

2017-2018
CUARTO "G"



UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA EDUCACIÓN PRIMARIA
MODALIDAD SEMIPRESENCIAL

TÍTULO DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN PRESENTADO

**RECURSOS DIDÁCTICOS – TECNOLÓGICOS EN EL DESARROLLO
DEL PENSAMIENTO CREATIVO EN EL SUBNIVEL ELEMENTAL. GUÍA
DE APLICACIÓN DE RECURSOS**

CÓDIGO: LP1-19-208

AUTORES:

QUIMI RODRIGUEZ GISSELLA ZORAIDA

QUIMI HERRERA GIANELLA ISABEL

TUTOR:

Lcdo. JOSÉ MIGUEL TULCAN MUÑOZ MSc.

Guayaquil, agosto de 2018



**FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA LICENCIATURA EN EDUCACION PRIMARIA**

DIRECTIVOS

Arq. Silvia Moy-Sang Castro, MSc.

DECANA

Lcdo. Wilson Romero Dávila, MSc.

VICE-DECANO

Lcda. Sofía Jácome Encalada, MSc.

DIRECTOR(A) DE CARRERA

Ab. Sebastián Cadena Alvarado

SECRETARIO



**FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA LICENCIATURA EN EDUCACION PRIMARIA**

Guayaquil, 7 de agosto de 2018

CERTIFICACIÓN DEL TUTOR REVISOR

Habiendo sido nombrado **Lcdo. José Miguel Tulcán Muñoz MSc.** tutor del trabajo de titulación "**Recursos didácticos – tecnológicos en el desarrollo del pensamiento creativo en el subnivel elemental. Guía de aplicación de recursos**" certifico que el presente trabajo de titulación, elaborado por **Gissella Zoraida Quimi Rodriguez**, con C.C. No. 0928009885, **Gianella Isabel Quimi Herrera**, con C.C. No. 0923500359, con mi respectiva supervisión como requerimiento parcial para la obtención del título de Licenciadas en Ciencias de la Educación, en la Carrera de Educación Primaria de la Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación, ha sido **REVISADO Y APROBADO** en todas sus partes, encontrándose apto para su sustentación.

**Lcdo. JOSÉ MIGUEL TULCAN MUÑOZ MSc.
DOCENTE TUTOR REVISOR
C.C. No. 0922164421**



**FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA LICENCIATURA EN EDUCACION PRIMARIA**

Guayaquil, 7 de agosto de 2018

Sra.MSc.

SILVIA MOY-SANG CASTRO. Arq.

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

Ciudad. -

De mis consideraciones:

Envío a Ud., el Informe correspondiente a la **REVISIÓN FINAL** del Trabajo de Titulación: **Recursos didácticos – tecnológicos en el desarrollo del pensamiento creativo en el subnivel elemental. Guía de aplicación de recursos** de las estudiantes **Quimi Rodríguez Gissella Zoraida y Quimi Herrera Gianella Isabel**. Las gestiones realizadas me permiten indicar que el trabajo fue revisado considerando todos los parámetros establecidos en las normativas vigentes, en el cumplimiento de los siguientes aspectos:

Cumplimiento de requisitos de forma:

- El título tiene un máximo de 18 palabras.
- La memoria escrita se ajusta a la estructura establecida.
- El documento se ajusta a las normas de escritura científica seleccionadas por la Facultad.
- La investigación es pertinente con la línea y sublíneas de investigación de la carrera.
- Los soportes teóricos son de máximo 5 años.
- La propuesta presentada es pertinente.

Cumplimiento con el Reglamento de Régimen Académico:

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

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

Una vez concluida esta revisión, considero que las estudiantes **Quimi Rodríguez Gissella Zoraida y Quimi Herrera Gianella Isabel** están aptas para continuar el proceso de titulación. Particular que comunicamos a usted para los fines pertinentes.

Atentamente,

Lcdo. JOSÉ MIGUEL TULCAN MUÑOZ MSc.
C.C.0922164421



**FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA LICENCIATURA EN EDUCACIÓN PRIMARIA**

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

Yo, Gissella Zoraida Quimí Rodríguez con C.C. No. 0928009885 y Gianella Isabel Quimi Herrera con C.C. No. 0923500359, certifico que los contenidos desarrollados en este trabajo de titulación, cuyo título es **“Recursos didácticos-tecnológicos en el desarrollo del pensamiento creativo en el subnivel elemental. Guía de aplicación de recursos”** son de mi absoluta propiedad y responsabilidad Y SEGÚN EL Art. 114 del CÓDIGO ORGÁNICO DE LA ECONOMÍA SOCIAL DE LOS CONOCIMIENTOS, CREATIVIDAD E INNOVACIÓN*, autorizo el uso de una licencia gratuita intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la presente obra con fines no académicos, en favor de la Universidad de Guayaquil, para que haga uso del mismo, como fuera pertinente.


Gissella Zoraida Quimí Rodríguez
C.C. No. 0928009885


Gianella Isabel Quimi Herrera
C.C. No. 0923500359

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

DEDICATORIA

Dedico este proyecto principalmente a Dios, por haberme dado la vida y permitirme el haber llegado hasta este momento tan importante de mi formación profesional.

A mis padres, por ser los pilares más importantes y por demostrarme siempre su cariño y apoyo incondicional sin importar nuestras diferencias de opiniones.

A mis hijos, por tenerme paciencia en mis horas arduas de tareas y a mi esposo, por compartir momentos significativos conmigo y por siempre estar dispuesto a escucharme y ayudarme en cualquier momento.

Gianella Isabel Quimi Herrera

A Dios, por darme la oportunidad de vivir y por estar conmigo en cada paso que doy, por fortalecer mi corazón e iluminar mi mente y por haber puesto en mi camino a aquellas personas que han sido mi soporte y compañía durante todo el periodo de estudio.

A mi esposo y a mi hijo que gracias a ellos estoy aquí, quienes han sido los impulsores durante toda mi carrera y el pilar principal para salir adelante y sobrellevar los problemas que se suscitaron en el trayecto.

Y con gran cariño dedico este trabajo práctico a mis padres por apoyarme en las metas que me he propuesto, que me enseñaron que con esfuerzo y dedicación todo es posible.

Gissella Zoraida Quimí Rodríguez

AGRADECIMIENTO

En primer lugar doy infinitamente gracias a Dios, por haberme dado fuerza y valor para culminar esta etapa de mi vida.

A mis compañeros de aula por ser parte de mi vida en el nivel académico y por compartir momentos inolvidables a lo largo del trayecto de mi carrera universitaria.

Al mi tutor Lcdo. José Miguel Tulcán Muñoz MSc. quien me ha sabido orientar académicamente para la elaboración de este proyecto.

Gianella Isabel Quimi Herrera

Primeramente agradezco a Dios por haberme dado la confianza y seguridad para alcanzar mis metas y todo lo que me he propuesto.

A la Universidad de Guayaquil, a los docentes de la Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación y en especial a mi Tutor Lcdo. José Miguel Tulcán Muñoz MSc, quien influyó con sus conocimientos en mi formación profesional y además por su acertada conducción en el presente trabajo.

Gissella Zoraida Quimí Rodríguez

Índice

Portada	i
Directivos	ii
Certificación del Tutor revisor	iii
Informe de revisión final del Trabajo de Titulación	iv
Derechos de autores	v
Dedicatoria	vi
Agradecimiento	vii
Índice	viii
Índice de cuadros	xii
Índice de tablas	xii
Índice de gráficos	xiii
Resumen	xiv
Abstract	xv
Introducción	1

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA

Planteamiento del Problema de Investigación	3
Causas	4
Delimitación del Problema	5
Formulación del Problema	5
Premisas de la investigación	5
Objetivos de la Investigación	6
Objetivo General	6
Objetivos Específicos	6
Justificación e Importancia	6
Operacionalización de las Variables	8

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

Marco Contextual.....	9
Marco Conceptual.....	11
Recursos Didácticos	11
Definición de Recursos Didácticos	11
Importancia de los recursos didácticos	12
Función de los recursos didácticos	14
Tipos de recursos didácticos	16
Recursos didácticos - tecnológicos	18
Utilización de los Recursos Didácticos – Tecnológicos en el Nivel	
Elemental.....	20
Ventajas de la utilización de los Recursos Didácticos – Tecnológicos.....	23
Las TIC's como recurso didáctico en el proceso educativo	24
Pensamiento Creativo	27
Definición de Pensamiento creativo	27
Capacidades del pensamiento creativo	29
Características del pensamiento creativo	30
Factores que favorecen al ambiente creativo	32
El pensamiento creativo en la escuela	34
Fundamentaciones	36
Fundamentación Epistemológica	36
Fundamentación Pedagógica.....	38
Fundamentación Psicológica.....	40
Fundamentación Sociológica	43
Marco Legal	45
Constitución de la República del Ecuador.....	45
Ley Orgánica de Educación Intercultural	46
Código de la Niñez y Adolescencia	46
Plan Decenal de Educación del Ecuador	47

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA

Diseño de la investigación	48
Modalidad de la investigación	49
Tipos de investigación	50
Métodos de investigación	50
Técnicas de investigación para el trabajo	51
Instrumentos de investigación	52
Población y Muestra	53
Población	53
Muestra	53
Análisis e interpretación de los resultados de la encuesta aplicada a los padres de familia del Subnivel Elemental de la Escuela de Educación Básica 24 de Mayo	55
Análisis de la guía de observación aplicada a los Estudiantes del Subnivel Elemental de la Escuela de Educación Básica 24 de Mayo	59
Análisis de las entrevistas	69
Conclusiones y Recomendaciones	77
Conclusiones	77
Recomendaciones	78

CAPÍTULO IV

LA PROPUESTA

Título de la Propuesta.....	79
Objetivos de la propuesta.....	80
Objetivo General de la propuesta.....	80
Objetivos Específicos de la propuesta	80
Aspectos Teóricos de la propuesta	81
Aspecto Pedagógico.....	81
Aspecto Psicológico.....	81
Aspecto Sociológico	82
Aspecto Legal.....	82

Factibilidad de su aplicación:.....	83
Factibilidad Técnica.....	83
Factibilidad Financiera.....	83
Factibilidad Humana.....	84
Descripción de la Propuesta.....	84
Bibliografía.....	129
Anexo.....	135

ÍNDICE DE CUADROS

Cuadro N° 1: Operacionalización de las Variables	8
Cuadro N° 2: Población	53
Cuadro N° 3: Muestra	54

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla N° 1: Presta atención a la clase	55
Tabla N° 2: Uso de los recursos tecnológicos en los hogares.....	56
Tabla N° 3: Nivel de creatividad de los estudiantes	57
Tabla N° 4: Nivel de motivación de los estudiantes	58
Tabla N° 5: Nivel de atención al inicio del trabajo manual	59
Tabla N° 6: Nivel de creatividad al momento de usar los materiales.....	60
Tabla N° 7: Facilidad para utilizar los materiales	61
Tabla N° 8: Aporte de ideas creativas en la elaboración del trabajo manual	62
Tabla N° 9: Rapidez en la actividad encomendada	63
Tabla N° 10: Busca alternativas para elaborar el trabajo manual.....	64
Tabla N° 11: Nivel de entusiasmo en el momento de realizar el trabajo manual	65
Tabla N° 12: Reemplazo de materiales para facilitar el trabajo manual ...	66
Tabla N° 12: Reconocimiento de la utilidad de los materiales	67
Tabla N° 14: Nivel de ingenio para terminar el trabajo manual	68

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico N° 1: Presta atención a la clase.....	55
Gráfico N° 2: Uso de los recursos tecnológicos en los hogares	56
Gráfico N° 3: Nivel de creatividad de los estudiantes	57
Gráfico N° 4: Nivel de motivación de los estudiantes	58
Gráfico N° 5: Nivel de atención al inicio del trabajo manual	59
Gráfico N° 6: Nivel de creatividad al momento de usar los materiales	60
Gráfico N° 7: Facilidad para utilizar los materiales	61
Gráfico N° 8: Aporte de ideas creativas en la elaboración del trabajo manual	62
Gráfico N° 9: Rapidez en la actividad encomendada.....	63
Gráfico N° 10: Busca alternativas para elaborar el trabajo manual	64
Gráfico N° 11: Nivel de entusiasmo en el momento de realizar el trabajo manual	65
Gráfico N° 12: Reemplazo de materiales para facilitar el trabajo manual	66
Gráfico N° 13: Reconocimiento de la utilidad de los materiales	67
Gráfico N° 14: Nivel de ingenio para terminar el trabajo manual	68



UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL

**FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA EDUCACIÓN PRIMARIA**

**RECURSOS DIDÁCTICOS – TECNOLÓGICOS EN EL DESARROLLO
DEL PENSAMIENTO CREATIVO EN EL SUBNIVEL ELEMENTAL. GUÍA
DE APLICACIÓN DE RECURSOS**

Autoras: Quimi Rodríguez Gissella Zoraida y Quimi Herrera Gianella
Isabel

Tutor: Lcdo. José Miguel Tulcán Muñoz MSc.

Guayaquil, 7 de agosto de 2018

RESUMEN

El proyecto de investigación está enfocado a la importancia de los recursos tecnológicos en el ámbito educativo, cuyo objetivo es examinar la incidencia de los recursos didácticos – tecnológicos en el desarrollo del pensamiento creativo en los estudiantes del Subnivel Elemental de la Escuela de Educación Básica 24 de Mayo. La investigación se realizó mediante la aplicación de estudios bibliográficos, entrevistas al director y a docentes, encuestas a padres de familia y guía de observación a estudiantes, esto permitió hacer un análisis estadístico para determinar si existe la problemática. La población a investigar fue 2 docentes, 1 director, 35 estudiantes y 35 padres de familia, fue necesario la aplicación del método inductivo – deductivo, descriptivo – explicativo. Estos resultados permiten observar que la mayoría de docentes no aplican los recursos adecuados y no utilizan métodos activos que faciliten el desarrollo del pensamiento creativo. Por lo tanto, es necesario que se diseñe e implemente de urgencia una guía de aplicación de recursos didácticos - tecnológicos.

Palabras Claves: Recursos didácticos – tecnológicos, pensamiento creativo, guía.



**UNIVERSITY OF GUAYAQUIL
FACULTY OF PHILOSOPHY, LETTERS AND EDUCATION SCIENCES
CAREER MARKETING AND ADVERTISING
TITLE OF RESEARCH WORK PRESENTED**

**TEACHING RESOURCES - TECHNOLOGICAL IN THE DEVELOPMENT
OF CREATIVE THINKING IN THE ELEMENTAL SUB-LEVEL.
RESOURCE APPLICATION GUIDE**

Author(s): Quimi Rodriguez Gissella Zoraida y Quimi Herrera Gianella
Isabel

Advisor: Lcdo. José Miguel Tulcán Muñoz MSc.

Guayaquil, 7 of august of 2018

ABSTRACT

The research project is focused on the importance of technological resources in the educational field, whose objective is to examine the incidence of didactic - technological resources in the development of creative thinking in the students of the Elementary Level of the School of Basic Education 24 of May. The research was carried out through the application of bibliographic studies, interviews with the director and teachers, surveys of parents and observation guide for students, this allowed a statistical analysis to determine if the problem exists. The population to be investigated was 2 teachers, 1 director, 35 students and 35 parents, it was necessary to apply the inductive - deductive, descriptive - explanatory method. These results allow us to observe that the majority of teachers do not apply the adequate resources and do not use active methods that facilitate the development of creative thinking. Therefore, it is necessary to design and implement urgently a guide of didactic - technological resources.

Keywords: Teaching resources - technological, creative thinking, guide

Introducción

La presente investigación está relacionada al impacto de las nuevas tecnologías que existen a nivel mundial, cuyo avance ha progresado paulatinamente en nuestro medio circundante, inclusive en la actualidad el tema de las TIC's se ha fusionado con el ámbito educativo, observando grandes beneficios en el desarrollo de habilidades creativas en los estudiantes.

Sin embargo, en la Escuela de Educación Básica 24 de Mayo se ha evidenciado a través del resultado de la aplicación de entrevistas a un director y a 2 docentes, encuestas a 35 padres de familia y una guía de observación a 35 estudiantes, en donde muestra que la mayoría poco utilizan los recursos didácticos-tecnológicos en el proceso educativo, generando limitaciones en el desarrollo del pensamiento creativo en los alumnos.

Por tales razones se realizó este estudio, en el cual se tomó en consideración dichos resultados para diseñar e implementar una propuesta que está basada en una guía de aplicación recursos didácticos – tecnológicos, que sirvió para potenciar el desarrollo del pensamiento creativo en los estudiantes del subnivel elemental, a través del uso contante de las actividades interactivas en el área de matemática.

En los siguientes párrafos se sintetiza el contenido de cada uno de los capítulos que conlleva este trabajo de titulación:

Capítulo I: este capítulo contiene el planteamiento del problema de investigación, la formulación del problema a través de una interrogante, la sistematización, los objetivos de la investigación, la justificación e importancia, la delimitación del problema, las premisas de investigación y la operacionalización de las variables; todos estos aspectos permiten

identificar el problema objeto de estudio en el cual está enmarcada la investigación.

Capítulo II: este capítulo está basado en el marco contextual en el cual se incluyen los antecedentes de la investigación; en el marco conceptual se ubican las bases teóricas que fundamentan este estudio; y por último está el marco legal en donde se enmarca las normas y leyes que avalan la ejecución de este proyecto.

Capítulo III: este capítulo está compuesto del diseño de la investigación, la modalidad, los tipos, los métodos, técnicas, instrumentos, la población y muestra, el análisis e interpretación de los datos empíricos, las conclusiones y recomendaciones.

Capítulo IV: en este capítulo se define la solución alternativa de la problemática, a través del título de la propuesta, la justificación, los objetivos, los aspectos teóricos, la factibilidad, la descripción de la propuesta, el desarrollo de la guía de aplicación de recursos y por último esta la bibliografía y los anexos.

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA

Planteamiento del Problema de Investigación

A nivel mundial, hoy en día nuestra sociedad se ha visto inmersa en una serie de cambios tecnológicos e innovadores que no solo afecta el ámbito social sino también el educativo, por ende, es necesario que los docentes tengan una formación académica continua que les permita tener los conocimientos básicos para poder enfrentar los retos que trae el uso de las TIC's, ya que la mayoría de los estudiantes si están preparados al nivel tecnológico y se necesita aprovechar esta oportunidad para brindar una educación de calidad (Reyes, Mellizo & Ortega, 2013).

En Latinoamérica, los avances tecnológicos cobran mayor importancia en el ámbito educativo, en el cual la aplicación de las TIC's está considerado un recurso poderoso en el proceso de enseñanza aprendizaje, siendo cada vez más útil para la vida diaria; en la mayoría de países el uso frecuente de estos recursos está ligado al nivel socioeconómico de las familias, es decir, es uno de los factores que limita a América Latina a maximizar la brecha tecnológica; además, uno de los principales fines es equipar a las instituciones educativas con este tipo de recursos, para lograr fortalecer el pensamiento creativo de los estudiantes (UNESCO, 2013).

Atendiendo estas consideraciones, se puede manifestar que el uso de los recursos didácticos – tecnológicos en el ámbito educativo, abre camino a un sin número de habilidades, entre ellas está el desarrollo del pensamiento creativo de los estudiantes, considerando que su uso permanente permite estimular la capacidad intelectual; sin embargo, el desafío que se pretende alcanzar es lograr es que los latinoamericanos le den un uso potencial altamente educativo, ya que hoy en día las redes sociales han causado polémica a tanto niños como adolescentes.

En Ecuador, el Ministerio de Educación (2016) ha realizado un nuevo ajuste curricular que entró en vigencia desde el año 2016 a nivel nacional, en el cual varios funcionarios de la Dirección de Estudios recorrieron varias provincias para que esta reformulación sea socializada y validada, con la finalidad de recopilar recomendaciones de los diferentes docentes del país, priorizando una mayor flexibilidad curricular, invitando a un cambio en el desarrollo del pensamiento creativo, pues cuenta con contenidos diferentes, innovadores, novedosos y sobre todo motivacionales; que servirán para que los niños y niñas experimente, creen y aprendan de una forma lúdica.

De igual forma en nuestro país, se vive un creciente avance tecnológico que ha despertado el interés de niños y niñas, por ende, los recursos didácticos – tecnológicos en la actualidad son parte esencial en el proceso educativo; considerando que en muchos de los casos es utilizado como una estrategia didáctica para llamar la atención de los estudiantes; sin embargo, no solo sirve para una recreación sino más bien es empleado para cumplir un fin educativo, en el docente lo utiliza como una herramienta para alcanzar un aprendizaje significativo.

En la Escuela de Educación Básica 24 de Mayo se ha detectado a través de una observación directa que los algunos docentes utilizan escasos recursos didácticos – tecnológicos en los salones de clase, ocasionalmente esto se debe a la falta de capacitación en el manejo de los mismos, provocando una limitación en el desarrollo del pensamiento creativo en los estudiantes, ya que en la actualidad el uso de las TIC's en el proceso educativo permite que los alumnos aprendan con las nuevas tecnologías.

Causas

- Insuficiente conocimiento por parte de los docentes para propiciar un aprendizaje significativo.

- Poca utilización de los recursos didácticos – tecnológicos dentro del proceso de enseñanza aprendizaje.
- Limitado desarrollo del pensamiento creativo en los estudiantes.
- Carencia de recursos didácticos – tecnológicos en el salón de clase.

Delimitación del Problema

Delimitación espacial: la investigación se la desarrolló en la Escuela de Educación Básica 24 de Mayo, parroquia Tenguel, cantón Guayaquil, provincia del Guayas.

Delimitación Temporal: el periodo lectivo 2017 – 2018.

Delimitación del Universo: Las unidades de análisis que fueron investigadas son: autoridades, docentes, padres de familia y estudiantes.

Delimitación conceptual: Recursos didácticos – tecnológicos y desarrollo del pensamiento creativo.

Delimitación disciplinaria: el área es Matemática.

Formulación del Problema

¿De qué manera incide los recursos didácticos – tecnológicos en el desarrollo del pensamiento creativo en los estudiantes del Subnivel Elemental de la Escuela de Educación Básica 24 de Mayo, Distrito 5, Zona 8, parroquia Tenguel, cantón Guayaquil, provincia del Guayas, periodo lectivo 2017 - 2018?

Premisas de la investigación

- El uso de recursos didácticos – tecnológicos mejoran el proceso de enseñanza aprendizaje en los estudiantes del subnivel elemental.
- El desarrollo del pensamiento creativo en los estudiantes del subnivel elemental permiten identificar, clasificar, juzgar y analizar conocimientos.

- La aplicación de una guía de recursos por parte de los docentes, favorece la enseñanza de la asignatura de Ciencias Naturales.

Objetivos de la Investigación

Objetivo General

Examinar la incidencia de los recursos didácticos – tecnológicos en el desarrollo del pensamiento creativo en los estudiantes del Subnivel Elemental de la Escuela de Educación Básica 24 de Mayo, mediante la revisión documental, estadística y de campo, para diseñar una guía de aplicación de recursos.

Objetivos Específicos

- Identificar la importancia de los recursos didácticos – tecnológicos en el proceso de enseñanza aprendizaje, mediante un estudio bibliográfico.
- Determinar la calidad de desarrollo del pensamiento creativo, a través de un estudio estadístico, entrevista a director y a docentes, encuesta a padres de familia y guía de observación a estudiantes.
- Seleccionar los aportes más sobresalientes de la investigación, para diseñar una guía de aplicación de recursos, a partir de los resultados obtenidos.

Justificación e Importancia

Este proyecto es conveniente porque permite indagar el nivel de desarrollo que tienen los estudiantes sobre el pensamiento creativo y la frecuencia en la utilización de los recursos didácticos – tecnológicos por parte del docente en el proceso de enseñanza aprendizaje, considerando que el empleo de dichos recursos favorece la asimilación de conocimientos en las diferentes asignaturas.

El tema tiene relevancia porque en la era actual que vivimos no se asemeja a la pasada, ya que desde el siglo XX ha iniciado una revolución tecnológica que ha cambiado progresivamente la forma de vivir de una manera considerable, tanto positiva como negativa, en donde se pretende utilizar al máximo este avance en el ámbito educativo para propiciar un adecuado desarrollo del pensamiento creativo en los estudiantes.

El contenido de la investigación tiene un valor teórico porque dichos resultados servirán para iniciar nuevas investigaciones similares a ésta, en la cual se pueda profundizar y tomar datos más amplios para llegar a grandes conclusiones; además, servirá como guía para los docentes para que pasen de un simple trasmisor de información a un facilitador de aprendizajes significativos.

La implementación de una guía de aplicación de recursos permite que los docentes la puedan utilizar como una herramienta pedagógica en la asignatura de Ciencias Naturales, con la finalidad de facilitar los conocimientos a través del uso de recursos didácticos – tecnológicos, en donde se pueda trabajar de una manera atractiva, entusiasta, novedosa y sobre todo lúdica.

Operacionalización de las Variables

Cuadro No. 1

VARIABLES	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL ASPECTOS/ DIMENSIONES	INDICADORES
Recursos didácticos – tecnológicos	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).	Generalidades de los recursos didácticos	<ul style="list-style-type: none"> • Definición • Importancia • Funciones de recursos didácticos • Tipos de recursos didácticos
		Generalidades de los recursos didácticos - tecnológicos	<ul style="list-style-type: none"> • Utilización de los Recursos Didácticos – Tecnológicos en el Nivel Elemental • Ventajas del uso de los recursos didácticos – tecnológicos • Las TIC's como recurso didáctico en el proceso educativo
Pensamiento creativo	Es la actividad humana para la resolución de problemas simples o complejos y, también, es un factor que dinamiza la evolución del hombre.	Generalidades del pensamiento creativo	<ul style="list-style-type: none"> • Definición del pensamiento creativo • Capacidades del pensamiento creativo • Características del pensamiento creativo • Factores que favorecen el ambiente creativo • El pensamiento creativo en la escuela

Fuente: Investigación

Elaborado por: Gianella Isabel Quimí Herrera y Gissella Zoraida Quimí Rodríguez

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

Marco Contextual

El tema del proyecto de investigación tiene un alto nivel de similitud con algunos estudios que fueron realizados en la Universidad de Guayaquil y en otras instituciones de este país durante los últimos cinco años; por consiguiente, en el apartado posterior se detallará cada una de las tesis de grado y doctorales el título, autor, año, su metodología, de qué trató y relaciones analógicamente con este trabajo.

En la Universidad de Guayaquil se ha realizado un estudio por Jiménez y Klinger en el año 2017, para obtener el título de Licenciados en Ciencias de la Educación mención Sistemas Multimedia, que hace referencia a “Los recursos didácticos tecnológicos en el desarrollo del pensamiento creativo en los estudiantes de Noveno Año de Educación General Básica en la asignatura de Ciencias Naturales”, el cual pretende determinar su incidencia a través de aplicación de encuesta a los 83 estudiantes, dando como resultado que el uso de recursos tecnológicos benefician el desarrollo del pensamiento creativo durante el PEA.

En la Universidad de Guayaquil se ha realizado un estudio por Quezada en el año 2013, para optar el grado académico de Magister en Docencia y Gerencia en Educación Superior, cuyo título es “Desarrollo del pensamiento crítico y creativo, esquema interactivo y propuesta de un módulo para el docente del Instituto Superior Tecnológico Dr. José Ochoa León Pasaje”, el cual pretende determinar las estrategias para posibilitar este estilo de pensamiento, mediante la aplicación de entrevistas a 7 autoridades, encuestas a 43 docentes y 157 estudiantes; una vez realizado el estudio estadístico, se concluye que la implementación del módulo interactivo fomenta el desarrollo del pensamiento creativo.

En la Universidad Técnica de Ambato se ha realizado un estudio por Yucailla en el año 2013, para optar el Grado Académico de Magíster en Diseño Curricular y Evaluación Educativa, cuyo título es “Recursos didácticos tecnológicos y su incidencia en el interaprendizaje enfocado a la Educación General Básica del Centro de Educación Básica Fiscal La Condamine del cantón Tisaleo provincia de Tungurahua”, el cual pretende determinar la incidencia, mediante la aplicación de entrevistas a 4 docentes y encuestas a 90 estudiantes; una vez realizado el estudio estadístico, se concluye que el uso de los recursos didáctico tradicionales limitan el desarrollo del pensamiento del estudiante.

En la Universidad Técnica de Ambato se ha realizado un estudio por Naranjo en el año 2013, para obtener el título de Licenciado en Ciencias de la Educación mención Educación Básica, cuyo título es “La aplicación de recursos didácticos y su incidencia en el aprendizaje de la asignatura de ciencias naturales de los estudiantes de Cuarto Año de Educación Básica de la Escuela Eduardo Vásquez Doderro parroquia Chillogallo, cantón Quito, provincia de Pichincha”, el cual pretende determinar la incidencia, mediante la aplicación de entrevistas a 6 docentes y encuestas a 96 estudiantes; una vez realizado el estudio estadístico, se concluye que los docentes no están debidamente capacitados para el adecuado empleo de los recursos didácticos para propiciar un aprendizaje significativo en los estudiantes.

Por último, en la Unidad Estatal de Milagro se ha realizado una investigación por González en el año 2014, para obtener el título de Licenciado en Ciencias de la Educación mención Educación Básica, cuyo título es “Los materiales didácticos y su incidencia en el desarrollo de la creatividad en el área de Estudios Sociales”, el cual pretende determinar la incidencia, mediante la aplicación de encuestas a 32 estudiantes; una vez realizado el estudio estadístico, se concluye que los estudiantes les agrada emplear recursos didácticos, en cual le propicia al desarrollo creativo.

Marco Conceptual

Recursos Didácticos

Definición de Recursos Didácticos

Los recursos didácticos son considerados como coadyuvantes en la labor pedagógica, ya que a partir del mismo se fortalece el rol del profesorado y se mejora el proceso de enseñanza, además los docentes cuentan con herramientas necesarias y adecuadas para explorar en el mundo del aprendizaje implementando de manera creativa sus saberes, lo que le proporciona gratificadamente la atención de sus estudiantes; es así, que desde este punto de vista los recursos didácticos se convierten en un instrumento de soporte, asistencia, destreza, táctica, que son parte y efecto de una buena educación.

Por tanto, (Pérez, Pérez, & Sánchez, 2013) dicen que, “puede considerarse como un recurso didáctico cualquier material que se haya elaborado con la intención de facilitar al maestro su función y a su vez la del alumno” (p. 3). También es importante mencionar que la aplicación de estos instrumentos genera un ambiente de clases motivacional, atrayendo la atención para que la información sea captada de manera eficaz; además su finalidad primordial es una enseñanza entretenida que suscite la participación de los estudiantes, involucrando así sus más efímeros pensamientos.

Por otro lado (Bartolomei, Caram, Los Santos, Negreira, & Pusineri, 2015), expresan que “los recursos didácticos son aquellos materiales didácticos o educativos que sirven como mediadores para el desarrollo y enriquecimiento del alumno, favoreciendo el proceso de enseñanza y aprendizaje y facilitando la interpretación de contenido que el docente ha de enseñar” (p. 15); estos materiales se convierten en el eje elemental en el momento de la transferencia de los conocimientos entre el estudiante y el maestro generando mayor participación y asimilación correcta de la

información determinando de este modo la garantía de su proceso de formación.

Según (Bohórquez, 2015), utilizando estos recursos como un método de enseñanza, el proceso de aprendizaje va a ser más fácil, tanto para el alumno como para el maestro; existen un sinnúmero de herramientas que pueden convertirse en un recurso didáctico como crayones, plastilina, música, instrumentos musicales, libros, aplicaciones digitales, juguetes, etc., de este conjunto de materiales el docente calificará los más apropiados que se ajusten a la meta que desee conseguir según sus actividades dentro del contexto de aprendizaje.

De acuerdo a todo lo expuesto se podría concluir que los materiales didácticos son instrumentos muy diversos que le sirven de apoyo a los docentes para planificar o programar su materia; cabe mencionar que no todos los materiales son creados con propósitos pedagógicos, pero gracias a su experiencia, creatividad e imaginación adaptan estos recursos ajustándolos a las necesidades de cada estudiante con la finalidad de alcanzar los objetivos requeridos.

Importancia de los recursos didácticos

Los recursos didácticos actualmente asumen un rol muy importante dentro del sistema educativo, considerándolos como una herramienta de soporte para el profesor(a), puesto que le van a facilitar sus actividades pedagógicas dentro del aula, las mismas que van a generar mejor participación de los estudiantes; así mismo, todas las actividades proyectadas de manera previa por el o la docente se podrán desarrollar de manera satisfactoria enmarcadas siempre en el contenido del proceso de enseñanza-aprendizaje mejorando la comunicación activa entre el docente y los estudiantes.

De acuerdo a (Morocho & Enríquez, 2016), los recursos didácticos asumen una gran importancia dentro del salón de clases y se mencionan algunos aspectos:

- Facilitan el aprendizaje; es decir, el docente organiza un material acorde a la información que desea transmitir garantizando una mejor comprensión del alumno.
- Sirven como motivación, ya que proporcionan un ambiente ameno que incitan la participación y despiertan el interés de los estudiantes por desarrollar el tema a estudiar.
- Favorecen en el desarrollo de destrezas y habilidades de los estudiantes.
- Coadyuvan a medir el grado de aprendizaje que poseen los estudiantes, puesto que estos materiales son empleados de acuerdo a cada objetivo determinado por el profesor(a).
- Aportan ambientes adecuados para propiciar una mayor interacción entre los alumnos y el maestro(a).

Desde la perspectiva más general sobre el irrelevante uso de los recursos didácticos en el proceso de enseñanza (Díaz, Aguilera, Fuentes, & Pérez, 2013) expresan que:

El uso de recursos puede tener un importante impacto en la enseñanza y el aprendizaje [...]. En este marco, los recursos didácticos orientan las fases del proceso educativo. Desde un punto de vista cognitivo, estas fases promueven la construcción de un aprendizaje significativo. (p. 9)

Dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje el uso de recursos didácticos favorece en el desarrollo de nuevas destrezas y habilidades, además mediante su aplicación se pretende captar la atención de los alumnos para que los conocimientos sean más fáciles de comprender siendo el objetivo primordial esperado, es allí donde estos instrumentos cumplen un rol importante dentro de la educación actual.

Siguiendo el mismo orden de ideas en cuanto a la importancia de implementar los recursos didácticos en las planificaciones escolares, (Moreno F. , 2013) quien expresa que:

Los medios materiales, según, son elementos favorecedores de los aprendizajes, sin tener ninguna función propia por sí mismo, ayudan de forma eficaz y eficiente como soporte esencial para relacionar los aprendizajes con las metodologías y actividades que se desarrollan para conseguir los objetivos planteados. Se puede decir, que los materiales son un soporte que tienen la finalidad de respaldar la labor educativa, son el nexo de unión entre el aprendizaje y la metodología utilizada. (p. 331)

Atendiendo todo lo expuesto, se puede acotar que los recursos didácticos, son materiales utilizados como herramientas imprescindibles en la labor del profesorado, puesto que ayudan a los estudiantes a desarrollar conocimientos innatos por medio de la manipulación de los instrumentos definidos atendiendo concretamente sus necesidades y, a la vez esto le proporcionará destrezas para afrontar las dificultades con los estudios diarios que ellos efectúan; no está por demás decir que los docentes deben escoger los materiales adecuados para fomentar en sus alumnos un aprendizaje significativo.

Función de los recursos didácticos

Los materiales utilizados con fines educativos poseen funcionalidades y cualidades diferentes siendo aprovechado por el docente como una guía de las actividades organizadas para llevar a cabo su enseñanza en el salón de clases; también es favorable para el estudiante ya que le facilita la comprensión de los contenidos y a la vez ello le proporciona motivación e interés para realizar sus tareas rutinarias.

A continuación (Pérez, Pérez, & Sánchez, 2013), destacan una diversidad de funciones que poseen los recursos didácticos como nueva metodología pedagógica:

Funcionan como un ayuda que proporciona o facilita información al alumnado, ya que estos son una guía para el aprendizaje, pues ayudan a organizar la información que queremos transmitir y, de esta manera, a ofrecer nuevos conocimientos a los alumnos. Por otra parte, también ayudan a ejercitar las habilidades y a desarrollarlas y, gracias a esto, despiertan la motivación y la curiosidad de los niños, creando un interés hacia el contenido de aquello que se esté estudiando. Además, los recursos didácticos también sirven para evaluar qué conocimientos han adquirido los alumnos en cualquier momento, ya que la preparación de un recurso educativo normalmente va acompañada de algunas cuestiones que ayudan a conocer qué ha aprendido el escolar y qué no ha aprendido. (p.3)

Cabe resaltar que, aunque no todos los materiales son elaborados con fines educativos, pueden ser utilizados adaptándolos de acuerdo a las necesidades requeridas de cada estudiante; ya que no todos son iguales, ni todos captan el aprendizaje al mismo ritmo, particularidad que debe ser conocida por el docente para aplicar sus estrategias esperando que todos los alumnos asimilen la información de manera correcta y que en el futuro puedan enfrentarse y resolver problemas en su entorno.

Por otro lado (Vicente, 2016), expresa que “el material concreto apropiado apoya el aprendizaje, ayudando a pensar, incitando la imaginación y creación, ejercitando la manipulación y construcción, y propiciando la elaboración de relaciones operatorias y el enriquecimiento del vocabulario” (párr. 22). Hay que tomar en consideración que los recursos didácticos influyen de manera importante en el desarrollo de los conocimientos cuando son manejados a menudo, por tal razón los estudiantes deben manipularlos de forma continua, ya que no solo influyen

en el aprendizaje de los contenidos, sino que además se nutren en valores y actitudes.

Para (Guerra, s.f.) los recursos didácticos cumplen una serie de funciones que aportan al proceso de enseñanza aprendizaje, entre ellos tenemos los siguientes:

- a) Ayudan a ejercitar las habilidades de los estudiantes y también a desarrollarlas.
- b) Despiertan la motivación, la impulsan y crean un interés por el contenido a estudiar.
- c) Permiten evaluar los conocimientos de los alumnos en cada momento, ya que normalmente tienen una serie de información sobre la que se quiere que el alumnado reflexione.

Aunando criterios se puede decir que, de acuerdo a la manera de utilización de los recursos didácticos en el proceso de construcción de conocimientos, éstos pueden cumplir distintas funciones; de las que se puede destacar que, proporcionan información por medio de revistas, videos, programaciones informáticas, libros, etc.; ayudan en la construcción de nuevos conocimientos; forman habilidades y destrezas; promueven la motivación e interés por aprender; miden los conocimientos y destrezas de cada integrante; es decir, es muy importante conocer y experimentar los beneficios que proporciona el trabajar con estas herramientas y resaltar el efecto que se pone de manifiesto en el aprendizaje de los alumnos.

Tipos de recursos didácticos

Los recursos didácticos se han convertido en una herramienta muy importante para la interacción entre el alumno y el profesor; si bien es cierto existe una diversidad de materiales que sin tener fines educativos han formado parte del desarrollo de los saberes de los estudiantes, además de ello se los podría agrupar de acuerdo a sus características, ya sea por su apariencia, por su contenido, por su grado de distracción, por su durabilidad o por el avance que suscita en el desarrollo cognitivo; bajo este criterio

(Aguilar, Ayala, Lugo, & Zarco, 2014), mencionan a López (1981) quien manifiesta que los materiales didácticos pueden clasificarse en:

- Recursos tradicionales: dentro de ellos tenemos los documentos impresos, ya sean libros, periódicos, fotocopias; tableros didácticos como el pizarrón de tiza o acrílico; materiales de manipulación, como útiles para recortar, cartulinas, fomix, etc.; juegos; utensilios de laboratorio.
- Materiales audiovisuales: dentro de este grupo encontramos las proyecciones fijas o impresas como fotos y diapositivas; materiales de audio como los casetes, CDs, programas radiales entre otros; materiales de video como películas, programas televisivos, videos, etc.
- Nuevas tecnologías: se refiere a toda la tecnología actual sean estos programas informáticos educativos como juegos de video, enciclopedias virtuales, presentaciones multimedia interactivas; servicios telemáticos como páginas web, cursos en línea, correo electrónico, video chat o de interacción, y demás.

Para (Gómez, 2014), los tipos de recursos didácticos deben ser seleccionados tanto por el docente como por el estudiante, ya que su empleo en las prácticas educativas debe ser de interacción constante que promuevan un aprendizaje significativo; así mismo los objetivos y las planificaciones curriculares deben ser planteadas en relación a las prioridades encontradas dentro del grupo ya que su resultado posterior será una mejor fluidez en la captación de los conocimientos e interés por los mismos y además favorecerá en el desarrollo de sus habilidades cognitivas.

Bajo el mismo orden de ideas, (Bartolomei, Caram, Los Santos, Negreira, & Pusineri, 2015) clasifican los recursos o materiales didácticos en tres amplios grupos resaltando el rol que cumplen cada uno de ellos, y la trascendencia de su aplicación. A continuación, tenemos:

Materiales convencionales: Impresos como libros, fotocopias, periódicos, documentos, entre otros. [...] En ellos se fijan los conceptos y se desarrollan de forma extensa los contenidos, siendo el resultado del trabajo y la reflexión y deben ser, en consecuencia, el referente indiscutible de lo que se expone en clase. Tableros didácticos como la pizarra, este medio se ha convertido en un icono imprescindible para el desarrollo de cualquier actividad de aprendizaje dentro del aula. [...] Manipulables como mapas conceptuales, cartulinas. Siendo un apoyo o herramienta para que el alumno ponga en práctica el contenido. Materiales no convencionales: Sonoros como cassettes, discos, programas de radio. Imágenes fijas proyectables como las diapositivas y fotografías. [...] Audiovisuales como películas, videos, televisión. Técnicas de simulación, en la cual se aproxima hipotéticamente a la realidad a través de experiencias directas como dramatizaciones, resolución de casos, entre otras. (p. 15-16)

Consecuentemente con el despliegue de ideas es preciso resaltar la importancia de la implementación de recursos didácticos en la práctica educativa que radica principalmente en seleccionar los materiales adecuados que verdaderamente van a satisfacer las necesidades de los estudiantes, ya que cada uno de ellos cumple una función importante que promueven la adquisición y desarrollo de nuevas habilidades y destrezas, obteniendo con ello una formación de calidad; puesto que se aparta de los paradigmas rústicos de enseñanza.

Recursos didácticos - tecnológicos

Los recursos didácticos tecnológicos son materiales electrónicos que en la actualidad en el sistema educativo demanda de su adaptación gracias a los adelantos de la tecnología, estos avances no pueden pasar inadvertidos en el aprendizaje escolar, la utilización de estos materiales en el proceso educativo es indispensable, puesto que por medio de ellos se

obtiene una interacción directa entre los maestros, los estudiantes y el contenido curricular.

Para (Mayo, 2014) es de suma importancia implementar materiales tecnológicos en el proceso pedagógico ya que la educación debe ir de la mano con los avances de la tecnología.

Un recurso tecnológico es un medio que se vale de la tecnología para cumplir con su propósito. En la actualidad, los recursos tecnológicos son una parte imprescindible de la educación. Los recursos tecnológicos motivan el aprendizaje y activan las funciones intelectuales para la adquisición del conocimiento; facilitan que el alumno sea un sujeto activo de su propio aprendizaje y permiten la aplicación de los conocimientos adquiridos. (párr. 9)

Es fundamental señalar que no solo basta que se implementen materiales tecnológicos en las instituciones educativas o en las actividades de los programas curriculares si el alumno no está en contacto con ellos, ya que su garantía en mejorar los conocimientos se hace posible solamente por medio de prácticas educativas apropiadas, las mismas que promueven la comprensión de los contenidos, la construcción del pensamiento creativo y el desarrollo o reconocimiento de nuevas habilidades y destrezas.

Por otra parte (Marcelo, 2013), expresan que 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)” (26). Dentro de estos recursos existen innovadores herramientas o materiales que hacen que el alumno sienta más interés por tratar o estudiar los diferentes temas que se desarrollan en su grupo escolar.

Además, (Aguilar, Ayala, Lugo, & Zarco, 2014), mencionan a Marqués (2011) quien coincide con López (1981) al expresar que en este grupo se encuentran todos los materiales que se han diseñado con algún tipo de tecnología electrónica; además, al hacer uso de estas herramientas en el marco educativo, la enseñanza da un giro innovador, los temas tratados en el salón de clases se vuelven más interesantes para el alumno y se sienten motivados y curiosos en ir reconociendo y familiarizándose con estos novedosos materiales que llaman la atención y les brinda la oportunidad de explorar una nueva forma de aprender.

El resultado del tema presentado conlleva a hacer énfasis en que, el empleo de las nuevas tecnologías en el proceso de enseñanza significa atender nuevos desafíos que se presentan ante los docentes, pues ellos deben reestructurar la forma de plantear su pedagogía y hacer de lado las habituales actividades de enseñanza, eso tiene que ir quedando en el pasado, en la actualidad es preciso comprender que la educación debe favorecer a los estudiantes de manera significativa, lograr en ellos el desarrollo de nuevas y mejores habilidades, capacidad para comprender los temas estudiados, en fin el principal interés es la disposición de excelentes métodos de enseñanza.

Utilización de los Recursos Didácticos – Tecnológicos en el Nivel Elemental

La inclusión de la tecnología en el contexto de formación ha ido evolucionando a pasos agigantados desde el uso de las videocaseteras hasta la aparición de las plataformas educativas en el portal web que se están implementado en muchos establecimientos educativos con la finalidad de que los estudiantes se familiaricen con el internet y se adapten al cambio.

Según (Castañeda, Carrillo, & Zumiko, 2013), los recursos tecnológicos ya existían desde hace mucho tiempo atrás, pero que actualmente van quedando obsoletos, a éste respecto dice:

En el ámbito educativo, la introducción de la tecnología, no es nuevo, considerando que desde tiempo atrás, la inserción de la televisión, la videocasetera (VHS), el audio, entre otras, ha sido una frecuente recurrencia, para ayudar a los docentes a desarrollar sus prácticas educativas. Así pues, los medios multimedia, ya tiempo atrás se han ido agregando, a la lista de recursos disponibles en las escuelas, obviamente primero de países más desarrollados y posteriormente en el resto de las naciones. (p. 14)

De conformidad a lo anterior, en el campo educacional ya se utilizaban recursos tecnológicos que servían de apoyo a los profesores para presentar su material de estudio, pero es preciso resaltar que estos medios no se utilizaban con mucha frecuencia, pues había una relación que básicamente los limitaban a tan solo observar y no interactuar con ellos.

Por tal razón la educación actual está dando giros muy relevantes con la aplicación de nuevas estrategias pedagógicas como es el empleo de materiales didácticos tecnológicos, a este respecto (Perea, 2014) expresa que:

Los recursos didácticos tecnológicos están transformando la educación notablemente, ha cambiado tanto la forma de enseñar como la forma de aprender y por supuesto el rol del maestro y el estudiante, al mismo tiempo que cambian los objetivos formativos para los alumnos dado que estos tendrán que formarse para utilizar, usar y producir con los nuevos medios, además el docente tendrá que cambiar sus estrategias de comunicación y asumir su función de facilitador del aprendizaje de los alumnos en entornos cooperativos para ayudarlos a planificar y alcanzar los objetivos. (p. 4)

En este sentido, se debe transformar la educación tradicional por metodologías constructivistas implementando recursos tecnológicos que le permitan al estudiante desarrollar sus propios conceptos, ya que es muy

importante que se desenvuelva tanto el su entorno educativo como social; en general se debe analizar que herramientas le van a proporcionar al docente llegar a su objetivo deseado, teniendo en cuenta las necesidades de cada uno de sus alumnos.

Para (Hernández, Acevedo, Martínez, & Cruz, 2014) los recursos didácticos tecnológicos han sido anexados en el programa curricular de varias formas, influyendo en el aprendizaje específicamente de tres maneras:

- Los recursos tecnológicos se encuentran inmersos en el contenido curricular escolar orientados en el aprendizaje y manejo de herramientas informáticas como los equipos de computación y los softwares académicos.
- Las herramientas destinadas para la enseñanza de los contenidos curriculares como el internet y los recursos multimedia no deben cambiar el sentido de la educación; puesto que la asociación de estos nuevos recursos no modifique el fin pedagógico de la educación.
- El uso de los recursos didácticos tecnológicos debe promover en los estudiantes la construcción del pensamiento crítico y creativo ya sea en su medio escolar o en su entorno social.

De acuerdo con lo expuesto por algunos autores, se podría concluir que la labor del docente es muy importante como mediador entre los recursos tecnológicos y los estudiantes ya que debe asegurarse que estos medios se están utilizando adecuadamente y sobre todo que permanentemente favorezca la construcción de conocimientos basados en amplios y variados conceptos que promuevan un aprendizaje significativo.

Ventajas de la utilización de los Recursos Didácticos – Tecnológicos

Vivimos en una era donde la transición y adelanto de la tecnología es cada vez mayor y los recursos tecnológicos están al alcance de casi todos, en general estos avances llegan hasta los establecimientos educacionales donde se pone en práctica la aplicación de métodos de enseñanza por medio de estas herramientas tecnológicas donde las ventajas de trabajar con ellas son trascendentales.

Según (Salgado, 2018) expone que las ventajas esenciales que brindan los recursos tecnológicos, empleados en el salón de clases son “la comodidad y dinamismo a la hora de exponer contenidos, además de la precisión y corrección a la hora de elaborar ejemplos gráficos o conocimientos más teóricos” (p. 17). Estos recursos son de gran importancia en el proceso de transferencia de los contenidos, puesto que su correcto manejo va a determinar la eficiencia del proceso pedagógico.

Además (Bartolomei, Caram, Los Santos, Negreira, & Pusineri, 2015), nos muestran varias ventajas en la implementación de recursos didácticos tecnológicos en la educación y se detallan a continuación:

- Crean ambientes dinámicos de aprendizaje.
- Sitúan al estudiante en una realidad muy cercana sobre los temas estudiados.
- Representan la realidad de diversas maneras.
- Les permite el acceso a distintas fuentes de información.
- Las cargas de trabajo se minimizan para los actores principales de la educación que son estudiantes y profesores.
- Les posibilita mejor comprensión de los temas estudiados al exponer los contenidos de forma perceptible y manipulable.
- La información expuesta es más concreta e ilustrativa que produce motivación y entusiasmo por aprender.

En fin, el manejo de recursos tecnológicos en la educación ofrece grandes ventajas tanto al docente como al estudiante ya que originan y fomentan la participación al momento de transferir la enseñanza que pretende sea actualizada, pues depende mucho la manera de utilizar estos medios ya que de su correcta manipulación va a depender un proceso de aprendizaje eficaz y el desarrollo de múltiples destrezas y facultades.

Según (Ramírez, 2014) el uso de los recursos didácticos – tecnológicos tienen una serie de ventajas en el proceso de enseñanza aprendizaje, afirmando que:

Las tecnologías informáticas y de telecomunicaciones hacen posible el acceso a una inmensa cantidad de información, a situaciones y mundos que sólo por este medio están al alcance del alumno y del profesor. El acceso a redes de información es sin duda ventajoso para enriquecer desde el punto de vista informativo un ambiente que puede servir para aprender. En el extremo de la virtualidad, se presenta además una característica única: el alumno, en lugar de observar desde afuera, participa desde dentro. (párr. 15)

Tal como menciona el autor, los recursos tecnológicos sirven para que los estudiantes interactúen directamente con un ordenador u otra tecnología de manera directa, puesto que es un medio atractivo que llama la atención de las personas en general; por ende, los maestros lo utilizan como una herramienta pedagógica en el ámbito educativo, que propicia un aprendizaje significativo y experimental.

Las TIC's como recurso didáctico en el proceso educativo

Para incorporar de manera efectiva y apropiada las TIC's en el proceso pedagógico primeramente deben efectuarse modificaciones en la metodología del programa curricular estructurado para el proceso de enseñanza, puesto que no deben continuar correspondiendo en dirección

del régimen tradicional; los estudiantes conviene ejercer una actuación más dinámica y al docente le corresponde desempeñar el papel de suministrador del aprendizaje, además debe realizarse un análisis sobre los materiales y herramientas que van a formar parte del entorno áulico.

La educación avizora nuevos rumbos con la implementación de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), por lo que se ha fusionado con la educación, siendo un aspecto muy importante dentro del proceso de enseñanza aprendizaje; a este respecto (Pinto, Gómez, & Fernández, 2012) consideran que:

La aplicación cada vez más generalizada de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) al ámbito educativo (TICE) está facilitando la renovación de los métodos pedagógicos y educativos, y la potenciación de nuevos entornos de enseñanza-aprendizaje concebidos como espacios abiertos, flexibles, interactivos y dinámicos, donde se integran de manera coherente todos los elementos que componen estas comunidades virtuales de aprendizaje. (p.83)

Al hablar de tecnología y adelantos informáticos se refiere a las TIC's que, en el área de la educación ha generado cambios positivos tanto para docentes como para el alumnado, estas reformas han sido necesarias para transformar de a poco el pensamiento retrógrado de muchos maestros de la enseñanza, beneficiando de esta manera principalmente a los estudiantes puesto que su formación es más abierta a la transformación de conceptos propios desarrollados de forma innata.

Por su parte (García, 2016), recoge dos importantes apreciaciones sobre la aplicación de las TIC en el espacio educativo, el primero lo hacen (Aguar, Verdún, Silin, Capuano y Aristimuño, 2014), y el segundo lo realizan (Valverde, Garrido y Fernández, 2010), quienes contemplan lo siguiente:

Y es que con la introducción de las TIC's el enfoque de dichas prácticas educativas debe replantearse, entendiendo que además de suponer una forma más atractiva y entretenida de abordar los contenidos, transforman el propio proceso y diseño de la enseñanza. De hecho, se considera que un buen uso de las TIC's implica acciones como la comprensión de conceptos y procedimientos tecnológicos y digitales, el desarrollo de estrategias didácticas de tipo constructivista, la integración en las tareas educativas de las experiencias y la formación previa del alumnado, y la comprensión de cómo las TIC's pueden ayudar a superar las dificultades que presentan los estudiantes. (p. 2)

En líneas generales, la introducción de las TIC's en el ámbito pedagógico trae consigo los avances tecnológicos y la informática, pues su implementación en la educación actual ha requerido transformaciones en los programas curriculares y ha generado entornos más prácticos para que los estudiantes vayan integrándose a este nuevo e interesante sistema pedagógico, de manera que puedan dominar dichos sistemas tecnológicos y signifique un efectivo aprendizaje.

Mientras tanto, es necesario realizar un enfoque desde dos puntos de vista que son sumamente importantes en el proceso educativo, las políticas escolares y el profesorado, según (Remolina, 2014) expone que:

Se encontraron dos marcadores generales para la integración de las TIC al entorno escolar. Por un lado, la docencia que agrupa elementos metodológicos y subjetivos condicionantes del proceso de integración y, por otro, la política escolar TIC, con definiciones específicas que, a su vez, comprende el manejo de aula donde recobra importancia la adecuada relación entre innovación tecnológica y pedagógica. Así, la escuela y el aula deben mantener políticas TIC debidamente coordinadas, con el fin de alcanzar una integración efectiva en función de los intereses educativos del estudiante. (p. 80)

Sobre las bases de las ideas expuestas, se puede decir que la labor docente debe adaptarse a los nuevos requerimientos en el ámbito educacional, donde queda de lado la idea de que solo el maestro como profesional es el único que puede proporcionar la información y las respuestas de las mismas, ya que por medio del internet se puede localizar toda la información necesaria requerida; a través de este moderno paradigma los estudiantes desempeñan una representación activa en el proceso del aprendizaje, construyendo e intercambiando nuevas percepciones.

Pensamiento Creativo

Definición de Pensamiento creativo

Muchos autores en el transcurso del tiempo han departido sobre el pensamiento creativo, han aportado a su desarrollo y a su fortalecimiento, ya que a pesar de que este pensamiento posee un principio natural, ciertamente se puede lograr por medio de técnicas adecuadas y creativas que inciten a la persona a desarrollar esta habilidad que en muchos casos puede volverse trascendental en su vida.

Según (Méndez & Ghitis, 2015), afirman que “el pensamiento creativo es la actividad humana para la resolución de problemas simples o complejos y, también, es un factor que dinamiza la evolución del hombre” (p.145). Por lo consiguiente el pensamiento creativo radica en el tratamiento original de las ideas y concepciones que le conducen a cubrir una necesidad o a la resolución de algún problema; por ende, se lo considera muy importante dentro del proceso educativo.

El pensamiento creativo enmarca una serie de aptitudes en el ser humano que lo encamina a enfrentar conflictos con opciones mediadas de acuerdo a las circunstancias persuadidas; a este respecto (Chaverra & Gil, 2017), plantea lo siguiente:

El pensamiento creativo se plantea como un componente importante de la formación que propende porque los estudiantes adquieran la capacidad para enfrentar una gran variedad de situaciones que exigen generar alternativas de solución, comunicar nuevas ideas, responder a diversas perspectivas planteadas; además, requiere del manejo efectivo de la información, el trabajo colaborativo, la toma de decisiones, la interacción y la producción de conocimientos, el cuidado del ambiente y el aprovechamiento de los recursos, entre otras finalidades. (p. 5)

Acorde a los planteamientos el pensamiento creativo debe inducirse desde que comienza la formación educativa por medio de la implementación de diversos métodos y técnicas que generen en los estudiantes el desarrollo de habilidades específicas que los conduzca a situarse en la realidad y a establecer decisiones para enfrenar algún conflicto y solucionarlo haciendo uso de su raciocinio.

Para (Moreno & Godina, 2018), el fundamento del proceso del pensamiento creativo se afianza en la destreza de saber observar, persuadir e identificar detalladamente cada parte que integran su entorno; es decir, tiene la facultad de suministrar apropiadamente respuestas a alguna situación mediante el análisis del mismo planteando técnicas estratégicas que le faculte descubrir soluciones viables.

Finalmente se debe concluir que esta clase de pensamiento puede ser incentivado y desarrollado mediante el uso de un cúmulo de herramientas y estrategias que estimulen el razonamiento intelectual del alumno; es también elemental mencionar que el entorno familiar es la base principal que influye e incentiva el impulso creativo cuando aún son muy pequeños.

Capacidades del pensamiento creativo

Las personas que desarrollan sus facultades de pensamiento creativo, obtienen a diario suscitar ideas inéditas y con mayor frecuencia; empiezan a darse cuenta que avistan a su entorno desde un ángulo diferente a los demás y que sus esquemas de pensamiento es distinto al resto, así también sus respuestas a las dificultades nunca son las más probables pues habitualmente se las cataloga como ideas revolucionarias.

Ahora bien, un individuo que ha adquirido pensamiento creativo está capacitado para crear varias ideas al mismo tiempo y sobresalir en cualquier medio; sin embargo es primordial las condiciones que van generando esta característica, así pues (Pupiales, Riveros, & Romero, 2013) nos dice:

El ámbito de la educación debe generar condiciones para que el estudiante fortalezca y desarrolle la perspectiva creativa, para lo cual es necesario dotarlo de herramientas y estrategias para crear confianza en sí mismo y para que se perciba como un ser capaz de generar soluciones, posibilidades, perspectivas y acciones creativas. (p. 160)

Promover habilidades para fomentar la creatividad en el salón de clases no debe convertirse en un proceso difícil ya que los docentes como facilitadores de la enseñanza pueden establecer tiempo y espacio para introducir intervalos de reflexión creativa con los estudiantes; además la creatividad y el pensamiento creativo son un pilar fundamental del aprendizaje.

Por otro lado, se puede decir que las capacidades del pensamiento creativo están basadas en las múltiples habilidades innatas que tiene el individuo, entre ellas están: “la curiosidad, fluidez, sensibilidad ante los problemas, flexibilidad y originalidad” (Moreno & Godina, 2018, pág. 85). El ser humano aprende a desarrollar el pensamiento de acuerdo a la

formación que haya tenido en todo el transcurso de su educación; por consiguiente, es necesario que en el proceso formativo se haya fomentado metodologías que inciten el desarrollo de habilidades y destrezas precisas para lograr establecer las diversas operaciones con los conocimientos que va forjando.

Para la definición de los componentes de la capacidad creativa se utiliza la teoría de (Chaverra & Gil, 2017), quien postula que la capacidad creativa consta de:

- Componente de habilidades cognitivas y metacognitivas: desarrollo de habilidades múltiples del pensamiento; facilidad para el entendimiento y alta concentración; análisis de sus propios conocimiento y autorregulación.
- Componente emocional-motivacional: motivación propia para el fundamento y resolución de los problemas; sus conocimientos crean confianza de sí mismo.
- Componente instrumental: acumula conocimientos esenciales para enriquecer su raciocinio bajo el concepto de profundizar en los contenidos mediante procesos y métodos adecuados.

Estos tres componentes se desarrollan a lo largo de la vida, donde los ambientes educativos tanto institucionales, como familiares, cumplen un papel protagónico; por tal razón las instituciones educativas deben tomar consciencia en incluir métodos pedagógicos que fomenten la creatividad en los estudiantes para propiciar en ellos la reflexión de los procesos pedagógicos.

Características del pensamiento creativo

El pensamiento creativo tiene características particulares que comprende la habilidad de generar ideas y razonamientos propios

haciéndose diferencia entre los demás, son pocas las personas que cuentan con este don, pues aquellas que lo cultivan poseen fluidez de pensamiento y una destreza extraordinaria de pensamientos fuera de lo común.

Según (Moreno & Godina, 2018) expresan que “la creatividad se refiere a las habilidades que son características de los individuos creadores, como la curiosidad, fluidez, sensibilidad ante los problemas, flexibilidad y originalidad” (p. 85). Las características del pensamiento creativo van apareciendo poco a poco en el individuo de acuerdo al proceso de desarrollo que obtiene mediante la educación, según las técnicas metodologías que se hayan aplicado a su formación.

Por otro lado, las características del pensamiento creativo de acuerdo a varios autores tienen una similitud: “Los autores le han otorgado diferentes factores o habilidades; los más clásicos coinciden en señalar cuatro de ellas: fluidez, flexibilidad, originalidad y elaboración” (Chaverra & Gil, 2017, pág. 6). Tal como señala en cita anterior, en la mayoría de investigaciones se ha observado una coincidencia cuando se trata de definir las características, lo que quiere decir que hay una aceptación a nivel general.

Para (Almasa, 2012) existen ciertos indicadores que condicionan las características del pensamiento creativo, estas particularidades definen el carácter y la personalidad de quienes adquieren este nivel de pensamiento. A continuación, se enlistan las siguientes características:

- Fluidez: es la capacidad que tiene el individuo para crear cierto número de ideas al mismo tiempo.
- Flexibilidad: se refiere a la adaptación que tiene para cambiar de una idea a otra.

- Originalidad: aprecia las situaciones de forma distinta, aportando ideas y soluciones lejos de lo común.
- Elaboración: poseen imaginación para ser detallista en ciertas circunstancias.

Cabe señalar que el grado de pensamiento creativo que poseen las personas lo caracterizan en sobresalir en la mayoría de los niveles de estudio con limitado esfuerzo, tienen una amplia percepción por el conocimiento y demuestran interés en aprender y realizan trabajos que estimen de complicados razonamientos que con determinada aptitud tienen la capacidad de resolverlos.

Factores que favorecen al ambiente creativo

Todos tienen la capacidad de desarrollar pensamiento creativo, aunque sea de manera parcial ya que la creatividad es un talento que se pone de manifiesto potencialmente en ciertas personas y en otras en un nivel muy bajo, en conclusión, una capacidad que pocos han sabido cultivar ya sea por derivación genética o por enseñanzas adecuadas aprovechadas al máximo.

De acuerdo a (Castejón, González, Gilar, & Miñano, 2013), existen nueve dimensiones que favorecen en el ambiente escolar creativo y se detallan a continuación:

- El desafío y compromiso: se refiere a la tenacidad para participar en el proceso educativo y es importante que este pacto sea entre los actores del aprendizaje.
- La libertad de expresión: manifiesta la facultad de intervención analítica y resolutiva, ejercicio que beneficia para el comienzo de una lluvia de ideas promoviendo de este modo el proceso de enseñanza-aprendizaje.

- La confianza y apertura: corresponde al nivel de confianza que debe existir entre los alumnos entre sí y con el docente, de este modo se facilita el desarrollo del aprendizaje individual y general.
- El tiempo para idear: tiene en consideración el tiempo y espacio que determina el docente para fortalecer la creatividad de los estudiantes.
- El juego y el sentido del humor: la motivación por medio de la diversión es un método importante que favorece la capacidad creativa.
- El conflicto: siendo un factor negativo, existe en cualquier entorno que originan la creatividad para solucionar los problemas.
- El apoyo a las ideas: induce al respeto de la opinión de los demás, haciendo un despliegue de valores y buenas actitudes para propiciar ambientes resolutivos.
- La discusión o debate: beneficia la diversidad de opiniones, de vivencias y saberes; estos factores deben ser aprovechados por los docentes para guiarlos hacia nuevas visiones y juicio sobre sus propias ideas.
- La toma de riesgo: involucra paciencia a la falta de cultura, al no tener conocimiento de algo proporcionando nuevas vías de aprendizaje.

Cabe tomar en cuenta un punto muy importante y es que a la hora de ponerse de manifiesto algún rasgo de actitud especial de creatividad principalmente en los educandos debe valorarse y propender a un cambio en la metodología de estudio ya que impulsar el pensamiento creativo conlleva generara aptitudes por medio de procesos de enseñanza bien fundamentados, la creación de ambientes de motivación e interés, además los factores ambientales van a ser de gran influencia.

Para (Vega, 2016) existen 8 factores que pueden incidir de manera positiva en el desarrollo del pensamiento creativo:

Apasionarse, incluso un cierto grado de obsesión. Mirar las cosas al revés. Escuchar y observar, especialmente a aquellos que piensan distinto. No perder una actitud lúdica frente al problema, no tomarlo demasiado en serio. Sentir libertad de acción. Poder experimentar, asumir el riesgo de lo nuevo. Tener un clima de confianza que permita perder el miedo al fracaso. Sentir que se valora el tiempo y el esfuerzo dedicado. (párr. 3)

Analizando las conceptualizaciones expuestas, se puede decir que las personas tienen la capacidad de desarrollar varios tipos de pensamiento sin importar su condición social, puesto que todo este proceso va a depender del grado de formación académica que se haya recibido y del manejo de las estrategias implementadas para promover habilidades, pensamientos y conocimientos significativos.

Mientras tanto (Summo, Voisin, & Téllez, 2016) menciona a Isaksen (2007) quien describe algunas dimensiones que “pueden funcionar como soporte de cambio, de innovación y de creatividad en el ámbito áulico. Dichas dimensiones impactan directamente en ambos actores del aula puesto que en este proceso por naturaleza social la acción de uno incide en el otro” (p. 89). Dentro del proceso de formación ambas partes son directamente responsables del aprendizaje ya que el docente suministra la información implementando las adecuadas metodologías para lograr su cometido y los estudiantes se predisponen a captar la instrucción de modo que se genere un ambiente de interacción entre ambos.

El pensamiento creativo en la escuela

En estos tiempos la educación se ha convertido en un derecho para todos; para ello es fundamental que el proceso educativo sea más flexible para obtener una enseñanza de calidad hacia los estudiantes y generar

conciencia en los docentes en reconsiderar y transformar los contenidos sobre su aplicación pedagógica; en resumidas cuentas, en esta época es de suma importancia que en los establecimientos educativos se fomente la formación del pensamiento creativo.

Siguiendo la misma línea de ideas, en estos momentos la creatividad recibe cada vez más jerarquía en el entorno educativo, en este contexto (Cuevas, 2013) asegura que:

La creatividad en el ámbito educativo, es en la actualidad un concepto complejo, emergente y multifacético que se está cobrando cada vez más importancia en la formación de las personas, considerándose incluso como necesaria. En este sentido, y atendiendo la pluralidad de concepciones que se tiene sobre ella, Marín (1998, 24) considera que existe la pintoresca afirmación de que es tan compleja la creatividad, tan multiforme e impredecible, que no hay modo de definirla. Desde su opinión, hablar de creatividad es una cuestión siempre abierta, en la que cada ámbito cultural tiene sus propios perfiles. (p. 223)

La creatividad es una habilidad propia de la persona que le posibilita perfeccionarla; existe mucha influencia del entorno tanto familiar, escolar como social en su desarrollo. El medio escolar debería tener como objetivo fundamental formar estudiantes con habilidad de crear conceptos nuevos y no solamente de aplicar métodos repetitivos; la educación debe preocuparse por forjar alumnos creativos, ingeniosos y exploradores, con capacidades de elaborar críticas constructivas y de valorar si les conviene o no lo que la sociedad les ofrece.

Según (Hernández L. , 2017) manifiesta que “La canalización de la creatividad más efectiva surge cuando todo el centro está orientado a impulsar y favorecer el pensamiento creativo de sus alumnos” (párr. 20). Esta cita da a notar que no solo en la enseñanza de la asignatura el docente tiene que impulsar en el estudiante el pensamiento creativo, más bien todas

las acciones que se realicen en la escuela deben estar enfocadas a ese desarrollo.

Así también (Duarte, s.f.), desde su concepción manifiesta que el desarrollo de la creatividad es parte de la educación desde los primeros años de edad hasta la maduración de sus conocimientos, proporcionar estimulación para promover esta habilidad en todos los años de formación ira forjando el carácter y la personalidad del pensador creativo quien se abrirá caminos para aplicarlo en su vida diaria.

A todo lo expuesto, se puede adjuntar que en muchas instituciones educativas no se promueve el crecimiento actitudinal de los estudiantes, más bien se mata la creatividad aplicando metodologías antiguas de repetición y memorización, es afanoso un cambio radical de esta ideología, ya que el mundo de hoy necesita personas con capacidades de inventar de persuadir de crear de poder dar buenas respuestas a problemas que no solo se generan dentro de un salón de clases sino que pueda enfrentarse con el mundo exterior.

Fundamentaciones

Fundamentación Epistemológica

La fundamentación epistemológica analiza los factores que influyen en el inapropiado manejo de los recursos didácticos y tecnológicos en el área educativa y en las consecuencias que afectan directamente a los estudiantes, promoviendo la implementación de nuevas estrategias, técnicas y metodologías que generen motivación e interés en el acto de introducir los conocimientos, pues la intención es de captar la atención de los alumnos para conseguir un aprendizaje significativo.

Según (Zabala, Camacho, & Chávez, 2013) las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) están produciendo un grande impacto en la educación, así expresa que:

...en la educación, el método empirista-inductivo ha ejercido una gran influencia en la orientación de las TIC y en el impacto generado por estas en la práctica educativa. Asimismo, introdujo el paradigma transmitido de aprendizaje lineal, que enfatiza en las capacidades operacionales concretas, resaltando la racionalidad causal local, porque la ve como el único origen de la eficacia y efectividad del quehacer cotidiano. (p. 182)

Dentro de este marco, la educación debería desarrollarse con metodologías más prácticas tomando en cuenta que el avance de la tecnología hasta hoy ha evolucionado a pasos agigantados y se hace imperiosa la necesidad de la implementación de las TIC's en el Currículo Escolar para que vaya a la par con el progreso de los estudiantes y no le genere retrasos en sus conocimientos, además de ello es importante también poner en consideración la actitud del profesor hacia los alumnos que debería ser más abierta y de construcción recíproca e interactiva, es decir una enseñanza horizontal.

Por otro lado (Velazquez, Chequer, Budan, Sosa, & Reyes, 2014) consideran que el estudio epistémico es una fundamentación multifacética, ya que además surge de la práctica de la Informática en el entorno escolar, puesto que “los fenómenos generados por su aplicación atraviesan y trascienden los dos campos de los que se origina, permitiendo afirmar que constituye un área de conocimiento nueva que surge en el seno de un paradigma epistemológico que ayudo a conformar” (p. 11). Se puede decir que la Informática Educativa que se encuentra dentro de los parámetros de las TIC's constituyen un método multidisciplinario que aparece en el campo tecnológico aplicable en la construcción de conocimientos.

Así también la epistemología se encarga del estudio de la creatividad y de los factores que inciden en el insuficiente incentivo del desarrollo de esta destreza en la educación; desde este punto de vista (Corujo, Borges, & Rodríguez, 2016) certifican que:

Joy Paul Guilford, (1950-1957), cognitivista, pionero en la investigación de la creatividad. Publicó el test de creatividad y desarrolló su teoría sobre el pensamiento convergente y divergente. Describió los rasgos de la personalidad creativa y los distinguió entre rasgos y facultades. Constituye el fundamento de que esta clase de pensamiento refleja una manera original de resolver problemas, además establece el cimiento del desarrollo de diversas capacidades de las personas creativas tomando en cuenta factores como: la sensibilidad a los problemas, fluidez, flexibilidad, originalidad, redefinición y elaboración haciendo énfasis en los elementos de naturaleza cognoscitiva. (p. 127)

De acuerdo a todo lo expuesto, se podría concluir que el desarrollo del pensamiento creativo está fundamentado bajo esta teoría distinguiendo sus facultades y capacidades, además el proceso de este tipo de pensamiento va de la mano con el manejo apropiado de los recursos didácticos y tecnológicos, ya que con su constante aplicación contribuye la construcción de conocimientos basados en amplios y variados conceptos que promuevan un aprendizaje significativo.

Fundamentación Pedagógica

Los fundamentos pedagógicos forman parte esencial en la construcción de conocimientos y destrezas con la aplicación de recursos didácticos y tecnológicos en los centros educacionales ya que el inapropiado uso de estas herramientas puede afectar en la construcción de su aprendizaje y generar inestabilidad en el comportamiento que puede trascender en la falta de creatividad para enfrentarse a las contradicciones de su entorno.

Bajo la teoría de Piaget la educación está fundamentada en el paradigma de recursos y materiales estratégicos para la ampliación del pensamiento, a este respecto (Chacón, 2007) menciona que:

Las implicaciones de las teorías de Piaget en la enseñanza han sido numerosas. Entre ellas podemos citar las de Aebli (1958), la basada en el modelo constructivista de Driver (1986), o el diseño de medios y materiales para el desarrollo del pensamiento lógico y simbólico en el trabajo del aula. (p. 29)

Cabe señalar que para la educación se debería buscar nuevos métodos o modelos de enseñanza que implique estrategias que incentiven y motiven a los estudiantes a recibir los conocimientos, esto se podría lograr con el empleo de recursos didácticos ya que son el pilar fundamental en la acción de la trasmisión de los conocimientos entre el estudiante y el maestro causando notable participación y asimilación correcta de la información determinando de este modo la garantía de su proceso de formación.

Para el desarrollo creativo de los estudiantes en los establecimientos educativos deben promoverse nuevas estrategias y metodologías, por ello (Cuevas, 2013) expresa:

Concretamente, en las últimas décadas, las investigaciones sobre creatividad han sido objeto de estudio para muchos investigadores en el campo de las Ciencias de la Educación y en nuestro sistema educativo. Todos los autores que han estudiado e investigado la creatividad contemplan la gran importancia que tiene su desarrollo en la escuela, en cualquier nivel educativo. Respecto a ello, encontramos afirmaciones como la de Repetto (1998, 59), que comenta que ha ocupado un lugar primordial en este campo de conocimiento durante las tres últimas décadas. (p. 225)

En efecto para lograr que los estudiantes tengan la capacidad de afrontar situaciones con eficiencia y así mismo cuenten con la capacidad de crear ideas que generen un cambio en la sociedad, es imperioso que se empiece a promover la creatividad dentro de los establecimientos educativos por medio de estrategias que fomenten en ellos la flexibilidad

de pensamiento, la imaginación y mentes más abiertas para lograr sus objetivos.

En la actualidad todos los seres humanos son capaces de crear, solo basta de un impulso para que emerja todo el potencial que en muchas ocasiones se encuentra escondido; dentro de este contexto (Medina, Velázquez, Alhuay, & Aguirre, 2017), refieren:

Acerca de la creatividad existen diversos estudios que dan cuenta de su evolución y aportes teóricos que enriquecen la práctica pedagógica. Corte (2010) refiere que la UNESCO precisa en que los seres humanos tienen potencialidades creadoras, cada individuo puede expresarse creativa y artísticamente y participar en la vida de la comunidad. Enfatiza que desde edades tempranas se puede estimular la creatividad en espacios comunicativos, de afectos, libertad de expresión sin represión ni censura que los docentes deben establecer las estrategias para alcanzar tales propósitos. (p. 154)

Al hacer énfasis en que los seres humanos son creativos por naturaleza surge la inmensa necesidad de fortalecer esta capacidad o virtud desde que son infantes y tienen contacto con los medios y el entorno; es decir, desde la formación educativa debe existir suficientes incentivos que pueden ser generados de la aplicación de recursos didácticos apropiados para fortalecer el desarrollo de habilidades y llegar al progreso del pensamiento creativo.

Fundamentación Psicológica

Según el tema de estudio la fundamentación psicológica establece la actitud y disposición del estudiante que demuestra en el salón de clases, mientras el maestro expone su asignatura, pues su conducta es vulnerable y tiene tendencia a decaer su estado de ánimo por diferentes situaciones, ya que cada uno de los estudiantes tienen distintas formas de captar el

conocimiento; la manera más estratégica de atraer la atención de los alumnos es por medio de la motivación y esta motivación e interés nace del proceso adecuado de la información que se trasmite en donde se deberían aplicar metodologías nuevas para conseguir una enseñanza de calidad; y de esta manera se mejoraría el proceso de enseñanza aprendizaje tanto para los docentes como para los estudiantes.

La enseñanza ha trasgredido la importancia de la aplicación de recursos y material didáctico durante la práctica educativa; por ende, los recursos cumplen una función muy importante para el rol docente, porque es utilizado como una herramienta pedagógica que implica de un conocimiento previo para ponerlo en práctica en el aula de clase, a este respecto (Chacón, 2007) considera:

Las aportaciones de la teoría de la Gestalt sobre la percepción, desde otras corrientes de la Psicología del aprendizaje y desarrollo humano se han realizado valiosas contribuciones a la planificación y desarrollo de la enseñanza. También lo han hecho proporcionando fundamentos que justifiquen las decisiones y orientaciones que se hacen desde las Nuevas Tecnologías Aplicadas a la Educación, en cuanto al uso de los medios y recursos didácticos en la práctica diaria del aula. (p. 28)

Desde esta perspectiva, la enseñanza se puede transmitir desde el uso de recursos didácticos y tecnologías simples en las que se pueda programar acciones en el tiempo apropiado, estos proyectos deben estar dirigidos a servir de apoyo en la introducción de los conocimientos como una estrategia de motivación que atraigan el interés de los estudiantes para el logro de los objetivos específicos.

Además (Medina, Velázquez, Alhuay, & Aguirre, 2017) estudian otro enfoque fundamentado en los aspectos psicológicos que surgen de la educación y el desarrollo del pensamiento, en donde expresan:

Martínez (1998) aborda el tema desde el punto de vista psicológico y epistemológico proporcionando argumentos objetivos en los análisis de la categoría de la creatividad e integra la visión científica del término desde el enfoque personológico humanista y los aportes de la neurociencia, que otros investigadores (Bueno, 2015; Mora, 2014) resaltan que ejercitar el hemisferio cerebral derecho a temprana edad es muy importante para estimular la creatividad en los niños. (p. 155)

Desde este punto de vista, la creatividad se aprecia desde un marco psicológico, ya que es la capacidad del ser humano que le faculta crear con facilidad conceptualizaciones nuevas, con el fin de solventar las necesidades propias y de la sociedad; además de ello deben considerarse las particularidades que lo caracterizan psicológicamente que influyen desde el entorno cultural, social y los estímulos que le son transmitidos durante el aprendizaje que accionan su conducta.

Así mismo la creatividad es proyectada desde aspectos psicológicos ya que trasciende en un grado muy importante el comportamiento analítico, por ello (Rodríguez, s.f.) expone que:

Desde el ámbito de la psicología los expertos que han abordado esta temática definen la creatividad como un proceso de elaboración de productos originales mediante vías poco ortodoxas, partiendo de la información disponible y con la finalidad de solucionar problemas o de la autorrealización del propio individuo (en cuanto que permite un desarrollo de las capacidades intelectuales personales). (p. 9)

En conclusión, al hacer un consenso actual sobre la creatividad se la puede apreciar como una potencialidad del individuo que todos la poseen demostrando su capacidad de distintas maneras; en otras palabras, todos los seres humanos son creativos por naturaleza, pero depende mucho del proceso educativo que hayan recibido en el transcurso de su vida, si

realmente recibieron los estímulos necesarios para desarrollar adecuadamente sus actitudes creativas.

Fundamentación Sociológica

El mayor interés del cambio social y educativo es el de favorecer el desarrollo creativo en los seres humanos de una forma integral con capacidades de orientación constructiva que les permita elaborar hipótesis y desde su elaboración tomar decisiones apropiadas para resolver con eficiencia los conflictos o dificultades que se le presenta en la sociedad, con el sentido propio de ir formando y fortaleciendo su instinto creativo.

El ser humano constantemente busca alcanzar metas propuestas mucho más allá de las limitaciones que la sociedad le atribuye, a este respeto (Medina, Velázquez, Alhuay, & Aguirre, 2017) contribuyen con la siguiente expresión:

El hombre es resultado de las relaciones sociales y está en la capacidad de autorrealizarse a partir de las influencias sociales, por ello logra salir de los límites de lo ya logrado y crecer como ser social transformable, donde la actividad creatividad es muestra de la educabilidad de la personalidad. (págs. 157-158)

Según lo expuesto, se puede decir que la enseñanza y la práctica se relacionan entre sí en las transformaciones cognitivas que ejecuta el ser humano de manera creativa; puesto que el conocimiento sitúa al individuo y lo habilita para manejar desde su concepción la resolución de alguna dificultad, y la práctica incita la aplicación intelectual de manera perceptiva y procedimental, en el desenvolvimiento ante las circunstancias específicas con apropiada suspicacia.

La sociedad actual impulsa el concepto de la educación reflexiva y creativa para que la juventud enfrente con decisión los problemas que se le presenten en su entorno, dentro de este contexto (Gallego & Álvarez, 2014) expone que:

El constructivismo social considera la influencia de los contextos sociales y culturales en el conocimiento y se apoya en un “modelo de descubrimiento del aprendizaje”. Este modelo releva el rol activo del profesor mientras que las habilidades mentales de los estudiantes se desarrollan “naturalmente” a través de varias “rutas” de descubrimientos. (p. 203-204)

Los fundamentos sociológicos analizan el comportamiento del ser humano desde el ámbito social, en donde destaca su naturalidad para concebir los conocimientos que lo realiza influenciado por el medio y las personas de su entorno, ya que los orígenes de su aprendizaje no solamente son cognoscitivos, sino que son producto de lo que aprende de los demás y de las circunstancias que enfrenta día a día.

Por otro lado, la sociología también se encarga de observar las actitudes del individuo y su interacción con los medios tecnológicos, de acuerdo a éste análisis (Chacón, 2007) menciona:

En el momento actual es más clara que nunca la interrelación de las Nuevas Tecnologías con el resto de ámbitos sociales, por lo que su campo de estudio adquiere una relevancia mayor, de manera que el contexto escolar no quede fuera de los cambios que se producen a su alrededor. (p. 31)

En líneas generales, se puede expresar que los recursos tecnológicos se han abriendo caminos dentro de la educación, ya que en la actualidad su utilización se ha convertido en una estrategia clave para llevar a cabo un proceso de cambio hacia la modernización, además es importante mencionar que en el entorno educativo se establece gran parte su formación constructiva y social exigiendo de los docentes actitudes motivadoras que fomenten el desarrollo del pensamiento creativo en los estudiantes.

Marco Legal

La fundamentación legal está compuesta de normas, políticas y leyes de documentos legales que pertenecen a Ecuador, que avalan la presente investigación, entre ellos están: la Constitución de la República del Ecuador, Ley Orgánica de Educación Intercultural, Código de la Niñez y Adolescencia y el Plan Decenal de Educación del Ecuador.

Constitución de la República del Ecuador

La Constitución de la República del Ecuador fue propagada en el Registro Oficial el 20 de octubre del 2008, concerniente al asunto se presentan los siguientes artículos:

Título II. De los Derechos y Obligaciones.

Capítulo II: Derechos del buen vivir.

Sección quinta Educación

Art. 27.- La educación se centrará en el ser humano y garantizará su desarrollo holístico, en el marco del respeto a los derechos humanos, al medio ambiente sustentable y a la democracia; será participativa, obligatoria, intercultural, democrática, incluyente y diversa, de calidad y calidez; impulsará la equidad de género, la justicia, la solidaridad y la paz; estimulará el sentido crítico, el arte y la cultura física, la iniciativa individual y comunitaria, y el desarrollo de competencias y capacidades para crear y trabajar (Constitución de la República del Ecuador, 2008, pág. 15).

Capítulo VII: Régimen del Buen Vivir. Capítulo I Inclusión y Equidad.

Sección novena. De la ciencia y tecnología

Art. 388.- “El Estado destinará los recursos necesarios para la investigación científica, el desarrollo tecnológico, la innovación, la formación científica, la recuperación y desarrollo de saberes ancestrales y la difusión del conocimiento. Un porcentaje de estos recursos se destinará

a financiar proyectos mediante fondos concursables. Las organizaciones que reciban fondos públicos estarán sujetas a la rendición de cuentas y al control estatal respectivo” (Constitución de la República del Ecuador, 2008, pág. 112).

Capítulo tercero. Derechos de las personas y grupos de atención prioritaria. Capítulo primero. Principios generales

Art. 277.- “Para la consecución del buen vivir, serán deberes generales del Estado: 6. Promover e impulsar la ciencia, la tecnología, las artes, los saberes ancestrales y en general las actividades de la iniciativa creativa comunitaria, asociativa, cooperativa y privada” (Constitución de la República del Ecuador, 2008, pág. 86).

Ley Orgánica de Educación Intercultural

La Ley Orgánica de Educación Intercultural fue anunciada en el suplemento del Registro Oficial el 26 de julio del 2012; acuerda lo siguiente:

CAPÍTULO VII. De la oferta de formación permanente para los profesionales de la educación.

Art. 311.- De los procesos de formación permanente para los profesionales de la educación. El Nivel Central de la Autoridad Educativa Nacional, con el objeto de mejorar las competencias de los profesionales de la educación, certifica, diseña y ejecuta procesos de formación en ejercicio, atendiendo a las necesidades detectadas a partir de los procesos de evaluación y a las que surgieren en función de los cambios curriculares, científicos y tecnológicos que afecten su quehacer (LOEI, 2012, pág. 84).

Código de la Niñez y Adolescencia

El Código de la Niñez y Adolescencia fue anunciado en el Registro Oficial el 3 de Enero de 2003; acuerda los siguientes artículos:

Capítulo III

Derechos Relacionados con el Desarrollo

Art. 37.- Derecho a la educación. - Los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a una educación de calidad. Este derecho demanda de un sistema educativo que: 1. Garantice el acceso y permanencia de todo niño y niña a la educación básica, así como del adolescente hasta el bachillerato o su equivalente; 3. Garantice que los niños, niñas y adolescentes cuenten con docentes, materiales didácticos, laboratorios, locales, instalaciones y recursos adecuados y gocen de un ambiente favorable para el aprendizaje. Este derecho incluye el acceso efectivo a la educación inicial de cero a cinco años, y por lo tanto se desarrollarán programas y proyectos flexibles y abiertos, adecuados a las necesidades culturales de los educandos (Código de la Niñez y Adolescencia, 2003).

Plan Decenal de Educación del Ecuador

Que mediante consulta popular del 26 de noviembre del 2016, se convierte la Educación en Política de Estado y ha sido asumida como eje de la política del gobierno nacional.

Política 2. Metas

1. “A partir del 2016, se dotará de infraestructura, equipamiento y material didáctico a 7000 centros educativos” (Plan Decenal de Educación, 2016-2025, pág. 21)

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA

Diseño de la investigación

El estudio cuyo título es: Recursos didácticos – tecnológicos en el desarrollo del pensamiento creativo en el subnivel elemental de la Escuela de Educación Básica 24 de Mayo, Distrito 5, Zona 8, parroquia Tenguel, cantón Guayaquil, provincia del Guayas, periodo lectivo 2017 - 2018. Diseño de una Guía de aplicación de recursos; está enfocado en un tipo de investigación cualitativa y cuantitativa.

Investigación cualitativa.- Esta investigación hace referencia al estudio de los hechos y fenómenos característicos del problema objeto de estudio. De acuerdo a (Ibáñez, 2015) la investigación cualitativa es aplicada en el momento en que “la característica o propiedad observacional constituye una cualidad específica del fenómeno estudiado sin que se le pueda atribuir ningún valor numérico” (p. 62). Por lo tanto, esta investigación se la empleó para realizar un estudio profundo del uso de los recursos didácticos – tecnológicos en el proceso de enseñanza aprendizaje.

Investigación cuantitativa.- Este tipo de investigación consiste en identificar los datos numéricos para medir estadísticamente la situación problemática. Según el estudio de (Ibáñez, 2015) la investigación cuantitativa es “aquella que puede ser definida en términos de cantidad y que puede tener diversos valores en una escala numérica determinada” (p. 62). Dicha investigación fue aplicada para tabular y graficar los datos empíricos obtenidos de los instrumentos de investigación, con la finalidad de terminar la relación que existe entre los recursos didácticos- tecnológicos con el desarrollo del pensamiento creativo en los estudiantes.

Para cumplir con los objetivos del estudio se necesitará que se aplique métodos y técnicas de investigación, para determinar la incidencia entre las dos variables; por lo tanto, los métodos utilizados son inductivo, deductivo y científico; por otro lado, las técnicas que se emplearon son observación, entrevista y encuesta, que sirvieron para recolectar los datos empíricos para luego ser comparados con las bases teóricas que se obtuvieron con la aplicación de fichas nemotécnicas.

Modalidad de la investigación

La modalidad de investigación por la que se sometió este estudio son las siguientes:

- **Investigación Bibliográfica.** Este tipo de investigación se empleó para recolectar información de libros, revistas científicas indexadas, tesis, entre otras, con el propósito de fundamentar la base teórica. Para (Ibáñez, 2015) la investigación bibliográfica es aplicada con la finalidad de obtener datos de “diarios, documentos personales, cartas, entrevistas, libros y artículos, además de las propias manifestaciones, orales o escritas, del individuo” (p.104). En este proyecto esta investigación fue aplicada para realizar el marco teórico y parte de la metodología.
- **Investigación Campo.** La investigación de campo se la utiliza para recabar información en el lugar donde ocurrieron los hechos. Para (Ibáñez, 2015) esta se refiere a “la recolección de datos directamente de los sujetos investigados, o de la realidad donde ocurren los hechos (datos primarios), sin manipular o controlar variable alguna, es decir, el investigador obtiene la información pero no la altera las condiciones existentes” (p. 31). En este proyecto esta investigación fue utilizada para aplicar la entrevista, encuestas y guía de observación a cada uno de los actores involucrados que se encuentran en la Escuela de Educación Básica 24 de Mayo.

Tipos de investigación

- **Descriptivo.** Esta investigación se refiere a la identificación de las procedencias y consecuencia que genera la situación problemática. Para (Ibáñez, 2015) el estudio descriptivo se basa en “los estudios correlacionales que proporcionan la información a los explicativos. Su finalidad es conocer un fenómeno y saber cómo se manifiesta, es decir, llegar a conocer sus propiedades o características” (p. 67-68). El cual se lo ha empleado para determinar los recursos didácticos – tecnológicos que potencien el desarrollo del pensamiento creativo en los estudiantes.
- **Explicativa.** La investigación explicativa se trata de identificar las causas que propicia el problema, con la finalidad de descubrir las interrogantes que se suscitan. Para (Martínez, s.f.) la investigación explicativa requiere de la “combinación de los métodos analítico y sintético, en conjugación con el deductivo e inductivo, se trata de responder o dar cuenta de los porqué del objeto que se investiga” (pág. 6). Este sirve para detallar minuciosamente el inadecuado uso de los recursos didácticos – tecnológicos que se utilizan en el proceso de enseñanza aprendizaje.

Métodos de investigación

Los métodos de investigación que se ha empleado para examinar la incidencia de los recursos didácticos – tecnológicos en el desarrollo del pensamiento creativo en los estudiantes son los siguientes:

- **Método inductivo.** La inducción se trata de llevar un contenido de lo particular a lo general. Para (Ibáñez, 2015) el método inductivo manifiesta que al “no ser parte de ninguna teoría específica del fenómeno a investigar, dado que en este método, esta se obtendrá a su etapa final” (p. 99). En el proyecto este método fue utilizado para

interpretar cada una de las preguntas de los cuestionarios para llegar a una conclusión en general.

- **Método deductivo.** La deducción se trata de llevar un contenido de lo general a lo particular. Según Ibáñez (2015) este método se basa en los “conocimientos adquiridos inductivamente, es decir conocimientos generales, a los casos particulares que se nos presenten” (p. 100). En la realización de este proyecto el método deductivo fue utilizado para elaborar las actividades de la propuesta a partir de las conclusiones generales.
- **Método Científico.** El método científico está considerado la relación entre la percepción y la lógica, la cual se centra en la revisión de literatura. Para (Páez, s.f.) el método científico es “la aplicación de la lógica y la objetividad al estudio de los fenómenos” (pág. 2). En esta investigación el método científico sirvió para comprobar la veracidad del contenido del proyecto, a través de la corroboración de la información con datos reales.

Técnicas de investigación para el trabajo

Las técnicas de investigación que se ha empleado para examinar la incidencia de los recursos didácticos – tecnológicos en el desarrollo del pensamiento creativo en los estudiantes son los siguientes:

- **Entrevista.** La entrevista se basa en un cuestionamiento de manera personal que se realiza a otra persona para identificar algo específico. Para Ibáñez (2015) esta técnica es “la interacción personal enfocada a la obtención de una determinada información” (p. 69). Esta técnica se la utilizó en el director y a los docentes para recabar información acerca del uso de los recursos didácticos – tecnológicos en el proceso de enseñanza aprendizaje.

- **Encuesta.** La encuesta es la formulación de preguntas cerradas que se realizan a un grupo de individuos. Según (Ibáñez, 2015) la considera “una técnica a través de la cual es posible conocer un determinado elemento, sus componentes, participantes y reglas que lo rigen” (p. 69). Esta técnica se la utilizó en los padres de familia del subnivel elemental para determinar el nivel de desarrollo del pensamiento creativo de los alumnos.
- **Observación.** Para (Ibáñez, 2015) la observación es “...un proceso mediante el cual la mente busca y capta la realidad para interpretarla haciendo uso de uno o varios sentidos; de esa manera, produce un conocimiento de la realidad” (p. 200). Esta técnica se la utilizó para visualizar en los estudiantes el desarrollo del pensamiento creativo durante el proceso de enseñanza aprendizaje.

Instrumentos de investigación

Los instrumentos de investigación que se ha empleado para examinar la incidencia de los recursos didácticos – tecnológicos en el desarrollo del pensamiento creativo en los estudiantes son los siguientes:

- **Cuestionario.** El cuestionario es un documento que se lo utiliza para recabar información y sea plasmada en un registro. De acuerdo a (Ibáñez, 2015) el cuestionario está definido en “formatos que están diseñados para obtener información específica” (p. 69). Este instrumento fue utilizado en la entrevista y encuesta que se realizó a las unidades de investigación.
- **Ficha de Observación.** La ficha de observación es un documento en el cual se plasma las evidencias que se encuentra en el lugar de los hechos. Para (Rekalde, Vizcarra, & Macazaga, 2014) “Las fichas de observación son instrumentos de la investigación de campo. Se usan cuando el investigador debe registrar datos que aportan otras fuentes

como son personas, grupos sociales o lugares donde se presenta la problemática” (p. 207). Esta ficha se la aplicó en los salones de la Escuela de Educación Básica 24 de Mayo, para evidenciar los alcances que tienen los estudiantes del subnivel elemental.

Población y Muestra

Población

La población es un grupo de personas a las cuales se la escoge para una investigación. Para (Ibáñez, 2015) la población es “el conjunto total de los elementos de estudio que tienen en común la característica de estudiar” (p. 63). La población de este estudio está representada por 1 director, 2 docentes del subnivel elemental, 35 estudiantes y 35 padres de familia de la Escuela de Educación Básica 24 de Mayo.

Cuadro No. 2

Población de la Escuela de Educación Básica 24 de Mayo

Ítem	Detalle	Frecuencias	Porcentajes %
1	Director	1	1,37
2	Docentes	2	2,75
3	Estudiantes	35	47,94
4	Padres de familia	35	47,94
Total		73	100%

Fuente: Secretaría del Plantel

Elaborado por: Gianella Isabel Quimí Herrera y Gissella Zoraida Quimí Rodríguez

Muestra

La muestra es una parte representativa de la población que se obtuvo a través de una selección minuciosa para un fin específico. De acuerdo a (Ibáñez, 2015) la muestra es “un subconjunto de la población que se supone es representativa de la población, es decir que representa lo más fiel posible las características seleccionadas” (p. 64). Como la

población no es extensa, no se necesitó la aplicación de una fórmula estadística, puesto que se investigó a toda la población.

Cuadro No. 3

Muestra de la Escuela de Educación Básica 24 de Mayo

Ítem	Detalle	Frecuencias	Porcentajes %
1	Director	1	1,37
2	Docentes	2	2,75
3	Estudiantes	35	47,94
4	Padres de familia	35	47,94
Total		73	100%

Fuente: Datos de la fórmula

Elaborado por: Gianella Isabel Quimí Herrera y Gissella Zoraida Quimí Rodríguez

Análisis e interpretación de los resultados de la encuesta aplicada a los padres de familia del Subnivel Elemental de la Escuela de Educación Básica 24 de Mayo

1. ¿Su hijo presta atención mientras el docente explica la clase?

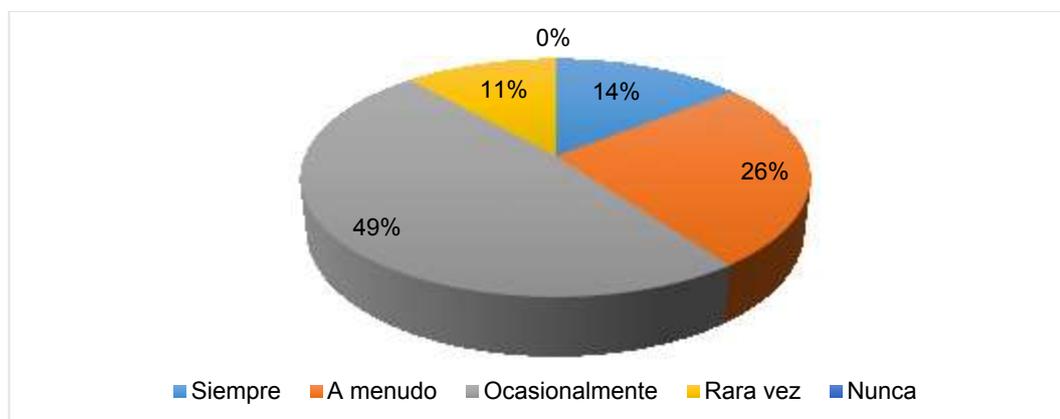
Tabla No. 1
Presta atención a la clase

Ítem	Categorías	Frecuencias	Porcentajes
1	Siempre	5	14
	A menudo	9	26
	Ocasionalmente	17	49
	Rara vez	4	11
	Nunca	0	0
TOTALES		35	100%

Fuente: Encuesta a padres de familia del subnivel elemental

Elaborado por: Gianella Isabel Quimí Herrera y Gissella Zoraida Quimí Rodríguez

Gráfico No. 1
Presta atención a la clase



Fuente: Encuesta a padres de familia del subnivel elemental

Elaborado por: Gianella Isabel Quimí Herrera y Gissella Zoraida Quimí Rodríguez

Análisis: Se puede identificar que los estudiantes ocasionalmente prestan atención a la clase, ese dato es identificado por los padres de familia, ya que ellos se dan cuenta cuando sus hijos resuelven las tareas sin complicaciones; es decir, si un niño realiza sus tareas sin dificultad es porque ha prestado la debida atención; por lo tanto, se demuestra que el maestro no utiliza estrategias adecuadas para llamar su atención.

2. ¿Con qué frecuencia su hijo utiliza los recursos tecnológicos en el hogar?

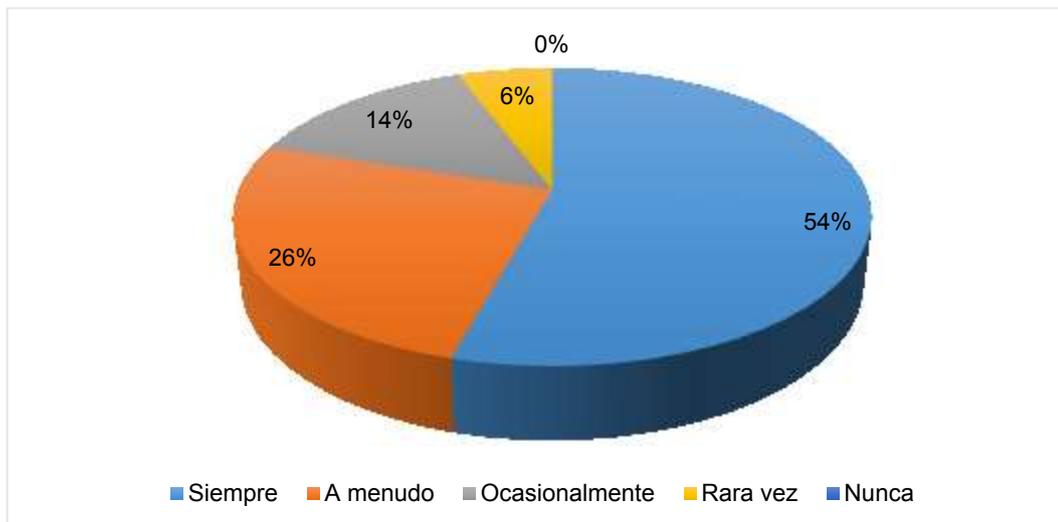
Tabla No. 2
Uso de los recursos tecnológicos en el hogar

Ítem	Categorías	Frecuencias	Porcentajes
2	Siempre	19	54
	A menudo	9	26
	Ocasionalmente	5	14
	Rara vez	2	6
	Nunca	0	0
TOTALES		35	100%

Fuente: Encuesta a padres de familia del subnivel elemental

Elaborado por: Gianella Isabel Quimí Herrera y Gissella Zoraida Quimí Rodríguez

Gráfico No. 2
Uso de los recursos tecnológicos en el hogar



Fuente: Encuesta a padres de familia del subnivel elemental

Elaborado por: Gianella Isabel Quimí Herrera y Gissella Zoraida Quimí Rodríguez

Análisis: Se puede notar que la mayoría de padres de familia afirman que sus hijos usan siempre los recursos tecnológicos en su hogar, más como un entretenimiento que por deberes escolares; considerando que hoy en día los niños y niñas a muy temprana edad dominan a la perfección el ordenador; por lo tanto, es necesario que los docentes utilicen esa ventaja para promover el desarrollo de la creatividad a través del uso de los recursos didácticos tecnológicos.

3. ¿Su hijo tiene creatividad para realizar las tareas en casa?

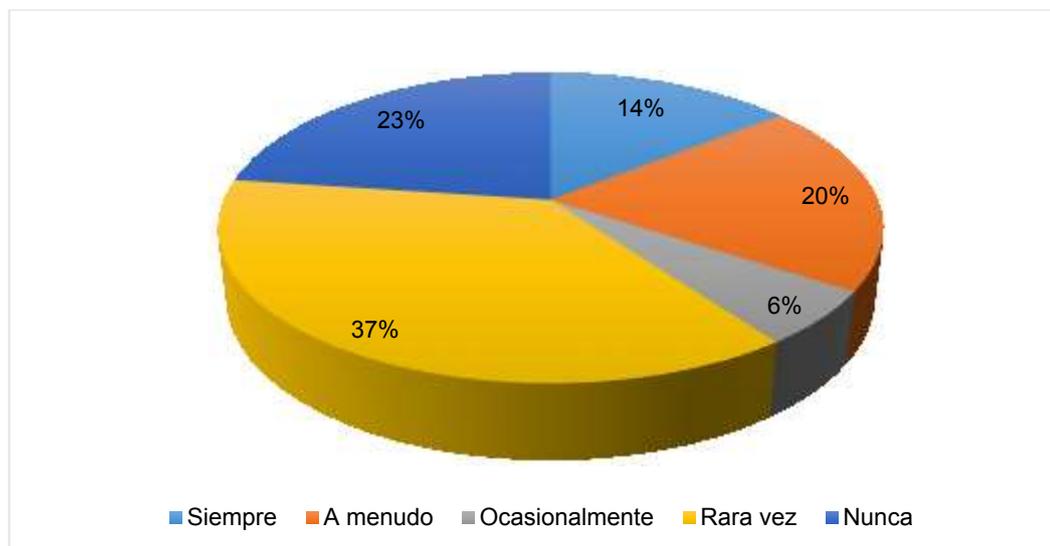
Tabla No. 3
Nivel de creatividad de los estudiantes

Ítem	Categorías	Frecuencias	Porcentajes
3	Siempre	5	14
	A menudo	7	20
	Ocasionalmente	2	6
	Rara vez	13	37
	Nunca	8	23
TOTALES		35	100%

Fuente: Encuesta a padres de familia del subnivel elemental

Elaborado por: Gianella Isabel Quimí Herrera y Gissella Zoraida Quimí Rodríguez

Gráfico No. 3
Nivel de creatividad de los estudiantes



Fuente: Encuesta a padres de familia del subnivel elemental

Elaborado por: Gianella Isabel Quimí Herrera y Gissella Zoraida Quimí Rodríguez

Análisis: El resultado de la tabla da a notar que muchos de los estudiantes no tienen creatividad para realizar sus tareas en casa; considerando que se limitan a realizar lo que ha enviado la docente; sin embargo, existe muy poco porcentaje de niños que se ingenian para realizar sus tareas más fácil, con el empleo de recursos didácticos – tecnológicos.

4. ¿Usted cree que su hijo se motiva en las actividades que realiza en el aula de clase?

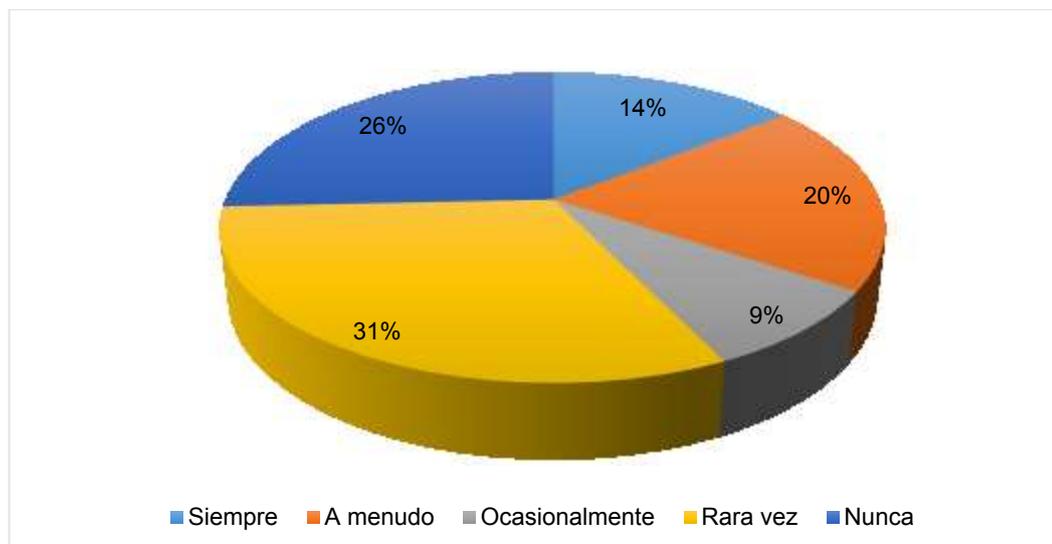
Tabla No. 4
Nivel de motivación de los estudiantes

Ítem	Categorías	Frecuencias	Porcentajes
4	Siempre	5	14
	A menudo	7	20
	Ocasionalmente	3	9
	Rara vez	11	31
	Nunca	9	26
TOTALES		35	100%

Fuente: Encuesta a padres de familia del subnivel elemental

Elaborado por: Gianella Isabel Quimí Herrera y Gissella Zoraida Quimí Rodríguez

Gráfico No. 4
Nivel de motivación de los estudiantes



Fuente: Encuesta a padres de familia del subnivel elemental

Elaborado por: Gianella Isabel Quimí Herrera y Gissella Zoraida Quimí Rodríguez

Análisis: Se puede apreciar que la mayoría de estudiantes no son motivados por los docentes durante el proceso de enseñanza aprendizaje, dato que es corroborado por los padres de familia, quienes se han dado cuenta por la forma de expresarse de sus hijos, ante las actividades diarias que realizan en el salón de clase.

Análisis de la guía de observación aplicada a los Estudiantes del Subnivel Elemental de la Escuela de Educación Básica 24 de Mayo

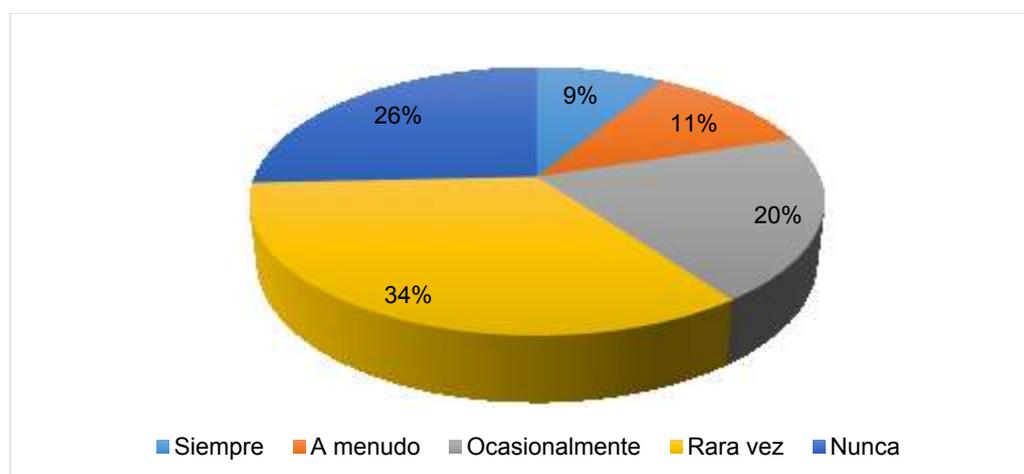
1. ¿El estudiante presta atención antes de iniciar con el trabajo manual?

Tabla No. 5
Nivel de atención al inicio del trabajo manual

Ítem	Categorías	Frecuencias	Porcentajes
1	Siempre	3	9
	A menudo	4	11
	Ocasionalmente	7	20
	Rara vez	12	34
	Nunca	9	26
TOTALES		35	100%

Fuente: Guía de observación a los estudiantes del subnivel elemental
Elaborado por: Gianella Isabel Quimí Herrera y Gissella Zoraida Quimí Rodríguez

Gráfico No. 5
Nivel de atención al inicio del trabajo manual



Fuente: Guía de observación a los estudiantes del subnivel elemental
Elaborado por: Gianella Isabel Quimí Herrera y Gissella Zoraida Quimí Rodríguez

Análisis: Gran parte de los estudiantes expresaron que nunca prestan atención antes de iniciar con el trabajo manual, ya que las manualidades que realizan en clases son poco motivadoras y creativas, razón por la cual no generan suficiente estimulación por cumplirlas.

2. ¿El estudiante es creativo cuando usa los materiales para elaborar el trabajo manual?

Tabla No. 6
Nivel de creatividad al momento de usar los materiales

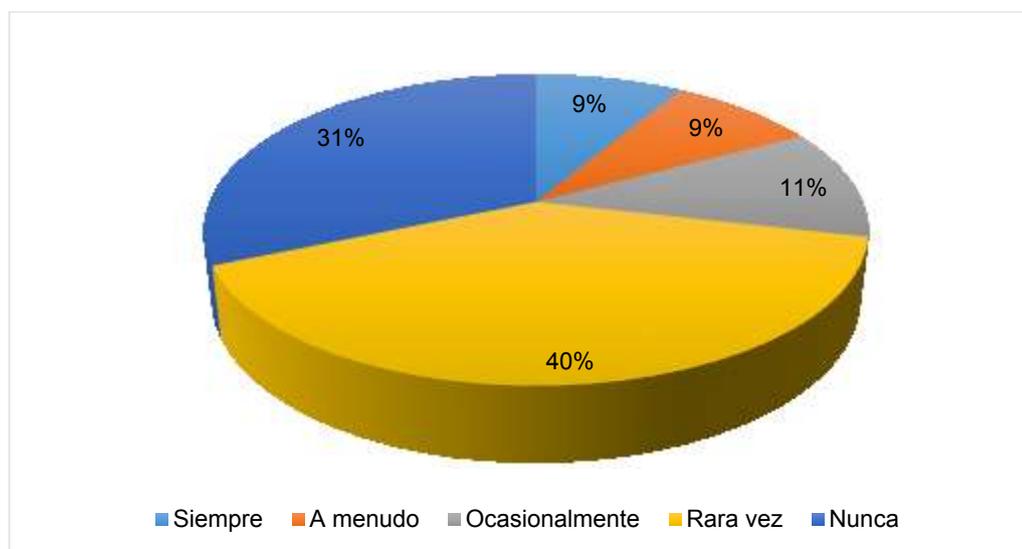
Ítem	Categorías	Frecuencias	Porcentajes
2	Siempre	3	9
	A menudo	3	9
	Ocasionalmente	4	11
	Rara vez	14	40
	Nunca	11	31
TOTALES		35	100%

Fuente: Guía de observación a los estudiantes del subnivel elemental

Elaborado por: Gianella Isabel Quimí Herrera y Gissella Zoraida Quimí Rodríguez

Gráfico No. 6

Nivel de creatividad al momento de usar los materiales



Fuente: Guía de observación a los estudiantes del subnivel elemental

Elaborado por: Gianella Isabel Quimí Herrera y Gissella Zoraida Quimí Rodríguez

Análisis: La mayoría de los estudiantes manifestaron que rara vez son creativos cuando usan los materiales para elaborar el trabajo manual, este desinterés es consecuencia de realizar siempre lo mismo, llegando a la monotonía y no se utilizan innovaciones para que el alumno se sienta más motivado y desarrolle su creatividad.

3. ¿El estudiante tiene facilidad para utilizar los materiales?

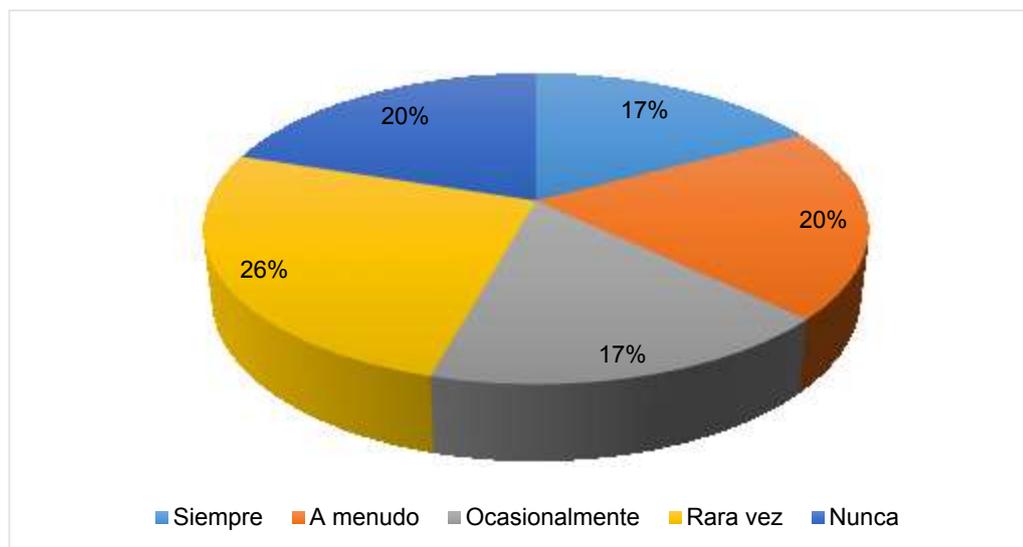
Tabla No. 7
Facilidad para utilizar los materiales

Ítem	Categorías	Frecuencias	Porcentajes
3	Siempre	6	17
	A menudo	7	20
	Ocasionalmente	6	17
	Rara vez	9	26
	Nunca	7	20
TOTALES		35	100%

Fuente: Guía de observación a los estudiantes del subnivel elemental

Elaborado por: Gianella Isabel Quimí Herrera y Gissella Zoraida Quimí Rodríguez

Gráfico No. 7
Facilidad para utilizar los materiales



Fuente: Guía de observación a los estudiantes del subnivel elemental

Elaborado por: Gianella Isabel Quimí Herrera y Gissella Zoraida Quimí Rodríguez

Análisis: La mayoría de los estudiantes opinaron que rara vez tienen facilidad para utilizar los materiales, por cuanto son utilitarios poco agradables para ellos y no tiene la motivación necesaria para aprender su manipulación, pues les gustaría emplear otro tipo de herramientas que les genere interés y desarrollo de sus habilidades.

4. ¿El estudiante aporta con ideas creativas para la elaboración del trabajo manual?

Tabla No. 8

Aporte de ideas creativas en la elaboración del trabajo manual

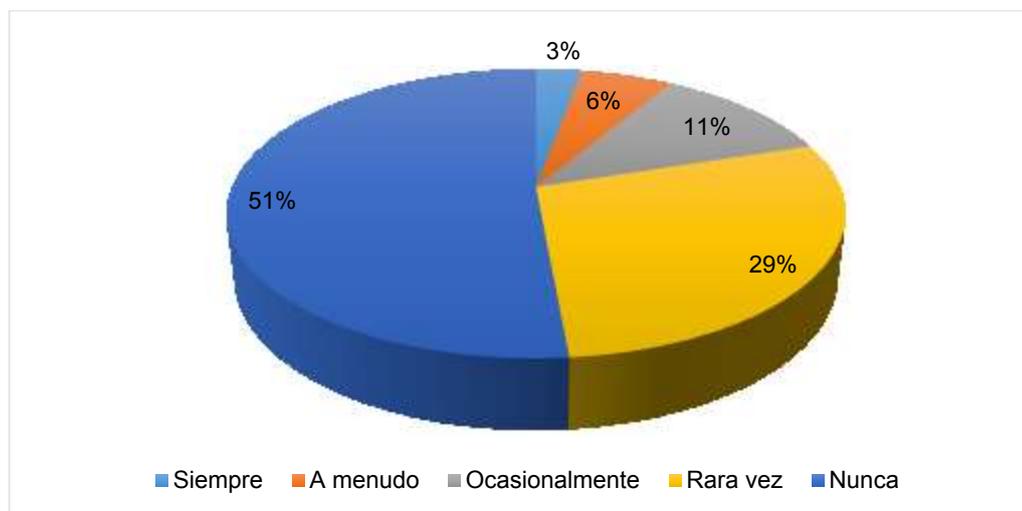
Ítem	Categorías	Frecuencias	Porcentajes
4	Siempre	1	3
	A menudo	2	6
	Ocasionalmente	4	11
	Rara vez	10	29
	Nunca	18	51
TOTALES		35	100%

Fuente: Guía de observación a los estudiantes del subnivel elemental

Elaborado por: Gianella Isabel Quimí Herrera y Gissella Zoraida Quimí Rodríguez

Gráfico No. 8

Aporte de ideas creativas en la elaboración del trabajo manual



Fuente: Guía de observación a los estudiantes del subnivel elemental

Elaborado por: Gianella Isabel Quimí Herrera y Gissella Zoraida Quimí Rodríguez

Análisis: Un alto porcentaje de estudiantes nunca aportan con ideas creativas para la elaboración del trabajo manual, considerando que hay poco incentivo por parte de los docentes en el desarrollo del pensamiento creativo, puesto que no cuentan con contenidos diferentes, innovadores, novedosos y sobre todo motivacionales; que servirán para que los niños y niñas experimenten, creen y aprendan de una forma lúdica.

5. ¿El estudiante realiza con rapidez la actividad encomendada?

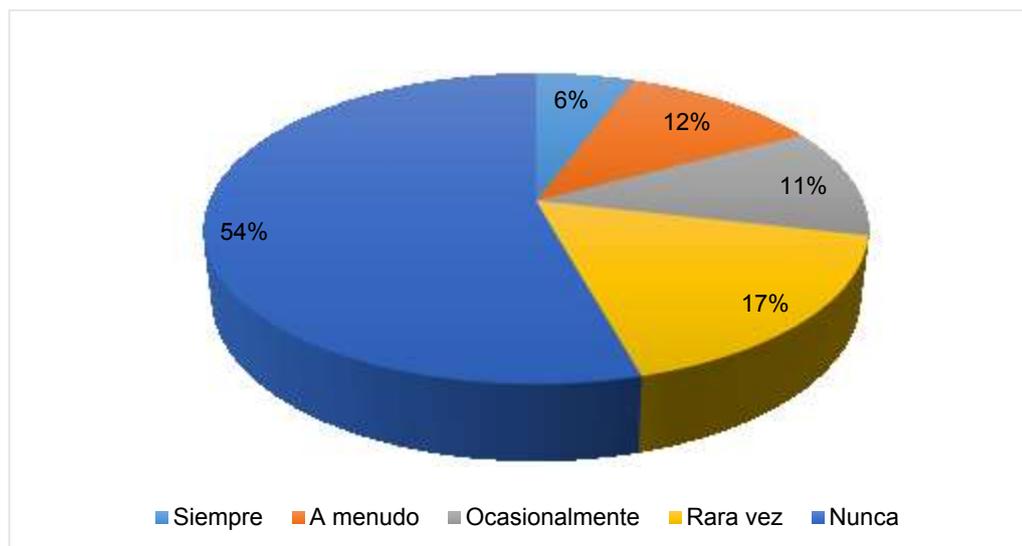
Tabla No. 9
Rapidez en la actividad encomendada

Ítem	Categorías	Frecuencias	Porcentajes
5	Siempre	2	6
	A menudo	4	12
	Ocasionalmente	4	11
	Rara vez	6	17
	Nunca	19	54
TOTALES		35	100%

Fuente: Guía de observación a los estudiantes del subnivel elemental

Elaborado por: Gianella Isabel Quimí Herrera y Gissella Zoraida Quimí Rodríguez

Gráfico No. 9
Rapidez en la actividad encomendada



Fuente: Guía de observación a los estudiantes del subnivel elemental

Elaborado por: Gianella Isabel Quimí Herrera y Gissella Zoraida Quimí Rodríguez

Análisis: La gran mayoría de los estudiantes nunca realizan con rapidez la actividad encomendada, ya que muchos no le ponen interés a lo que realizan o no entienden la forma de progresar en dicha actividad, porque no prestan atención cuando el docente da su explicación.

6. ¿El estudiante busca alternativas para elaborar el trabajo manual?

Tabla No. 10

Busca alternativas para elaborar el trabajo manual

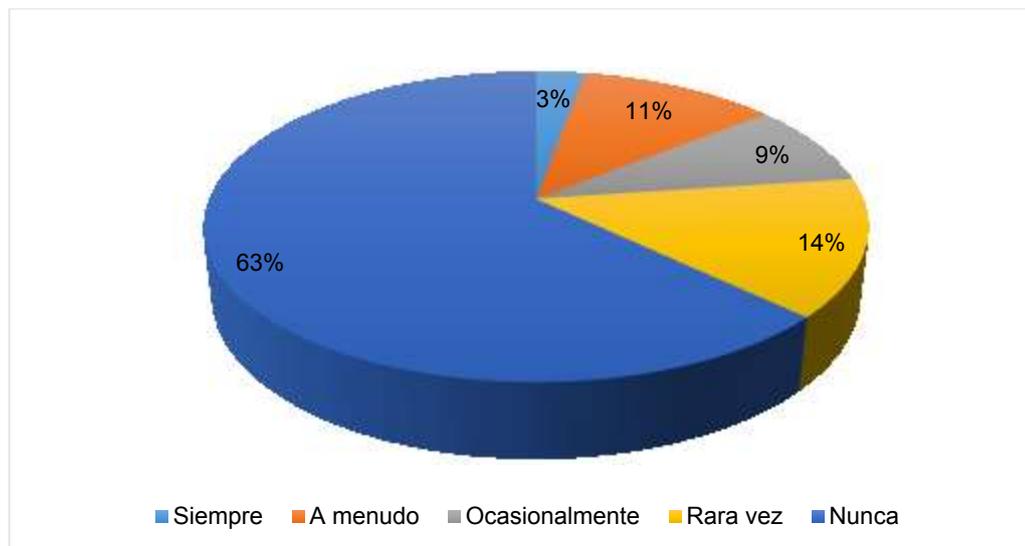
Ítem	Categorías	Frecuencias	Porcentajes
6	Siempre	1	3
	A menudo	4	11
	Ocasionalmente	3	9
	Rara vez	5	14
	Nunca	22	63
TOTALES		35	100%

Fuente: Guía de observación a los estudiantes del subnivel elemental

Elaborado por: Gianella Isabel Quimí Herrera y Gissella Zoraida Quimí Rodríguez

Gráfico No. 10

Busca alternativas para elaborar el trabajo manual



Fuente: Guía de observación a los estudiantes del subnivel elemental

Elaborado por: Gianella Isabel Quimí Herrera y Gissella Zoraida Quimí Rodríguez

Análisis: Un considerable porcentaje de estudiantes expresaron que nunca buscan alternativas para elaborar el trabajo manual, pues no tienen mucha creatividad para ello porque los docentes no generan actividades adecuadas para fomentar la inventiva en sus alumnos, considerando que no les parece llamativo.

7. ¿El estudiante se entusiasma en el momento de realizar el trabajo manual?

Tabla No. 11

Nivel de entusiasmo en el momento de realizar el trabajo manual

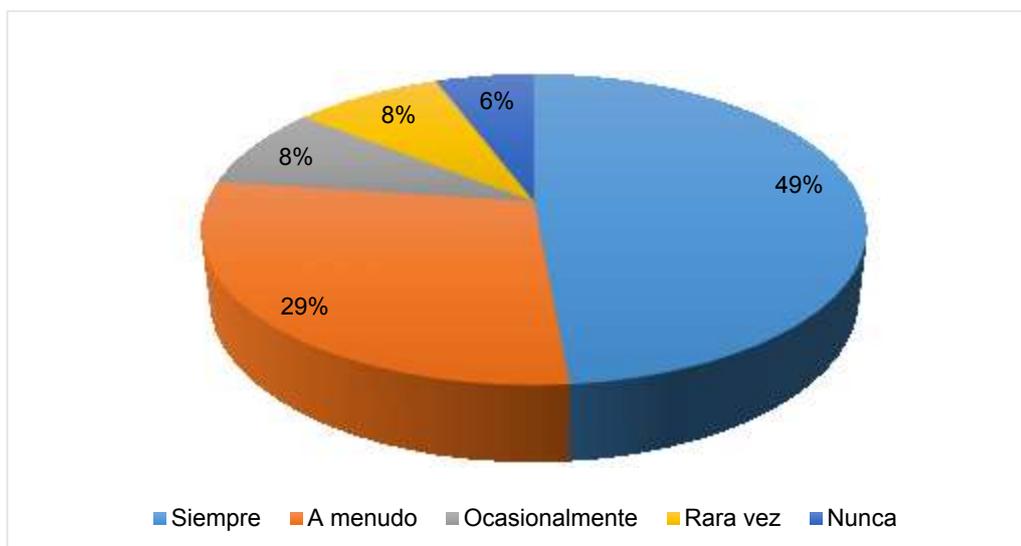
Ítem	Categorías	Frecuencias	Porcentajes
7	Siempre	17	49
	A menudo	10	29
	Ocasionalmente	3	8
	Rara vez	3	8
	Nunca	2	6
TOTALES		35	100%

Fuente: Guía de observación a los estudiantes del subnivel elemental

Elaborado por: Gianella Isabel Quimí Herrera y Gissella Zoraida Quimí Rodríguez

Gráfico No. 11

Nivel de entusiasmo en el momento de realizar el trabajo manual



Fuente: Guía de observación a los estudiantes del subnivel elemental

Elaborado por: Gianella Isabel Quimí Herrera y Gissella Zoraida Quimí Rodríguez

Análisis: Un gran número de estudiantes siempre se entusiasman en el momento de realizar el trabajo manual, pues a ellos les gusta involucrarse en actividades que generen distracción, que fomenten su curiosidad y que inciten al desarrollo de habilidades y destrezas por medio de la creatividad.

8. ¿El estudiante reemplaza los materiales para facilitar la elaboración del trabajo manual?

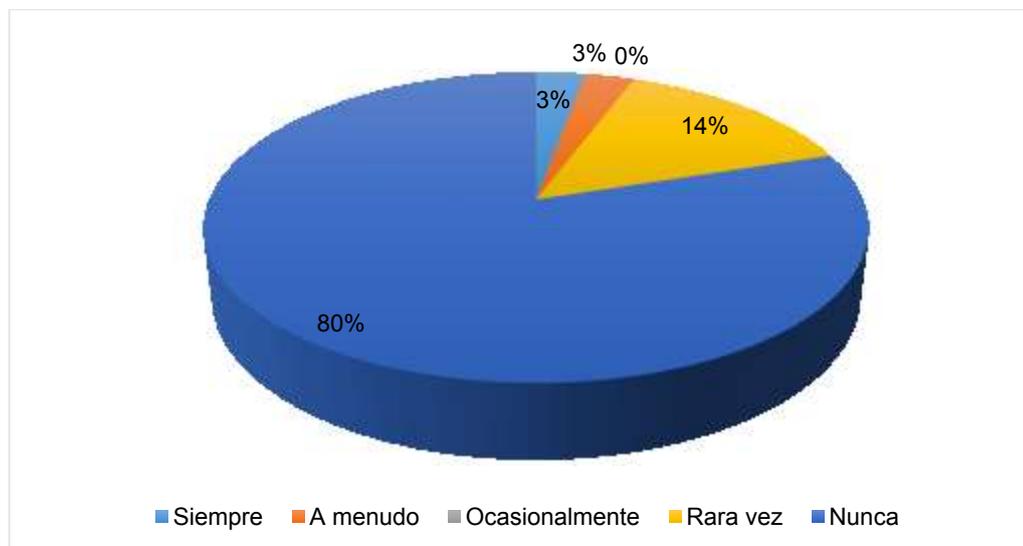
Tabla No. 12
Reemplazo de materiales para facilitar el trabajo manual

Ítem	Categorías	Frecuencias	Porcentajes
8	Siempre	1	3
	A menudo	1	3
	Ocasionalmente	0	0
	Rara vez	5	14
	Nunca	28	80
TOTALES		35	100%

Fuente: Guía de observación a los estudiantes del subnivel elemental

Elaborado por: Gianella Isabel Quimí Herrera y Gissella Zoraida Quimí Rodríguez

Gráfico No. 12
Reemplazo de materiales para facilitar el trabajo manual



Fuente: Guía de observación a los estudiantes del subnivel elemental

Elaborado por: Gianella Isabel Quimí Herrera y Gissella Zoraida Quimí Rodríguez

Análisis: La gran mayoría de los estudiantes nunca reemplazan los materiales para facilitar la elaboración del trabajo manual; es decir, no poseen iniciativa propia, se conforman con lo que el docente les propone más no tienen la capacidad de visualizar nuevas formas de trabajar sus manualidades.

9. ¿El estudiante reconoce la utilidad de cada material a utilizar?

Tabla No. 13

Reconocimiento de la utilidad de los materiales

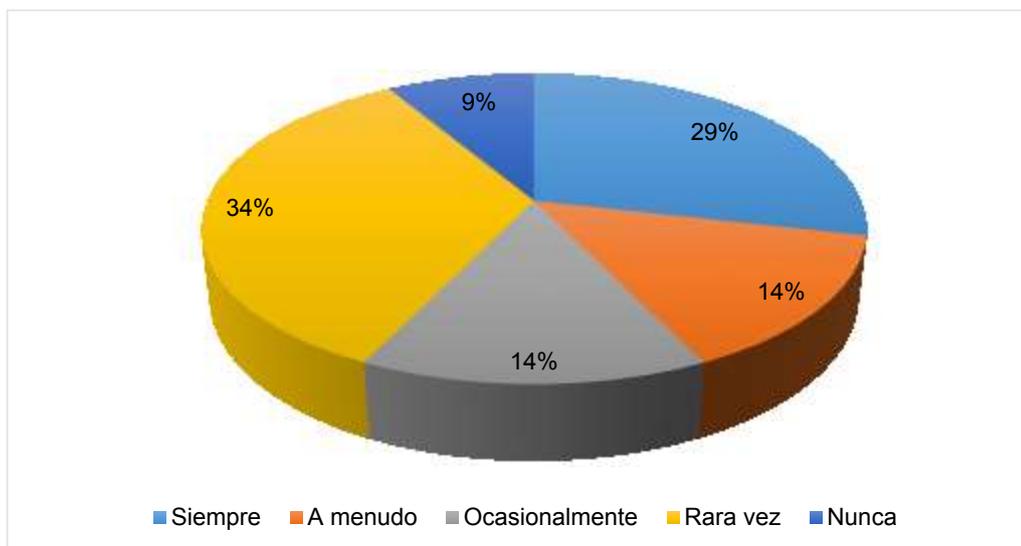
Ítem	Categorías	Frecuencias	Porcentajes
9	Siempre	10	29
	A menudo	5	14
	Ocasionalmente	5	14
	Rara vez	12	34
	Nunca	3	9
TOTALES		35	100%

Fuente: Guía de observación a los estudiantes del subnivel elemental

Elaborado por: Gianella Isabel Quimí Herrera y Gissella Zoraida Quimí Rodríguez

Gráfico No. 13

Reconocimiento de la utilidad de los materiales



Fuente: Guía de observación a los estudiantes del subnivel elemental

Elaborado por: Gianella Isabel Quimí Herrera y Gissella Zoraida Quimí Rodríguez

Análisis: La mayoría de los estudiantes rara vez reconocen la utilidad de cada material a utilizar, pues no tienen iniciativa para indagar, su motivación es escasa y al no tener mucho contacto con estos materiales no están familiarizados para establecer contacto con ellos y saber de qué le va a ser útiles.

10. ¿El estudiante se ingenia para terminar antes su trabajo manual?

Tabla No. 14

Nivel de ingenio para terminar el trabajo manual

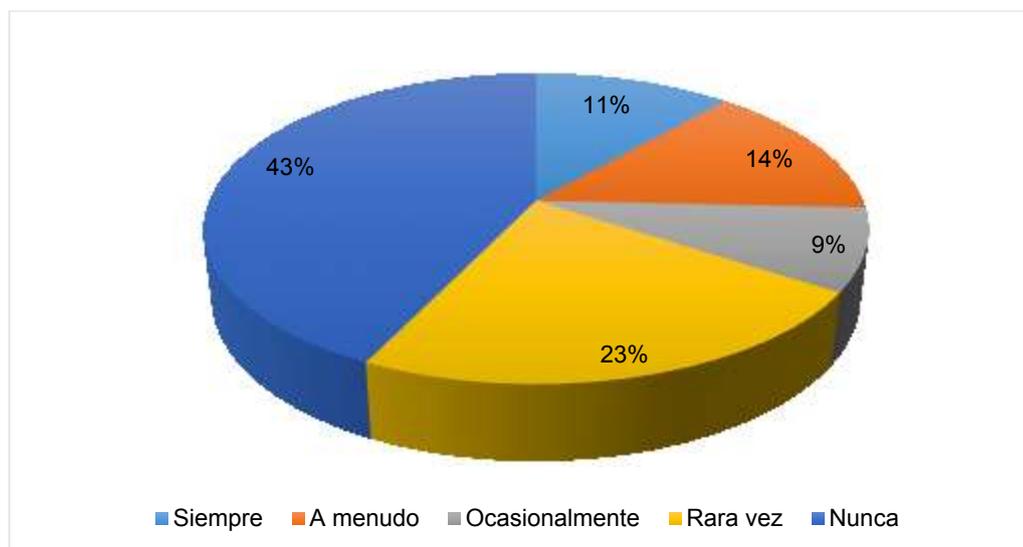
Ítem	Categorías	Frecuencias	Porcentajes
10	Siempre	4	11
	A menudo	5	14
	Ocasionalmente	3	9
	Rara vez	8	23
	Nunca	15	43
TOTALES		35	100%

Fuente: Guía de observación a los estudiantes del subnivel elemental

Elaborado por: Gianella Isabel Quimí Herrera y Gissella Zoraida Quimí Rodríguez

Gráfico No. 14

Nivel de ingenio para terminar el trabajo manual



Fuente: Guía de observación a los estudiantes del subnivel elemental

Elaborado por: Gianella Isabel Quimí Herrera y Gissella Zoraida Quimí Rodríguez

Análisis: La gran mayoría de los estudiantes nunca se ingenian para terminar antes su trabajo manual, ya que ellos solo se limitan a seguir instrucciones del docente y aunque se queden inconclusos con el trabajo no son capaces de terminarlos ellos mismos recreando su imaginación.

Análisis de las entrevistas

Análisis e interpretación de resultados de la entrevista aplicada al Rector de la institución.

Entrevistadores: Gianella Isabel Quimí Herrera y Gissella Zoraida Quimí Rodríguez

Lugar: Rectorado

Entrevistado: Lic. Kléber Rosalino Quimí Posada

Cargo: Rector

1. ¿Existe equipamiento tecnológico en la institución educativa para propiciar en los estudiantes el desarrollo del pensamiento creativo?

De acuerdo a la información que proporcionó el Rector de la institución, se constató que no cuentan con equipamiento tecnológico para propiciar el pensamiento creativo en los estudiantes, pues solo cuentan con herramientas básicas pero no las más adecuadas para fomentar la creatividad.

2. ¿Usted ha fomentado en el personal docente la capacitación permanente sobre el uso de los recursos didácticos – tecnológicos?

Según la entrevista que se mantuvo con el Rector se obtuvo que, al personal docente no se le proporcionan capacitaciones constantes sobre el uso de los recursos didácticos – tecnológicos, pues ellos desconocen el uso apropiado de estos materiales y herramientas que en la actualidad son la base para generar el desarrollo del pensamiento crítico y creativo en los estudiantes.

3. ¿Se ha realizado eventos en la institución educativa que potencie el desarrollo del pensamiento creativo?

De la entrevista realizada al Rector se pudo establecer que los eventos que se realizan en la unidad educativa para potenciar el desarrollo del pensamiento creativo en los estudiantes se efectúan de vez en cuando, no siendo suficiente para despertar motivación e interés al establecerse la interacción dentro del aula de clases.

4. ¿Usted cree que el uso de recursos didácticos – tecnológicos mejora el desarrollo del pensamiento creativo en los estudiantes?

Según la información la entrevista hecha al Rector de la institución educativa, se recabó que el uso de recursos didácticos – tecnológicos mejoraría de sobremanera el desarrollo del pensamiento creativo en los estudiantes, ya que ellos les falta motivación para desarrollar su conocimiento y es necesario que desde edades tempranas se fomente la creatividad.

5. ¿Si se implementara en la institución educativa una guía de aplicación de recursos, mejoraría el desarrollo el pensamiento creativo de los estudiantes? Si o no, justifique su respuesta:

Con respecto a la entrevista efectuada al Rector se pudo establecer, que si está de acuerdo en que la implementación de una guía de aplicación de recursos mejoraría el desarrollo del pensamiento creativo de los estudiantes, ya que este material funcionaría como una herramienta pedagógica que facilitaría a los docentes a trabajar de una manera más efectiva y motivacional con los alumnos.

Análisis e interpretación de resultados de la entrevista aplicada a los Docentes.

Entrevista 1.

Entrevistadores: Gianella Isabel Quimí Herrera y Gissella Zoraida Quimí Rodríguez

Lugar: Aulas

Entrevistado: Lic. Víctor Romero

Cargo: Docente

1. ¿Usted integra los recursos didácticos – tecnológicos en el proceso de enseñanza aprendizaje?

El docente afirma que rara vez integra los recursos didácticos – tecnológicos en el proceso de enseñanza aprendizaje, por cuanto no dispone de los mismos en el salón de clase.

2. ¿Usted prioriza el uso de los recursos didácticos – tecnológicos en la realización de tareas en casa?

El docente indica que rara vez prioriza el uso de los recursos didácticos – tecnológicos en la realización de tareas en casa, ya que se maneja a través de una enseñanza tradicionalista en donde los deberes o tareas en clase las realizan en sus cuadernos.

3. ¿Con qué frecuencia usted se capacita en el uso de recursos tecnológicos?

El docente afirma que rara vez ha tenido capacitaciones en el uso de recursos tecnológicos, ya que el Ministerio de Educación les brinda capacitaciones constantes sin tomar en cuenta las falencias o necesidades de los mismos.

4. ¿Usted considera que el uso de los recursos didácticos – tecnológicos influyen en la creatividad dentro del aula?

El docente indica que siempre considera que el uso de los recursos didácticos – tecnológicos influyen en la creatividad dentro del aula, puesto que su utilización promueve en los estudiantes la construcción del pensamiento crítico y creativo en su medio escolar para que lo puedan aplicar en el entorno donde se desenvuelven.

5. ¿Usted fomenta el desarrollo del pensamiento creativo en sus estudiantes?

El docente afirma que a menudo fomenta el desarrollo del pensamiento creativo en sus estudiantes, por cuanto es tarea del maestro estimular el desarrollo integral del educando; sin embargo, lo realizan de manera empírica.

6. ¿Se han desarrollado eventos en la institución educativa relacionados al pensamiento creativo?

El docente menciona que nunca se han desarrollado eventos en la institución educativa relacionados al pensamiento creativo, solo se han realizado juegos deportivos, veladas, entre otros.

7. ¿Demuestran sus estudiantes de manera creativa los conocimientos teóricos de las asignaturas?

El docente indica que sus estudiantes a veces demuestran de manera creativa los conocimientos teóricos de las asignaturas, considerando que la motivación no es suficiente para que ellos desarrollen todo su potencial en lo que se refiere a creatividad.

8. ¿Usted utiliza el desarrollo de la creatividad para mantener motivados a sus estudiantes?

El docente indica que ocasionalmente utiliza el desarrollo de la creatividad para mantener motivados a sus estudiantes, ya que en las aulas de calce no se cuenta con los recursos necesarios para su desarrollo.

9. ¿En la institución educativa se ha implementado una guía de aplicación de recursos para propiciar el desarrollo creativo?

El docente manifiesta que en la institución educativa no se ha implementado una guía de aplicación de recursos para propiciar el desarrollo creativo, considerando que estarían dispuestos a poner en práctica dicha guía.

10. ¿En la institución educativa se ha ofertado propuestas acerca del desarrollo del pensamiento creativo?

El docente manifiesta que en la institución educativa nunca se ha ofertado propuestas acerca del desarrollo del pensamiento creativo, dada esa iniciativa está dispuestos a colaborar para su implementación.

Entrevista 2.

Entrevistadores: Gianella Isabel Quimí Herrera y Gissella Zoraida Quimí Rodríguez

Lugar: Aulas

Entrevistada: Lic. Telly Matute

Cargo: Docente

1. ¿Usted integra los recursos didácticos – tecnológicos en el proceso de enseñanza aprendizaje?

Los resultados de la entrevista muestran que nunca integra los recursos didácticos – tecnológicos en el proceso de aprendizaje, ya que no poseen conocimiento sobre su aplicación y no se encuentra dentro de su planificación curricular.

2. ¿Usted prioriza el uso de los recursos didácticos – tecnológicos en la realización de tareas en casa?

Los resultados de la entrevista indica que no prioriza el uso de los recursos didácticos – tecnológicos en la realización de tareas en casa, pues prefieren utilizar métodos tradicionales porque no tienen la capacidad de manejar material de apoyo tecnificado.

3. ¿Con qué frecuencia usted se capacita en el uso de recursos tecnológicos?

Los resultados de la entrevista indica que nunca ha tenido capacitaciones en el uso de recursos tecnológicos, por tal motivo desconocen su aplicación y sería de mucha importancia que el cuerpo de maestros se actualice para poder responder a las exigencias de esta nueva era tecnológica.

4. ¿Usted considera que el uso de los recursos didácticos – tecnológicos influyen en la creatividad dentro del aula?

Los resultados de la entrevista indica que el docente si considera que el uso de los recursos didácticos – tecnológicos influyen en la creatividad dentro del aula, porque permite que los estudiantes pueden interactuar con sus compañeros de una manera motivacional.

5. ¿Usted fomenta el desarrollo del pensamiento creativo en sus estudiantes?

Los resultados de la entrevista indican que en la mayoría de tareas se refleja el pensamiento creativo, sin embargo no es suficiente para despertar el interés de los estudiantes.

6. ¿Se han desarrollado eventos en la institución educativa relacionados al pensamiento creativo?

Los resultados de la entrevista muestra que nunca se han desarrollado eventos en la institución educativa relacionados al pensamiento creativo, el director no ha optado por darle preferencia al desarrollo de esa habilidad.

7. ¿Demuestran sus estudiantes de manera creativa los conocimientos teóricos de las asignaturas?

Los resultados de la entrevista indican que el docente afirma que sus estudiantes les faltan esa aptitud creativa, en donde demuestren su capacidad para crear cosas nuevas.

8. ¿Usted utiliza el desarrollo de la creatividad para mantener motivados a sus estudiantes?

Los resultados de la entrevista indican que el docente si es creativo para para mantener motivados a sus estudiantes, sin embargo, ante eso le falta recursos le permita llamar su atención y concentración.

9. ¿En la institución educativa se ha implementado una guía de aplicación de recursos para propiciar el desarrollo creativo?

Los resultados de la entrevista indican que en la institución educativa no se ha implementado una guía de aplicación de recursos para propiciar el desarrollo creativo.

10. ¿En la institución educativa se ha ofertado propuestas acerca del desarrollo del pensamiento creativo?

Los resultados de la entrevista indican que en la institución educativa nunca se ha ofertado propuestas acerca del desarrollo del pensamiento creativo, motivo por el cual se ha generado muchas expectativas por la implementación de una guía de aplicación de recursos para propiciar el desarrollo creativo.

Conclusiones y Recomendaciones

Conclusiones

A continuación se describen las conclusiones en base a la presentación de los objetivos de investigación:

- La mayoría de los docentes tienen muy poco conocimiento sobre el uso y aplicación de recursos didácticos – tecnológicos que favorezcan al desarrollo creativo de los estudiantes.
- Gran porcentaje de los docentes no fomentan el desarrollo del pensamiento creativo de sus estudiantes con el material idóneo, lo cual no le brinda los resultados que desean obtener.
- En la institución educativa no se realiza con frecuencia eventos educativos que potencien el desarrollo creativo de los estudiantes.
- La mayoría de los docentes no fomentan ambientes de aprendizaje creativos, para motivar a sus estudiantes de manera que se les haga más interesante la formación de sus conocimientos.
- En el establecimiento educativo no se han ofertado propuestas innovadoras, sobre el desarrollo del pensamiento creativo en los estudiantes.

Recomendaciones

A partir de las conclusiones se han realizado las siguientes recomendaciones:

- Los docentes deberían actualizar sus conocimientos constantemente para que de esta manera puedan implementar y aplicar de forma adecuada los recursos didácticos – tecnológicos en su asignatura.
- Es necesario que se incremente el uso de la tecnología como una herramienta primordial para la optimización del proceso de enseñanza, puesto que la influencia que ejercen estas metodologías en los estudiantes es trascendental para el desarrollo del pensamiento creativo.
- En la institución educativa deberían organizarse con más frecuencia eventos que tengan que ver con recursos tecnológicos aplicables en la enseñanza, para que se conviertan en tácticas metodológicas que establezcan en los estudiantes mayor predisposición para captar los conocimientos.
- El establecimiento educativo debería promover y facilitar la utilización de los recursos didácticos – tecnológicos dentro de sus inmediaciones para que de esta manera los docentes estén preparados para la correcta formación pedagógica de los estudiantes y cuenten con las herramientas necesarias para dicho desarrollo.
- La implementación de una guía de aplicación de recursos que permita que los docentes la puedan utilizar como una herramienta pedagógica en sus asignaturas, con la finalidad de facilitar los conocimientos a través del uso de recursos didácticos – tecnológicos, en donde se pueda trabajar de una manera atractiva, entusiasta, novedosa y sobre todo lúdica.

CAPÍTULO IV

LA PROPUESTA

Título de la Propuesta

Guía de aplicación de recursos didácticos – tecnológicos para desarrollar el pensamiento creativo de los estudiantes.

A través de la aplicación de los instrumentos de investigación se ha constatado que la mayoría de los docentes del subnivel elemental no utilizan adecuadamente los recursos para promover el desarrollo del pensamiento creativo en los estudiantes; por ende se pretende diseñar e implementar una guía de aplicación de recursos didácticos – tecnológicos que sea utilizada como una herramienta pedagógica dentro proceso de enseñanza aprendizaje.

La presente propuesta es relevante porque mediante el uso por parte de los estudiantes, se pretende que desarrollen el pensamiento creativo, practicando constantemente en el salón de clase cada uno de los juegos educativos propuestos en la guía; además, estas actividades interactivas no solo podrán ser utilizadas por los alumnos de la Escuela de Educación Básica 24 de Mayo, sino también servirán como ejemplo para otras instituciones que se encuentren con la misma necesidad de aprendizaje.

Los múltiples juegos educativos que contiene la guía de aplicación de recursos propuestos, despertará en los estudiantes altos niveles de creatividad, por cuanto cada una de las actividades interactivas están basadas en el área de matemáticas, por ello, los niños y niñas tendrán la capacidad de dominar la suma, la resta, las series aritméticas, los patrones numéricos, la cuantificación de masa, volumen y densidad, entre otros.

Con la implementación de la guía de aplicación de recursos los beneficiarios directos fueron los estudiantes del subnivel elemental, porque con la práctica constante desarrollarán el pensamiento creativo; por otro lado, los que se beneficiarán de forma indirecta son los docentes porque dispondrán de la guía como una herramienta pedagógica que les servirá para las adaptaciones curriculares en el proceso de enseñanza aprendizaje; de igual forma los padres de familia quienes se sentirán a gusto con el desarrollo de sus hijos.

Objetivos de la propuesta

Objetivo General de la propuesta

Diseñar una guía de aplicación de recursos didácticos – tecnológicos, a través del uso interactivo de la web, para desarrollar en los estudiantes el pensamiento creativo.

Objetivos Específicos de la propuesta

- Seleccionar juegos educativos de la web “Cokitos” que estén acorde a la edad cronológica de los estudiantes del subnivel elemental para incorporarlos en la guía de aplicación de recursos.
- Proponer al personal docente del subnivel elemental una guía de aplicación de recursos didácticos – tecnológicos como herramienta pedagógica para propiciar el desarrollo del pensamiento creativo de los estudiantes.
- Socializar la guía de aplicación de recursos al personal docente del subnivel elemental, con el propósito de facilitar el manejo de cada uno de los juegos educativos.

Aspectos Teóricos de la propuesta

Aspecto Pedagógico

El área que fundamenta la propuesta es la tecnología, considerando que en la actualidad se ha vuelto un aspecto importante en el proceso de enseñanza aprendizaje, esto es afirmado por (Pérez J. , 2014) quien menciona que “Los fenómenos de innovación educativa ligados a la tecnología se da una constante hibridación entre diversos dispositivos técnicos, lenguajes, programaciones y sistemas digitales que dan lugar a nuevos métodos y sistemas” (p. 12).

Lo anteriormente expuesto quiere decir que la educación de calidad está estrechamente vinculada con el uso de las TIC's, considerando que la interacción del computador con el niño o niña permite que desarrolle su pensamiento creativo, porque cada una de las actividades que se encuentran en la guía de aplicación de recursos están relacionadas con la asignatura de matemáticas.

Aspecto Psicológico

La psicología educativa está encargada de profundizar el aprendizaje y las estrategias más adecuadas para propiciar el desarrollo integral de los estudiantes, por otro lado (Peñate, Roca, & Tasmania, 2014) en su investigación sostiene que “La psicología, como cualquier otra disciplina, ha mantenido una relación estrecha con los avances tecnológicos, tratando de utilizar esos avances en la mejora del desarrollo de la investigación y de sus aplicaciones prácticas” (p. 92).

Dados estos acontecimientos se puede mencionar que el uso de los recursos didácticos – tecnológicos permite que los docentes puedan utilizarlo en las actividades diarias durante el proceso de enseñanza aprendizaje, considerando que se ha demostrado que los avances que hoy en día se viven sirven para estimular las diferentes habilidades de los estudiantes.

Aspecto Sociológico

La rama de la sociología estudia la incidencia del entorno social con los medios educativos, esto quiere decir que los estudiantes interactúan entre sí con apoyos o materiales que sirven como herramientas pedagógicas para potenciar su desarrollo; además, (Álvarez & Gallego, 2014) consideran que:

El diseño e implementación de prácticas pedagógicas de parte del profesorado en las que convergen las herramientas Web, pueden estar supeditados a una interacción social dinámica y participativa – estudiante, profesor, medio tecnológico – en donde los aprendizajes obtenidos de parte de los estudiantes son productos del descubrimiento de las potencialidades de los recursos tecnológicos disponibles. (p. 87)

Sobre las bases de las ideas expuestas, se puede afirmar que la interacción social es uno de los factores más importantes dentro del proceso de enseñanza aprendizaje, por cuanto el estudiante, el docente y el medio que utiliza para impartir el contenido de la asignatura son las bases primordiales para adquirir un desarrollo en las habilidades y destrezas de los estudiantes.

Aspecto Legal

Para elaborar la propuesta se tomó en consideración la normativa de nuestro país, como la Constitución de la República del Ecuador (2008) en la sección octava del Título “Régimen del Buen Vivir” que habla sobre la ciencia y tecnología, según su art. 385 en donde menciona que se debe promover los conocimientos de la tecnología para que contribuya la realización del buen vivir.

Por otro lado, en la Ley Orgánica de Educación Intercultural (2012) en el capítulo VII habla sobre la oferta de la formación profesional de los docentes, de acuerdo al art. 311 sostiene que los maestros deben estar en

constante capacitación para mejorar sus competencias profesionales, con el propósito de atender las necesidades de aprendizaje y las que surgen con el pasar del tiempo como los cambios curriculares, científicos y tecnológicos.

El Código de la Niñez y Adolescencia (2003) en el artículo 37, donde habla de los Derechos de Educación en su inciso 4 hace referencia a que se garantizará que los niños y niñas cuenten con materiales didácticos adecuados para su aprendizaje; además que las instituciones educativas deben contar con los laboratorios equipados para que gocen de un ambiente favorable.

Y por último, de acuerdo al Plan Decenal de Educación del Ecuador (2016 – 2025) en la política 2 según sus metas todas las instituciones educativas a nivel nacional a partir del año 2006 deberán contar con infraestructura en buenas condiciones, equipamiento y material didáctico apropiado para el desarrollo integral de los estudiantes.

Factibilidad de su aplicación:

Factibilidad Técnica

La realización de esta propuesta tendrá una factibilidad técnica porque con el uso frecuente de los niños y niñas del subnivel elemental desarrollarán el pensamiento creativo, cuyas habilidades les permitirá dominar la seriación aritmética, la secuencia de patrones, la suma y la resta, la valoración de la graficación en barras, la cuantificación de masa, peso y densidad, entre otros.

Factibilidad Financiera

La implementación de la guía de aplicación de recursos es la Escuela de Educación Básica 24 de Mayo es factible económicamente porque se contará con el apoyo de las autoridades de la institución en cuanto a la apertura del laboratorio de computación para realizar las

actividades interactivas que están propuestas; por otro lado, existe viabilidad en la ejecución de los juegos didácticos porque cada una de las computadoras cuentan con wifi para conectarse a la web.

Factibilidad Humana

Es factible la propuesta en cuanto al apoyo humano porque los docentes están prestos a la aplicación de la guía de aplicación de recursos con sus estudiantes, considerando que los maestros lo utilizarán en sus planificaciones curriculares como una herramienta pedagógica que fomentará el desarrollo del pensamiento creativo; por otro lado, los padres de familia están conformes con el uso de la guía porque sus beneficios serán reflejados en el desarrollo de sus hijos.

Descripción de la Propuesta

Esta propuesta se la diseñó a partir de los resultados evidenciados con la aplicación de los instrumentos de investigación, en el cual se constató que la mayoría de docentes no utilizan adecuadamente los recursos dentro del proceso de enseñanza aprendizaje; por tal motivo, es de urgencia la implementación de una guía de aplicación de recursos didácticos – tecnológicos que desarrollen el pensamiento creativo en los estudiantes del subnivel elemental.

La guía de aplicación de recursos contiene diez actividades que están basadas en juegos educativos que se los han seleccionado minuciosamente de la página web “Cokitos”, la cual recopila juegos FRIV didácticos para niños de diversas edades con un objetivo conocido como gamificación, que quiere decir que los juegos son diseñados para fines educativos, con el propósito de mejorar las destrezas y habilidades de los niños y niñas.

Las actividades interactivas que se han propuesto en la guía de aplicación de recursos están divididas en tres grupos: tres actividades para

estudiantes de segundo grado; tres para tercer grado y cuatro para cuarto grado; la asignatura que se ha considerado para esta propuesta es la matemática, ya que a través de la misma se espera el desarrollo del pensamiento creativo.

Dentro del área de matemática se encuentran las sumas, restas y patrones de figuras, para los estudiantes de segundo grado; para los de tercer grado están la secuencia de patrones, series aritméticas ya sean ascendentes o descendentes y los juegos geométricos; y para los de cuarto grado están los planos cartesianos o gráfico de barras y la identificación de medidas de pesos: masa, volumen y densidad.

Cada una de las diez actividades propuestas están compuestas de título, eje temático, objetivo a alcanzar, el tiempo de duración de la actividad, el espacio en donde se realizará la actividad, los materiales a emplear, el enlace del juego educativo, la descripción del juego, el procedimiento a seguir por parte del docente y la evaluación que se realizará luego de haber culminado con la actividad.

ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA 24
DE MAYO

GUÍA DE APLICACIÓN DE RECURSOS



Autoras: Gissella Quimí y
Gianella Quimí



Índice

Portada.....	1
Índice.....	2
Introducción.....	3
Guía diáctica	4
Estructura de la guía didáctica.....	4
Objetivo general	8
Objetivos específicos	8
Impacto social y beneficiarios	8
Actividades y Planificaciones del segundo grado	10
Actividad N° 1: Jugando a suma, resta y colorea con Winnie	11
Planificación N° 1: Jugando a suma, resta y colorea con Winnie.....	12
Actividad N° 2: Jugando a suma, resta y colorea con Mickey	14
Planificación N° 2: Jugando a suma, resta y colorea con Winnie.....	15
Actividad N° 3: Jugando a Sudoku de flores.....	17
Planificación N° 3: Jugando a suma, resta y colorea con Winnie.....	18
Actividades y Planificaciones del tercer grado.....	20
Actividad N° 4: Jugando a partes de cuerpos geométricos	21
Planificación N° 4: Jugando a suma, resta y colorea con Winnie.....	22
Actividad N° 5: Jugando a completar la serie numérica	24
Planificación N° 5: Jugando a suma, resta y colorea con Winnie.....	25
Actividad N° 6: Jugando a abre la caja fuerte.....	27
Planificación N° 6: Jugando a suma, resta y colorea con Winnie.....	28
Actividades y Planificaciones del cuarto grado	30
Actividad N° 7: Jugando a los gráficos de barras	31
Planificación N° 7: Jugando a suma, resta y colorea con Winnie.....	32
Actividad N° 8: Jugando a equilibrar la balanza	34
Planificación N° 8: Jugando a suma, resta y colorea con Winnie.....	35
Actividad N° 9: Jugando a pesos y balanza.....	37
Planificación N° 9: Jugando a suma, resta y colorea con Winnie.....	38
Actividad N° 10: Jugando a pesos y balanzas.....	40
Planificación N° 10: Jugando a pesos y balanzas	41
Conclusiones.....	43

Introducción

La introducción de las TIC en el ámbito pedagógico trae consigo los avances tecnológicos, pues su implementación en el sistema educativo actual, ha requerido transformaciones en los programas curriculares y ha generado entornos más prácticos para que los estudiantes vayan integrándose a este nuevo e interesante proceso pedagógico, de manera que puedan dominar dichos sistemas tecnológicos y signifique un efectivo aprendizaje.

Las actividades interactivas que se han propuesto en la guía de aplicación de recursos están divididas en tres grupos: tres actividades para estudiantes de segundo grado; tres para tercer grado y cuatro para cuarto grado; la asignatura que se ha considerado para esta propuesta es la matemática, ya que a través de la misma se espera el desarrollo del pensamiento creativo.

Dentro del área de matemática se encuentran las sumas, restas y patrones de figuras, para los estudiantes de segundo grado; para los de tercer grado están la secuencia de patrones, series aritméticas ya sean ascendentes o descendentes y los juegos geométricos; y para los de cuarto grado están los planos cartesianos o gráfico de barras y la identificación de medidas de pesos: masa, volumen y densidad.

Cada una de las diez actividades propuestas están compuestas de título, eje temático, objetivo a alcanzar, el tiempo de duración de la actividad, el espacio en donde se realizará la actividad, los materiales a emplear, el enlace del juego educativo, la descripción del juego, el procedimiento a seguir por parte del docente y la evaluación que se realizará luego de haber culminado con la actividad.

Guía Didáctica

Por cuanto, según sus estudios afirma que la guía didáctica se ha convertido en una:

Pieza clave, por las enormes posibilidades de motivación, orientación y acompañamiento que brinda a los alumnos, al aproximarles el material de estudio, facilitándoles la comprensión y el aprendizaje; lo que ayuda a su permanencia en el sistema y suple en gran parte la ausencia del docente. De ahí la necesidad de que éste material educativo esté didácticamente elaborado. (p. 181)

Según la cita anterior se puede decir que la guía didáctica permite que los docentes la utilicen en el proceso de enseñanza aprendizaje como una herramienta pedagógica para minimizar el nivel del bullying en los estudiantes, a través del empleo de actividades de aprendizaje cooperativo, que promueven el trabajo en equipo para fortalecer la asignatura de Ciencias Naturales.

Por otro lado, afirma que la guía didáctica es considerada como:

Un recurso educativo que orienta el estudio mediante la oferta de actividades de aprendizaje, propicia la activación de los procesos cognitivos y facilita el aprendizaje autónomo. Este recurso didáctico ha sido asimismo concebido para ayudar al estudiante a aprender a aprender y para que tome el control de la planificación de sus procesos de aprendizaje, además de que fomenta en él la responsabilidad de complementar el conocimiento mediante la realización de las actividades didácticas pautadas. (p. 23)

Por consiguiente, se ha diseñado una guía didáctica, la cual se la considera como un recurso pedagógico que perfecciona la labor docente para promover el trabajo en equipo en los estudiantes; sin embargo, la guía es indispensable en el proceso educativo, por lo cual, promueve el mejoramiento de la convivencia escolar entre compañeros de clase.

Estructura de la Guía Didáctica

La guía didáctica consta de diez actividades que propician el desarrollo del pensamiento creativo, en el cual cada actividad consta el título, eje temático, objetivo a alcanzar, el tiempo de duración de la actividad, el espacio en donde se realizará la actividad, los materiales a emplear, el enlace del juego educativo, la descripción del juego, el procedimiento a seguir por parte del docente y la evaluación que se realizará luego de haber culminado con la actividad.

A continuación se describe el objetivo de cada una de las actividades planificadas en la guía:

- **Actividades para segundo grado:**
 - **Jugando a suma, resta y colorea con Winnie.** En este juego hay un dibujo (Winnie the Pooh y Tigger) que está a blanco y negro, en cada parte de sus cuerpos existe una operación matemática (suma o resta) y en la parte derecha hay una paleta de colores con cada una de las respuestas. Sirven para reconocer situaciones del entorno en las que se presenten problemas que requieran la formulación de expresiones matemáticas sencillas, para resolverlas, de forma individual.
 - **Jugando a suma, resta y colorea con Mickey mouse.** En este juego hay un dibujo (Mickey mouse) que está a blanco y negro, en cada parte de sus cuerpos existe una operación matemática (suma o resta) y en la parte derecha hay una paleta de colores con cada una de las respuestas. Sirven para reconocer situaciones del entorno en las que se presenten problemas que requieran la formulación de expresiones matemáticas sencillas, para resolverlas, de forma individual.
 - **Jugando a Sudoku de flores.** Este juego contiene flores diferentes, en cada recuadro se deberá poner una flor distinta, ya que no se debe poner una flor del mismo color en la misma línea sea vertical u

horizontal; al lado izquierdo y derecho están todas las flores; además, tiene en la parte inferior un temporizador para controlar el tiempo. Sirve para explicar y construir patrones de figuras para desarrollar el pensamiento lógico – matemático.

- **Actividades para tercer grado:**

- **Jugando a partes de cuerpos geométricos.** En este juego hay un cubo, un cono, un cilindro y una pirámide; en la parte superior están cada uno de los nombres de las partes de las figuras geométricas, para que los estudiantes la ubiquen donde corresponda. Sirve para comprender el espacio que lo rodea, identificando como conceptos matemáticos los elementos y propiedades de cuerpos geométricos en objetos del entorno.
- **Jugando a completar la serie numérica.** En este juego se trabajará con números de 3 cifras, las camisetas estarán colgadas en un tendedero y en el centro estarán ubicadas cada una de las cifras, una de ellas estará vacía para que el estudiante escriba la serie que corresponde y luego haga clic en “Go”. Sirven para explicar y construir patrones numéricos relacionándolos con la suma y la resta para desarrollar el pensamiento lógico- matemático.
- **Jugando a abre la caja fuerte.** En este juego hay una caja fuerte, la cual tiene una serie numérica que completar, a lado derecho están las opciones que deben escoger de acuerdo al patrón y en medio de la caja está un botón la cual la abre. Sirve para explicar y construir patrones numéricos relacionándolos con la suma y la resta para desarrollar el pensamiento lógico- matemático.

- **Actividades para cuarto grado:**

- **Jugando a los gráficos de barras.** En este juego aparecen cuatro barras de colores (rojo, verde, amarillo y azul), a la derecha están cuatro casilleros con nombres (Ana, Luis; Eva y Juan), el gráfico

representa el número de libros que ha leído cada niño. Sirve para discriminar en diagramas, tablas y una cuadrícula los pares ordenados del producto cartesiano $A \times B$ que cumplen una relación uno a uno.

- o **Jugando a equilibrar la balanza.** En este juego hay una balanza, en la parte superior hay unas fichas con forma de “tetris” cada una tiene un peso en gramos. Sirve para resolver problemas cotidianos sencillos que requieran el uso de instrumentos de medida, para determinar la masa, el gramo, el kilogramo y la libra.
- o **Jugando a pesos y balanza.** En este juego hay una balanza con pesas en forma de círculo, este juego consiste en nivelar el peso de ambas balanzas, las pesas son creadas con la presión del ratón (entre más presión mayor será la masa y el volumen de la pesa). Sirve para resolver problemas cotidianos sencillos que requieran el uso de instrumentos de medida, para determinar la masa, volumen y densidad.
- o **Jugando a pesos y balanzas.** En este juego hay una balanza que mide el peso en kilogramos, en la parte superior hay grupos de recipientes de 1 kg, de 500g. de 100g. y de 50g. el juego consiste en equilibrar 10 objetos en un lapso de 2 minutos, considerando que el juego tiene un temporizador. Sirve para resolver problemas cotidianos sencillos que requieran el uso de instrumentos de medida, para determinar la masa, volumen y densidad.

Objetivo de la Guía

Objetivo General

Potenciar el desarrollo del pensamiento creativo en los estudiantes, a través del uso de recursos didácticos – tecnológicos, para mejorar su proceso de enseñanza aprendizaje.

Objetivos Específicos

- Desarrollar el pensamiento creativo de los estudiantes, mediante la ejecución de las actividades propuestas en la guía.
- Fomentar el uso de recursos didácticos – tecnológicos en el proceso de enseñanza aprendizaje.
- Asociar las actividades de la guía con las destrezas con criterio de desempeño de la asignatura de Matemática.
- Llevar a la práctica las metodologías presentadas en la guía como soporte pedagógico para los maestros.

Impacto Social y Beneficiarios

A partir de las falencias evidenciadas en el resultado de las entrevistas, encuestas y guía de observación, el aporte social de la propuesta es mejorar el proceso educativo, a través de las orientaciones propuestas en la guía, como herramienta pedagógica que se proporciona al docente.

El impacto social de la propuesta es que la guía propone a los docentes una serie de actividades, con el propósito que guíe el proceso

educativo llevándolo a la práctica los nuevos saberes para mejorar el aprendizaje de los estudiantes, para su desenvolvimiento en el medio social.

Este trabajo reafirma la importancia que tiene la elaboración de actividades con enfoque de destrezas con criterio de desempeño en el área de Matemática, que están dirigidas a los docentes para aportar significativamente con nuevas alternativas para aplicarlas en el proceso de enseñanza aprendizaje, teniendo en cuenta como autor principal al estudiante.

Surge como fruto de la necesidad pedagógica vivenciada por las autoras y tiene como objetivo proponer vías que motiven al docente al mejor ejercicio de su labor educativa, para que éste a su vez utilice esa motivación como medio indispensable en su gestión, en el diseño de clases estimuladoras.

Como beneficiarios directos con la implementación de la guía son los estudiantes y los indirectos son los docentes, puesto que utilizarán la guía como una herramienta pedagógica para desarrollar el pensamiento creativo; y por último resultarán beneficiados los padres de familia, de manera que sus representados mejoran su rendimiento académico y por ende su inserción en la vida social que será factible para generar cambios importantes y alcanzar el buen vivir.

Segundo Grado



ACTIVIDAD N° 1

Jugando a suma, resta y colorea con Winnie

Eje temático: Suma y Resta

Objetivo: Reconocer situaciones del entorno en las que se presenten problemas que requieran la formulación de expresiones matemáticas sencillas, para resolverlas, de forma individual.

Tiempo: 1 hora

Espacio: Sala de computación.

Materiales: Computadores, hojas, lápiz y borrador.

Enlace: <https://www.cokitos.com/suma-resta-y-colorea-con-winnie/>

Descripción del juego: En este juego hay un dibujo (Winnie the Pooh y Tigger) que está a blanco y negro, en cada parte de sus cuerpos existe una operación matemática (suma o resta) y en la parte derecha hay una paleta de colores con cada una de las respuestas.

Procedimiento: El docente deberá colocar en todas las computadoras del laboratorio el enlace del juego, para que los estudiantes sigan las siguientes instrucciones: hacer clic en “Jugar”, luego en “Play”, colocar su nombre en el recuadro y hacer clic en “Next” e inicia el juego. Los estudiantes deberán colocar el cursor sobre alguna parte de los personajes, enseguida en la parte superior saldrá la operación matemática, la cual deberá resolver en una hoja o mentalmente, cuando tenga la respuesta, deberá buscar en la paleta de colores y hacer clic y luego pintar la parte seleccionada, sino realizó bien la operación no se seleccionará el color y tendrá que volver a realizarlo y así



sucesivamente hasta que esté todo el dibujo coloreado y de esta manera el juego está finalizado.

Evaluación: En este juego se tomará en cuenta el tiempo que dedica en la resolución de las operaciones matemáticas, para evaluar el objetivo.

PLANIFICACIÓN MICROCURRICULAR				
Nombre la institución		ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA 24 DE MAYO		
Nombre del Docente		Gianella Isabel Quimí Herrera Gissella Zoraida Quimí Rodríguez	Fecha	
Área	Matemática	Grado/curso	Segundo	Año lectivo
Asignatura		Matemática	Tiempo	2018-2019
Unidad didáctica		1. Creciendo en familia		
Objetivo de la unidad		<p>O.M.2.1 Explicar y construir patrones de figuras y numéricos relacionándolos con la suma, la resta y la multiplicación, para desarrollar el pensamiento lógico matemático.</p> <p>O.M.2.2 Utilizar objetos de su entorno para formar conjuntos, establecer gráficamente la correspondencia entre sus elementos y desarrollar la comprensión de modelos matemáticos.</p> <p>O.M.2.3 Integrar concretamente el concepto de número y reconocer situaciones de su entorno en las que se presenten problemas que requieran de la formulación de expresiones matemáticas sencillas, para resolverlas de forma individual o grupal, utilizando los algoritmos de adición, sustracción y multiplicación y división exacta.</p>		
Criterios de Evaluación		<p>CE.M.2.1. Descubre regularidades matemáticas del entorno inmediato utilizando los conocimientos de conjuntos y las operaciones básicas con números naturales, para explicar verbalmente, en forma ordenada, clara y razonada, situaciones cotidianas y procedimientos para construir otras regularidades.</p> <p>CE.M.2.2. Aplica estrategias de conteo, el concepto de número, expresiones matemáticas sencillas, propiedades de la suma y la multiplicación, procedimientos de cálculos de suma, resta, multiplicación sin reagrupación y división exacta (divisor de una cifra) con números naturales hasta 9 999, para formular y resolver problemas de la vida cotidiana del entorno y explicar de forma razonada los resultados obtenidos.</p>		
¿Cómo van a aprender? DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO	<i>¿Cómo van a aprender?</i> ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE (Estrategias Metodológicas)	RECURSOS	¿Qué y cómo evaluar? EVALUACIÓN	
	Actividades		Indicadores de Evaluación de la unidad	Técnicas e instrumentos de Evaluación
M.2.1.1. Representar gráficamente conjuntos discriminando las propiedades o atributos de los objetos.	<p>Anticipación</p> <ul style="list-style-type: none"> Realizar el juego <i>Simón dice...</i> Dar las instrucciones que los educandos deben seguir; por ejemplo: «Simón dice que se junten en grupos de tres quienes tengan zapatos negros», «Simón dice que pasen al frente los que tengan lentes», etc. Exploración de conocimientos previos de una lluvia de ideas 	<ul style="list-style-type: none"> * Texto del estudiante * Ordenador * Internet * Hoja * Lápiz * Borrador * Enlace: https://www.cokitos.com/suma-resta-y-colorea-con-winnie/ 	I.M.2.1.1. Discrimina propiedades de los objetos y obtiene subconjuntos de un conjunto universo. (S.2.)	<p>Técnica: Observación</p> <p>Instrumento: Lista de cotejo</p>

	<p>con las siguientes interrogantes: ¿Reconocen las operaciones matemáticas?, ¿Les gusta pintar?, ¿Conocen a Winnie the Pooh y Tigger?.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Alistar los materiales que se va a necesitar. • Invitar al estudiante al laboratorio de computación. <p>Construcción</p> <ul style="list-style-type: none"> • Hacer equipos de 3 y prender los ordenadores. • Seguir las instrucciones del docente para entrar al juego FRIV por medio del ordenador. • Los estudiantes deberán colocar el cursor sobre alguna parte de los personajes de Winnie the Pooh y Tigger, enseguida en la parte superior saldrá la operación matemática. • Deberá resolver en una hoja o mentalmente, cuando tenga la respuesta. • Deberá buscar en la paleta de colores y hacer clic y luego pintar la parte seleccionada. <p>Consolidación</p> <ul style="list-style-type: none"> • Aplicación del conocimiento en ejercicios similares. 			
Adaptaciones curriculares				
Especificación de la necesidad educativa			Especificación de la adaptación a ser aplicada	
BIBLIOGRAFÍA:		OBSERVACIONES:		
ELABORADO	REVISADO		APROBADO	
DOCENTE(S):	NOMBRE:		NOMBRE:	
Firma:	Firma:		Firma:	
Fecha:	Fecha:		Fecha:	

ACTIVIDAD N° 2

Jugando a suma, resta y colorea con Mickey mouse

Eje temático: Suma y Resta

Objetivo: Reconocer situaciones del entorno en las que se presenten problemas que requieran la formulación de expresiones matemáticas sencillas, para resolverlas, de forma individual.

Tiempo: 1 hora

Espacio: Sala de computación.

Materiales: Computadores, hojas, lápiz y borrador.

Enlace: <http://www.cokitos.com/resta-y-colorea-con-mickey-mouse/>

Descripción del juego: En este juego hay un dibujo (Mickey mouse) que está a blanco y negro, en cada parte de sus cuerpos existe una operación matemática (suma o resta) y en la parte derecha hay una paleta de colores con cada una de las respuestas.

Procedimiento: El docente deberá colocar en todas las computadoras del laboratorio el enlace del juego, para que los estudiantes sigan las siguientes instrucciones: hacer clic en “Jugar”, luego en “Play”, colocar su nombre en el recuadro y hacer clic en



“Next” e inicia el juego. Los estudiantes deberán colocar el cursor sobre alguna parte de los personajes, enseguida en la parte superior saldrá la operación matemática, la cual deberá resolver en una hoja o mentalmente, cuando tenga la respuesta, deberá buscar en la paleta de colores y hacer clic y luego pintar la parte seleccionada, sino realizó bien la operación no se seleccionará el color y tendrá que volver a realizarlo y así sucesivamente hasta que esté todo el dibujo coloreado y de esta manera el juego está finalizado.

Evaluación: En este juego se tomará en cuenta el tiempo que dedica en la resolución de las operaciones matemáticas, para evaluar el objetivo.

PLANIFICACIÓN MICROCURRICULAR					
Nombre la institución		ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA 24 DE MAYO			
Nombre del Docente		Gianella Isabel Quimí Herrera Gissella Zoraida Quimí Rodríguez	Fecha		
Área	Matemática	Grado/curso	Segundo	Año lectivo	
Asignatura		Matemática	Tiempo	2018-2019	
Unidad didáctica		1. Creciendo en familia			
Objetivo de la unidad		<p>O.M.2.1 Explicar y construir patrones de figuras y numéricos relacionándolos con la suma, la resta y la multiplicación, para desarrollar el pensamiento lógico matemático.</p> <p>O.M.2.2 Utilizar objetos de su entorno para formar conjuntos, establecer gráficamente la correspondencia entre sus elementos y desarrollar la comprensión de modelos matemáticos.</p> <p>O.M.2.3 Integrar concretamente el concepto de número y reconocer situaciones de su entorno en las que se presenten problemas que requieran de la formulación de expresiones matemáticas sencillas, para resolverlas de forma individual o grupal, utilizando los algoritmos de adición, sustracción y multiplicación y división exacta.</p>			
Criterios de Evaluación		<p>CE.M.2.1. Descubre regularidades matemáticas del entorno inmediato utilizando los conocimientos de conjuntos y las operaciones básicas con números naturales, para explicar verbalmente, en forma ordenada, clara y razonada, situaciones cotidianas y procedimientos para construir otras regularidades.</p> <p>CE.M.2.2. Aplica estrategias de conteo, el concepto de número, expresiones matemáticas sencillas, propiedades de la suma y la multiplicación, procedimientos de cálculos de suma, resta, multiplicación sin reagrupación y división exacta (divisor de una cifra) con números naturales hasta 9 999, para formular y resolver problemas de la vida cotidiana del entorno y explicar de forma razonada los resultados obtenidos.</p>			
¿Cómo van a aprender? DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO		<i>¿Cómo van a aprender?</i> ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE (Estrategias Metodológicas)	RECURSOS	¿Qué y cómo evaluar? EVALUACIÓN	
		Actividades		Indicadores de Evaluación de la unidad	Técnicas e instrumentos de Evaluación
M.2.1.1. Representar gráficamente conjuntos discriminando las propiedades o atributos de los objetos.		<p>Anticipación</p> <ul style="list-style-type: none"> Realizar una dinámica “El acertijo matemático”. Exploración de conocimientos previos de una lluvia de ideas con las siguientes interrogantes: ¿Reconocen las operaciones matemáticas?, ¿Les gusta pintar?, ¿Conocen a Mickey mouse?. Alistar los materiales que se va a necesitar. 	<ul style="list-style-type: none"> * Texto del estudiante * Ordenador * Internet * Hoja * Lápiz * Borrador * Enlace: http://www.cokitos.com/resta-y-colorea-con-mickey-mouse/ 	I.M.2.1.1. Discrimina propiedades de los objetos y obtiene subconjuntos de un conjunto universo. (S.2.)	<p>Técnica: Observación</p> <p>Instrumento: Lista de cotejo</p>

	<ul style="list-style-type: none"> • Invitar al estudiante al laboratorio de computación. <p>Construcción</p> <ul style="list-style-type: none"> • Hacer equipos de 3 y prender los ordenadores. • Seguir las instrucciones del docente para entrar al juego FRIV por medio del ordenador. • Los estudiantes deberán colocar el cursor sobre alguna parte de los personajes de Mickey mouse, enseguida en la parte superior saldrá la operación matemática. • Deberá resolver en una hoja o mentalmente, cuando tenga la respuesta. • Deberá buscar en la paleta de colores y hacer clic y luego pintar la parte seleccionada. <p>Consolidación</p> <ul style="list-style-type: none"> • Aplicación del conocimiento en ejercicios similares. 			
Adaptaciones curriculares				
Especificación de la necesidad educativa			Especificación de la adaptación a ser aplicada	
BIBLIOGRAFÍA:		OBSERVACIONES:		
ELABORADO		REVISADO		APROBADO
DOCENTE(S):		NOMBRE:		NOMBRE:
Firma:		Firma:		Firma:
Fecha:		Fecha:		Fecha:

ACTIVIDAD Nº 3

Jugando a Sudoku de flores

Eje temático: Patrones de objetos y figuras con un atributo

Objetivo: Explicar y construir patrones de figuras para desarrollar el pensamiento lógico – matemático.

Tiempo: 1 hora

Espacio: Sala de computación.

Materiales: Computadores.

Enlace: <http://www.cokitos.com/sudoku-de-flores/>

Descripción del juego: Este juego contiene flores diferentes, en cada recuadro se deberá poner una flor distinta, ya que no se debe poner una flor del mismo color en la misma línea sea vertical u horizontal; al lado izquierdo y derecho están todas las flores; además, tiene en la parte inferior un temporizador para controlar el tiempo.

Procedimiento: El docente deberá colocar en todas las computadoras del laboratorio el enlace del juego, para que los estudiantes sigan las siguientes instrucciones: hacer clic en “Jugar”, luego en “Play” y hacer clic en “Ok” e inicia el juego. Los



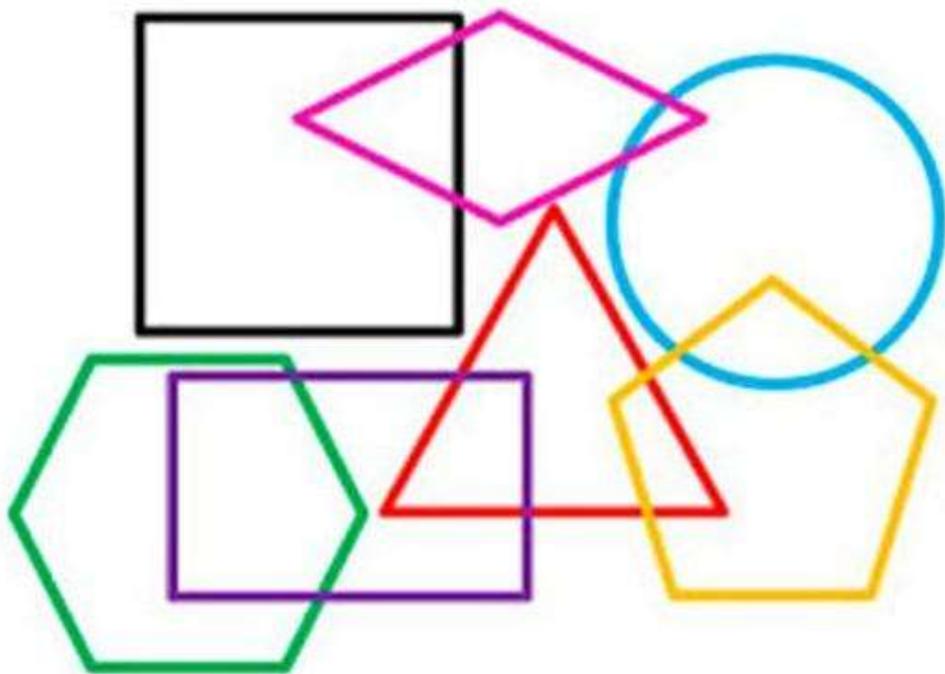
estudiantes deberán observar y distinguir los colores de las flores, a los lados están las demás flores y ellos deberán hacer clic en una flor y llevarla hacia el recuadro que corresponda, sin que se repita la misma flor en las líneas ya sea vertical u horizontal, cuando ubique todas las imágenes el juego se da por terminado.

Evaluación: En este juego se tomará en cuenta el tiempo que dedica en realizar la actividad y en la ubicación correcta de las flores para evaluar el cumplimiento del objetivo.

PLANIFICACIÓN MICROCURRICULAR					
Nombre la institución		ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA 24 DE MAYO			
Nombre del Docente		Gianella Isabel Quimí Herrera Gissella Zoraida Quimí Rodríguez	Fecha		
Área	Matemática	Grado/curso	Segundo	Año lectivo	
Asignatura		Matemática	Tiempo	2018-2019	
Unidad didáctica		1. Creciendo en familia			
Objetivo de la unidad		O.M.2.1 Explicar y construir patrones de figuras y numéricos relacionándolos con la suma, la resta y la multiplicación, para desarrollar el pensamiento lógico matemático. O.M.2.2 Utilizar objetos de su entorno para formar conjuntos, establecer gráficamente la correspondencia entre sus elementos y desarrollar la comprensión de modelos matemáticos.			
Criterios de Evaluación		CE.M.2.1. Descubre regularidades matemáticas del entorno inmediato utilizando los conocimientos de conjuntos y las operaciones básicas con números naturales, para explicar verbalmente, en forma ordenada, clara y razonada, situaciones cotidianas y procedimientos para construir otras regularidades.			
¿Cómo van a aprender? DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO	¿Cómo van a aprender? ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE (Estrategias Metodológicas)		RECURSOS	¿Qué y cómo evaluar? EVALUACIÓN	
	Actividades			Indicadores de Evaluación de la unidad	Técnicas e instrumentos de Evaluación
M.2.1.2. Describir y reproducir patrones de objetos y figuras basándose en sus atributos.	Anticipación <ul style="list-style-type: none"> Realizar una dinámica “El acertijo el rey y las semillas”. Exploración de conocimientos previos de una lluvia de ideas con las siguientes interrogantes: ¿De qué color son las flores?, ¿Qué son las secuencias? Alistar los materiales que se va a necesitar. Invitar al estudiante al laboratorio de computación. Construcción <ul style="list-style-type: none"> Organizar grupos de trabajo de tres o cuatro integrantes. Invitar a ordenar objetos del entorno de acuerdo con su color, tamaño y forma. Seguir las instrucciones del 		<ul style="list-style-type: none"> * Texto del estudiante * Ordenador * Internet * Enlace: http://www.cokitos.com/sudoku-de-flores/ 	I.M.2.1.2. Propone patrones y construye series de objetos, figuras y secuencias numéricas. (I.1.)	Técnica: Prueba Instrumento: Cuestionario escrito

	<p>docente para entrar al juego FRIV por medio del ordenador.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los estudiantes deberán observar y distinguir los colores de las flores. • Observar el patrón y descubrir la secuencia de manera verbal. • Deberán hacer clic en una flor y llevarla hacia el recuadro que corresponda siguiente el orden de los patrones. • Cuando ubique todas las imágenes el juego se da por terminado. <p>Consolidación</p> <ul style="list-style-type: none"> • Aplicación del conocimiento en ejercicios similares. 			
Adaptaciones curriculares				
Especificación de la necesidad educativa			Especificación de la adaptación a ser aplicada	
BIBLIOGRAFÍA:		OBSERVACIONES:		
ELABORADO	REVISADO	APROBADO		
DOCENTE(S):	NOMBRE:	NOMBRE:		
Firma:	Firma:	Firma:		
Fecha:	Fecha:	Fecha:		

Tercer Grado



ACTIVIDAD N° 4

Jugando a partes de cuerpos geométricos

Eje temático: Partes de cuerpos geométricos

Objetivo: Comprender el espacio que lo rodea, identificando como conceptos matemáticos los elementos y propiedades de cuerpos geométricos en objetos del entorno

Tiempo: 20 minutos

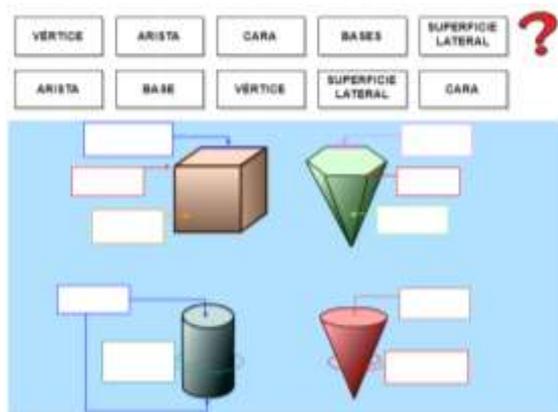
Espacio: Sala de computación.

Materiales: Computadores.

Enlace: <http://www.cokitos.com/partes-de-cuerpos-geometricos/>

Descripción del juego: En este juego hay un cubo, un cono, un cilindro y una pirámide; en la parte superior están cada uno de los nombres de las partes de las figuras geométricas, para que los estudiantes la ubiquen donde corresponda.

Procedimiento: El docente deberá colocar en todas las computadoras del laboratorio el enlace del juego, para que los estudiantes sigan las siguientes instrucciones: hacer clic en “Jugar” e inicia el juego. Los estudiantes deberán observar y



distinguir los cuerpos geométricos (cubo, cono, cilindro y pirámide), dentro de éstos está un recuadro en blanco, el cual deberá arrastrar con el cursor el nombre de la parte del cuerpo que corresponda, cabe recalcar que el juego reconocerá de inmediato si se equivocó regresando el nombre a su lugar y deberá realizar nuevamente su selección. Cuando todos los nombres estén ubicados en los recuadros blancos se da por finalizado el juego.

Evaluación: En este juego se tomará en cuenta el tiempo que dedica en realizar la actividad para evaluar el cumplimiento del objetivo.

PLANIFICACIÓN MICROCURRICULAR				
Nombre la institución		ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA 24 DE MAYO		
Nombre del Docente		Gianella Isabel Quimí Herrera Gissella Zoraida Quimí Rodríguez	Fecha	
Área	Matemática	Grado/curso	Tercero	Año lectivo
Asignatura		Matemática	Tiempo	2018-2019
Unidad didáctica		1. Cuido el medio ambiente		
Objetivo de la unidad		O.M.2.5 Comprender el espacio que lo rodea, valorar lugares históricos, turísticos y bienes naturales, identificando como conceptos matemáticos, los elementos y propiedades de cuerpos y figuras geométricas en objetos del entorno.		
Criterios de Evaluación		CE.M.2.3. Emplea elementos básicos de geometría, las propiedades de cuerpos y figuras geométricas, la medición, estimación y cálculos de perímetros, para enfrentar situaciones cotidianas de carácter geométrico.		
¿Cómo van a aprender? DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO	¿Cómo van a aprender? ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE (Estrategias Metodológicas)	RECURSOS	¿Qué y cómo evaluar? EVALUACIÓN	
	Actividades		Indicadores de Evaluación de la unidad	Técnicas e instrumentos de Evaluación
M.2.2.1. Reconocer y diferenciar los elementos de cilindros, esferas, conos, cubos, pirámides de base cuadrada y prismas rectangulares en objetos del entorno y/o modelos geométricos. M.2.2.2. Clasificar objetos y cuerpos geométricos según sus propiedades.	<p>Anticipación</p> <ul style="list-style-type: none"> Realizar una dinámica “El baile de los animales”. Exploración de conocimientos previos de una lluvia de ideas con las siguientes interrogantes: ¿Qué formas geométricas observas en el aula?, ¿Qué figuras geométricas conoces? Alistar los materiales que se va a necesitar. Invitar al estudiante al laboratorio de computación. <p>Construcción</p> <ul style="list-style-type: none"> Organizar grupos de trabajo de tres o cuatro integrantes. Seguir las instrucciones del docente para entrar al juego FRIV por medio del ordenador utilizando el enlace. Analizar las propiedades de un cuerpo geométrico. 	<ul style="list-style-type: none"> * Texto del estudiante * Ordenador * Internet * Enlace: http://www.cokitos.com/partes-de-cuerpos-geometricos/ 	<p>I.M.2.3.1. Clasifica, según sus elementos y propiedades, cuerpos geométricos. (I.4.)</p> <p>I.M.2.3.2. Identifica elementos básicos de la Geometría en cuerpos geométricos. (I.2., S.2.)</p>	<p>Técnica: Prueba</p> <p>Instrumento: Cuestionario escrito</p>

	<ul style="list-style-type: none"> • Seguir las instrucciones del docente para entrar al juego FRIV por medio del ordenador. • Observar y distinguir los cuerpos geométricos (cubo, cono, cilindro y pirámide). • Deberá arrastrar con el cursor el nombre de la parte del cuerpo que corresponda. • El juego reconocerá de inmediato si se equivocó regresando el nombre a su lugar. • Cuando todos los nombres estén ubicados en los recuadros blancos se da por finalizado el juego. <p>Consolidación</p> <ul style="list-style-type: none"> • Aplicación del conocimiento en ejercicios similares. 			
Adaptaciones curriculares				
Especificación de la necesidad educativa			Especificación de la adaptación a ser aplicada	
BIBLIOGRAFÍA:		OBSERVACIONES:		
ELABORADO	REVISADO	APROBADO		
DOCENTE(S):	NOMBRE:	NOMBRE:		
Firma:	Firma:	Firma:		
Fecha:	Fecha:	Fecha:		

ACTIVIDAD N° 5

Jugando a completar la serie numérica

Eje temático: Serie aritmética

Objetivo: Explicar y construir patrones numéricos relacionándolos con la suma y la resta para desarrollar el pensamiento lógico- matemático.

Tiempo: 1 hora

Espacio: Sala de computación.

Materiales: Computadores.

Enlace: <http://www.cokitos.com/completa-la-serie-aritmetica/>

Descripción del juego: En este juego se trabajará con números de 3 cifras, las camisetas estarán colgadas en un tendedero y en el centro estarán ubicadas cada una de las cifras, una de ellas estará vacía para que el estudiante escriba la serie que corresponde y luego haga clic en “Go”.

Procedimiento: El docente deberá colocar en todas las computadoras del laboratorio el enlace del juego, para que los estudiantes sigan las siguientes instrucciones: hacer clic en “Jugar”



y luego en “Play” e inicia el juego. Los estudiantes tendrán que descubrir el patrón y escribir el número correcto en la serie numérica, una vez que complete la secuencia de números, aparecerá la siguiente serie a resolver; cabe resaltar que si el estudiante se equivoca con el número un perro saldrá corriendo y se llevará la camiseta y el juego vuelve a empezar; sin embargo si el estudiante no se equivoca las camisetas avanzarán hacia la izquierda, quedando en un cesto el cual contabilizará el número de camisetas correctas. El juego va avanzando por niveles entre más alto mayor será la dificultad.

Evaluación: En este juego se tomará en cuenta el número de camisetas que se encuentran en la cesta, para evaluar el cumplimiento del objetivo.

PLANIFICACIÓN MICROCURRICULAR				
Nombre la institución		ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA 24 DE MAYO		
Nombre del Docente		Gianella Isabel Quimí Herrera Gissella Zoraida Quimí Rodríguez	Fecha	
Área	Matemática	Grado/curso	Tercero	Año lectivo
Asignatura		Matemática	Tiempo	2018-2019
Unidad didáctica		2. Me alimento nutritivamente		
Objetivo de la unidad		<p>O.M.2.1 Explicar y construir patrones de figuras y numéricos relacionándolos con la suma, la resta y la multiplicación, para desarrollar el pensamiento lógico matemático.</p> <p>O.M.2.2 Utilizar objetos de su entorno para formar conjuntos, establecer gráficamente la correspondencia entre sus elementos y desarrollar la comprensión de modelos matemáticos.</p>		
Criterios de Evaluación		<p>CE.M.2.1. Descubre regularidades matemáticas del entorno inmediato utilizando los conocimientos de conjuntos y las operaciones básicas con números naturales, para explicar verbalmente, en forma ordenada, clara y razonada, situaciones cotidianas y procedimientos para construir otras regularidades.</p> <p>CE.M.2.2. Aplica estrategias de conteo, el concepto de número, expresiones matemáticas sencillas, propiedades de la suma y la multiplicación, procedimientos de cálculos de suma, resta, multiplicación sin reagrupación y división exacta (divisor de una cifra) con números naturales hasta 9 999, para formular y resolver problemas de la vida cotidiana del entorno y explicar de forma razonada los resultados obtenidos.</p>		
¿Cómo van a aprender? DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO	¿Cómo van a aprender? ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE (Estrategias Metodológicas)	RECURSOS	¿Qué y cómo evaluar? EVALUACIÓN	
	Actividades		Indicadores de Evaluación de la unidad	Técnicas e instrumentos de Evaluación
M.2.1.13. Describir y reproducir patrones numéricos basados en sumas y restas contando hacia adelante y hacia atrás.	<p>Anticipación</p> <ul style="list-style-type: none"> Realizar una dinámica “Muévete”. Exploración de conocimientos previos de una lluvia de ideas con las siguientes interrogantes: ¿Qué formas geométricas observas en el aula?, ¿Conoces qué es un patrón numérico?, ¿Sabes qué es una secuencia?, ¿Reconoces si la operación es ascendente o descendente? Alistar los materiales que se va a necesitar. Invitar al estudiante al laboratorio de computación. <p>Construcción</p>	<ul style="list-style-type: none"> * Texto del estudiante * Ordenador * Internet * Enlace: http://www.cokitos.com/completa-la-serie-aritmetica/ 	I.M.2.1.2. Propone patrones y construye secuencias numéricas. (I.1.)	<p>Técnica: Prueba</p> <p>Instrumento: Cuestionario escrito</p>

	<ul style="list-style-type: none"> • Organizar grupos de trabajo de tres o cuatro integrantes. • Seguir las instrucciones del docente para entrar al juego FRIV por medio del ordenador utilizando el enlace. • Los estudiantes tendrán que descubrir el patrón y escribir el número correcto en la serie numérica. • Una vez que complete la secuencia de números, aparecerá la siguiente serie a resolver. • Si el estudiante se equivoca con el número un perro saldrá corriendo y se llevará la camiseta y el juego vuelve a empezar. • Si el estudiante no se equivoca las camisetas avanzarán hacia la izquierda, quedando en un cesto el cual contabilizará el número de camisetas correctas. • El juego va avanzando por niveles entre más alto mayor será la dificultad. <p>Consolidación</p> <ul style="list-style-type: none"> • Aplicación del conocimiento en ejercicios similares. 			
Adaptaciones curriculares				
Especificación de la necesidad educativa			Especificación de la adaptación a ser aplicada	
BIBLIOGRAFÍA:		OBSERVACIONES:		
ELABORADO		REVISADO		APROBADO
DOCENTE(S):		NOMBRE:		NOMBRE:
Firma:		Firma:		Firma:
Fecha:		Fecha:		Fecha:

ACTIVIDAD N° 6

Jugando a abre la caja fuerte

Eje temático: Patrones numéricos

Objetivo: Explicar y construir patrones numéricos relacionándolos con la suma y la resta para desarrollar el pensamiento lógico- matemático.

Tiempo: 45 minutos

Espacio: Sala de computación.

Materiales: Computadores.

Enlace: <http://www.cokitos.com/abre-la-caja-fuerte/>

Descripción del juego: En este juego hay una caja fuerte, la cual tiene una serie numérica que completar, a lado derecho están las opciones que deben escoger de acuerdo al patrón y en medio de la caja está un botón la cual la abre.

Procedimiento: El docente deberá colocar en todas las computadoras del laboratorio el enlace del juego, para que los estudiantes sigan las siguientes instrucciones: hacer clic en “Jugar”, luego en “Ok” e inicia el juego. Los estudiantes deberán



completar la serie numérica, arrastrando con un clic al número siguiente de la secuencia numérica, si coloca bien las series y hace clic en “Unlock” la caja fuerte se abrirá y les mostrará un premio, sino no coloca bien sonará una alarma y volverá a empezar. Tiene 10 niveles y cada vez son más difíciles de resolver.

Evaluación: En este juego se tomará en el número de niveles avanzados acorde al tiempo que dé el docente, esto servirá para evaluar el cumplimiento del objetivo.

PLANIFICACIÓN MICROCURRICULAR				
Nombre la institución		ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA 24 DE MAYO		
Nombre del Docente		Gianella Isabel Quimí Herrera Gissella Zoraida Quimí Rodríguez	Fecha	
Área	Matemática	Grado/curso	Tercero	Año lectivo
Asignatura	Matemática	Tiempo	2018-2019	
Unidad didáctica	2. Me alimento nutritivamente			
Objetivo de la unidad	<p>O.M.2.1 Explicar y construir patrones de figuras y numéricos relacionándolos con la suma, la resta y la multiplicación, para desarrollar el pensamiento lógico matemático.</p> <p>O.M.2.2 Utilizar objetos de su entorno para formar conjuntos, establecer gráficamente la correspondencia entre sus elementos y desarrollar la comprensión de modelos matemáticos.</p>			
Criterios de Evaluación	<p>CE.M.2.1. Descubre regularidades matemáticas del entorno inmediato utilizando los conocimientos de conjuntos y las operaciones básicas con números naturales, para explicar verbalmente, en forma ordenada, clara y razonada, situaciones cotidianas y procedimientos para construir otras regularidades.</p> <p>CE.M.2.2. Aplica estrategias de conteo, el concepto de número, expresiones matemáticas sencillas, propiedades de la suma y la multiplicación, procedimientos de cálculos de suma, resta, multiplicación sin reagrupación y división exacta (divisor de una cifra) con números naturales hasta 9 999, para formular y resolver problemas de la vida cotidiana del entorno y explicar de forma razonada los resultados obtenidos.</p>			
¿Cómo van a aprender? DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO	¿Cómo van a aprender? ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE (Estrategias Metodológicas)	RECURSOS	¿Qué y cómo evaluar? EVALUACIÓN	
	Actividades		Indicadores de Evaluación de la unidad	Técnicas e instrumentos de Evaluación
M.2.1.13. Describir y reproducir patrones numéricos basados en sumas y restas contando hacia adelante y hacia atrás.	<p>Anticipación</p> <ul style="list-style-type: none"> Realizar una dinámica “Patitos al agua”. Exploración de conocimientos previos de una lluvia de ideas con las siguientes interrogantes: ¿Qué formas geométricas observas en el aula?, ¿Recuerdas qué es un patrón numérico?, ¿Reconoces si la operación es ascendente o descendente?, ¿Reconoces si la operación se trata de una suma o de una resta? Alistar los materiales que se va a 	<ul style="list-style-type: none"> * Texto del estudiante * Ordenador * Internet * Enlace: http://www.cokitos.com/abre-la-caja-fuerte/ 	I.M.2.1.2. Propone patrones y construye secuencias numéricas. (1.1.)	<p>Técnica: Prueba</p> <p>Instrumento: Cuestionario escrito</p>

	<p>necesitar.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Invitar al estudiante al laboratorio de computación. <p>Construcción</p> <ul style="list-style-type: none"> • Organizar grupos de trabajo de tres o cuatro integrantes. • Seguir las instrucciones del docente para entrar al juego FRIV por medio del ordenador utilizando el enlace. • Los estudiantes deberán reconocer si se trata de una suma o resta. • Los estudiantes deberán completar la serie numérica, arrastrando con un clic al número siguiente de la secuencia numérica. • Si coloca bien las series y hace clic en "Unlock" la caja fuerte se abrirá y les mostrará un premio. • Sino no coloca bien sonará una alarma y volverá a empezar. • Tiene 10 niveles y cada vez son más difíciles de resolver. <p>Consolidación</p> <ul style="list-style-type: none"> • Aplicación del conocimiento en ejercicios similares. 			
Adaptaciones curriculares				
Especificación de la necesidad educativa			Especificación de la adaptación a ser aplicada	
BIBLIOGRAFÍA:		OBSERVACIONES:		
ELABORADO		REVISADO	APROBADO	
DOCENTE(S):		NOMBRE:	NOMBRE:	
Firma:		Firma:	Firma:	
Fecha:		Fecha:	Fecha:	

Cuarto Grado



ACTIVIDAD N° 7

Jugando a los gráficos de barras

Eje temático: Plano Cartesiano

Objetivo: Discriminar en diagramas, tablas y una cuadrícula los pares ordenados del producto cartesiano $A \times B$ que cumplen una relación uno a uno.

Tiempo: 10 minutos

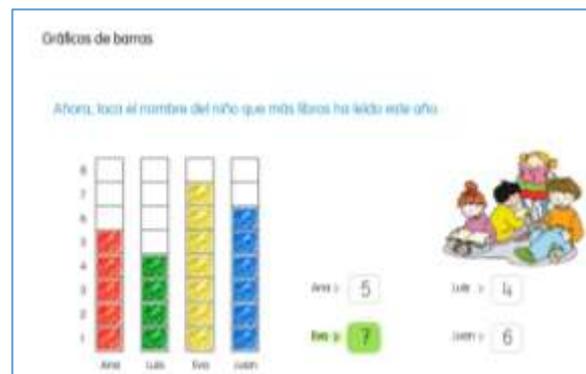
Espacio: Sala de computación.

Materiales: Computadores.

Enlace: <http://www.cokitos.com/grafico-de-barras/>

Descripción del juego: En este juego aparecen cuatro barras de colores (rojo, verde, amarillo y azul), a la derecha están cuatro casilleros con nombres (Ana, Luis; Eva y Juan), el gráfico representa el número de libros que ha leído cada niño.

Procedimiento: El docente deberá colocar en todas las computadoras del laboratorio el enlace del juego, para que los estudiantes sigan las siguientes instrucciones: hacer clic en “Jugar”, luego en “Comenzar” e



inicia el juego. Los estudiantes deberán observar cuántos libros ha leído cada uno de los niños, para luego escribir el número correspondiente en cada casillero que están a lado de los nombres, cabe mencionar que si el niño se equivoca saldrá un sonido agudo y no le permitirá pasar al siguiente cuadro hasta que acierte el número; una vez llenado se desplegará de la parte superior otra orden que dice “Ahora, toca el nombre del niño que más libros ha leído este año” y el estudiante deberá hacer clic donde corresponda, y de esta manera se finaliza el juego.

Evaluación: En este juego se tomará en cuenta el tiempo que se demore en terminar el juego, para evaluar el cumplimiento del objetivo.

PLANIFICACIÓN MICROCURRICULAR				
Nombre la institución		ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA 24 DE MAYO		
Nombre del Docente		Gianella Isabel Quimí Herrera Gissella Zoraida Quimí Rodríguez	Fecha	
Área	Matemática	Grado/curso	Cuarto	Año lectivo
Asignatura		Matemática	Tiempo	2018-2019
Unidad didáctica		6. Conociendo a mis papás		
Objetivo de la unidad		O.M.2.5 Comprender el espacio que lo rodea, valorar lugares históricos, turísticos y bienes naturales, identificando como conceptos matemáticos los elementos y propiedades de cuerpos y figuras geométricas en objetos del entorno.		
Criterios de Evaluación		CE.M.2.3. Emplea elementos básicos de geometría, las propiedades de cuerpos y figuras geométricas, la medición, estimación y cálculos de perímetros, para enfrentar situaciones cotidianas de carácter geométrico.		
¿Cómo van a aprender? DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO	¿Cómo van a aprender? ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE (Estrategias Metodológicas)	RECURSOS	¿Qué y cómo evaluar? EVALUACIÓN	
	Actividades		Indicadores de Evaluación de la unidad	Técnicas e instrumentos de Evaluación
<p>M.2.1.8. Identificar los elementos relacionados de un conjunto de salida con un conjunto de llegada como pares ordenados del producto cartesiano $A \times B$.</p> <p>M.2.1.9. Representar por extensión y gráficamente los pares ordenados del producto cartesiano $A \times B$.</p>	<p>Anticipación</p> <ul style="list-style-type: none"> Realizar una dinámica "Patitos al agua". Exploración de conocimientos previos de una lluvia de ideas con las siguientes interrogantes: ¿Conoces qué es plano cartesiano?, ¿Qué es punto de intersección?, ¿Qué son los pares ordenados?. Alistar los materiales que se va a necesitar. Invitar al estudiante al laboratorio de computación. <p>Construcción</p> <ul style="list-style-type: none"> Organizar grupos de trabajo de tres o cuatro integrantes. Seguir las instrucciones del docente para entrar al juego FRIV por medio del ordenador utilizando el enlace. Los estudiantes deberán observar 	<ul style="list-style-type: none"> * Texto del estudiante * Ordenador * Internet * Enlace: http://www.cokitos.com/grafico-de-barras/ 	<p>I.M.2.1.3 Discrimina en diagramas, tablas y una cuadrícula los pares ordenados del producto cartesiano $A \times B$ que cumplen una relación uno a uno.</p>	<p>Técnica: Prueba</p> <p>Instrumento: Cuestionario</p>

	<p>cuántos libros ha leído cada uno de los niños.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Escribir el número correspondiente en cada casillero que están a lado de los nombres. • Si el niño se equivoca saldrá un sonido agudo y no le permitirá pasar al siguiente cuadro hasta que acierte el número. • Una vez llenado se desplegará de la parte superior otra orden que dice "Ahora, toca el nombre del niño que más libros ha leído este año" y el estudiante deberá hacer clic donde corresponda, y de esta manera se finaliza el juego. <p>Consolidación</p> <ul style="list-style-type: none"> • Aplicación del conocimiento en ejercicios similares. 			
--	--	--	--	--

Adaptaciones curriculares			
Especificación de la necesidad educativa		Especificación de la adaptación a ser aplicada	
BIBLIOGRAFÍA:		OBSERVACIONES:	
ELABORADO	REVISADO		APROBADO
DOCENTE(S):	NOMBRE:		NOMBRE:
Firma:	Firma:		Firma:
Fecha:	Fecha:		Fecha:

ACTIVIDAD N° 8

Jugando a equilibrar la balanza

Eje temático: Medidas de Masa: el gramo, el kilogramo y la libra

Objetivo: Resuelve problemas cotidianos sencillos que requieran el uso de instrumentos de medida, para determinar la masa, el gramo, el kilogramo y la libra.

Tiempo: 45 minutos

Espacio: Sala de computación.

Materiales: Computadores.

Enlace: <http://www.cokitos.com/juego-equilibrar-la-balanza/>

Descripción del juego: En este juego hay una balanza, en la parte superior hay unas fichas con forma de “tetris” cada una tiene un peso en gramos.

Procedimiento: El docente deberá colocar en todas las computadoras del laboratorio el enlace del juego, para que los estudiantes sigan las siguientes instrucciones: hacer clic en “Jugar”, luego en “New Game” y “Easy” y para iniciar se



seleccionará el nivel “0” e inicia el juego. Los estudiantes deberán usar el ratón para arrastrar la ficha a la balanza y cuando esté de color verde el fondo soltarla, cabe resaltar que para rotar una ficha mientras se la arrastra hay que presionar la tecla “space” y cambiará de posición, el objetivo de este juego es que la diferencia de pesos entre ambas partes de la balanza no puede superar un peso dado, caso contrario se vuelve a empezar.

Evaluación: En este juego se tomará en el número de niveles avanzados acorde al tiempo que dé el docente, esto servirá para evaluar el cumplimiento del objetivo.

PLANIFICACIÓN MICROCURRICULAR					
Nombre la institución		ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA 24 DE MAYO			
Nombre del Docente		Gianella Isabel Quimí Herrera Gissella Zoraida Quimí Rodríguez	Fecha		
Área	Matemática	Grado/curso	Cuarto	Año lectivo	
Asignatura		Matemática	Tiempo	2018-2019	
Unidad didáctica		3. Cuidemos el agua			
Objetivo de la unidad		O.M.2.6 Resolver situaciones cotidianas que impliquen la medición, estimación y el cálculo de longitudes, capacidades y masas, con unidades convencionales y no convencionales de objetos de su entorno, para una mejor comprensión del espacio que le rodea, la valoración de su tiempo y el de los otros, y el fomento de la honestidad e integridad en sus actos.			
Criterios de Evaluación		CE.M.2.2. Aplica estrategias de conteo, el concepto de número, expresiones matemáticas sencillas, propiedades de la suma y la multiplicación, procedimientos de cálculos de suma, resta, multiplicación sin reagrupación y división exacta (divisor de una cifra) con números naturales hasta 9 999, para formular y resolver problemas de la vida cotidiana del entorno y explicar de forma razonada los resultados obtenidos.			
¿Cómo van a aprender? DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO	¿Cómo van a aprender? ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE (Estrategias Metodológicas)		RECURSOS	¿Qué y cómo evaluar? EVALUACIÓN	
	Actividades			Indicadores de Evaluación de la unidad	Técnicas e instrumentos de Evaluación
M.2.2.20. Utilizar las unidades de medida de masa: el gramo y el kilogramo, en la estimación y medición de objetos del entorno.	Anticipación <ul style="list-style-type: none"> Realizar una dinámica "Patitos al agua". Exploración de conocimientos previos de una lluvia de ideas con las siguientes interrogantes: ¿Qué es una medida de masa?, ¿Conoces una balanza?, ¿Conoces las siglas de las medidas de masa? Alistar los materiales que se va a necesitar. Invitar al estudiante al laboratorio de computación. Construcción <ul style="list-style-type: none"> Organizar grupos de trabajo de tres o cuatro integrantes. Seguir las instrucciones del 		<ul style="list-style-type: none"> * Texto del estudiante * Ordenador * Internet * Enlace: http://www.cokitos.com/juego-equilibrar-la-balanza/ 	I.M.2.4.4. Resuelve situaciones problemáticas sencillas que requieran de la comparación de la masa de objetos del entorno, de la conversión entre kilogramo y gramo, y la identificación de la libra como unidad de medida de masa. (I.2., I.4.)	Técnica: Observación de paratextos Instrumento: Revisión de trabajos

	<p>docente para entrar al juego FRIV por medio del ordenador utilizando el enlace.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los estudiantes deberán usar el ratón para arrastrar la ficha a la balanza y cuando esté de color verde el fondo soltarla. • Para rotar una ficha mientras se la arrastra hay que presionar la tecla "space" y cambiará de posición. • El objetivo de este juego es que la diferencia de pesos entre ambas partes de la balanza no puede superar un peso dado, caso contrario se vuelve a empezar. • En este juego se tomará en el número de niveles avanzados acorde al tiempo que dé el docente, esto servirá para evaluar el cumplimiento del objetivo. <p>Consolidación</p> <ul style="list-style-type: none"> • Aplicación del conocimiento en ejercicios similares. 			
--	---	--	--	--

Adaptaciones curriculares			
Especificación de la necesidad educativa		Especificación de la adaptación a ser aplicada	
BIBLIOGRAFÍA:		OBSERVACIONES:	
ELABORADO	REVISADO	APROBADO	
DOCENTE(S):	NOMBRE:	NOMBRE:	
Firma:	Firma:	Firma:	
Fecha:	Fecha:	Fecha:	

ACTIVIDAD N° 9

Jugando a pesos y balanza

Eje temático: Balanza de Pesos: masa, volumen, densidad

Objetivo: Resuelve problemas cotidianos sencillos que requieran el uso de instrumentos de medida, para determinar la masa, volumen y densidad.

Tiempo: 45 minutos

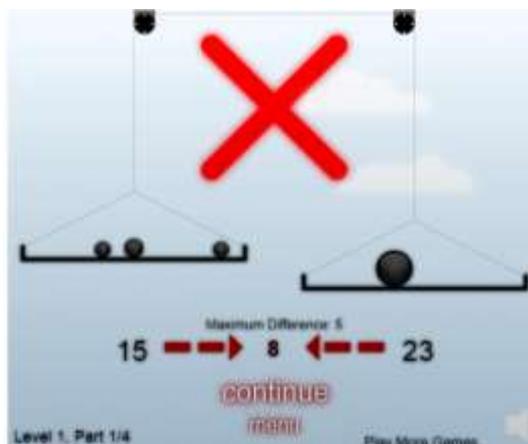
Espacio: Sala de computación.

Materiales: Computadores.

Enlace: <http://www.cokitos.com/balanza-de-pesos-masa-volumen-densidad/>

Descripción del juego: En este juego hay una balanza con pesas en forma de círculo, este juego consiste en nivelar el peso de ambas balanzas, las pesas son creadas con la presión del ratón (entre más presión mayor será la masa y el volumen de la pesa).

Procedimiento: El docente deberá colocar en todas las computadoras del laboratorio el enlace del juego, para que los estudiantes sigan las siguientes instrucciones: hacer clic en “Jugar”, luego en “Play” e inicia el juego. Al inicio del juego la



computadora arroja una pesa con “x” de masa, el estudiante tiene que observar el volumen y crear una similar, si falla tiene dos opciones más para nivelar las dos pesas, caso contrario pierde el juego y vuelve a empezar. El juego contiene varios niveles entre más alto mayor será la dificultad.

Evaluación: En este juego se tomará en cuenta el número de niveles superados, esto servirá para evaluar el cumplimiento del objetivo.

PLANIFICACIÓN MICROCURRICULAR				
Nombre la institución		ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA 24 DE MAYO		
Nombre del Docente		Gianella Isabel Quimí Herrera Gissella Zoraida Quimí Rodríguez	Fecha	
Área	Matemática	Grado/curso	Cuarto	Año lectivo
Asignatura		Matemática	Tiempo	2018-2019
Unidad didáctica		3. Cuidemos el agua		
Objetivo de la unidad		O.M.2.6 Resolver situaciones cotidianas que impliquen la medición, estimación y el cálculo de longitudes, capacidades y masas, con unidades convencionales y no convencionales de objetos de su entorno, para una mejor comprensión del espacio que le rodea, la valoración de su tiempo y el de los otros, y el fomento de la honestidad e integridad en sus actos.		
Criterios de Evaluación		CE.M.2.2. Aplica estrategias de conteo, el concepto de número, expresiones matemáticas sencillas, propiedades de la suma y la multiplicación, procedimientos de cálculos de suma, resta, multiplicación sin reagrupación y división exacta (divisor de una cifra) con números naturales hasta 9 999, para formular y resolver problemas de la vida cotidiana del entorno y explicar de forma razonada los resultados obtenidos.		
¿Cómo van a aprender? DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO	¿Cómo van a aprender? ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE (Estrategias Metodológicas)	RECURSOS	¿Qué y cómo evaluar? EVALUACIÓN	
	Actividades		Indicadores de Evaluación de la unidad	Técnicas e instrumentos de Evaluación
M.2.2.20. Identificar el kilogramo como una unidad de medida de masa.	<p>Anticipación</p> <ul style="list-style-type: none"> Realizar una dinámica “Patitos al agua”. Exploración de conocimientos previos de una lluvia de ideas con las siguientes interrogantes: ¿Cuál es la diferencia entre masa y peso?, ¿Con qué unidades se mide la masa de los cuerpos?, ¿La balanza mide la masa o el peso?. Alistar los materiales que se va a necesitar. Invitar al estudiante al laboratorio de computación. <p>Construcción</p> <ul style="list-style-type: none"> Organizar grupos de trabajo de tres o cuatro integrantes. 	<ul style="list-style-type: none"> * Texto del estudiante * Ordenador * Internet * Enlace: http://www.cokitos.com/balanza-de-pesos-masa-volumen-densidad/ 	I.M.2.4.4. Resuelve situaciones problemáticas sencillas que requieran de la comparación de la masa de objetos del entorno, de la conversión entre kilogramo y gramo, y la identificación de la libra como unidad de medida de masa. (I.2., I.4.)	<p>Técnica: Observación de paratextos</p> <p>Instrumento: Revisión de trabajos</p>

	<ul style="list-style-type: none"> • Seguir las instrucciones del docente para entrar al juego FRIV por medio del ordenador utilizando el enlace. • Al inicio del juego la computadora arroja una pesa con "x" de masa. • El estudiante tiene que observar el volumen y crear una similar. • Si falla tiene dos opciones más para nivelar las dos pesas, caso contrario pierde el juego y vuelve a empezar. • El juego contiene varios niveles entre más alto mayor será la dificultad. <p>Consolidación</p> <ul style="list-style-type: none"> • Aplicación del conocimiento en ejercicios similares. 			
Adaptaciones curriculares				
Especificación de la necesidad educativa			Especificación de la adaptación a ser aplicada	
BIBLIOGRAFÍA:		OBSERVACIONES:		
ELABORADO	REVISADO		APROBADO	
DOCENTE(S):	NOMBRE:		NOMBRE:	
Firma:	Firma:		Firma:	
Fecha:	Fecha:		Fecha:	

ACTIVIDAD N° 10

Jugando a pesos y balanzas

Eje temático: Balanza de Pesos: masa, volumen, densidad

Objetivo: Resuelve problemas cotidianos sencillos que requieran el uso de instrumentos de medida, para determinar la masa, volumen y densidad.

Tiempo: 45 minutos

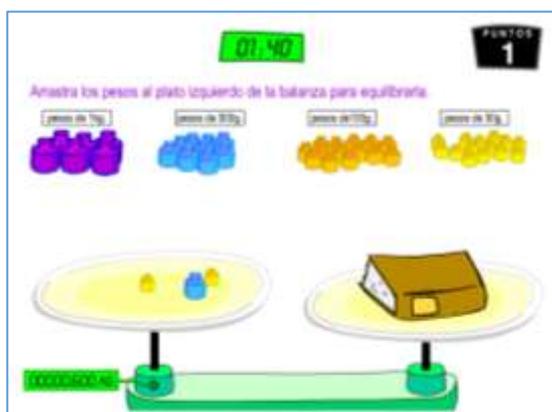
Espacio: Sala de computación.

Materiales: Computadores.

Enlace: <http://www.cokitos.com/pesos-y-balanza/>

Descripción del juego: En este juego hay una balanza que mide el peso en kilogramos, en la parte superior hay grupos de recipientes de 1 kg, de 500g. de 100g. y de 50g. el juego consiste en equilibrar 10 objetos en un lapso de 2 minutos, considerando que el juego tiene un temporizador.

Procedimiento: El docente deberá colocar en todas las computadoras del laboratorio el enlace del juego, para que los estudiantes sigan las siguientes instrucciones: hacer clic en “Jugar”, luego en “Vamos” e inicia el juego. Al iniciar el juego la



balanza tiene un objeto con el peso desconocido, en el cual el estudiante tiene que calcular mentalmente los gramos e ir arrastrando los pesos al plato izquierdo hasta equilibrar la balanza. Para esto tiene 2 minutos, en el cual deberá equilibrar 10 objetos, sino lo logra en el tiempo establecido volverá a iniciar el juego.

Evaluación: En este juego se tomará en cuenta si logra equilibrar los 10 objetos en el tiempo establecido, esto servirá para evaluar el cumplimiento del objetivo.

PLANIFICACIÓN MICROCURRICULAR				
Nombre la institución		ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA 24 DE MAYO		
Nombre del Docente		Gianella Isabel Quimí Herrera Gissella Zoraida Quimí Rodríguez	Fecha	
Área	Matemática	Grado/curso	Cuarto	Año lectivo
Asignatura		Matemática	Tiempo	2018-2019
Unidad didáctica		3. Cuidemos el agua		
Objetivo de la unidad		O.M.2.6 Resolver situaciones cotidianas que impliquen la medición, estimación y el cálculo de longitudes, capacidades y masas, con unidades convencionales y no convencionales de objetos de su entorno, para una mejor comprensión del espacio que le rodea, la valoración de su tiempo y el de los otros, y el fomento de la honestidad e integridad en sus actos.		
Criterios de Evaluación		CE.M.2.2. Aplica estrategias de conteo, el concepto de número, expresiones matemáticas sencillas, propiedades de la suma y la multiplicación, procedimientos de cálculos de suma, resta, multiplicación sin reagrupación y división exacta (divisor de una cifra) con números naturales hasta 9 999, para formular y resolver problemas de la vida cotidiana del entorno y explicar de forma razonada los resultados obtenidos.		
¿Cómo van a aprender? DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO	¿Cómo van a aprender? ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE (Estrategias Metodológicas)	RECURSOS	¿Qué y cómo evaluar? EVALUACIÓN	
	Actividades		Indicadores de Evaluación de la unidad	Técnicas e instrumentos de Evaluación
M.2.2.20. Identificar el kilogramo como una unidad de medida de masa.	<p>Anticipación</p> <ul style="list-style-type: none"> Realizar una dinámica “Patitos al agua”. Exploración de conocimientos previos de una lluvia de ideas con las siguientes interrogantes: ¿Cuál es la diferencia entre masa y peso?, ¿Con qué unidades se mide la masa de los cuerpos?, ¿La balanza mide la masa o el peso?. Alistar los materiales que se va a necesitar. Invitar al estudiante al laboratorio de computación. <p>Construcción</p> <ul style="list-style-type: none"> Organizar grupos de trabajo de tres o cuatro integrantes. 	<ul style="list-style-type: none"> * Texto del estudiante * Ordenador * Internet * Enlace: http://www.cokitos.com/pesos-y-balanza/ 	<p>I.M.2.4.4. Resuelve situaciones problemáticas sencillas que requieran de la comparación de la masa de objetos del entorno, de la conversión entre kilogramo y gramo, y la identificación de la libra como unidad de medida de masa. (I.2., I.4.)</p>	<p>Técnica: Observación de paratextos</p> <p>Instrumento: Revisión de trabajos</p>

	<ul style="list-style-type: none"> • Seguir las instrucciones del docente para entrar al juego FRIV por medio del ordenador utilizando el enlace. • Al iniciar el juego la balanza tiene un objeto con el peso desconocido. • El estudiante tiene que calcular mentalmente los gramos e ir arrastrando los pesos al plato izquierdo hasta equilibrar la balanza. • Para esto tiene 2 minutos, en el cual deberá equilibrar 10 objetos, sino lo logra en el tiempo establecido volverá a iniciar el juego. <p>Consolidación</p> <ul style="list-style-type: none"> • Aplicación del conocimiento en ejercicios similares. 			
Adaptaciones curriculares				
Especificación de la necesidad educativa			Especificación de la adaptación a ser aplicada	
BIBLIOGRAFÍA:		OBSERVACIONES:		
ELABORADO		REVISADO		APROBADO
DOCENTE(S):		NOMBRE:		NOMBRE:
Firma:		Firma:		Firma:
Fecha:		Fecha:		Fecha:

Conclusiones

Al diseñar e implementar la guía de aplicación de recursos didácticos – tecnológicos en la Escuela de Educación Básica 24 de Mayo, se ha llegado a las siguientes conclusiones:

- Que los niños y niñas interactúan con el computador al momento de realizar las actividades propuestas en la guía de aplicación de recursos, propiciando un desarrollo del pensamiento creativo.
- Los estudiantes aprender a obedecer instrucciones a partir de las indicaciones del docente, para ejecutar el juego educativo en la computadora.
- Al utilizar las actividades que están propuestas en la guía de aplicación de recursos, los docentes tendrán la iniciativa de seleccionar más juegos educativos que están enlistados, que les permita enriquecer más la guía.
- Al brindarles a los docentes esta guía de aplicación de recursos, les permitirá usarla como herramienta didáctica para elaborar las planificaciones curriculares y poner en práctica durante el proceso de enseñanza aprendizaje.

Bibliografía

- Aguilar, I., Ayala, J., Lugo, O., & Zarco, A. (2014). Análisis de criterios de evaluación para la calidad de los materiales didácticos digitales. *Revista iberoamericana de ciencia tecnología y sociedad*, 9(25), 73-89. Obtenido de <http://www.scielo.org.ar/pdf/cts/v9n25/v9n25a05.pdf>
- Almasa, P. (2012). Que es el pensamiento creativo. *Index de Enfermería*, 21(3).
- Álvarez, M., & Gallego, D. (2014). *Capacitación y gestión del conocimiento a través de la web 2.0*. Madrid: Dykinson, S.L. Recuperado el 20 de Junio de 2018, de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=522908>
- Bartolomei, V., Caram, C., Los Santos, G., Negreira, E., & Pusineri, M. (2015). Reflexión Pedagógica. Edición III. Ensayos de estudiantes de la Facultad de Diseño y Comunicación. Asignaturas: Pedagogía del Diseño I y II. *Escritos en la Facultad*, 109, 106.
- Bohórquez, Á. (18 de 06 de 2015). *Compartir PALABRA MAESTRA*. Obtenido de ¿Qué es un recurso didáctico?: <https://compartirpalabramaestra.org/articulos-informativos/que-es-un-recurso-didactico>
- Castañeda, A., Carrillo, J., & Zumiko, Z. (2013). *El uso de las Tic en Educación Primaria: la experiencia ENCICLOMEDIA*. México: Red de Investigadores Educativos, A. C.
- Castejón, J. L., González, C., Gilar, R., & Miñano, P. (2013). *Psicología de la Educación*. San Vicente, Alicante: Editorial Club Universitario. Obtenido de <https://books.google.com.ec/books?id=FC85DwAAQBAJ&pg=PA357&lpg=PA357&dq=Factores+que+favorecen+al+ambiente+creativo&source=bl&ots=VyNWh4iXoZ&sig=3HHGpkTe7IYhYjV75bqYdcfYDkl&hl=es->

419&sa=X&ved=0ahUKEwjQ84uF54LaAhVBnFkKHQ15CeUQ6AEI
bjAN#v=onepage&q=Factores%

- Chacón, A. (2007). La Tecnología Educativa en el marco de la Didáctica. *Ediciones Pirámide*, 25-41.
- Chaverra, D. I., & Gil, C. d. (2017). Habilidades del pensamiento creativo asociadas a la escritura de textos multimodales. Instrumento para su evaluación en la Educación Básica Primaria. *Folios*(45), 3-15.
- Código de la Niñez y Adolescencia. (2003). Quito.
- Cokitos. (2018). *Juegos educativos*. Recuperado el 23 de Junio de 2018, de <http://www.cokitos.com/>
- Constitución de la República del Ecuador. (2008). Quito.
- Corujo, R. M., Borges, H. A., & Rodríguez, N. J. (2016). La creatividad artística. Fundamentos teóricos y psicológicos desde lo pedagógico. *Integra Educativa*, IX(1), 123-137.
- Cuevas, S. (2013). La creatividad en educación, su desarrollo desde una perspectiva pedagógica. *Journal of Sport and Health Research*, 5(2), 221-228.
- Díaz, C., Aguilera, K., Fuentes, R., & Pérez, P. (2013). Los recursos didácticos en la enseñanza y aprendizaje del Inglés: Una aproximación exploratoria. *Ciencia e Interculturabilidad*, 13(02), 8-19.
- Duarte, E. (s.f.). La creatividad como un valor dentro del proceso educativo.
- Gallego, D., & Álvarez, M. (2014). *Capacitación y gestión del conocimiento a través de la Web 2.0*. Madrid: DYKINSON, S.L.
- García, A. (2016). Evaluación de recursos tecnológicos didácticos mediante e-rúbricas. *Revista de Educación a Distancia*, 49(13), 1-13. doi:<http://dx.doi.org/10.6018/red/49/13>
- Gómez, M. E. (2014). El material didáctico expuesto en clase como instrumento de Educación para la paz. *Revista de Paz y Conflictos*(7), 155-174. Obtenido de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=205031399001>

- Guerra, J. R. (s.f.). *Recursos didácticos*. Obtenido de <http://www.monografias.com/trabajos88/recursos-didacticos/recursos-didacticos.shtml#ixzz58EQmQhjd>
- Hernández, L. (21 de Octubre de 2017). *Para Escuelas : Crecer en Creatividad, Desarrollar el Pensamiento Creativo*. Obtenido de <https://sincreatividadnosoynadie.com/portfolio/para-escuelas-crecer-en-creatividad-desarrollar-el-pensamiento-creativo/>
- Hernández, L., Acevedo, J. A., Martínez, C., & Cruz, B. C. (12-13-14 de Noviembre de 2014). El uso de las TIC en el aula: un análisis en términos de efectividad y eficacia. *Congreso Iberoamericano de Ciencia, Tecnología, Innovación y Educación*(523), 21.
- Herrera, M. (s.f.). *Fórmula para cálculo de la muestra poblaciones finitas*. Obtenido de <https://investigacionpediahr.files.wordpress.com/2011/01/formula-para-cc3a1lculo-de-la-muestra-poblaciones-finitas-var-categorica.pdf>
- Ibáñez, J. (2015). *Métodos, técnicas e instrumentos de la investigación criminológica*. Madrid: DYKINSON.
- LOEI. (2012). *Ley Orgánica de Educación Intercultural*. Quito.
- Marcelo, C. (2013). Las tecnologías para la innovación y la práctica docente. *Revista Brasileira de Educação*, 18(52), 25-47. Obtenido de <http://www.scielo.br/pdf/rbedu/v18n52/03.pdf>
- Martínez, J. C. (s.f.). *Importancia de la incorporación temprana a la investigación científica en la universidad de Guadalajara*. Obtenido de https://books.google.com.ec/books?id=641Efd9jLzMC&source=gbs_navlinks_s
- Mayo, F. (05 de 03 de 2014). *Gestiopolis*. Recuperado el 05 de 03 de 2018, de Integración de los recursos tecnológicos: <https://www.gestiopolis.com/integracion-de-los-recursos-tecnologicos/>
- Medina, N., Velázquez, M., Alhuay, J., & Aguirre, F. (2017). La Creatividad en los Niños de Prescolar, un Reto de la Educación Contemporánea.

- REICE. Revista Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación*, 15(2), 153-181.
- Méndez, M., & Ghitis, T. (2015). La creatividad: Un proceso cognitivo, pilar de la educación. *Estudios Pedagógicos (Valdivia)*, 41(2), 143-155.
- Moreno, A. C., & Godina, É. (2018). El pensamiento creativo y la resolución de problemas en un aula multigrado. *Educando para educar*(34), 82-96.
- Moreno, F. (2013). La manipulación de los materiales como recurso didáctico en educación infantil. *Estudios sobre el Mensaje Periodístico*, 19, 329-337.
- Morocho, W., & Enríquez, S. (2016). *Los recursos didácticos para el aprendizaje en la Ciencia Naturales*. Tesis de Grado, Universidad de Guayaquil, Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación, Guayaquil.
- Páez, G. (s.f.). *Métodos de investigación en producción animal*. Costa Rica: Instituto Interamericano de Ciencias Agrícolas de la OEA. Obtenido de https://books.google.com.ec/books?id=_7sqAAAYAAJ&pg=PA1&dq=m%C3%A9todo+cient%C3%ADfico&hl=es-419&sa=X&ved=0ahUKEwjKs7_Z3fjZAhUJxVvKkHYnVAW44FBD0AQhEMAY#v=onepage&q=m%C3%A9todo%20cient%C3%ADfico&f=false
- Peñate, W., Roca, M. J., & Tasmania, D. P. (2014). Los nuevos desarrollos tecnológicos aplicados al tratamiento psicológico. *Acta Colombiana de Psicología*, 17(2), 91-104. Recuperado el 24 de Junio de 2018, de <http://www.scielo.org.co/pdf/acp/v17n2/v17n2a10.pdf>
- Perea, A. (2014). *Importancia de los recursos tecnológicos en el aula, formación de los docentes y manejo de herramientas tecnológicas*. Trabajo fin de grado, Universidad de Jaén, Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación.
- Pérez, D., Pérez, A., & Sánchez, R. (2013). El cuento como recurso educativo. *Empresa: investigación y pensamiento crítico*, 2(4), 2-29.

- Obtenido de
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4817922>
- Pérez, J. (2014). *Perspectivas 2014: Tecnología y Pedagogía en las aulas. El futuro inmediato en España*. Barcelona, España: Editorial Planeta S.A.U. Recuperado el 20 de Junio de 2018, de http://biblioteca.ucv.cl/site/colecciones/manuales_u/aulaPlaneta_Perspectivas-2014.pdf
- Pinto, M., Gómez, C., & Fernández, A. (2012). Los recursos educativos electrónicos: perspectivas y herramientas de evaluación. *Perspectivas em Ciência da Informação*, 17(3), 82-99.
- Plan Decenal de Educación. (2006-2015).
- Pupiales, B. E., Riveros, S., & Romero, R. (2013). La creatividad y la tendencia en pruebas de creatividad. *Revista Perspectivas Educativas*, 6, 155-173.
- Ramírez, E. (03 de 02 de 2014). *Tecnología Informática*. Recuperado el 28 de 04 de 2015, de blogspot.com: <http://rosselynupn08.blogspot.com/>
- Rekalde, I., Vizcarra, M. T., & Macazaga, A. M. (2014). La Observación Como Estrategia De Investigación Para Construir Contextos De Aprendizaje Y Fomentar Procesos Participativos. *Educación XX1*, 17(1), 201-220. Obtenido de <http://www.redalyc.org/pdf/706/70629509009.pdf>
- Remolina, J. (2014). La integración educativa de las nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación. *Revista Latinoamericana de Estudios Educativos (México)*, XLIV(1), 71-91.
- Rodríguez, E. (s.f.). *Psicología y Mente*. Recuperado el 23 de 03 de 2018, de La psicología de la creatividad y del pensamiento creativo: <https://psicologiaymente.net/inteligencia/psicologia-creatividad-pensamiento>
- Salgado, A. (19 de 02 de 2018). *mindmeister*. Recuperado el 04 de 03 de 2018, de Tecnología educativa: www.mindmeister.com/es/1035093551/tecnologia-educativa

- Segura García, J. (2013). *Universidad de Las Américas*. Obtenido de <https://sites.google.com/site/javierandreseguragarcia/clases/las-variables>
- Summo, V., Voisin, S., & Téllez, B. A. (2016). Creatividad: eje de la educación del siglo XXI. *Revista Iberoamericana de Educación Superior*, 7(18), 83-98.
- UNESCO. (2013). *Situación Educativa de América Latina y el Caribe*. Santiago de Chile: Universidad de Chile. Obtenido de <file:///D:/Documents/TESIS%202018/GISSELLA%20QUIMI/situacion-educativa-mexico-2013.pdf>
- Vega, A. (18 de Enero de 2016). *Factores que favorecen la creatividad personal y de grupo (infografía)*. Obtenido de <http://www.blog.iacsaragon.es/2016/01/factores-que-favorecen-la-creatividad.html>
- Velazquez, I., Chequer, G., Budan, P., Sosa, M., & Reyes, J. (2014). *Fundamentación epistemológica de la informática educativa como espacio interdisciplinar*. Universidad Nacional de Santiago del Estero, Departamento de Informática, Facultad de Ciencias Exactas y Tecnologías, Buenos Aires-Argentina.
- Vicente, N. (27 de 04 de 2016). *blogspot.com*. Recuperado el 02 de 03 de 2018, de Importancia del material didáctico: <http://umgquetzaltenago.blogspot.com/>
- Zabala, C., Camacho, H., & Chávez, S. (2013). Tendencias epistemológicas predominantes en el aprendizaje de las TIC en el área de la educación. *TELOS. Revista de Estudios Interdisciplinarios en Ciencias Sociales*, 15(2), 178-194.

A N E X O S



**FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA LICENCIATURA EN EDUCACION PRIMARIA**

Guayaquil, 7 de agosto de 2018

CERTIFICACIÓN DEL TUTOR REVISOR

Habiendo sido nombrado **Lcdo. José Miguel Tulcán Muñoz MSc.** tutor del trabajo de titulación "**Recursos didácticos – tecnológicos en el desarrollo del pensamiento creativo en el subnivel elemental. Guía de aplicación de recursos**" certifico que el presente trabajo de titulación, elaborado por **Gissella Zoraida Quimí Rodríguez**, con C.C. No. 0928009885, **Gianella Isabel Quimí Herrera**, con C.C. No. 0923500359, con mi respectiva supervisión como requerimiento parcial para la obtención del título de Licenciadas en Ciencias de la Educación, en la Carrera de Educación Primaria de la Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación, ha sido **REVISADO Y APROBADO** en todas sus partes, encontrándose apto para su sustentación.

Lcdo. JOSÉ MIGUEL TULCAN MUÑOZ MSc.
DOCENTE TUTOR REVISOR
C.C. No. 0922164421



FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA EDUCACION PRIMARIA



CENTRO DE EDUCACIÓN BÁSICA "24 DE MAYO"
ZONA 8-CIRCUITO -DISTRITO 5-AMIE: 09H02835 - Cda. 12 de Julio
Email: ceb24demayo@hotmail.com TEL.F. 042744303
TENQUEL - GUAYAQUIL - GUAYAS



Guayaquil, 27 de agosto del 2018

Arq.
SILVIA MOY-SANG CASTRO MSC.
DECANA DE LA FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
UNIVERSIDAD ESTATAL DE GUAYAQUIL
Ciudad.-

De mis consideraciones:

Yo, KLÉBER QUIMÍ POSADA con C.I 0906146535 Director del Centro de Educación Básica "24 de Mayo" autorizo a las estudiantes QUIMÍ HERRERA GIANELLA ISABEL con C.I 0923500359 y QUIMÍ RODRÍGUEZ GISELLA ZORAIDA con C.I 0928009885 puedan utilizar los espacios de la Institución para que realicen el Proyecto Educativo, previo a la obtención del título de Licenciatura en Ciencias de la Educación Primaria.

TEMA: RECURSOS DIDÁCTICOS- TECNOLÓGICOS EN EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO CREATIVO EN EL SUBNIVEL ELEMENTAL.

PROPUESTA: GUÍA DE APLICACIÓN DE RECURSOS.

Atentamente




Lic. Kléber Quimí Posada
DIRECTOR DE LA INSTITUCIÓN



**FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA EDUCACION PRIMARIA**

Fotos de guía de observación a estudiantes



La estudiante está llenando la guía de observación



Los estudiantes están aplicando la guía de observación



**FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA EDUCACION PRIMARIA**

Fotos de entrevista a autoridades



Las autoras del proyecto están junto al Director de la institución educativa



Las autoras del proyecto están entrevistando al director de la institución educativa



FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA EDUCACION PRIMARIA

Fotos de entrevista a docentes



Las autoras del proyecto están entrevistando a los docentes



El personal docente está llenando la entrevista

**FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA EDUCACION PRIMARIA****Encuesta a los Padres de Familia**

Objetivo: Examinar la incidencia de los recursos didácticos – tecnológicos en el desarrollo del pensamiento creativo en los estudiantes del Subnivel Elemental de la Escuela de Educación Básica 24 de Mayo, mediante la revisión documental, estadística y de campo, para diseñar una guía de aplicación de recursos.

Referencias:

1	2	3	4	5
Siempre	A menudo	Ocasionalmente	Rara vez	Nunca

Preguntas	Alternativas				
	1	2	3	4	5
¿Su hijo presta atención mientras el docente explica la clase?					
¿Con qué frecuencia su hijo utiliza los recursos tecnológicos en el hogar?					
¿Su hijo tiene creatividad para realizar las tareas en casa?					
¿Usted cree que su hijo se motiva en las actividades que realiza en el aula de clase?					



**FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA EDUCACION PRIMARIA**

Entrevista al Director

OBJETIVO: Examinar la incidencia de los recursos didácticos – tecnológicos en el desarrollo del pensamiento creativo en los estudiantes del Subnivel Elemental de la Escuela de Educación Básica 24 de Mayo, mediante la revisión documental, estadística y de campo, para diseñar una guía de aplicación de recursos.

Preguntas:

1. ¿Existe equipamiento tecnológico en la institución educativa para propiciar en los estudiantes el desarrollo del pensamiento creativo?

2. ¿Usted ha fomentado en el personal docente la capacitación permanente sobre el uso de los recursos didácticos – tecnológicos?

3. ¿Se ha realizado eventos en la institución educativa que potencie el desarrollo del pensamiento creativo?

4. ¿Usted cree que el uso de recursos didácticos – tecnológicos mejora el desarrollo del pensamiento creativo en los estudiantes?

5. ¿Si se implementara en la institución educativa una guía de aplicación de recursos, mejoraría el desarrollo el pensamiento creativo de los estudiantes? Si o no, justifique su respuesta:



**FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA EDUCACION PRIMARIA**

Entrevista a los Docentes

OBJETIVO: Examinar la incidencia de los recursos didácticos – tecnológicos en el desarrollo del pensamiento creativo en los estudiantes del Subnivel Elemental de la Escuela de Educación Básica 24 de Mayo, mediante la revisión documental, estadística y de campo, para diseñar una guía de aplicación de recursos.

Preguntas:

1. ¿Usted integra los recursos didácticos – tecnológicos en el proceso de enseñanza aprendizaje?

2. ¿Usted prioriza el uso de los recursos didácticos – tecnológicos en la realización de tareas en casa?

3. ¿Con qué frecuencia usted se capacita en el uso de recursos tecnológicos?

4. ¿Usted considera que el uso de los recursos didácticos – tecnológicos influyen en la creatividad dentro del aula?

5. ¿Usted fomenta el desarrollo del pensamiento creativo en sus estudiantes?

6. ¿Se han desarrollado eventos en la institución educativa relacionados al pensamiento creativo?

7. ¿Demuestran sus estudiantes de manera creativa los conocimientos teóricos de las asignaturas?

8. ¿Usted utiliza el desarrollo de la creatividad para mantener motivados a sus estudiantes?

9. ¿En la institución educativa se ha implementado una guía de aplicación de recursos para propiciar el desarrollo creativo?

10. ¿En la institución educativa se ha ofertado propuestas acerca del desarrollo del pensamiento creativo?



**FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA EDUCACION PRIMARIA**

Guía de observación a los estudiantes

Objetivo: Observar a cada estudiante durante la clase de “Proyectos”, en el cual trabajan con material didáctico, para determinar el nivel de desarrollo del pensamiento creativo.

Referencias:

1	2	3	4	5
Siempre	A menudo	Ocasionalmente	Rara vez	Nunca

Aspectos a observar	Alternativas				
	1	2	3	4	5
¿El estudiante presta atención antes de iniciar con el trabajo manual?					
¿El estudiante es creativo cuando usa los materiales para elaborar el trabajo manual?					
¿El estudiante tiene facilidad para utilizar los materiales?					
¿El estudiante aporta con ideas creativas para la elaboración del trabajo manual?					
¿El estudiante realiza con rapidez la actividad encomendada?					
¿El estudiante busca alternativas para elaborar el trabajo manual?					
¿El estudiante se entusiasma en el momento de realizar el trabajo manual?					
¿El estudiante reemplaza los materiales para facilitar la elaboración del trabajo manual?					
¿El estudiante reconoce la utilidad de cada material a utilizar?					
¿El estudiante se ingenia para terminar antes su trabajo manual?					



FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA EDUCACION PRIMARIA



REPOSITORIO NACIONAL EN CIENCIA Y TECNOLOGÍA

FICHA DE REGISTRO DE TESIS/TRABAJO DE GRADUACIÓN

TÍTULO Y SUBTÍTULO:	RECURSOS DIDÁCTICOS – TECNOLÓGICOS EN EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO CREATIVO EN EL SUBNIVEL ELEMENTAL. GUÍA DE APLICACIÓN DE RECURSOS		
AUTOR(ES) (apellidos/nombres):	QUIMI RODRIGUEZ GISSELLA ZORAIDA Y QUIMI HERRERA GIANELLA ISABEL		
REVISOR(ES)/TUTOR(ES) (apellidos/nombres):	TULCAN MUÑOZ JOSÉ MIGUEL PÉREZ VELÁSQUEZ LAURA		
INSTITUCIÓN:	UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL		
UNIDAD/FACULTAD:	FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN		
MAESTRÍA/ESPECIALIDAD:	EDUCACION PRIMARIA		
GRADO OBTENIDO:			
FECHA DE PUBLICACIÓN:	2018	No. DE PÁGINAS:	126
ÁREAS TEMÁTICAS:	Matemáticas		
PALABRAS CLAVES/ KEYWORDS:	Recursos didácticos – tecnológicos, pensamiento creativo, guía		
RESUMEN/ABSTRACT (150-250 palabras):	<p>El proyecto de investigación está enfocado a la importancia de los recursos tecnológicos en el ámbito educativo, cuyo objetivo es examinar la incidencia de los recursos didácticos – tecnológicos en el desarrollo del pensamiento creativo en los estudiantes del Subnivel Elemental de la Escuela de Educación Básica 24 de Mayo. La investigación se realizó mediante la aplicación de estudios bibliográficos, entrevistas al director y a docentes, encuestas a padres de familia y guía de observación a estudiantes, esto permitió hacer un análisis estadístico para determinar si existe la problemática. La población a investigar fue 2 docentes, 1 director, 35 estudiantes y 35 padres de familia, fue necesario la aplicación del método inductivo – deductivo, descriptivo – explicativo. Estos resultados permiten observar que la mayoría de docentes no aplican los recursos adecuados y no utilizan métodos activos que faciliten el desarrollo del pensamiento creativo. Por lo tanto, es necesario que se diseñe e implemente de urgencia una guía de aplicación de recursos didácticos - tecnológicos.</p>		
ADJUNTO PDF:	<input type="checkbox"/> SI	<input type="checkbox"/> NO	
CONTACTO CON AUTOR/ES:	Teléfono:	E-mail:	
CONTACTO CON LA INSTITUCIÓN:	Nombre:		
	Teléfono:		
	E-mail:		