por: Diana Alvarado y Fanny Intriago

En este apartado dando clic en videos encontraremos un video sobre las funciones del lenguaje lo cual ayudara mucho para que el estudiante pueda conocer bien las funcionalidades del lenguaje.

Temas del bloque temático 1

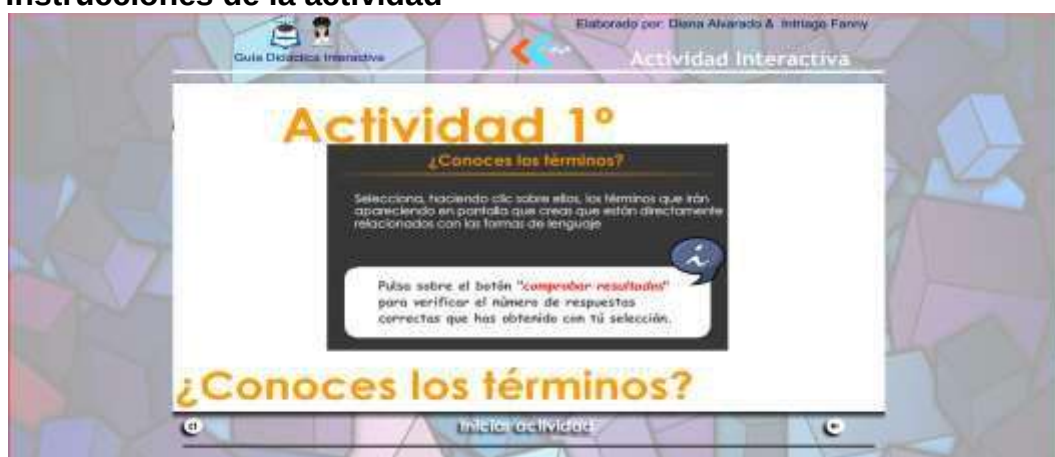


Fuente: Guía didáctica interactiva

Elaborado por: Diana Alvarado y Fanny Intriago

Dando clic en la lupa Se obtiene esta pantalla donde encontraremos los temas de esta actividad en el bloque temático 1, para realizar el siguiente ejercicio le damos clic en *Comenzar*.

Instrucciones de la actividad



Fuente: Guía didáctica interactiva

Elaborado por: Diana Alvarado y Fanny Intriago

En esta ventana puede el estudiante leer las instrucciones antes de realizar la actividad que se tiene que realizar, y después de haber conocido aquello puede dar en *Iniciar actividad*.

Actividad de relacionar las palabras acordes



Fuente: Guía didáctica interactiva

Elaborado por: Diana Alvarado y Fanny Intriago

En esta pantalla se puede ver un grupo de palabras que tiene relación y pertenecen a determinadas funciones y características del lenguaje.

Enlaces y recursos adicionales



Fuente: Guía didáctica interactiva

Elaborado por: Diana Alvarado y Fanny Intriago

Si se da clic en los enlaces y recursos que tiene la guía podemos encontrar material de apoyo que va a complementar lo aprendido anteriormente en formato Pdf, y reforzara ese conocimiento ademas de poder obtener más información mediante el internet.

Actividad de relacionar las palabras acordes

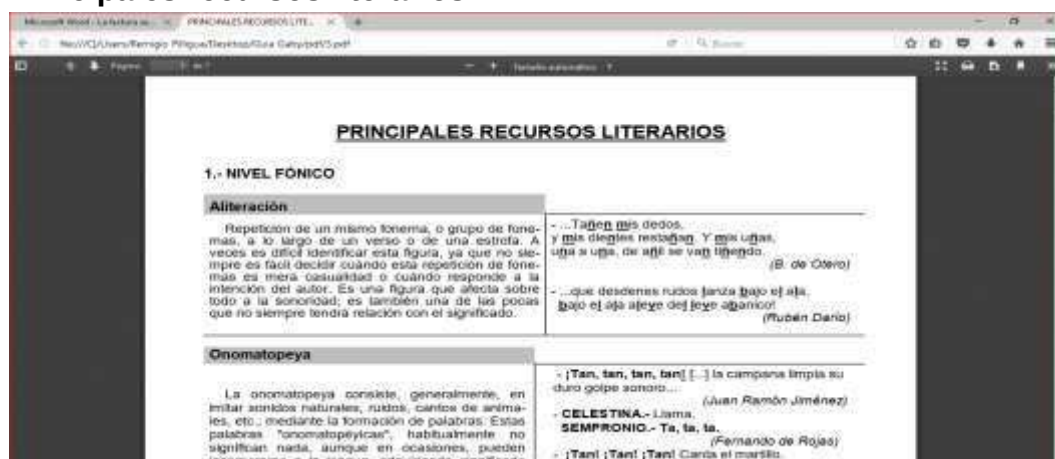


Fuente: Guía didáctica interactiva

Elaborado por: Diana Alvarado y Fanny Intriago

Después de haber dado clic en el primer documento nos parecerá una información sobre la lectura selectiva que ayudara a poder relacionar lo aprendido anteriormente con esta nueva información.

Principales recursos literarios



Fuente: Guía didáctica interactiva

Elaborado por: Diana Alvarado y Fanny Intriago

En esta ventana se podrá tener información sobre los principales recursos literarios, información que ayudara a los estudiantes sobre este tema y todo lo relacionado a este contenido.

Usos del gerundio



Fuente: Guía didáctica interactiva

Elaborado por: Diana Alvarado y Fanny Intriago

Actividad en la cual el principal tema son los usos del gerundio para que los estudiantes puedan conocer sobre las principales características que tiene el gerundio dentro de la literatura.

ACTIVIDAD N° 1

Actividad: “El pensamiento y la expresión”.

Objetivo

Conocer las definiciones del pensamiento y de la expresión.

Facilitadoras/Responsables: Diana Alvarado y Fanny Intriago.

Población: Estudiantes de 10mo AEGB.

Materiales necesarios: Laboratorio, computadoras, textos, carteles.

Descripción de la actividad

Se empieza con una rueda de preguntas las cuales tiene relación con los temas y además se toma en consideración las formas de pensamiento y de las expresiones, todo esto se hace con los materiales suficientes como lo son los carteles y la guía didáctica que se da a conocer en el laboratorio.

Se empieza con preguntas como ¿Qué es para ud el pensamiento?, ¿cree ud que es importante el pensamiento dentro de la educación?, ¿Cómo se puede conocer sobre la expresión?, ¿la expresión es una forma de comunicación?, después de esto verán videos sobre el pensamiento y de la expresión y de su importancia dentro de la educación.

Después de esto junto con los demás se ponen a analizar las definiciones del pensamiento y de la expresión que ayudara a conocer de la mejor manera y puedan realizar una definición propia.

PLANIFICACIÓN ACTIVIDAD N° 1

DATOS INFORMATIVOS:

ÁREA: Lengua y Literatura

AÑO DE BÁSICA: Decimo

TEMA: El pensamiento y la expresión

OBJETIVO: Conocer las definiciones del pensamiento y la expresión por medio de la guía interactiva para analizar textos en diferentes formatos.

TIEMPO APROXIMADO: 1 Período

DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO	DESTREZAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	EVALUACIÓN
Escuchar y analizar lo que es el pensamiento y la expresión para entenderlas y poder conocer sus definiciones y su funcionalidad.	EXPERIENCIA 1.- Responder las siguientes preguntas: ¿Qué es pensamiento?, ¿Qué significa para ud la expresión?, ¿Quiénes la utilizan? 2.- Selección de textos con temas sobre el pensamiento, expresión, ver videos. 3.- Observación de videos sobre los temas tratados. REFLEXIÓN 1.- Interpretar mensajes. 2.- Registrar aspectos importantes de la información escuchada: CONCEPTUALIZACIÓN 1.- Analizar las características del pensamiento y la expresión. 2.- Identificar lo que es el pensamiento y la expresión. APLICACIÓN 1. Presentar una definición sobre el pensamiento y la expresión.	Computadora. Guía didáctica. Texto. Internet. Proyector.	TÉCNICA: Observación Prueba INSTRUMENTO: Escala numérica Cuestionario Indicador de logro Escucha y observa definiciones sobre el pensamiento y la expresión. Indicador esencial Identifica por medio de la observación lo que es el pensamiento y la expresión.

Elaborado por: Diana Alvarado y Fanny Intriago

El pensamiento

Según la definición teórica, el pensamiento es aquello que se trae a la realidad por medio de la actividad intelectual. Por eso, puede decirse que los pensamientos son productos elaborados por la mente, que pueden parecer por procesos racionales del intelecto o bien por abstracciones de la imaginación.

El pensamiento puede abarcar un conjunto de operaciones de la razón, como lo son el análisis, la síntesis, la comparación, la generalización y la abstracción. Por otra parte, hay que tener en cuenta que se manifiesta en el lenguaje e, incluso, lo determina.

Tipos de pensamiento

Deductivo, Inductivo, Analítico, Creativo, Sistémico, Crítico, Interrogativo.

Definición de expresión.

Del latín expressio, una expresión es una declaración de algo para darlo a entender. Puede tratarse de una locución, un gesto o un movimiento corporal. La expresión permite exteriorizar sentimientos o ideas: cuando el acto de expresar trasciende de la intimidad del sujeto, se convierte en un mensaje que el emisor transmite a un receptor.

Existen formas de expresión de acuerdo al lenguaje utilizado. Las más habituales son la expresión oral y la expresión escrita. Cada vez que una persona mantiene una conversación con otra esta apelando a la expresión oral. De igual manera, un ejemplo común de expresión escrita son los carteles con información que se encuentran en la vía pública.

ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA “MANUELA CAÑIZARES”

Evaluación 1

Nombre:

Fecha:

Año básico:

1.- Escriba una definición de pensamiento

2.- Anote los tipos de pensamiento

3.- Anote una definición de expresión

ACTIVIDAD N° 2

Actividad: “Función del lenguaje en la expresión y comunicación”.

Objetivo

Conocer las funciones del lenguaje en la comunicación y su importancia.

Facilitadoras/Responsables: Diana Alvarado y Fanny Intriago.

Población: Estudiantes de 10mo AEGB.

Materiales necesarios: Laboratorio, computadoras, textos, carteles.

Descripción de la actividad

Dentro de esta actividad se va a empezar con las preguntas de referencia que se realizan a cada uno de los estudiantes, para poder conocer sus previos conocimientos relacionados a este tema y que entienden por lo que son funciones.

Se realiza una pequeña dinámica referente a las funciones que tiene el lenguaje y se explica en cada uno de ellas la forma de como se debe comunicar esa información, se presentan los carteles con la información respectiva y se explica de una manera detallada como es la importancia de cada una de estas funciones y para que sirven.

Se observan imágenes de las funciones del lenguaje para poder interpretarlas y analizarlas, además se observa en la guía didáctica cada uno de los elementos que tienen cada una de ellas.

PLANIFICACIÓN ACTIVIDAD N° 2

DATOS INFORMATIVOS:

ÁREA: Lengua y Literatura

AÑO DE BÁSICA: Decimo

TEMA: Carácter social de expresión y función del lenguaje en la expresión y comunicación.

OBJETIVO: Conocer las características y funciones del carácter social de la expresión y función del lenguaje por medio de la guía interactiva para analizar textos en diferentes formatos.

TIEMPO APROXIMADO: 1 Período

DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO	DESTREZAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	EVALUACIÓN
Escuchar y analizar lo que es el carácter social de expresión y función del lenguaje en la expresión y comunicación para entenderlas y poder conocer sus definiciones y su funcionalidad.	EXPERIENCIA 1.- Responder las siguientes preguntas: ¿Qué es carácter social de expresión?, ¿Qué significa para usted la función del lenguaje en la expresión y comunicación?, ¿En que forma se utilizan? 2.- Selección de textos con temas sobre el carácter social de la expresión y la función del lenguaje, ver videos. 3.- Observación de videos sobre los temas tratados. REFLEXIÓN 1.- Interpretar mensajes. 2.- Registrar aspectos importantes de la información escuchada: CONCEPTUALIZACIÓN 1.- Analizar las características del carácter social de la expresión 2.- Identificar lo que es el la función del lenguaje APLICACIÓN 1. Presentar una definición sobre el los temas tratados.	Computadora. Guía didáctica. Texto. Internet. Proyector.	TÉCNICA: Observación Prueba INSTRUMENTO: Escala numérica Cuestionario Indicador de logro Escucha y observa definiciones sobre el carácter social de la expresión y función del lenguaje. Indicador esencial Identifica por medio de la observación lo que es el carácter social de la expresión y función del lenguaje.

Elaborado por: Diana Alvarado y Fanny Intriago

Funciones del lenguaje

Se denominan funciones del lenguaje aquellas expresiones del mismo que pueden transmitir las actitudes del emisor (del hablante, en la comunicación oral y del escritor, en la comunicación escrita) frente al proceso comunicativo.

El lenguaje se usa para comunicar una realidad (sea afirmativa, negativa o de posibilidad), un deseo, una admiración, o para preguntar o dar una orden. Según sea como utilizemos las distintas oraciones que expresan dichas realidades, será la función que desempeñe el lenguaje.

El lenguaje tiene seis funciones:

1. Función Emotiva o Expresiva Ejemplos: - ¡Ay! ¡Qué dolor de cabeza!

2. Función Conativa o Apelativa Ejemplos: - Pedro, haga el favor de traer más café
- ¿Trajiste la carta?

3. Función Referencial Ejemplos: - El hombre es animal racional
- La fórmula del Ozono es O_3

4. Función Metalingüística Ejemplos: - Pedrito no sabe muchas palabras y le pregunta a su papá: ¿Qué significa la palabra “canalla”?
- Ana se encuentra con una amiga y le dice: Sara, ¿A qué operación quirúrgica te refieres?

5. Función Fática

6. Función Poética Ejemplos: - “Bien vestido, bien recibido”
- “Casa Zabala, la que al vender, regala”

ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA “MANUELA CAÑIZARES”

Nombre:

Fecha:

Año básico:

1.- Anote lo que conoce sobre las funciones del lenguaje

2.- Anote los tipos de funciones del lenguaje

3.- Escriba un ejemplo de cada una de las funciones del lenguaje

ACTIVIDAD N° 3

Actividad: “Formas de lenguaje”.

Objetivo

Conocer las diferentes formas de lenguaje.

Facilitadoras/Responsables: Diana Alvarado y Fanny Intriago.

Población: Estudiantes de 10mo AEGB.

Materiales necesarios: Laboratorio, computadoras, textos, carteles.

Descripción de la actividad

Dentro de esta actividad se va a empezar con las preguntas de referencia que se realizan a cada uno de los estudiantes, para poder conocer sus previos conocimientos relacionados a este tema y que entienden por lo que son funciones.

Se inicia la actividad con un video sobre las formas o tipos del lenguaje y los estudiantes observaran las clases de lenguaje para poder realizar una distinción de las mismas y no llegar a confundirse, luego se anotaran las mas importante que les pareció del video y podrán en grupo analizarlas y sacar conclusiones.

Después de aquello cada grupo expondrá en forma breve lo que entendieron de lo visto en el video y las formas que tiene el lenguaje para poder obtener definiciones propias.

PLANIFICACIÓN ACTIVIDAD N° 3

DATOS INFORMATIVOS:

ÁREA: Lengua y Literatura

AÑO DE BÁSICA: Decimo

TEMA: Formas de lenguaje: oral, escrito, mímico, convencional.

OBJETIVO: Conocer las diferentes formas de lenguaje por medio de la guía interactiva para analizar textos en diferentes formatos.

TIEMPO APROXIMADO: 1 Periodo

DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO	DESTREZAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	EVALUACIÓN
Conocer las diferentes formas del lenguaje para poder diferenciarlos a través de los ejercicios planteados.	EXPERIENCIA 1.- Responder las siguientes preguntas: ¿Cuáles son las formas del lenguaje?, ¿Qué es lenguaje oral, escrito, mímico, convencional?, ¿En que forma se utilizan? 2.- Selección de textos con temas sobre las formas del lenguaje, ver videos. 3.- Observación de videos sobre los temas tratados. REFLEXIÓN 1.- Interpretar mensajes. 2.- Registrar aspectos importantes de la información escuchada: CONCEPTUALIZACIÓN 1.- Analizar las características del lenguaje oral y escrito. 2.- Identificar las funciones del lenguaje mímico y convencional. APLICACIÓN 1. Presentar una definición sobre el los temas tratados.	Computadora. Guía didáctica. Texto. Internet. Proyector.	TÉCNICA: Observación Prueba INSTRUMENTO: Escala numérica Cuestionario Indicador de logro Escucha y observa definiciones las formas del lenguaje. Indicador esencial Identifica por medio de la observación lo que es el lenguaje oral, escrito, mímico y convencional.

Elaborado por: Diana Alvarado y Fanny Intriago

Tipos o formas del Lenguaje

De aquí se deduce que las formas fundamentales o tipos de lenguaje son el oral y el escrito. A estas debemos agregar el denominado lenguaje gestual.

Estas formas están influidas ya sea por el lugar, la ocasión o por el efecto que el hablante o escritor desee conseguir en sus interlocutores, oyentes o lectores.

Así, según dichas influencias, podemos encontrar un lenguaje de tipo familiar o coloquial, un lenguaje natural, un lenguaje literario y un lenguaje técnico o científico, entre otros.

Lenguaje Familiar o coloquial

Es el habla común, típica, tal como brota, natural y espontáneamente, y que presenta la cotidianidad de las personas, sus costumbres y su origen.

Ejemplo: Echarle pa'elante y pa'tras.

Utiliza mucho los apócopes (hacer las palabras más cortas).

Lenguaje natural

Es el lenguaje que hablamos todos. Además de emplear un habla o lenguaje familiar, en un ambiente más formal se presenta una corrección en la significación de las palabras.

El individuo, por el hecho de nacer en sociedad, acepta normativamente el lenguaje de su propia comunidad lingüística.

Son ejemplos de lenguaje natural el castellano, el catalán, el vasco o el gallego, en España, y cualquier otro idioma que se hable en alguna parte del mundo.

Ejemplo: Echarle para adelante y para atrás.

Lenguaje Literario

Es el utilizado por los escritores para hacer gozar, armonizar y vivir su medio. Explicar literariamente hablando lo que piensa o cree.

Ejemplo: Las hojas, contentas y tristes a su vez, se marcharon.

Lenguaje técnico o científico

Cuyos rasgos característicos dependen de algunas profesiones específicas.

El adjetivo *técnico*, según el diccionario, se aplica a las palabras o expresiones empleadas exclusivamente, y con sentido distinto de lo vulgar, es el lenguaje propio de un arte, una ciencia, un oficio...

ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA “MANUELA CAÑIZARES”

Nombre:

Fecha:

Año básico:

1.- ¿Cuáles son las formas de lenguaje?

2.- Anote una definición de lenguaje natural y de lenguaje técnico

3.- Anote dos ejemplos de lenguaje familiar y literario

ACTIVIDAD N° 4

Actividad: “Dialecto y jerga”.

Objetivo

Conocer lo que es el dialecto y la jerga.

Facilitadoras/Responsables: Diana Alvarado y Fanny Intriago.

Población: Estudiantes de 10mo AEGB.

Materiales necesarios: Laboratorio, computadoras, textos, carteles.

Descripción de la actividad

Dentro de esta actividad se va a empezar con las preguntas de referencia que se realizan a cada uno de los estudiantes, para poder conocer sus previos conocimientos relacionados a este tema y que entienden por lo que son funciones.

Se realizara la actividad buscando en los textos todo lo acontecido con lo referente al dialecto y la jerga y cuales son sus funciones dentro de la comunicación y que papeles desempeñan, también se verán videos de esos temas y se realizaran preguntas tratando de realizar un análisis de los temas vistos para poder obtener conclusiones.

Se realizaran grupos los cuales tendrán que realizar apuntes de los visto en los videos y en los textos para hacer un resumen de todo lo que se entendió en la clase, se prepararan y expondrán lo que entendieron de todo lo visto en clase y que desarrollen ellos definiciones sobre estos temas.

PLANIFICACIÓN ACTIVIDAD N° 4

DATOS INFORMATIVOS:

ÁREA: Lengua y Literatura

AÑO DE BÁSICA: Decimo

TEMA: Dialecto y jerga

OBJETIVO: Estudiar las definiciones de dialecto y jerga por medio de la guía interactiva para analizar textos en diferentes formatos.

TIEMPO APROXIMADO: 1 Periodo

DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO	DESTREZAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	EVALUACIÓN
Conocer las definiciones de dialecto y de jerga mediante el análisis de textos y estableciendo comunicación.	EXPERIENCIA 1.- Responder las siguientes preguntas: ¿Qué es el dialecto?, ¿Qué es la jerga?, ¿En que forma se utilizan? 2.- Selección de textos con temas sobre el dialecto y la jerga. 3.- Observación de videos sobre los temas tratados. REFLEXIÓN 1.- Interpretar mensajes. 2.- Registrar aspectos importantes de la información escuchada: CONCEPTUALIZACIÓN 1.- Analizar las características del dialecto. 2.- Identificar las funciones de la jerga. APLICACIÓN 1. Presentar una definición sobre el los temas tratados.	Computadora. Guía didáctica. Texto. Internet. Proyector.	TÉCNICA: Observación Prueba INSTRUMENTO: Escala numérica Cuestionario Indicador de logro Escucha y define sobre el dialecto y la jerga. Indicador esencial Identifica por medio un video la diferencia entre dialecto y jerga.

Elaborado por: Diana Alvarado y Fanny Intriago

Dialecto

En lingüística, la palabra dialecto hace referencia a una de las posibles variedades de una lengua; frecuentemente se usa el término dialecto para referirse a una variante geográfica de una lengua asociada con una determinada zona (de ahí que también se use como término sinónimo

la palabra *geolecto* o, en terminología de Eugenio Coseriu, las expresiones *variedad sintópica* y *norma espacial*). Más concretamente, un dialecto es:

Un sistema de signos desgajado de una lengua común, viva o desaparecida, normalmente, con una concreta limitación geográfica, pero sin una fuerte diferenciación frente a otros de origen común.

Jerga

Se designa con el término de jerga a aquella variedad del habla, ciertamente diferenciada de la lengua estándar, e incluso muchísimas veces incomprensible para los hablantes de esta última, que se encuentra conformada por un conjunto de expresiones especiales y particulares que pueden responder a una profesión o a una determinada clase social.

Generalmente, la razón de ser de una jerga en el ámbito en el cual se desarrolle e imponga tiene que ver con la necesidad de ocultar el verdadero significado de las palabras, es decir, que quienes no pertenezcan al mismo círculo o grupo no entiendan de que están hablando quienes si pertenecen a él, o por lo menos que no comprendan con total efectividad lo que se está hablando. Casi siempre, excepto en las jergas profesionales, los términos que usan grupos específicos suelen ser temporales, perdiéndose su uso poco tiempo después de haber sido adoptados.

ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA “MANUELA CAÑIZARES”

Nombre:

Fecha:

Año básico:

1.- Anote una definición de dialecto

2.- Escriba una definición de jerga

3.- Anote 2 características de dialecto y de jerga

ACTIVIDAD N° 5

Actividad: “Lenguaje vulgar y popular”.

Objetivo

Diferenciar entre lenguaje vulgar y popular.

Facilitadoras/Responsables: Diana Alvarado y Fanny Intriago.

Población: Estudiantes de 10mo AEGB.

Materiales necesarios: Laboratorio, computadoras, textos, carteles.

Descripción de la actividad

Dentro de esta actividad se va a empezar con las preguntas de referencia que se realizan a cada uno de los estudiantes, para poder conocer sus previos conocimientos relacionados a este tema y que entienden por lo que son funciones.

Se empezara la actividad con una dramatización la cual se realizaran tomando en consideración ejemplos de lenguajes vulgares y los populares, armaran dos grupos de los cuales uno escogerá y preparara lo que es el lenguaje vulgar y se presentara con un numero de 5 personas, luego de esto se presentaran el otro grupo indicando lo que es el lenguaje popular y cada uno tendrá un tiempo de 6 minutos para realizara su presentación.

Después de esto cada uno en su cuaderno tendrá que escribir las definiciones de los que serian el lenguaje vulgar y el lenguaje popular y escribiendo sus ejemplos de cada uno de ellos, para luego presentarlos.

PLANIFICACIÓN ACTIVIDAD N° 5

DATOS INFORMATIVOS:

ÁREA: Lengua y Literatura

AÑO DE BÁSICA: Decimo

TEMA: Lenguaje vulgar y popular.

OBJETIVO: Estudiar las definiciones de dialecto y jerga por medio de la guía interactiva para analizar textos en diferentes formatos.

TIEMPO APROXIMADO: 1 Periodo

DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO	DESTREZAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	EVALUACIÓN
Diferenciar entre el lenguaje popular y vulgar a través del análisis de textos y estableciendo comunicación.	EXPERIENCIA 1.- Responder las siguientes preguntas: ¿Qué es el lenguaje vulgar?, ¿Qué es el lenguaje popular?, ¿En que forma se utilizan? 2.- Selección de textos con temas sobre el lenguaje vulgar y popular. 3.- Observación de videos sobre los temas tratados. REFLEXIÓN 1.- Interpretar mensajes. 2.- Registrar aspectos importantes de la información escuchada: CONCEPTUALIZACIÓN 1.- Analizar las características del lenguaje vulgar. 2.- Identificar las funciones del lenguaje popular. APLICACIÓN 1. Presentar una definición sobre el los temas tratados.	Computadora. Guía didáctica. Texto. Internet. Proyector.	TÉCNICA: Observación Prueba INSTRUMENTO: Escala numérica Cuestionario Indicador de logro Escucha y diferencia del lenguaje vulgar y popular. Indicador esencial Analiza y reconocer el lenguaje popular vulgar.

Elaborado por: Diana Alvarado y Fanny Intriago

Lenguaje vulgar

El lenguaje vulgar es la modalidad lingüística usada por la gente corriente en sus relaciones ordinarias, con frecuentes transgresiones a la norma y uso de vulgarismos.

Viene determinado por la deficiente formación lingüística de los hablantes, que se sienten incapacitados para cambiar su registro idiomático y, por lo tanto, disponen de menos posibilidades de comunicación, lo que supone una desventaja individual y social.

El desconocimiento de la norma origina varias incorrecciones, llamadas vulgarismos, que afectan a todos los planos del lenguaje. Ejemplos:

¡Nene, cómete la chicha que te trae la yaya! ¡Que te se cae!

Tengo que echar más horas que un reloj pa' poder ponerme al día

Voy con mis compis a dar una vuelta

Lenguaje popular

Son las transformaciones que se dan a menudo en la lengua de un pueblo, las expresiones espontaneas de este en las diversas épocas. La lengua popular, es el producto de las características, psicológicas, etnológicas, sociológicas del pueblo hablante, los cuales influyen poderosamente, en los ámbitos lingüísticos de ese pueblo, hasta el punto de determinar las características fonéticas y aun sintácticas de su lengua en el momento de hablar.

En cierto modo el lenguaje popular resumen en su conjunto lo que hemos descrito como dialecto, lengua vulgar y lengua coloquial. y hasta cabria decir que la lengua popular y el habla son, en alguna medida, términos muy próximos.

Ejemplo: bacán, cafecito, pulenta, mina, gamba, flaite.

ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA “MANUELA CAÑIZARES”

Nombre:

Fecha:

Año básico:

1.- ¿Qué es el lenguaje vulgar?

2.- ¿Qué es el lenguaje popular?

3.- Escriba tres ejemplos de cada uno de ellos

ACTIVIDAD N° 6

Actividad: “Funciones del lenguaje: emisor, receptor, canal”.

Objetivo

Reconocer las funciones del lenguaje

Facilitadoras/Responsables: Diana Alvarado y Fanny Intriago.

Población: Estudiantes de 10mo AEGB.

Materiales necesarios: Laboratorio, computadoras, textos, carteles.

Descripción de la actividad

Dentro de esta actividad se va a empezar con las preguntas de referencia que se realizan a cada uno de los estudiantes, para poder conocer sus previos conocimientos relacionados a este tema y que entienden por lo que son funciones.

Se empezara observando carteles con los temas de las funciones del lenguaje y sus elementos los cuales ayudaran a entender muy bien cuales son sus funciones y sus características para con la comunicación.

Después de esto cada uno en su cuaderno tendrá que escribir las definiciones de los que serian los elementos dentro de la comunicación, lo cual ayudara a entender mejor esta forma de comunicarse y ademas poder entenderlos mejor y saberlos diferenciar y escribiendo sus ejemplos de cada uno de ellos, para luego presentarlos.

PLANIFICACIÓN ACTIVIDAD N° 6

DATOS INFORMATIVOS:

ÁREA: Lengua y Literatura

AÑO DE BÁSICA: Decimo

TEMA: Funciones del lenguaje.

OBJETIVO: Reconocer las funciones del lenguaje por medio de la guía interactiva para analizar textos en diferentes formatos.

TIEMPO APROXIMADO: 1 Periodo

DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO	DESTREZAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	EVALUACIÓN
Relacionar las funciones del lenguaje con las diferentes formas de comunicación en el ámbito social.	EXPERIENCIA 1.- Responder las siguientes preguntas: ¿Qué son las funciones del lenguaje?, ¿Cuáles son su características?, ¿En que forma se utilizan? 2.- Selección de textos con temas sobre las funciones del lenguaje 3.- Observación de videos sobre los temas tratados. REFLEXIÓN 1.- Interpretar mensajes. 2.- Registrar aspectos importantes de la información escuchada: CONCEPTUALIZACIÓN 1.- Analizar las características e importancia de las funciones del lenguaje. APLICACIÓN 1. Presentar una definición sobre el los temas tratados.	Computadora. Guía didáctica. Texto. Internet. Proyector.	TÉCNICA: Observación Prueba INSTRUMENTO: Escala numérica Cuestionario Indicador de logro Escucha y diferencia las funciones del lenguaje. Indicador esencial Analiza y reconoce las funciones del lenguaje.

Elaborado por: Diana Alvarado y Fanny Intriago

Funciones del lenguaje

Información y comunicación están íntimamente relacionadas y tienden a confundirse. Información es el contenido del mensaje enviado o recibido. Comunicación, en cambio, es un acto mediante el cual se transmite una información. La información puede obtenerse unilateralmente –el individuo ve que llueve-, en tanto que la comunicación es siempre bilateral o multilateral. La comunicación es un fenómeno eminentemente social, porque pone en contacto a un individuo con otro u otros de su especie.

Información es el conjunto de conocimientos nuevos que llegan al receptor, de manera que si un mensaje no le comunica novedades, podemos afirmar que carece de información, aunque sea significativo. Por ejemplo, si estoy paseando por la calle con un amigo y le digo “Está lloviendo”, resulta evidente que mis palabras no aportan ninguna información puesto que el receptor está conmigo y ve perfectamente que está lloviendo.

En cualquier acto de comunicación intervienen los siguientes factores:

1. **Emisor** del mensaje
2. **Receptor o destinatario** del mensaje.
3. **Canal** o contacto psicofísico entre emisor y receptor.
4. **Mensaje** o información transmitida.
5. **Referente** o contexto al que se refiere el mensaje.
6. **Código** en que está cifrado el mensaje y que es compartido por emisor y receptor.

Siempre que utilizamos el lenguaje, lo hacemos con una intención o función determinada: informar, persuadir, ordenar, conmover... Según cuál sea nuestra intención en el momento de comunicarnos, destacará alguno o varios elementos de la comunicación.

ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA “MANUELA CAÑIZARES”

Nombre:

Fecha:

Año básico:

1.- Escriba lo que seria para Ud. Funciones del lenguaje

2.- ¿Mencione los elementos de la función del lenguaje?

3.- ¿Para que sirve el lenguaje?

ACTIVIDAD N° 7

Actividad: “Funciones del lenguaje: actividad interactiva”.

Objetivo

Reconocer las funciones del lenguaje mediante una actividad interactiva

Facilitadoras/Responsables: Diana Alvarado y Fanny Intriago.

Población: Estudiantes de 10mo AEGB.

Materiales necesarios: Laboratorio, computadoras, textos, carteles.

Descripción de la actividad

Dentro de esta actividad se va a empezar con las preguntas de referencia que se realizan a cada uno de los estudiantes, para poder recordar lo aprendido anteriormente relacionados a este tema y que entienden por lo que son funciones.

Para esta actividad se va a realizar con la guía didáctica interactiva donde se podrá poner en manifiesto lo aprendido en las clases anteriores y además crear nuevos conocimientos, y se necesitara de las computadoras para que todos puedan realizarlo.

En la pantalla aparecerán ciertas palabras que se refieren a los diferentes tipos de lenguaje que se han estudiado y se tiene que escoger con el ratón los términos correctos, en caso de no hacerlo el programa le indicara en cuales ha fallado.

PLANIFICACIÓN ACTIVIDAD N° 7

DATOS INFORMATIVOS:

ÁREA: Lengua y Literatura

AÑO DE BÁSICA: Decimo

TEMA: Funciones del lenguaje: actividad interactiva.

OBJETIVO: Realizar ejercicios de las funciones del lenguaje por medio de la guía interactiva para analizar textos en diferentes formatos.

TIEMPO APROXIMADO: 1 Período

DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO	DESTREZAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	EVALUACIÓN
Reconocer las funciones del lenguaje por medio de ejercicios para poder determinar cuales son sus funciones.	EXPERIENCIA 1.- Responder las siguientes preguntas: ¿Cómo reconocer las funciones del lenguaje?, ¿En que forma se utilizan? 2.- Selección de textos con temas sobre las funciones del lenguaje mediante ejercicios. 3.- Observación de videos sobre los temas tratados. REFLEXIÓN 1.- Interpretar mensajes. 2.- Registrar aspectos importantes de la información escuchada: CONCEPTUALIZACIÓN 1.- Analizar las características de las funciones del lenguaje. 2.- Identificar las funciones del lenguaje. APLICACIÓN 1. Presentar una definición sobre el los temas tratados.	Computadora. Guía didáctica. Texto. Internet. Proyector.	TÉCNICA: Observación Prueba INSTRUMENTO: Escala numérica Cuestionario Indicador de logro Realiza ejercicios sobre las funciones del lenguaje para reconocerlas. Indicador esencial Analiza y reconoce las características de las funciones del lenguaje

Elaborado por: Diana Alvarado y Fanny Intriago

DE LA HABANA HA VENIDO UN BARCO CARGADO DE...

Este juego consiste añadir uno a uno una lista de elementos siguiendo una orden (animales, letras del alfabeto, comidas...) cada jugador debe recordar las que han dicho sus compañeros y añadir una más.

Puede ser útil para trabajar:

La memoria

El vocabulario

La fonética

Maneras de trabajar con este juego:

Para reforzar el vocabulario proponer una categoría y que los alumnos vaya añadiendo una cada vez. Puede ser interesante tener un apoyo visual si la categoría le resulta complicada.

Para reforzar la memoria: este juego es especialmente interesante para trabajarla ya que el alumno ha de recordar la lista de palabras que se han ido diciendo. Se puede dar alguna ayuda como, las palabras han de seguir el orden alfabético, o animales empezando por pequeños y cada vez más grandes...

Para trabajar la fonética proponer palabras que empiecen por el sonido que queremos reforzar. Ideal para reforzar también la articulación escogiendo el fonema a trabajar.

Para trabajar el alfabeto: se puede empezar por la letra a, todos los participantes añadirán una con esa letra, después la b y así sucesivamente.

La evaluación va integrada en el juego directamente.

ACTIVIDAD N° 8

Actividad: “Enlaces y recursos adicionales”.

Objetivo

Conocer otros temas basados en la comunicación

Facilitadoras/Responsables: Diana Alvarado y Fanny Intriago.

Población: Estudiantes de 10mo AEGB.

Materiales necesarios: Laboratorio, computadoras, textos, carteles.

Descripción de la actividad

Dentro de esta actividad se va a empezar con las preguntas de referencia que se realizan a cada uno de los estudiantes, para poder recordar lo aprendido anteriormente relacionados a este tema y que entienden por lo que son funciones.

Para esta actividad se va a realizar con la guía didáctica interactiva donde se podrá poner en manifiesto lo aprendido en las clases anteriores y además crear nuevos conocimientos, y se necesitara de las computadoras para que todos puedan realizarlo.

En esta opción podremos ver un enlace a materiales de trabajo y de apoyo que tiene la guía didáctica la misma que también nos puede llevar a navegar por internet y buscar mucha más información de la que contamos dentro de la guía didáctica y la misma que nos servirá de mucho.

PLANIFICACIÓN ACTIVIDAD N° 8

DATOS INFORMATIVOS:

ÁREA: Lengua y Literatura

AÑO DE BÁSICA: Decimo

TEMA: Enlaces y recursos adicionales: lectura selectiva.

OBJETIVO: Estudiar nueva información sobre el lenguaje por medio de la guía interactiva para analizar textos en diferentes formatos.

TIEMPO APROXIMADO: 1 Período

DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO	DESTREZAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	EVALUACIÓN
Conocer sobre los recursos adicionales y de la lectura selectiva para poder aplicarla en textos y trabajos.	EXPERIENCIA 1.- Responder las siguientes preguntas: ¿Qué es la lectura selectiva?, ¿En que forma se utilizan? 2.- Selección de textos con temas sobre la lectura selectiva y ejercicios propuestos. 3.- Observación de videos sobre los temas tratados. REFLEXIÓN 1.- Interpretar mensajes. 2.- Registrar aspectos importantes de la información escuchada: CONCEPTUALIZACIÓN 1.- Analizar las características de la lectura selectiva. 2.- Identificar la importancia de la lectura selectiva. APLICACIÓN 1. Presentar una definición sobre el los temas tratados.	Computadora. Guía didáctica. Texto. Internet. Proyector.	TÉCNICA: Observación Prueba INSTRUMENTO: Escala numérica Cuestionario Indicador de logro Revisa textos sobre la lectura selectiva y sus ejemplos. Indicador esencial Analiza y reconoce las características de la lectura selectiva.

Elaborado por: Diana Alvarado y Fanny Intriago

La lectura selectiva

La lectura selectiva, es una actividad preparatoria para la lectura formal (palabra tras palabra, frase tras frase, página tras página) que permite formarse una idea general sobre el contenido de un texto y sobre el modo de afrontarlo. La Lectura selectiva consiste en una búsqueda de aspectos muy concretos del texto. El lector descubre lo que le interesa, lo extrae del resto de la información y prescinde del resto.

Antes de emprender una lectura formal resulta útil encuadrar el texto, evaluando en él algunos elementos generales, como por ejemplo observar:

- * La contratapa, las solapas y las primeras páginas.
- * El prefacio, para evaluar el contexto en el cual nació el libro.
- * El índice general y analítico.
- * El primer y último capítulo.
- * La bibliografía.
- * Las notas, que dan indicaciones sobre las dificultades o la facilidad del texto.

En el caso en que se deba estudiar un capítulo o un pasaje aisladamente, se toma en cuenta otros elementos:

- * La introducción, que trae a menudo, junto con una síntesis, una evaluación del texto.
- * El primero y el último párrafo que, a menudo, presentan un encuadre y una síntesis del texto respectivamente.
- * Los subtítulos, que ayudan a comprender la estructura del capítulo o del pasaje de la antología y la distribución de la información.

ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA “MANUELA CAÑIZARES”

Nombre:

Fecha:

Año básico:

1.- Anote lo que es la lectura selectiva según su criterio

2.- Escriba los elementos generales para entender un tema

3.- Anote los elementos de una capítulo aislado

ACTIVIDAD N° 9

Actividad: “Principales recursos literarios”.

Objetivo

Reconocer los principales recursos literarios

Facilitadoras/Responsables: Diana Alvarado y Fanny Intriago.

Población: Estudiantes de 10mo AEGB.

Materiales necesarios: Laboratorio, computadoras, textos, carteles.

Descripción de la actividad

Dentro de esta actividad se va a empezar con las preguntas de referencia que se realizan a cada uno de los estudiantes, para poder recordar lo aprendido anteriormente relacionados a este tema y que entienden por lo que son funciones.

Para esta actividad se va a realizar con la guía didáctica interactiva donde se podrá poner en manifiesto lo aprendido en las clases anteriores y además crear nuevos conocimientos, y se necesitara de las computadoras para que todos puedan realizarlo.

En esta opción podremos ver un enlace a materiales de trabajo y de apoyo que tiene la guía didáctica la misma que también nos puede llevar a navegar por internet y buscar mucha más información de la que contamos dentro de la guía didáctica y la misma que nos servirá de mucho.

PLANIFICACIÓN ACTIVIDAD N° 9

DATOS INFORMATIVOS:

ÁREA: Lengua y Literatura

AÑO DE BÁSICA: Decimo

TEMA: Enlaces y recursos adicionales: principales recursos literarios.

OBJETIVO: Conocer los principales recursos literarios por medio de la guía interactiva para analizar textos en diferentes formatos.

TIEMPO APROXIMADO: 1 Período

DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO	DESTREZAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	EVALUACIÓN
Conocer sobre los principales recursos literarios para aplicarlos en la vida cotidiana.	EXPERIENCIA 1.- Responder las siguientes preguntas: ¿Cuáles son los principales recursos literarios?, ¿En que forma se utilizan? 2.- Selección de textos con temas sobre los principales recursos literarios y sus ejemplos. 3.- Observación de videos sobre los temas tratados. REFLEXIÓN 1.- Interpretar mensajes. 2.- Registrar aspectos importantes de la información escuchada: CONCEPTUALIZACIÓN 1.- Analizar las características de los principales recursos literarios. 2.- Identificar la importancia de los recursos literarios. APLICACIÓN 1. Presentar una definición sobre el los temas tratados.	Computadora. Guía didáctica. Texto. Internet. Proyector.	TÉCNICA: Observación Prueba INSTRUMENTO: Escala numérica Cuestionario Indicador de logro Revisa textos sobre los principales recursos literarios. Indicador esencial Analiza y reconoce las características de los recursos literarios y su importancia.

Elaborado por: Diana Alvarado y Fanny Intriago

Principales recursos literarios

ALITERACIÓN: Se produce cuando se repite un fonema o un grupo de fonemas

<...A Polifemo, horror de aquella sierra,
bárbara choza es, albergue umbrío,
y redil espacioso donde encierra
cuando las cumbres ásperas cabrio>

ANÁFORA: Es la repetición de una o varias palabras en posición inicial de una frase o verso:

*“Todas visten un vestido
todas calzan un zapato
todas comen un plátano
todas son guapas”*

ANTÍTESIS: Consiste en contraponer en el discurso dos palabras antónimas

“...la dulce, amarga, verdadera historia...”

ELIPSIS: Consiste en la supresión de algún término de la oración que se sobrentiende por el contexto:

“Yo llevaba las flores y ellos, el incienso.”

ENUMERACIÓN: Exposición sucesivamente distintas realidades vinculadas entre sí como elementos integrantes de un conjunto, vinculados mediante polisíndeton o asíndeton.

“Visitamos Celanova, Vereas, Bande, Entrimo y Olelas”

HIPÉRBOLE: Se produce cuando se altera la realidad de forma exagerada *“Érase un hombre a una nariz pegado...”*

IRONÍA: Consiste en expresar lo contrario de lo que se quiere decir

“El boliche no se descarga ninguna película” (se descarga muchas películas)

ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA “MANUELA CAÑIZARES”

Nombre:

Fecha:

Año básico:

1.- ¿Qué es la anáfora y anote 3 ejemplos?

2.- ¿Qué es elipsis y escriba 2 ejemplos?

3.- ¿Qué es hipérbole y escriba dos ejemplos?

ACTIVIDAD N° 10

Actividad: “Usos del gerundio”.

Objetivo

Conocer los usos del gerundio

Facilitadoras/Responsables: Diana Alvarado y Fanny Intriago.

Población: Estudiantes de 10mo AEGB.

Materiales necesarios: Laboratorio, computadoras, textos, carteles.

Descripción de la actividad

Dentro de esta actividad se va a empezar con las preguntas de referencia que se realizan a cada uno de los estudiantes, para poder recordar lo aprendido anteriormente relacionados a este tema y que entienden por lo que son funciones.

Para esta actividad se va a realizar con la guía didáctica interactiva donde se podrá poner en manifiesto lo aprendido en las clases anteriores y además crear nuevos conocimientos, y se necesitara de las computadoras para que todos puedan realizarlo.

En esta opción podremos ver un enlace a materiales de trabajo y de apoyo que tiene la guía didáctica la misma que también nos puede llevar a navegar por internet y buscar mucha más información de la que contamos dentro de la guía didáctica y la misma que nos servirá de mucho.

PLANIFICACIÓN ACTIVIDAD N° 10

DATOS INFORMATIVOS:

ÁREA: Lengua y Literatura

AÑO DE BÁSICA: Decimo

TEMA: Enlaces y recursos adicionales: usos del gerundio.

OBJETIVO: Estudiar los usos del gerundio por medio de la guía interactiva para analizar textos en diferentes formatos.

TIEMPO APROXIMADO: 1 Período

DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO	DESTREZAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	EVALUACIÓN
Reconocer lo que es el gerundio y sus usos para poder utilizarlos en la vida cotidiana.	EXPERIENCIA 1.- Responder las siguientes preguntas: ¿Qué son los gerundios?, ¿Cuáles son los usos de los gerundios? ¿En que forma se utilizan? 2.- Selección de textos con temas sobre los usos del gerundio y dar ejemplos. 3.- Observación de videos sobre los temas tratados. REFLEXIÓN 1.- Interpretar mensajes. 2.- Registrar aspectos importantes de la información escuchada: CONCEPTUALIZACIÓN 1.- Analizar las características de los usos del gerundio. 2.- Identificar la importancia de los usos del gerundio. APLICACIÓN 1. Presentar una definición sobre el los temas tratados.	Computadora. Guía didáctica. Texto. Internet. Proyector.	TÉCNICA: Observación Prueba INSTRUMENTO: Escala numérica Cuestionario Indicador de logro Revisa textos sobre los usos del gerundio. Indicador esencial Analiza y reconoce la importancia del uso del gerundio.

Elaborado por: Diana Alvarado y Fanny Intriago

El gerundio. Normas de uso

El gerundio es una forma verbal impersonal que expresa simultaneidad o anterioridad de la acción con el tiempo en que se habla. Las normas básicas de uso son las siguientes:

1. En la mayoría de los casos, el sujeto del gerundio debe coincidir con el sujeto de la oración principal
 - Correcto: *El ponente defendió sus conclusiones apoyándose en los datos ministeriales* (es el mismo sujeto, el ponente, quien defiende y se apoya).
 - Incorrecto: *Nos encontramos a los diputados bromeando en el hemiciclo* (el sujeto es “nosotros” pero el gerundio se refiere a los diputados). La ambigüedad se eliminaría si dijéramos: *Nos encontramos a los diputados, que estaban bromeando en el hemiciclo.*
2. La acción del gerundio debe ser anterior o simultánea a la del verbo principal. Por tanto, debe evitarse el llamado gerundio de posterioridad.
 - Correcto: *El otro día cogimos un resfriado andando bajo la lluvia sin paraguas* (el sujeto concuerda –nosotros- y ambas acciones son simultáneas –andar y coger un resfriado-)
 - Incorrecto: *La víctima fue agredida en su casa, muriendo horas después en el hospital.* Es el llamado gerundio de posterioridad. Lo correcto sería: *la víctima fue agredida en su casa y murió horas después en el hospital.*
 - Incorrecto: *El nuevo titular de Justicia ingresó en la universidad en 1970, graduándose cinco años después.* (Graduarse es posterior a ingresar en la universidad.)

ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA “MANUELA CAÑIZARES”

Nombre:

Fecha:

Año básico:

1.- ¿Qué es el gerundio?

2.- Escriba dos ejemplos del uso correcto del gerundio

3.- Anote dos ejemplos del uso incorrecto del gerundio

Conclusiones.

Al haber realizado el proyecto investigativo en la Escuela de Educación Básica “Manuela Cañizares” del cantón Balzar, se puede realizar las siguientes conclusiones:

Después de haber buscado en la literatura científica referentes a los proyecto educativos y de la misma manera haber realizado la investigación de campo dentro de la institución lo cual se puede indicar que concuerdan y de esta manera se cumple que nivel de pensamiento crítico son muy importantes dentro de educación y además seguirán surgiendo y evolucionando para mejorar la calidad de la enseñanza aprendizaje.

Dentro de la identificación de los aspectos más importantes para el diseño de una guía didáctica interactiva, la cual se ha podido cumplir y recabar la información necesaria para que de parte de los actores involucrados en esta investigación que dando su criterio y apegados a sus necesidades y estableciendo prioridades para con el entorno donde se encuentran puedan aportar para el desarrollo del pensamiento creativo con enfoque con destrezas con criterio de desempeño.

Además dentro del proyecto se ha podido encontrar la aceptación mayoritaria para poder dar sus puntos de vistas relacionados al área en la cual se esta trabajando y poder así obtener los conocimientos necesarios para afrontar la vida de una manera adecuada y optima, que los ayudara a forjar sus criterios y poder desarrollar un pensamiento creativo en favor de la comunidad educativa y la sociedad.

Bibliografía

Abad, F. (2016). El analfabetismo funcional docente, en el área de Ciencias Naturales y su incidencia en el desarrollo de las destrezas con criterio de desempeño, de los estudiantes de 4to a 7mo años de educación general básica, de la Escuela "Uruguay" de la provincia de . *Repositorio Universidad Nacional de Loja*, 1-213.

<https://dspace.unl.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/11470/1/FLOR%20ABAD.pdf>

Abad, G. (2013). Metodologías utilizadas por los docentes y el desarrollo de destrezas con criterio de desempeño en el área de lengua y literatura en los niños y niñas de 6to y 7mo año de Educación General Básica de la Escuela Fiscal Mixta Miguel Riofrío N° 2 de la ciudad. *Repositorio Universidad Nacional de Loja*, 1-346.

<https://dspace.unl.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/7878/1/Gladys%20Soledad%20Abad.pdf>

ABC, D. (2016). *Definicion ABC*. Obtenido de Definicion ABC:
<http://www.definicionabc.com/general/interactivo.php>

Amestoy de Sánchez, M. (2001). La investigación sobre el desarrollo y la enseñanza de las habilidades del pensamiento. *Electrónica de Investigación Educativa*, 1-32.

<http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=15504108>

Aranguren, M. (2014). Validez de constructo del Test de Pensamiento Creativo de Torrance en una muestra de jóvenes argentinos. *Revista Anuario de Psicología*, 55-70.

<http://www.raco.cat/index.php/AnuarioPsicologia/article/viewFile/276458/364381>

Artola, T., Mosteiro, P., Poveda, B., Barraca, J., Ancillo, I., & Sánchez, N. (2012). Prueba de Imaginación Creativa para Adultos. *Tea Ediciones*, 1-27.

http://www.web.teaediciones.com/Ejemplos/PIC-A_Manual_extracto%20book.pdf

Aviles, E. (2013). Evaluacion de destrezas con criterio de desempeño del bloque curricular Algebra y Geometria y su incidencia en el rendimiento academico de los estudiantes de primero de bachillerato general unificado del instituto tecnologico superior Ramon Barba Naranjo. *Repositorio.uta.edu.ec*, 1-173.

<http://redi.uta.edu.ec/bitstream/123456789/5283/3/Mg.DM.1856.pdf>

Bravo, P., & y Alfonso, M. (2007). Comportamiento de actividades que desarrollan estilos de aprendizaje en las guías didácticas en la asignatura Morfofisiología Humana I. *Educación Médica Superior*, 1-10.

<http://scielo.sld.cu/pdf/ems/v21n4/ems01407.pdf>

Carrero, W., & Petit, E. (2011). Aspectos del desarrollo social para la innovación desde la perspectiva de la corriente del pensamiento creativo y transformador latinoamericano. *Omnia*, 52-66.

Carrero, W., & Petit, E. (2011). Aspectos del desarrollo social para la innovación desde la perspectiva de la corriente del pensamiento creativo y transformador latinoamericano. *Omnia*, 52-66.

<http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=73718406004>

Castillo, A. (2008). Herramienta informática para la aplicación de técnicas de desarrollo de pensamiento educativo. *educere*, 742.

<http://www.scielo.org.ve/pdf/edu/v12n43/art10.pdf>

Castillo, A. (2008). Herramientas informáticas para la aplicación de técnicas de desarrollo de pensamiento creativo. *Educere*, 741-749.

<http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=35614570010>

Díaz, G. (2012). Pensamiento, creatividad e innovación. *Revista Recrearte*, 1-22.

<http://www.iacat.com/revista/recrearte/recrearte07/Seccion2/2.%20Educar%20para%20la%20creatividad.pdf>

Educación, M. d. (Julio de 2014). Guía del Docente. *Lengua y Literatura - Guía del Docente*. Quito, Pichincha, Ecuador: El Telegrafo.

https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2014/08/Guia_Danza.pdf

Feijeoo, R. M. (2004). La guía didáctica un material para promover el aprendizaje autónomo. Evaluación y mejoramiento de su calidad en la modalidad a distancia de la UTPL a. *Iberomericana de Educación a Distancia*, 179.

<http://www.biblioteca.org.ar/libros/142124.pdf>

Fuentes, M., Aguilar, J., Almonacid, F., Rus, C., & Alcazar, M. (2010). Guía interactiva para el manejo del programa de simulación electrónica. *IX Congreso de tecnología aplicadas a la enseñanza electrónica TAE*, 1-12.

<http://taee.euitt.upm.es/actas/2004/papers/2004SD202.pdf>

Garcia, A. (2014). La guía didáctica. *Contextos Universitarios Mediados* , 1-8.

García, N. (2012). La pedagogía de proyectos en la escuela: una revisión de sus fundamentos filosóficos y psicológicos. *Revista Internacional de Investigación en Educación*, 685-707.

<http://www.redalyc.org/pdf/2810/281022848010.pdf>

Gil, A., Bello, P., & García, X. (Julio de 2009). *Monografías.com*. Obtenido de Monografías.com: <http://www.monografias.com/trabajos82/juegos-didacticos-aprendizaje-matematica/juegos-didacticos-aprendizaje-matematica2.shtml>

Herreros, M. (2009). Comunicación interactiva en los cibermedios. *Revista científica iberoamericana de comunicación y educación*, 15-24.

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3055970>

Herreros, M. (2009). Nuevas formas de comunicación:cibermedios y medios móviles. *Revista científica iberoamericana de comunicación y educación*, 10-13.

Maza, E. (2013). estrategias metodologicas para el desarrollo de destrezas con criterio de desempeño del bloque curricular. *Repositorio Universidad Nacional de Loja*, 1-167.

<https://dspace.unl.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/15919/1/TESIS%20%20MAYRA%20ROMERO.pdf>

Merchán, E., Lugo, E., & Hernández, L. (2011). Aprendizaje significativo apoyado en la creatividad e innovación. *Revista de la Asociación Mexicana de Metodología de la Ciencia y de la Investigación*, 51-56.

<http://www.ammci.org.mx/revista/pdf/numero3/4art.pdf>

Oliveira, E., Almeida, L., García, C., Prieto, M., Sainz, M., & Sánchez, M. (2009). Tets de pensamiento creativo de Torrance (TTCT): elementos para la validez de constructo en adolescentes portugueses. *Psicothema*, 562 - 563.

Ortiz, A. (2010). Relaciones entre educación, pedagogía, currículo y didáctica. *Universidad del Magdalena*, 1-23.

revistas.unimagdalena.edu.co/index.php/praxis/article/download/86/79

Parrilla, A., Muñoz, M., & Sierra, S. (2013). Proyectos educativos con vocación comunitaria. *Revista de Investigación en Educación*, 15 - 31.

<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/4735090.pdf>

Ramón, M. (2016). Estrategias metodológicas para desarrollar las destrezas con criterios de desempeño en los estudiantes de cuarto año, paralelo b,

sección matutina, de Educación General Básica, en el área de Ciencias Naturales de la Escuela Ing. José Aleandrino Velasco, . *Repositorio Universidad Nacional de Loja*, 1-147.

Restrepo, E., & Rojas, A. (2012). Políticas curriculares en tiempos de multiculturalismo: proyectos educativos de/para afrodescendientes en Colombia. *Revista Currículo sem Fronteiras*, 157 - 173.

<http://www.curriculosemfronteiras.org/vol12iss1articles/restrepo-rojas.pdf>

Rodriguez, W. (1999). El legado de Vygotski y de Piaget a la educación. *Revista Latinoamericana de Psicología*, 477-489.

Rost, A. (2001). Pero, ¿de qué hablamos cuando hablamos de Interactividad? . *Center for Civic Journalism*, 2., 1-16.

Salvat, C., Miguel, C., Martín, M., & Casas, E. (2013). *El liderazgo educativo en el contexto del centro escolar. Liderazgo y educación*. Camtabria: Universidad de Camtabria.

Sariol, M. V. (2001). Estimulacion del pensamiento creativo en las enseñanzas delas ciencias medicas (I). *Educacion Medica Superior*, 109-117.

Tapia, L. (2012). Desarrollo del Pensamiento Creativo. *Universidad de Londres*, 1 - 66.

Toapanda, L. (2015). Las Destrezas con criterio de Desempeño y el Aprendizaje significativo de los niños y niñas de quinto año de educacion basica "Juan Francisco Montalvo"de la parroquia Ciudad Nueva, Canton Pillaro, provincia de Tungurahua. *Repositorio Universidad Técnica de Ambato* , 1-182.

Villanueva, M., & Atencio, G. (2001). Estimulación del pensamiento creativo en la enseñanza de las ciencias médicas (I). *Revista Médica Superior*, 109-116.

Española, R. A. (2016). *Diccionario de la lengua española*. Obtenido de Diccionario de la lengua española: <http://dle.rae.es/?id=ZlkyMDs>

Española, R. A. (2016). *Real Academia Española*. Obtenido de Real Academia Española: <http://dle.rae.es/?id=P7dyaFK>

Marradi, A., Archenti, N., & Piovani, J. (2007). Metodología de las Ciencias Sociales. *Emecé*, 218.

Marradi, A., Archenti, N., & Piovani, J. (2007). Metodología de las ciencias sociales. *Buenos Aires, Emecé*, 216.

ANEXOS

Guayaquil, 08 de Marzo del 2017

Arquitecta

MSc.Silvia Moy-Sang Castro

DECANA DE LA FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

Ciudad.-

De mi consideración:

En virtud que las autoridades de la Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación me designaron Consultor Académico de Proyectos Educativos de Licenciatura en Ciencias de la Educación, **Mención Informática, el día 08 de Marzo del 2015.**

Tengo a bien informar lo siguiente:

Que las integrantes: Intriago Bone Fanny Gabriela C.C. 0919891408, Alvarado Paredes Diana Aracely, C.C. 0921390498 diseñaron y ejecutaron el Proyecto Educativo con el Tema: Influencia de los proyectos escolares en el desarrollo del pensamiento creativo del área Lengua y Literatura en los estudiantes del Décimo Grado de Educación General Básica Superior de la Escuela "Manuela Cañizares" Zona 5, Distrito 09D13, Provincia Guayas, Cantón Balzar, Parroquia Balzar, Recinto San Vicente, periodo lectivo 2016-2017. Diseño de una guía didáctica interactiva con enfoque de destrezas con criterio de desempeño.

El mismo que han cumplido con las directrices y recomendaciones dadas por el suscrito.

Las participantes satisfactoriamente han ejecutado las diferentes etapas constitutivas del proyecto, por lo expuesto se procede a la **APROBACIÓN** del proyecto, y pone a vuestra consideración el informe de rigor para los efectos legales correspondientes.

Atentamente:



CONSULTOR ACADÉMICO
MSc. RUTH ALEXANDRA VEGA TOMALÁ



ESCUELA DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA
"MANUELA CAÑIZARES"
AMIE: 09H02975
Reto: SAN VICENTE
BALZAR-GUAYAS-ECUADOR.



Arquitecta.

Silvia Moy-Sang Castro MSc.

DECANA DE LA FACULTAD DE GUAYAQUIL, FACULTAD DE FILOSOFIA LETRAS Y
CIENCIAS DE LA EDUCACION.

Ciudad.

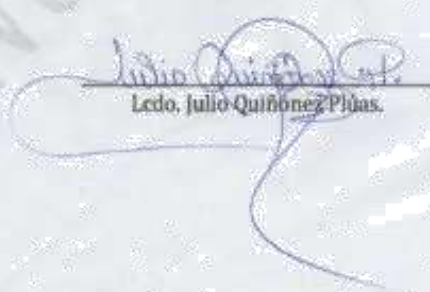
De mis consideraciones:

En calidad de DIRECTOR de la escuela "MANUELA CAÑIZARES", autorizo la
realización del proyecto, el mismo que será ejecutado por la estudiante: INTRIAGO
BONE FANNY GABRIELA Y ALVARADO PAREDES DIANA ARACELLY, egresadas de
la Facultad de Filosofía, Letra y Ciencias de la Educación, MENCIÓN
"INFORMATICA", previo a la obtención de su LICENCIATURA.

TEMA: "INFLUENCIAS DE LOS PROYECTOS ESCOLARES EN EL DESARROLLO DE
PENSAMIENTO CREATIVO DEL AREA DE LENGUAJE Y LITERATURA". En los
estudiantes del DECIMO AÑO DE EDUCACION GENERAL BASICA.

PROPUESTA "DISEÑO DE UNA GUIA DIDACTICA INTERACTIVA CON ENFOQUE EN
DESTREZAS CON CRITERIOS DE DESEMPEÑO.

Con Sentimiento de Estima.


Ldo. Julio Quirónez Pláas.

Educamos para tener Patria



Oficio. Nro. UDTH09D13-BCP-2016-100-0

Lunes, 14 de noviembre de 2016

ASUNTO: PROYECTO EDUCATIVO

TEMA: "INFLUENCIA DE LOS PROYECTOS ESCOLARES EN EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO CREATIVO DEL AREA DE LENGUA Y LITERATURA EN LOS ESTUDIANTES DEL DECIMO GRADO DE EDUCACION GENERAL BASICA SUPERIOR DE LA UNIDAD EDUCATIVA "MANUELA CAÑIZARES", ZONA 5, DISTRITO 09D13, PROVINCIA GUAYAS, CANTON BALZAR, PERIODO LECTIVO 2015-2016."

PROPUESTA: DISEÑO DE UNA GUIA DIDACTICA INTERACTIVA CON ENFOQUE EN DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO.

MSc. Sofía Jácome
DIRECTOR DEL SISTEMA SEMIPRESENCIAL
MSc. Maritza Moran
GESTORA DE TITULACIÓN

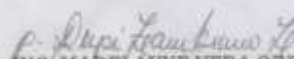
De mi consideración:

Por medio de la presente; y, acogiéndome a la Ley Orgánica de Educación Intercultural, publicada en el segundo suplemento del Registro Oficial 417 de 31 de marzo de 2011 en su artículo 2, literal b) establece como principios de la actividad educativa, el "inter aprendizaje y multiaprendizaje" y que el nuevo Modelo de Gestión Educativa promueve la participación activa de las personas, familias y la sociedad en los procesos educativos.

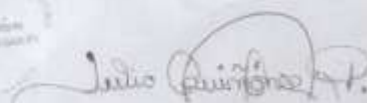
Autorizo: Que Panny Gabriela Intriago Bone y Alvarado Paredes Diana Aracely estudiantes de Educación secundaria del Centro Universitario Guayaquil, realicen el proyecto "INFLUENCIA DE LOS PROYECTOS ESCOLARES EN EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO CREATIVO DEL AREA DE LENGUA Y LITERATURA EN LOS ESTUDIANTES DEL DECIMO GRADO DE EDUCACION GENERAL BASICA SUPERIOR DE LA UNIDAD EDUCATIVA "MANUELA CAÑIZARES", ZONA 5, DISTRITO 09D13, PROVINCIA GUAYAS, CANTON BALZAR, PERIODO LECTIVO 2015-2016."

Por lo ante expuesto sugerimos les brinde las facilidades necesarias para que las estudiantes puedan cumplir con su proyecto.

Con sentimientos de distinguida consideración.


ING. MADELAYNE VERA ORELLANA
JEFA DISTRITAL DE TALENTO HUMANO





UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA INFORMÁTICA
ENCUESTA

Dirigida a: Docentes de la Escuela de Educación Básica "Manuela Cañizares", recinto San Vicente, cantón Balzar, Provincia del Guayas.

Objetivo: Examinar la influencia de los proyectos escolares en el desarrollo de pensamiento creativo, mediante una investigación de campo estudios bibliográficos y análisis estadísticos para diseñar de una guía didáctica interactiva con enfoque en destrezas con criterio de desempeño.

Instrucciones para contestar de manera correcta las preguntas: Seleccione con una (x), la respuesta correcta según su opinión.

CONTROL DEL CUESTIONARIO

Núm. Encuesta: **Fecha Encuesta:** 02/12/2016

VARIABLE INDEPENDIENTE

1.- ¿Considera usted que es fundamental realizar proyectos escolares utilizando la tecnología?

- ☐ Muy de acuerdo
☐ De acuerdo
☐ Indiferente
☐ En desacuerdo
☐ Muy en desacuerdo

2.- ¿Considera usted que los proyectos escolares promueven un buen aprendizaje utilizando las tic?

- ☐ Muy de acuerdo
☐ De acuerdo
☐ Indiferente
☐ En desacuerdo
☐ Muy en desacuerdo

3.- ¿Considera usted que dentro de la educación tienen mayor influencia los proyectos escolares por medio de programas informáticos?

- ☐ Muy de acuerdo
☐ De acuerdo
☐ Indiferente
☐ En desacuerdo
☐ Muy en desacuerdo

4.- ¿Considera usted que se debería aplicar los proyectos escolares mediante los programas informáticos para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje?

- ☐ Muy de acuerdo
☐ De acuerdo
☐ Indiferente
☐ En desacuerdo
☐ Muy en desacuerdo

VARIABLE DEPENDIENTE

5.- ¿Considera usted que son muchas las ventajas del pensamiento creativo aplicando un software?

- ☐ Muy de acuerdo
☐ De acuerdo
☐ Indiferente
☐ En desacuerdo
☐ Muy en desacuerdo

6.- ¿Considera usted que los estudiantes se interesan en el desarrollo cognitivo a través del pensamiento creativo y la tecnología?

- ☐ Muy de acuerdo
☐ De acuerdo
☐ Indiferente
☐ En desacuerdo
☐ Muy en desacuerdo

7.- ¿Considera usted que el pensamiento creativo desarrolla habilidades significativas mediante la tecnología?

- ☐ Muy de acuerdo
☐ De acuerdo
☐ Indiferente
☐ En desacuerdo
☐ Muy en desacuerdo

8.- ¿Considera usted que los software educativos ayudan a fomentar en pensamiento creativo dentro del aula de clase?

- ☐ Muy de acuerdo
☐ De acuerdo
☐ Indiferente
☐ En desacuerdo
☐ Muy en desacuerdo

PROPUESTA

9.- ¿Considera usted que con el diseño de una guía didáctica interactiva facilitará el trabajo docente?

- ☐ Muy de acuerdo
☐ De acuerdo
☐ Indiferente
☐ En desacuerdo
☐ Muy en desacuerdo

10.- ¿Considera usted que con la implementación de una guía didáctica interactiva mejorarán las destrezas con criterio de desempeño?

- ☐ Muy de acuerdo
☐ De acuerdo
☐ Indiferente
☐ En desacuerdo
☐ Muy en desacuerdo

UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL

FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN CARRERA INFORMÁTICA

ENCUESTA

Dirigida a: Estudiantes de décimo año EGB, de la Escuela de Educación Básica "Manuela Cañizares", recinto San Vicente, cantón Balzar, Provincia del Guayas..

Objetivo: Examinar la influencia de los proyectos escolares en el desarrollo de pensamiento creativo, mediante una investigación de campo estudios bibliográficos y análisis estadísticos para diseñar de una guía didáctica interactiva con enfoque en destrezas con criterio de desempeño.

Instrucciones para contestar de manera correcta las preguntas: Seleccione con una (x), la respuesta correcta según su opinión.

CONTROL DEL CUESTIONARIO

Núm. Encuesta: Fecha Encuesta: 02/12/2016

VARIABLE INDEPENDIENTE

1.- ¿Consideras que los docentes deberían utilizar la tecnología para los proyectos escolares?

- ☐ Muy de acuerdo
☐ De acuerdo
☐ Indiferente
☐ En desacuerdo
☐ Muy en desacuerdo

2.- ¿Consideras que la utilización de las tic por los docentes en los proyectos escolares, promueven un buen aprendizaje?

- ☐ Muy de acuerdo
☐ De acuerdo
☐ Indiferente
☐ En desacuerdo
☐ Muy en desacuerdo

3.- ¿Consideras que el uso de programas informáticos ayudaría a tener mayor influencia hacia los proyectos escolares?

- ☐ Muy de acuerdo
☐ De acuerdo
☐ Indiferente
☐ En desacuerdo
☐ Muy en desacuerdo

4.- ¿Consideras que los docentes deberían utilizar programas informáticos en los proyectos escolares para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje?

- ☐ Muy de acuerdo
☐ De acuerdo
☐ Indiferente
☐ En desacuerdo
☐ Muy en desacuerdo

VARIABLE DEPENDIENTE

5.- ¿Consideras que se tienen muchas ventajas la aplicación de un software para desarrollar el pensamiento creativo?

- ☐ Muy de acuerdo
☐ De acuerdo
☐ Indiferente
☐ En desacuerdo
☐ Muy en desacuerdo

6.- ¿Consideras que te interesaría desarrollar el pensamiento creativo utilizando un software específico en lengua y literatura?

- ☐ Muy de acuerdo
☐ De acuerdo
☐ Indiferente
☐ En desacuerdo
☐ Muy en desacuerdo

7.- ¿Consideras que el docente debería utilizar la tecnología para desarrollar habilidades mediante el pensamiento creativo?

- ☐ Muy de acuerdo
☐ De acuerdo
☐ Indiferente
☐ En desacuerdo
☐ Muy en desacuerdo

8.- ¿Consideras que para fomentar el pensamiento creativo se necesita que los docentes utilicen software?

- ☐ Muy de acuerdo
☐ De acuerdo
☐ Indiferente
☐ En desacuerdo
☐ Muy en desacuerdo

PROPUESTA

9.- ¿Consideras que el uso de una guía didáctica interactiva de parte de los docentes facilitará su trabajo?

- ☐ Muy de acuerdo
☐ De acuerdo
☐ Indiferente
☐ En desacuerdo
☐ Muy en desacuerdo

10.- ¿Consideras que para desarrollar tus destrezas con criterio de desempeño deberían utilizar una guía didáctica interactiva?

- ☐ Muy de acuerdo
☐ De acuerdo
☐ Indiferente
☐ En desacuerdo
☐ Muy en desacuerdo

**ENTREVISTA PARA EL DIRECTIVO DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA
“MANUELA CAÑIZARES” DEL RECINTO SAN VICENTE, DEL CANTÓN BALZAR,
PROVINCIA DEL GUAYAS.**

Nombre: Julio Quiñonez Pluas

Cargo: Director

Tiempo en el cargo: 5 meses

- 1) ¿Considera importante la realización de proyectos educativos utilizando la tecnología?**
- 2) ¿Usted cree que la aplicación de proyectos escolares elevaría la calidad de la educación utilizando programas informáticos?**
- 3) ¿Considera usted que los estudiantes se motivarían mas si el docente utilizara medios tecnológicos para enseñar los proyectos escolares?**
- 4) ¿Qué ventajas daría un software para desarrollar el pensamiento creativo?**
- 5) ¿Cree usted que el desarrollo del pensamiento creativo debe basarse también en la tecnología?**
- 6) ¿Considera usted que se debe preparar al docente para el uso de la tecnología dentro de las aulas para poder desarrollar en los estudiantes el pensamiento creativo?**
- 7) ¿Piensa usted que la aplicación de una guía didáctica interactiva ayudaría a promover el aprendizaje en los estudiantes?**
- 8) ¿Considera usted que se facilitaría el trabajo a los docentes la aplicación de una guía didáctica interactiva?**

ENTREVISTA PARA LOS DOCENTES DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA “MANUELA CAÑIZARES” DEL RECINTO SAN VICENTE, DEL CANTÓN BALZAR, PROVINCIA DEL GUAYAS

Nombre: xxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxx

Cargo: Docente de Lengua y Literatura

Tiempo en el cargo: 2 años

- 1) ¿Considera usted, que la aplicación de proyectos educativos ayudan en el desarrollo de habilidades?
- 2) ¿Usted cree que la aplicación de proyectos escolares elevaría la calidad de la educación?
- 3) ¿Piensa que los estudiantes se motivarían más si se utilizara medios tecnológicos para enseñar los proyectos escolares?
- 4) ¿Se podría desarrollar el pensamiento creativo mediante un software?
- 5) ¿Cree usted que el desarrollo del pensamiento creativo debe basarse también en la tecnología?
- 6) ¿La creatividad podría según su criterio motivarse mejor mediante la tecnología?
- 7) ¿Cree usted que una guía didáctica ayudaría a desarrollar mejores habilidades en los estudiantes?
- 8) ¿Piensa usted que con la ayuda de una guía didáctica se podría mejorar el trabajo docente?

ENTREVISTA PARA LOS REPRESENTANTES DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA “MANUELA CAÑIZARES” DEL RECINTO SAN VICENTE, DEL CANTÓN BALZAR, PROVINCIA DEL GUAYAS

Nombre: XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX

Cargo: Representante

- 1) ¿Piensa usted que en la institución los proyectos educativos son eficientes sin tecnología?
- 2) ¿Usted cree que la aplicación de proyectos escolares elevaría la calidad de la educación utilizando programas informáticos?
- 3) ¿Cree usted que los proyectos educativos son relevantes en su comunidad?
- 4) ¿Usted piensa que el pensamiento creativo se debe desarrollar mediante la tecnología?
- 5) ¿Cree usted que la creatividad es una forma de superación en su comunidad?
- 6) ¿El pensamiento creativo según su criterio debe de promoverse utilizando recursos tecnológicos?
- 7) ¿Piensa usted que la aplicación de una guía didáctica interactiva ayudaría a promover el aprendizaje en los estudiantes?
- 8) ¿Considera usted que los estudiantes obtendrían mejores habilidades con la utilización de una guía didáctica interactiva?



Guayaquil, 8 de Marzo del 2017

Arq.
Silvia Moy-Sang Castro MSc.
DECANA DE LA FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA
EDUCACIÓN
Ciudad.-

DERECHO DE LOS AUTORES

Para los fines legales pertinentes comunico a usted que los derechos intelectuales del Proyecto Educativo con el tema: Influencia de los proyectos escolares en el desarrollo del pensamiento creativo del área Lengua y Literatura en los estudiantes del Décimo Grado de Educación General Básica Superior de la Escuela "Manuela Cañizares" Zona 5, Distrito 13, Provincia Guayas, Cantón Balzar, Parroquia Balzar, Recinto San Vicente, periodo lectivo 2016-2017. Diseño de una guía didáctica interactiva con enfoque en destrezas con criterio de desempeño.

Pertenecen a la Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación.

Atentamente,


Intriago Bone Fanny Gabriela

C.I: 0919891408


Alvarado Paredes Diana Aracely

C.I: 0921390498



UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
SISTEMA DE EDUCACIÓN SEMIPRESENCIAL
CENTRO UNIVERSITARIO: BALZAR

PROYECTO

INFLUENCIA DE LOS PROYECTOS ESCOLARES EN EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO CREATIVO DEL ÁREA LENGUA Y LITERATURA EN LOS ESTUDIANTES DEL DÉCIMO GRADO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA SUPERIOR DE LA ESCUELA "MANUELA CAÑIZARES" ZONA 5, DISTRITO 13, PROVINCIA GUAYAS, CANTÓN BALZAR, PARROQUIA BALZAR, RECINTO SAN VICENTE, PERIODO LECTIVO 2016-2017.

PROPUESTA: DISEÑO DE UNA GUÍA DIDÁCTICA INTERACTIVA CON ENFOQUE EN DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO.

APROBADO

Tribunal N°1

Tribunal N°2

Tribunal N°3

Intriago Bone Fanny Gabriela
C.C. 0919891408

Alvarado Paredes Diana Aracely
C.C. 0921390498

EL TRIBUNAL EXAMINADOR OTORGA AL PRESENTE TRABAJO

LA CALIFICACIÓN

EQUIVALENTE A: _____

a) _____

b) _____

c) _____

**DOCENTES RESPONSABLES DE UNIDAD DE TITULACIÓN
(APELLIDOS Y NOMBRES)**

VIRGINIA BARSOLA Msc.

NORKA GUALANCAÑAY Msc.

LUIS FLORES Msc.



UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE FILOSOFÍA LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
DEPARTAMENTO DE AULA VIRTUAL
CERTIFICADO DE RESULTADO DE PROCESO ANTIPLAGIO



Guayaquil, 08 de marzo del 2017

Por la presente se CERTIFICA: Que los resultados del análisis por el sistema detector de coincidencias URKUND al proyecto código IF-T-BZ-0006 con el tema:
Influencia de los proyectos escolares en el desarrollo del pensamiento creativo del Área de Lengua y Literatura en los estudiantes del décimo grado de Educación General Básica Superior de la Escuela ?Manuela Cañizares? Zona 5, Distrito 13, provincia Guayas, cantón Balzar, parroquia Balzar, recinto San Vicente, periodo lectivo 2015-2016. Diseño de una guía didáctica interactiva con enfoque en destrezas con criterio de desempeño es de 90% de ORIGINALIDAD cumpliendo con las condiciones de aprobación, encontrándose APTO para presentar el proyecto educativo a las autoridades competentes.

Particular que informo para los fines pertinentes.

Source	Similarity
1. [redacted]	100%
2. [redacted]	100%
3. [redacted]	100%
4. [redacted]	100%
5. [redacted]	100%
6. [redacted]	100%
7. [redacted]	100%
8. [redacted]	100%

Firma Gestor de Aula Virtual

Realizando la encuesta a los estudiantes de la Escuela “Manuela Cañizares”



Los estudiantes de 10mo año realizando la encuesta tomada por las realizadoras del proyecto



Toando la entrevista a los docentes y padres de familia de la institucion



Junto a los docentes y padres de familia de la institución



REPOSITORIO NACIONAL EN CIENCIA Y TECNOLOGÍA

FICHA DE REGISTRO DE TESIS

TÍTULO Y SUBTÍTULO:

TEMA: INFLUENCIA DE LOS PROYECTOS ESCOLARES EN EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO CREATIVO EN EL ÁREA LENGUA Y LITERATURA EN LOS ESTUDIANTES DEL DECIMO GRADO DE EDUCACIÓN BÁSICA SUPERIOR DE LA ESCUELA “MANUELA CAÑIZARES”, ZONA 5, DISTRITO 09D13, PROVINCIA GUAYAS, CANTÓN BALZAR, PARROQUIA BALZAR, RECINTO SAN VICENTE, PERIODO LECTIVO 2016-2017.

PROPUESTA: DISEÑO DE UNA GUÍA DIDÁCTICA INTERACTIVA CON ENFOQUE DE DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO.

AUTORAS:

**INTRIAGO BONE FANNY GABRIELA Y
ALVARADO PAREDES DIANA ARACELLY**

TUTORA:

Lcda. VEGA TOMALA RUTH Msc.

REVISORES:

**MSc. VEGA TOMALA RUTH
MSc. ENEIDA BASTIDAS
MSc. FLOR RAMÍREZ**

INSTITUCIÓN:

UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL

FACULTAD:

FILOSOFÍA LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

CARRERA: INFORMÁTICA

FECHA DE PUBLICACIÓN:

AÑO 2017

No. DE PÁGS:

176 PAGES

TÍTULO OBTENIDO:

LICENCIADA EN INFORMÁTICA

ÁREAS TEMÁTICAS: (el área al que se refiere el trabajo.) LENGUA Y
LITERATURA ESCUELA “MANUELA CAÑIZARES” ÁMBITO EDUCATIVO

PALABRAS CLAVE:

**(PROYECTOS ESCOLARES) (PENSAMIENTO CREATIVO) (DESTREZAS CON CRITERIO DE
DESEMPEÑO)**

RESUMEN: Este trabajo investigativo se ha realizado en la Escuela de Educación Básica “Manuela Cañizares” del recinto San Vicente, del cantón Balzar, provincia del Guayas, donde se busca que haya una conexión en la influencia de los proyectos escolares en el desarrollo del pensamiento creativo, los mismos que ya llevan varios meses de investigación, en donde se trata de establecer que los responsables del ámbito educativo en la institución como lo son directivos, docentes y estudiantes, los cuales se trata de mejorar la calidad de la educación en el área de lengua y literatura por medio de la aplicación de la tecnología y utilizando los programas que ayuden a poder desarrollar óptimamente el pensamiento creativo en cada uno de los estudiantes. El método empírico es el que ha sido utilizado en este trabajo de investigación logrando encontrarse que muchos concuerdan con que los proyectos escolares influyen en el desarrollo del pensamiento creativo utilizando la tecnología.

No. DE REGISTRO (en base de datos):

No. DE CLASIFICACIÓN:



DIRECCIÓN URL (tesis en la web):

ADJUNTO PDF:

x SI

NO

CONTACTO CON AUTOR/ES

Teléfono: 0988167272

E-mail: gabrielaintriago@hotmail.com

CONTACTO EN LA INSTITUCIÓN:

Nombre: Secretaría de la Facultad Filosofía

Teléfono: (2294091) Telefax: 2393065

E-mail: fca@uta.edu.ec