



UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL

FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

CARRERA EDUCACIÓN PRIMARIA

TÍTULO DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN PRESENTADO

LA CREATIVIDAD EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE  
GUÍA DE ESTRATEGIAS PRÁCTICAS

AUTORAS: FIGUEROA ROMERO DAYSI ALEXANDRA  
GARZÓN RAMÍREZ GUADALUPE DEL CONSUELO

TUTORA: Msc. YINA RAMÍREZ

*Aprobado, pero  
continuar con el  
proceso.  
Dra. Yina Ramírez  
Docente - Opositora*

Guayaquil, Agosto del 2018



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

---

**DIRECTIVOS**

---

Arq. Silvia Moy-Sang Castro, MSc.

**DECANA**

---

Lcdo. Wilson Romero Dávila, MSc.

**VICE-DECANO**

---

Lcda. Sofía Jácome Encalada Msc.

**DIRECTORA DE CARRERA**

---

Ab. Sebastián Cadena Alvarado

**SECRETARIO**



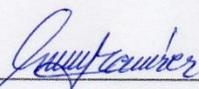
**FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN  
CARRERA EDUCACIÓN PRIMARIA**

---

Guayaquil, Agosto del 2018

**CERTIFICACIÓN DEL TUTOR REVISOR**

Habiendo sido nombrado YINA RAMIREZ MARQUEZ, tutor del trabajo de titulación LA CREATIVIDAD EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE GUÍA DE ESTRATEGIAS PRÁCTICAS, certifico que el presente trabajo de titulación, elaborado por Garzón Ramírez Guadalupe del Consuelo con C.I. No. 0914373527 y Figueroa Romero Daysi Alexandra, con C.I. No. 0924291602, con mi respectiva supervisión como requerimiento parcial para la obtención del título de LICENCIADAS EN EDUCACIÓN PRIMARIA, en la Carrera /Facultad, ha sido **REVISADO Y APROBADO** en todas sus partes, encontrándose apto para su sustentación.

  
Msc. Yina Ramírez Márquez

C.I. No. 0916633076



Universidad de Guayaquil

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

Guayaquil, Agosto del 2018

**REVISIÓN FINAL**

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 La creatividad en el proceso de enseñanza aprendizaje, Guía de estrategias prácticas de los estudiantes Garzón Ramírez Guadalupe del Consuelo y Figueroa Romero Daysi Alexandra. 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 8 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 6 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 Garzón Ramírez Guadalupe del Consuelo y Figueroa Romero Daysi Alexandra, están aptos para continuar el proceso de titulación. Particular que comunicamos a usted para los fines pertinentes.

Atentamente,

MSc. Yina Ramírez Márquez  
c.i. 0916633076



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

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

Yo, Garzón Ramírez Guadalupe del Consuelo con C.I. No. 0914373527 y Figueroa Romero Daysi Alexandra con C.I. No. 0924291602, certifico que los contenidos desarrollados en este trabajo de titulación, cuyo título es **“LA CREATIVIDAD EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE GUÍA DE ESTRATEGIAS PRÁCTICAS”**, 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.

*Guadalupe Garzón*

GUADALUPE GARZON RAMIREZ

C.C. No.0914373527

*Daysi Figueroa R.*

DAYSI FIGUEROA ROMERO

C.C. No. 0924291602

\*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

## **DEDICATORIA**

A Dios, le dedico este proyecto por darme la oportunidad de culminar mis estudios.

En especial a mis padres y mi esposo por ese apoyo incondicional quienes han sido el pilar fundamental para lograr con mucho esfuerzo este objetivo.

A mi familia por estar siempre apoyándome en los momentos de alegría y tristeza de mí vida.

Es por ello que he podido culminado con éxito mis estudios.

### **Figuroa Romero Daysi Alexandra**

Primero a Dios, quien me ha permitido culminar con éxito esta etapa de mi vida.

Segundo a mis Padres, mi esposo y mis hijos quien a lo largo de mi vida han sido las directrices.

A mis familiares, quienes siempre han estado a mi lado tanto en las buenas como en las malas.

A las oportunidades que me ha dado la vida.

### **Garzón Ramírez Guadalupe del Consuelo**

## **AGRADECIMIENTO**

Agradezco a Dios.

A la Universidad de Guayaquil que, a través de la Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación, me brindaron un apoyo valioso, para la realización de este proyecto.

A los docentes de la Facultad, quienes con su guía y dedicación lograron concienciar en mí, valores de superación y estudio, para obtener así el título del tercer nivel

### **Figuroa Romero Daysi Alexandra**

Primero le agradezco a Dios por bendecirme y darme fortaleza para salir adelante en mi camino de mi vida.

A la institución educativa por haberme abierto las puertas para ejecutar este proyecto, ya que sin ustedes no hubiera podido realizar el mismo.

A mi prestigiosa Universidad de Guayaquil.

A mis compañeros/as de aula, luchadores incansables en la búsqueda de la superación.

### **Garzón Ramírez Guadalupe del Consuelo**

## ÍNDICE GENERAL

Caratula.....	i
Directivos .....	ii
Certificación del tutor.....	iii
Revisión Final.....	iv
Licencia Gratuita.....	v
Dedicatoria.....	vi
Agradecimiento .....	vii
Índice General.....	viii
Índice De Cuadros .....	xii
Índice De Tablas .....	xii
Índice De Gráficos .....	xii
Índice De Anexos .....	xiii
Resumen .....	xiv
Abstract.....	xv
Introducción .....	1

### **CAPÍTULO I**

#### **EL PROBLEMA**

1.1 Planteamiento del Problema de Investigación.....	4
1.2 Causas.....	5
1.3 Delimitación del Problema.....	6
1.4 Formulación del Problema .....	7
1.5 Objetivo General .....	7
1.5.1 Objetivos Específicos .....	7
1.6 Premisas de la investigación .....	8
1.7 Justificación .....	8

1.8 Operacionalización de las Variables.....	10
--	----

## **CAPÍTULO II**

### **MARCO TEÓRICO**

2.1 Antecedentes de la Investigación .....	13
2.2 Marco Conceptual .....	14
Creatividad.....	14
Características de creatividad .....	16
Estilos de creatividad .....	18
Importancia de creatividad .....	19
Tipos de creatividad .....	20
Inteligencia y Creatividad .....	22
Técnicas de Creatividad.....	23
Bloqueos de la Creatividad .....	26
Pensamiento Creativo .....	27
El Aprendizaje.....	29
Características del Aprendizaje.....	30
Aprendizaje cooperativo o colaborativo.....	31
Aprendizaje contextualizado .....	32
Ciclo del aprendizaje.....	32
El proceso de enseñanza – aprendizaje.....	34
Importancia del proceso de enseñanza –aprendizaje .....	35
Estrategias metodológicas .....	36
Métodos de aprendizajes .....	37
Clasificación de los métodos de enseñanza aprendizaje .....	39
Técnicas del proceso de enseñanza aprendizaje.....	40
2.3 Fundamentaciones.....	41

Fundamentación Epistemológica .....	41
Fundamentación Pedagógica.....	42
Fundamentación Psicológica .....	43
2.4 Marco Contextual .....	44
2.4 Marco Legal .....	45
Constitución política del Ecuador 2008.....	45
Ley orgánica de Educación Intercultural .....	46
Del sistema Nacional de Educación.....	47

### **CAPÍTULO III**

#### **MARCO METODOLÓGICO**

3.1 Metodología o enfoque de la investigación.....	48
3.2 Tipos de Estudios.....	48
3.3 Población y Muestra.....	49
3.4 Métodos de Investigación.....	51
3.5 Técnicas e Instrumentos de Investigación.....	52
Técnica.....	52
La encuesta.....	52
La entrevista.....	52
Instrumentos .....	52
Cuestionario .....	52
Escala de Likert.....	53
El test .....	53
3.6 Análisis e Interpretación de los resultados .....	54
Encuestas realizadas a los Representantes legales.....	54
Entrevista aplicada al Rector de la Institución.....	64
Entrevista aplicada a Docentes de la institución .....	65

TEST DIRIGIDO A LOS ESTUDIANTES DEL SUBNIVEL ELEMENTAL..	66
Resultados del Test .....	69
Conclusiones .....	72
Recomendaciones .....	73

## **CAPÍTULO IV**

### **PROPUESTA**

4.1 Título de la Propuesta .....	74
4.2 Introducción .....	74
4.3 Objetivos .....	75
4.3 Aspectos Teóricos.....	75
Aspecto Pedagógico .....	76
Aspecto Psicológico .....	77
4.4 Factibilidad de su Aplicación .....	77
Factibilidad Financiera.....	77
Factibilidad legal.....	77
Factibilidad de recursos Humanos.....	78
4.5 Descripción de la Propuesta.....	79
Anexos.....	135
Certificado del Tutor Revisor	
Carta de la Carrera	
Certificado del Urkund	
Fotografías	
Instrumentos de Investigación	
Repositorio	

## ÍNDICE DE CUADROS

Cuadro N° 1 Operacionalización de Variables.....	10
Cuadro N° 2 Población.....	50
Cuadro N° 3 Muestra .....	51

## ÍNDICE DE TABLAS

Tabla N° 1 Su hijo es creativo .....	54
Tabla N° 2 Desarrollar la creatividad de los estudiantes.....	55
Tabla N° 3 Estrategias creativas .....	56
Tabla N° 4 Actividades de carácter creativo.....	57
Tabla N° 5 El proceso adecuado .....	58
Tabla N° 6 Desarrollo creativo.....	59
Tabla N° 7 Planteamientos creativos.....	60
Tabla N° 8 Actualización curricular.....	61
Tabla N° 9 Aprendizaje significativo .....	62
Tabla N° 10 Guía de estrategias practicas .....	63
Tabla N° 11 Resultados de 2do grado.....	69
Tabla N° 12 Resultados de 3er grado .....	70
Tabla N° 13 Resultados de 4to grado.....	71

## ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico N° 1 Su hijo es creativo.....	54
Gráfico N° 2 Desarrollar la creatividad de los estudiantes .....	55
Gráfico N° 3 Estrategias creativas.....	56
Gráfico N° 4 Actividades de carácter creativo .....	57
Gráfico N° 5 El proceso adecuado .....	58
Gráfico N° 6 Desarrollo creativo .....	59
Gráfico N° 7 Planteamientos creativos .....	60
Gráfico N° 8 Actualización curricular .....	61
Gráfico N° 9 Aprendizaje significativo.....	62
Gráfico N° 10 Guía de estrategias practicas.....	63

## ÍNDICE DE ANEXOS

Anexo 1 Certificado del tutor y carta de aceptación de la institución...	135
Anexo 2 Captura de pantalla del urkun .....	138
Anexo 3 Evidencia fotográfica .....	139
Anexo 4 Instrumento de investigación .....	142
Anexo 5 Repositorio.....	147



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

**TÍTULO DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN PRESENTADO**

**LA CREATIVIDAD EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE  
GUÍA DE ESTRATEGIAS PRÁCTICAS**

**AUTORAS: Figueroa Romero Daysi Alexandra  
Garzón Ramírez Guadalupe del Consuelo  
TUTORA: Msc. Yina Ramírez**

**Guayaquil, Agosto del 2018**

**RESUMEN**

Esta investigación tiene como objetivo determinar la influencia de la creatividad en el proceso enseñanza aprendizaje, en los estudiantes del sub nivel Básica Elemental de la Unidad Educativa Fiscal “América”, buscando mejorar la creatividad, lo que conlleva a obtener un mejor desempeño académico. Los conocimientos científicos se encuentran distribuidos e incluidos en cada una de las fundamentaciones ya sean estas Psicológica, Pedagógica, Sociológica, y Legal lo cual determina el camino metodológico de la investigación, y los pasos a seguir, ¿que se conseguirá? la información debe permitir esclarecer la relación entre las variables, y determinar la factibilidad de la propuesta, mediante una encuesta, y una entrevista a expertos, las mismas que tendrán los parámetros establecidos en la escala de Likert, y luego se representaran los datos de manera estadística. Con el análisis de resultados se planteará la propuesta, la misma que está basada en una guía de estrategias prácticas, lo que influirá en el desarrollo integral del estudiante.

**Palabras Claves:**

La creatividad, Proceso de enseñanza aprendizaje, Guía de estrategias prácticas



**UNIVERSITY OF GUAYAQUIL  
FACULTY OF PHILOSOPHY, LETTERS AND EDUCATION SCIENCES  
CAREER PRIMARY EDUCATION**

**TITLE OF RESEARCH WORK PRESENTED  
“CREATIVITY IN THE TEACHING PROCESS LEARNING  
GUIDE OF PRACTICAL STRATEGIES”**

**Authors: Figueroa Romero Daysi Alexandra  
Garzón Ramírez Guadalupe del Consuelo**

**Advisor: Msc. Yina Ramírez Márquez**

**Guayaquil, August 2018**

**ABSTRACT**

The objective of this research is to determine the influence of creativity in the teaching-learning process in the students of the Basic Elementary level of the Fiscal Education Unit "America", seeking to improve creativity, which leads to a better academic performance. Scientific knowledge is distributed and included in each of the foundations, whether these are Psychological, Pedagogical, Sociological, and Legal, which determines the methodological path of the investigation, and the steps to follow, what will be achieved? the information should allow to clarify the relationship between the variables, and determine the feasibility of the proposal, through a survey, and an interview with experts, which will have the parameters established in the Likert scale, and then the data will be represented in a statistics. With the analysis of results, the proposal will be presented, which is based on a practical strategies guide, which will influence the student's integral development.

**Keywords:** Creativity, Teaching-learning process, Practical strategies guide

## INTRODUCCIÓN

El Ecuador en estos últimos años ha pasado por distintos cambios en el área de la educación, ya que la mayoría de los docentes actuales han sido escogidos por concurso de méritos y oposición, la cual algunos, no tienen título de formadores pedagógicos, sino de otras profesiones y esto ha llevado que se cumpla de una u otra manera las cosas que el pensum ha exigido en teoría, mas no en la práctica, y es por eso que se ha visto la ausencia de creatividad en los estudiantes.

La creatividad es un elemento que beneficia en todas las áreas y en muchos casos cuando se la realiza con paciencia y con tino, más cuando no se fortalece esa cualidad de crear cosas nuevas, se pierde ese intelecto, es por eso que este proyecto desea hacer notar lo principal que es la creatividad para llevar un buen proceso de enseñanza aprendizaje, ya que el docente juega un rol muy importante en el aula de clases.

En las instituciones a pesar que algunas están acondicionadas para desarrollar una clase creativa e interactiva no se da. Hay docentes que todavía viven en el tradicionalismo y esto hace que los estudiantes no desarrollen sus creatividades, limitando a ratificar lo que ha guardado en su memoria. Se ha visto en efecto que, con las investigaciones que se realiza en este campo, es viable hacer creativo ya que todos son al nacer, pero a medida que se va creciendo se pierde esa habilidad, destreza por muchas falencias que se presenta en el diario vivir, tales como la acotación de las expresiones e ideas, temor al ridículo, la forma de tratar del docente, etc. La creatividad en la institución es un proyecto que engloba acciones educativas, artísticas, culturales basada en la actitud creativa como material del aprendizaje o como forma de crecimiento de las diferentes capacidades artísticas.

La mayoría de los docentes para enseñar las diferentes asignaturas han utilizado, sistemas, reglas, metodologías y técnicas que no favorece el desarrollo

de la creatividad de los estudiantes, por tal motivo tienen problemas en desarrollar sus potencialidades creativas, esta es la razón por la cual el aprendizaje se ha quedado estancado y no es competitivo. Es necesario enriquecer la creatividad en los niños de la escuela para que puedan tener un buen proceso en su enseñanza y obtengan con facilidad un aprendizaje significativo, para que los estudiantes sean talentosos, críticos, pensativos, reflexivos, analíticos. Muchos docentes no dan importancia en desarrollar el pensamiento creativo. Por ese motivo el Ministerio de Educación realizó capacitaciones para nivelar los conocimientos a los docentes, la cuales fueron rendidas en las fechas establecidas en cada Provincia para que cambien su manera de transmitir conocimientos y dejen ser tradicionalistas, con el fin de transformar sus métodos y estrategias al impartir las clases.

En la Unidad Educativa Fiscal “AMÉRICA” por no tener docentes totalmente, entregados a su trabajo y actualizados en cuanto a las nuevas metodologías, estrategias para desarrollar la creatividad en los estudiantes, ya que todos saben que la educación en los primeros años, es cuando más influye en el crecimiento integral de los niños, para esto es primordial que se dé una buena guía y un buen proceso de enseñanza y más aún que en los cursos del subnivel elemental es donde hay mayor cantidad de estudiantes, esto lleva que algunos no comprendan lo que se le están enseñando.

Se ha observado que el ambiente que se lleva en la institución no es tan agradable, no hay compañerismo entre docentes, y el desinterés por enseñar y preparar profesionales con excelencia, hay poca colaboración y participación de los padres en el aprendizaje de sus hijos. Otro factor que influye dentro de la institución es que no hay laboratorio de computación y esto hace que el docente trabaje solo con el libro y en algunas ocasiones el tiempo no les alcanza para enseñar todas las asignaturas.

Es por esto que la investigación sobre la creatividad en el proceso de enseñanza aprendizaje, presenta como alternativa de solución al problema

detectado, el diseño de una guía de estrategias prácticas que permita potenciar el pensamiento creativo, a la vez de dotar de un excelente material de apoyo para los docentes de la Unidad Educativa Fiscal “América” La presente investigación se desarrolla en cuatro capítulos, cuyo contenido es el siguiente:

**Capítulo I:** Se desarrolla con precisión el planteamiento del problema, y se analiza el fenómeno detectado, resaltando las características legales históricas, geográficas, sociales en el que se da el problema, mediante una observación detallada se establece la situación y conflicto, el hecho científico, las causas, la formulación del problema, así como los objetivos y la justificación que permitirá tener bases para realizar el sustento teórico de la investigación.

**Capítulo II:** Se construye el marco teórico, donde se realiza una redacción de los temas más importantes que involucran el impacto, elaboración, utilización de recursos didácticos en la práctica educativa, sobre la creatividad en el proceso de enseñanza aprendizaje además de analizar de forma descriptiva cada una de las variables de la investigación, que permitieron establecer las fundamentaciones filosófica, psicológica, sociológica, legal.

**Capítulo III:** Se indica el diseño metodológico que se va a plantear en la investigación, estableciendo los tipos de investigación que se va a utilizar, la población y la muestra a la cual se aplicarán los instrumentos de recolección de datos, que luego de un análisis estadístico determinaron las conclusiones y recomendaciones.

**Capítulo IV:** Se describe el diseño de la propuesta, donde se realiza con una apropiada justificación y los objetivos alcanzarse, determinando la factibilidad de la misma, a través de las investigaciones realizadas con la comunidad educativa, de esta manera se seleccionaron varias actividades que fueron parte de la propuesta de investigación

# **CAPÍTULO I**

## **EL PROBLEMA**

### **1.1 Planteamiento del Problema de Investigación**

La humanidad a través de su historia ha demostrado que los problemas que se le han presentado pueden ser solucionados muchas veces sin tener conocimientos previos o simplemente ignorando el tema o problema, lo que evidencia que a medida que se desarrolla el conocimiento cognitivo también se ponen en evidencia habilidades que el hombre puede mostrarlas al resolver situaciones solamente con un alto grado de creatividad.

En una educación moderna y globalizada se puede decir que muchas áreas han sido diseñadas para ir desarrollando el pensamiento creativo de los estudiantes desde los años de inicial y a medida que van avanzando mayor es el grado de creatividad que se desea obtener en cada estudiante, lo cual no siempre se logra, pero es donde se desea llegar en este proceso de investigación para poder mejorar el proceso enseñanza aprendizaje.

En la educación existen herramientas que ayudan a desarrollar la creatividad además de incentivarla, como son las herramientas de la tecnología de la información y comunicación (TIC), las cuales se han incorporado no solo como un recurso didáctico, sino también como una ayuda para el docente buscando crear un puente entre el estudiante y los conocimientos y aprendizajes.

En Ecuador el despertar la creatividad en los estudiantes ha ido de la mano con los cambios incorporados en la última década, no solo cambiando mallas curriculares, sino buscando cambios significativos, capacitando a los docentes, reconstruyendo y construyendo las infraestructuras.

Los docentes también se encuentran respaldados ya que pueden recurrir a la gran red de redes, en busca de información o de herramientas pedagógicas para poder mejorar los procesos de enseñanza y aprendizaje, que es el objetivo de este proyecto, siendo la creatividad la herramienta a utilizar para la satisfacción de la comunidad educativa.

Los docentes buscan despertar el proceso creativo de los estudiantes del sub nivel Básica Elemental, de la Unidad Educativa Fiscal “América”, pero muchas veces no se logran las metas o los objetivos de la educación por causas que perjudican el proceso, las cuales van a ser descritas a continuación:

## **1.2 Causas**

- ✓ Limitado recursos didácticos en la escuela, la mayoría de ellos están en mal estado o desactualizados, los docentes muchas de las veces deben de crear o comprar sus propios recursos para poder trabajar.
- ✓ Insuficientes, espacios o rincones de trabajo donde el estudiante pueda poner en práctica lo aprendido, en estas áreas los estudiantes afloran su creatividad y mejoran su experiencia de aprendizaje.
- ✓ Deficiente motivación de las autoridades para hallar una solución ante la falta de recursos o materiales didácticos.

Pocos son los establecimientos educativos en el Ecuador que cuentan con los recursos, sobre todo al respecto al internet, en la actualidad la enseñanza está ligada al avance tecnológico, esto no solo ayuda a los estudiantes, es una herramienta para el docente, donde puede consultar como elaborar los recursos para trabajar determinados temas con los estudiantes.

### 1.3 Delimitación del Problema

**Delimitación espacial:** El establecimiento educativo está ubicado en la Provincia del Guayas, Cantón Guayaquil, Parroquia Tarqui, en el sector llamado Monte Sinaí al norte de la ciudad, pertenece a la zona 8, distrito 09D08.

**Delimitación temporal:** La investigación se lleva a cabo en el periodo lectivo 2017 - 2018

**Delimitación del universo:** Se ha considerado en la investigación a toda la comunidad educativa de la institución América, distribuida de la siguiente manera autoridades 2, estudiantes 600, padres de familia 570 y docentes 30, siendo un total de 1202 personas.

#### **Delimitación conceptual:**

**Creatividad.** – Es la facultad de la persona de crear o la habilidad creativa de un individuo, se puede decir que pueden desarrollar funciones de manera distintas que lo hacen la mayoría

**Proceso enseñanza-aprendizaje.** – Se puede decir que este comprende el tiempo donde el docente transfiere sus conocimientos a los estudiantes, empleando estrategias para que sus estudiantes puedan asimilar y con ello comprender la información.

**Ingenio.** – Está asociada a la creatividad, es el talento de una persona de inventar o de hallar una solución ante una dificultad con un cierto grado de facilidad.

**Aprendizaje activo.-** Puede ser definido como todas las estrategias de enseñanza-aprendizaje que el docente realiza, involucrando al estudiante, es decir, donde tenga que hacer algo más que escuchar o escribir en su cuaderno.

**Aprendizaje Colaborativo.-** Es un conjunto de métodos y estrategias apoyados con tecnología para propiciar el desarrollo de habilidades mixtas (aprendizaje y desarrollo personal y social), donde cada persona es responsable tanto de su aprendizaje como el de los restantes a partir de la discusión al momento de explorar nuevos conceptos

**Delimitación disciplinaria:** Pedagogía, didáctica

#### **1.4 Formulación del Problema**

¿Cómo incide la creatividad en el proceso enseñanza aprendizaje de los estudiantes del sub nivel Básica Elemental, de la Unidad Educativa Fiscal “América”, en el periodo lectivo 2018 - 2019?

#### **1.5 Objetivo General**

Analizar la incidencia de la creatividad en el proceso enseñanza aprendizaje de los estudiantes del sub nivel Básica Elemental, de la Unidad Educativa Fiscal “América” mediante un enfoque cualitativo – cuantitativo y un estudio de campo, descriptivo, explicativo, explorativo y probabilístico, para el diseño de una guía de estrategias prácticas.

##### **1.5.1 Objetivos Específicos**

- ✓ Determinar la incidencia de la creatividad en el proceso enseñanza aprendizaje en los estudiantes del subnivel elemental de la Unidad Educativa Fiscal “América”, mediante un análisis estadístico y una sistematización de diversas teorías.
  
- ✓ Evaluar los procesos enseñanza aprendizaje de los estudiantes del sub nivel Básica Elemental, de la Unidad Educativa Fiscal “América” mediante

encuestas estructuradas dirigidas a docentes, padres de familia, ficha de observación a estudiantes y entrevista a directivo.

- ✓ Seleccionar lo más relevante de la investigación, para el diseño de una guía de estrategias prácticas.

## **1.6 Premisas de la investigación**

El desarrollo del pensamiento creativo debe estar considerado no solo como ámbito pedagógico sino como ámbito social y psicológico.

Con la creatividad se puede mejorar el proceso enseñanza aprendizaje.

El diseño y aplicación de una guía de estrategias prácticas permitirá el desarrollo de la creatividad de los estudiantes.

## **1.7 Justificación**

La población requiere de individuos lógicos, críticos y creativos, aptos de resolver problemas de la vida cotidiana que los conduzcan hacer productivos, transformando positivamente su entorno; por esta razón se trata de mejorar la calidad educativa en las instituciones educativas, a través de estrategias para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje en los estudiantes.

Recurrir a los conocimientos muchas veces se hace difícil para un estudiante o para las personas, pero recurrir al ingenio o creatividad es la alternativa con la que se puede contar para dar solución a una situación que se presente en cualquier momento.

Es por esta razón que conociendo las causas y los efectos, se propone alternativas para solucionar el fenómeno del pensamiento creativo en los estudiantes del subnivel elemental básica de la Unidad Educativa antes

mencionada esta solución permite al docente encontrar nuevas estrategias y metodologías de aprendizaje, lo cual es un aporte valioso que justifica la presente investigación.

Este trabajo es conveniente por cuanto se intenta demostrar la creatividad en el proceso de enseñanza aprendizaje utilizando diferentes estrategias metodológicas para desarrollar el pensamiento creativo de los estudiantes del subnivel elemental, de la misma forma el diseño de una guía de estrategias prácticas, la cual aumente el desarrollo del aprendizaje en los estudiantes, a través de un modelo constructivista, según se establece en la LOEI.

A nivel social, tiene un impacto positivo en la comunidad educativa de la institución “América” y por ende del sector del cantón Guayaquil, esto va a permitir a través de la investigación, que los estudiantes puedan aplicar los conocimientos de los aprendizajes desarrollando, habilidades y destrezas permitiendo abrir nuevas puertas en el proceso del aprendizaje creativo.

La investigación también tiene el valor teórico correspondiente obtenido a través de la investigación bibliográfica donde los diversos factores podrán determinar la importancia del desarrollo de la creatividad en los estudiantes de subnivel elemental.

Implicación práctica de la investigación radica en cómo los estudiantes van a trabajar en los aprendizajes desarrollando su creatividad, por lo tanto no es solo teórico, va de la mano con recursos y estrategias que el docente de forma planificada las va a realizar dentro del salón de clases de segundo, tercero y cuarto grado de educación General básica, así los estudiantes que comprenden entre una edad de 6 a 7 años, podrán aplicar de forma práctica los resultados obtenidos a través de investigación la cual consiste en un conjunto de actividades debidamente planificada.

La investigación fue factible porque a través de estudios bibliográficos, análisis estadísticos, encuestas, entrevistas a expertos y test, se encuentra todo lo referente a las dos variables: La creatividad y el proceso de enseñanza aprendizaje; a más de la comunidad educativa de la institución; y el tiempo disponible, para realizar con éxito este trabajo.

### 1.8 Operacionalización de las Variables

**Cuadro Nº 1 Operacionalización de Variables**

VARIABLES	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DIMENSIONES	INDICADORES
<b>Variable Independiente</b>  <b>La creatividad</b>	Consiste en encontrar procedimientos o elementos para desarrollar labores de manera distinta a la tradicional, con la intención de satisfacer un determinado propósito	Características de la creatividad	Fluidez Flexibilidad Viabilidad Elaboración Valentía Curiosidad
		Estilos de creatividad	Endógena Epígena Exógena
		Importancia de la creatividad	Variedad de recursos.  Manejo de actividades.  Incentiva a la expresión de ideas.
		Tipos de creatividad.	Creatividad Mimética.  Creatividad Biosiaciativa. Fluidez Flexibilidad Flujo  Creatividad Analógica.

			<p>Creatividad Narrativa</p> <p>Creatividad Intuitiva.</p>
		<p>Inteligencia y creatividad</p>	<p>Creatividad expresiva.</p> <p>Creatividad Productiva.</p> <p>Creatividad. Inventiva.</p> <p>Creatividad Innovadora.</p> <p>Creatividad Emergente</p>
		<p>Técnicas de creatividad</p>	<p>Lluvia de ideas.</p> <p>Seis sombreros para pensar. Blanco Rojo Negro Amarillo Verde Azul</p> <p>Brainwriting</p> <p>Analogías</p> <p>Triz</p> <p>Método Delphos</p> <p>Diagrama de pescado (causa / efecto)</p> <p>Mapa mental</p>
		<p>Bloqueos de creatividad</p>	<p>Bloqueos Cognoscitivos</p> <p>Bloqueos Emocionales</p> <p>Bloqueos Culturales</p>

		Tipos de pensamiento creativo	Divergente Lateral La originalidad La elaboración Productivo Convergente Crítico
<b>Variable Dependiente</b> <b>Proceso enseñanza aprendizaje</b>	Se concibe como el espacio en el cual el principal protagonista es el alumno y el profesor cumple con una función de facilitador de los procesos de aprendizaje	Características del aprendizaje	Constructivo Activo Cooperativo Colaborativo Contextualizado
		Ciclo del aprendizaje	Experiencia Concreta  Observación Reflexiva  Conceptualización Abstracta  Experimentación Activa
	Estas estrategias establecen el proceso de actividades que son planificadas y organizadas metódicamente, accediendo la construcción de nuevos conocimientos, permitiendo la relación con las comunidades.	Importancia del Proceso enseñanza aprendizaje	Formación práctica  Desarrollo de habilidades del pensamiento
		Estrategias metodológicas.	Lluvia de ideas Mapas conceptuales Portafolio Mesa redonda Juegos de rol
		Métodos de aprendizaje	Método tradicional Método facilitador de la comprensión. Método de revisión del desempeño
		Clasificación de los métodos de enseñanza aprendizaje	Método Deductivo Método Inductivo Método Analítico Método Sintético

Fuente: Unidad Educativa Fiscal "América"

Elaborado por: Garzón Ramírez Guadalupe del Consuelo, Figueroa Romero Daysi Alexandra

## **CAPÍTULO II**

### **MARCO TEÓRICO**

#### **2.1 Antecedentes de la Investigación**

En el marco investigativo se puede evidenciar que existen muchos proyectos parecidos y relacionados con el presente, pero que tienen marcadas diferencias en relación a la propuesta, objetivos, ubicación y otros parámetros que los hace diferentes, como se mencionará a continuación desglosando investigaciones realizadas que pueden servir de base a esta, y como línea de inicio de cualquier otra.

Citando (JUNCO, 2013) como autora del tema " Diseño y Aplicación de un programa de creatividad para el desarrollo del pensamiento divergente en el segundo ciclo de educación infantil". De la Universidad Complutense de Madrid esta investigación está enfocada al desarrollo de la capacidad de los estudiantes durante el proceso de enseñanza aprendizaje, ya que es importante que ellos sean libres en su actuar, responsables, con dominio de sí mismo y capaces de transformar los estímulos del exterior en ideas propias que les permitan encontrar nuevas formas creativas de abordar un tema o resolver un problema, es decir, permitir que los estudiantes desarrollen sus propios proyectos.

(Aguiza, 2012) de la Universidad Técnica de Ambato con el tema: "El pensamiento creativo y su incidencia en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de segundo y tercer año de educación básica de la Unidad Educativa Provincia de Chimborazo de la comunidad San Juan de Bellavista, parroquia Celiano Monge, cantón Ambato, provincia de Tungurahua"

El contenido investigado está enfocado a que los docentes realicen actividades que permitan reforzar lo teórico con la práctica para formar niños

creativos, dinámicos, reflexivos, analíticos y que muestren el interés durante la clase, que no tengan limitaciones para incentivar la creatividad y por ende logren el desarrollo del pensamiento creativo.

El trabajo de investigación denominado “Incidencia de las estrategias metodológicas en el desarrollo del pensamiento creativo de los estudiantes de básica media de la Unidad Educativa Martha Bucaram de Roldós”, realizado por los autores (Dominguez & Suplehuiche, 2016) perteneciente a la Universidad De Guayaquil. Este trabajo tuvo como objetivo identificar las causas del problema que se presenta con los estudiantes de la básica media de la institución, con el fin de implementar una guía didáctica que permita desarrollar el pensamiento creativo con varias estrategias.

Por medio de estos trabajos de titulación se parte la realización de la presente investigación lo cual se irá desarrollando a medida que se avanza en el trabajo investigativo bibliográfico y de campo.

## **2.2 Marco Conceptual**

### **Creatividad**

La creatividad o pensamiento original, es un proceso mental que nace de la imaginación y engloba varios procesos mentales entrelazados, es la capacidad de crear, de innovar, de generar nuevas ideas y conceptos, que normalmente llevan a conclusiones nuevas, resuelven problemas y producen soluciones originales y valiosas.

Según (Bassat, 2014) “La Creatividad es una facultad innata del hombre, que va mucho más allá de un invento concreto. Se trata de la capacidad de aportar grandes avances que pueden modificar el rumbo de la historia y cambiar las condiciones de vida de toda la humanidad” (p.19). El autor indica que toda persona es capaz de ir más allá de lo que ve, si se lo propone, supone encontrar

soluciones valiosas con respecto a cualquier ámbito de sus vidas por ejemplo la manera en que come, la manera en que organiza su día, todas esas cosas implican creatividad, porque se desarrollan ideas o se plantean soluciones para ver las cosas.

Las personas creativas suelen tener en común:

- ✓ Confianza en sí mismo
- ✓ Valor
- ✓ Flexibilidad
- ✓ Alta capacidad de asociación
- ✓ Finura de percepción
- ✓ Capacidad intuitiva
- ✓ Imaginación
- ✓ Capacidad crítica
- ✓ Curiosidad intelectual
- ✓ Características afectivas de sentirse querido y protegido
- ✓ Soltura y libertad
- ✓ Entusiasmo
- ✓ Profundidad
- ✓ Tenacidad

Las personas desde que nacen van desarrollando cada uno de estos elementos, todo depende de la sociedad en que se encuentra, para desarrollar la creatividad, tanto en los ámbitos personales como escolar, se pueden resumir en cuatro aspectos:

1. La búsqueda de “ese elemento”, el tema, aspecto, proyecto que se guarda y ayuda en la realización personal, permite que la persona se dé cuenta como “alguien que dejará huella” en su trayecto de vida.  
Todo ser humano se propone objetivo para su realización personal y llegar a esa meta requiere de mucho esfuerzo y sacrificio

2. La pasión como ingrediente principal en los niveles de inteligencia emocional, para la búsqueda y selección de “ese elemento”. Es necesario utilizar todas las estrategias posibles para llegar a ese objetivo.
3. El desarrollo de la creatividad se caracteriza por un proceso de esfuerzo, planificación, reiteración y realimentación, es por eso que el individuo debe tener constancia, trabajo y control.
4. La creatividad conlleva valentía, riesgo y atrevimiento, la persona debe salir de la “Zona de Confort”, de la rutina y de lo cómodo, identificar las necesidades en su alrededor.

Sobre las bases de los aspectos mencionados se ve que la mayoría de las personas se olvidan de las necesidades que tienen a su alrededor y en algunos casos llegan a una rutina y a una vagancia mental que hace perder ese desarrollo de la creatividad, es necesario que cada individuo se proponga objetivos en su vida.

### **Características de creatividad**

Es un hecho que algunas personas son muy creativas y otras muy rutinarias, un análisis de las características del pensamiento, se puede aclarar la dinámica de la creatividad y el porqué de que existan diferentes grados de creatividad en distintas personas. Es por eso que Rhodes llama las "4P" de la **creatividad**: persona, proceso, presión y producción.

- ✓ **Fluidez**: Facilidad para generar un número elevado de ideas respecto a un tema determinado.
- ✓ **Flexibilidad**: Características de la creatividad mediante la cual se transforma el proceso para alcanzar la solución del problema.

- ✓ Viabilidad: Capacidad de producir ideas y soluciones que sean realizables en la práctica.
- ✓ Elaboración: Es el nivel de detalle, desarrollo o complejidad de las ideas creativas.
- ✓ Curiosidad Intensa: las personas creativas hacen muchas preguntas, tienen curiosidad por lo que sucede alrededor de manera muy similar.
- ✓ Valentía: A las personas creativas les preocupa poco si se equivocan o no. Si se les viene alguna idea se dejan llevar, explorando constantemente su propia creatividad, sin miedo a los obstáculos que pueden encontrarse en el camino.

Para llegar a un objetivo se necesita a una persona que sea curiosa, que no se quede solo con un concepto, sino que busque, explore, con el fin de que desarrolle la creatividad en su diario vivir.

(Carson, 2012) Propone, "Siete modelos de activación cerebral que denomina CREATES: Conexión, Razonamiento, Visualización, Absorción, Transformación, Evaluación y Fluidez." (p.23). Para Carson el sujeto puede ser más creativo si se aprende a establecer nuevas conexiones entre las diversas partes cerebrales, ya que juega un rol muy interesante en el comportamiento creativo o especifica asuntos nuevos en un contexto de una forma que en un primer momento es calificado novedoso, logrando la aceptación en un medio social cultural determinado. Examina dicha enunciación y la fracciona en dos partes esenciales.

Primero menciona el postulado que cualquier persona que estudie la creatividad lo aceptará: es decir que la creatividad implica la resolución de problemas y que necesita de una novedad inicial como de una aceptación final. Al mismo tiempo propone cuatro características menos estándar.

1. Que la persona pueda ser creativa en un campo, y no en todos.

2. Que las personas creativas demuestran o exhiben su creatividad de forma regular, y no aisladamente.
3. Que la creatividad puede implicar la elaboración de productos o planteamientos de nuevas cuestiones, así como la solución de problemas (lo que conllevaría una nueva exploración).
4. Que las actividades creativas sólo son conocidas como tales cuando han sido aceptadas en una cultura concreta (sin ningún límite de tiempo). Por lo que nada es creativo o no lo es por sí mismo, siendo vital la valoración comunitaria.

La primera de las características responde a la propia definición que tiene Gardner de inteligencia; si la inteligencia puede ser múltiple, la creatividad también lo es. De esta forma, al mismo tiempo que no hay una inteligencia unitaria tampoco existe un tipo único de creatividad. De ahí que para Gardner el fallo de los test de creatividad venga dado por la concepción unitaria de la creatividad de los mismos.

### **Estilos de creatividad**

Se habla de tres estilos de creatividad: Endógena, Epígena y Exógena. La Creatividad Endógena, las personas generan ideas creativas con facilidad, pero no tienen la habilidad para desarrollarlas o llevarlas plenamente a término. La Creatividad Epígena, desarrollan las ideas creativas iniciadas por otros, siguen la estela creativa de otra persona. La Creatividad Exógena, su creatividad también se genera en fuentes externas, utilizan lo iniciado y desarrollado por otros y su originalidad radica en su aplicación eficaz dentro de la línea creadora.

(Sampieri, metodología de la investigación, 2014) Argumenta que: Se propone una creatividad individual, en la que el producto creativo lo es en el mundo experimental del propio individuo y siendo de total importancia en su desarrollo convirtiéndose además en el supuesto previo a la creatividad social; y una creatividad social, en la que la creatividad incide a la propia cultura, siendo necesaria para el desarrollo de la sociedad y la cultura (p. 45).

Se caracteriza por su flexibilidad y la capacidad de hacer tareas de la vida diaria de la forma más original e imaginativamente posibles ya que hay personas con capacidad de generar conceptos y personas con capacidad de desarrollar conceptos, además de resolverlas de la mejor manera.

### **Importancia de creatividad**

El desarrollo de la creatividad consiste en fortalecer los pensamientos y funciones que implica el proceso de desarrollo de actividades, haciendo uso de recursos, además del fomento de la enseñanza que coadyuve a las características de las actitudes de los niños y niñas en la etapa de formación inicial, lo cual ofrezca resultados que sean desarrollados por una serie de estrategias establecidas.

Según (Muñoz & Marlene, 2012)

La creatividad va tomando más valor día a día en la escuela, eso también implica la necesidad de fomentar estrategias, técnicas y acciones que estimulen su desarrollo. El docente juega un rol fundamental en este proceso de cambio, en el cual los educandos necesitan una guía sustentable que les permita emerger las funciones de su pensamiento creador. Las estrategias creativas que utilice el docente como fuente generadora en la estimulación del potencial creativo de sus estudiantes permitirán establecer no solo un ambiente agradable para el estudio sino también un crecimiento irrevocable en cuanto al desarrollo de su creatividad. (p. 124).

Dentro de la formación académica el docente juega un rol muy importante, creando probabilidades del trabajo en el aula usando como actividades productivas del potencial creativo: el juego, el humor, la visualización creativa, el torbellino de ideas, los mapas mentales, las analogías y todas aquellas técnicas que pueda usar como docente para impulsar la creatividad, con el propósito de satisfacer las necesidades académicas e institucionales.

Por ello dentro de la formación se promueve actividades tales como:

Hacer uso de una diversidad de recursos que sirvan para enseñar, ilustrar y dar desarrollo al sentido psicomotriz en los estudiantes, que permitan la manifestación de la creatividad.

Incentivar a la continua expresión de ideas a base de la creatividad, que ayuden a la apertura de nuevos conceptos a la mente y recepten información que sea transformada en conocimiento.

Enseñar procesos para dar solución a problemas de manera creativa, siendo esto mecanismos constructivos que ameriten el desarrollo de conocimientos.

Percibir información para transmitirla por medio de actividades pedagógicas.  
Instruir para desarrollar la creatividad y por ende la originalidad.

### **Tipos de creatividad**

(Chavarría, La Eficacia de la Creatividad, 2015) Indica:

Al igual que hablé de los diferentes tipos de inteligencia, las llamadas inteligencias múltiples de Gardner, también existen diferentes maneras de creatividad. Según DeGraff, todos somos creativos, lo que está en déficit es la apreciación importante de los distintos niveles de creatividad y utilizarlos como pasos para desarrollar nuestro potencial creativo.  
(p.27)

Se ha observado que existen personas con habilidades particulares, que les permiten crear objetos, dar solución a diferentes necesidades o problemas de la vida. Cada una lo hace de manera diferente, y esto dependerá de la forma en que se manifieste su creatividad, dice Jeff DeGraff; si quieres ser un talento creativo, debes ejercitar tu destreza inventiva en cinco niveles diferentes.

- ✓ Creatividad Mimética: Es una de las maneras más primitivas de crear, y la base del proceso de aprendizaje, puede suponer, tomar una idea y aplicarla a otra disciplina.

- ✓ Creatividad Bisociativa: Se produce cuando se unen dos ideas distintas para crear un nuevo resultado, para crear una nueva idea, producto u objeto. La creatividad bisociativa está basada en la dinámica de las tres F:

Fluidez - Es más productivo tener muchas ideas sin pulir que pocas "buenas" ideas porque entre mayor sea la diversidad de ideas, es mayor el rango de posibles soluciones.

Flexibilidad - A menudo tenemos la idea "correcta" pero se lo ha colocado en el lugar "equivocado", así que tenemos que moverla por ahí para ver donde se ajusta mejor para cumplir con esos desafíos.

Flujo- No son creativos bajo presión. Tienen que estar tanto, estimulados como relajados para extraer la energía necesaria para crear.

- ✓ Creatividad Analógica: Se conoce bajo este nombre ya que se confeccionan una serie de analogías, establece relaciones de semejanza entre fenómenos que resultan diferentes entre sí. De esta forma, el individuo puede capitalizar aquellos conocimientos que tiene hasta el momento y utilizarlos como base para enfrentar la situación en la que se encuentra.
- ✓ Creatividad Narrativa: Esta creatividad es la que tiene que ver con la capacidad que tiene una persona a la hora de inventar y narrar una historia, separar las piezas y volver a contar desde puntos de vistas diferentes. Esta técnica de construcción y reconstrucción podrá darte un conjunto de especulaciones y experiencias muy interesante para analizar las cosas desde diferentes expectativas, y así, crear algo nuevo.
- ✓ Creatividad Intuitiva: Es la capacidad de aprender habilidades complejas y resolver problemas de manera inconsciente. Aquí es donde el proceso creativo se reaparece en mayor vuelo. La intuición es un puente, una puerta, un canal que abre un espacio de ideas que no tienen conexión con algo, que, si las sabes combinar, pueden surgir cosas maravillosas.

## Inteligencia y Creatividad

Existen muchas personas que son muy hábiles y rápidas para resolver algunos problemas. Ya que tanto la inteligencia como la creatividad son conceptos que se han perseguidos en toda la vida, algunas veces son más inteligentes, y otros más creativos.

Según (Tiberius, 2016) “la creatividad es otra de las cualidades esenciales de la vida, de los seres vivos. Ciñéndonos a la creatividad humana, parece claro que todas las personas son creativas en mayor o menor medida, al igual que pasa con la inteligencia o la belleza”. (p. 55). La inteligencia es un elemento fundamental para la creatividad, teniendo en cuenta que la creatividad surge cuando se presenta algún problema, hay personas que les gusta resolver problemas, proponen soluciones brillantes, observan, analizan, estudian y disciernen a fondo su campo de trabajo y son considerados como personas inteligentes.

Por otro lado, existen personas que además de cuestionar las afirmaciones de algo, buscan cosas que a veces no saben que es, son personas quieren descubrir ciertas anomalías. Estas personas consideradas creativas son las que inducen a los cambios de paradigmas.

La inteligencia y creatividad están unidas, ambos conceptos tienen puntos en común y se complementan. La inteligencia y la creatividad suponen reconocer los problemas (sean del tipo que sea) y resolverlos convenientemente, pero la creatividad incluye además plantear de nuevas ideas, conceptos dentro de un campo determinado y ser reconocida por el medio correspondiente.

Para Alfred Taylor distingue cinco formas “Justificativas” de creatividad:

- ✓ Creatividad expresiva: No cuestiona la calidad, lo que importa es lo manifiesta la persona.

- ✓ Creatividad Productiva: Es la aptitud y uso de talentos desarrolladas.
- ✓ Creatividad Inventiva: Es el uso original de las experiencias previas.
- ✓ Creatividad Innovadora: Requiere una alta capacidad de idealización.
- ✓ Creatividad Emergente: Generar nuevos conceptos.

De esta forma, se busca diferenciar según el grado de importancia de los diferentes niveles de la creatividad, desde el punto de vista de una persona creativa y de los aportes creativos.

### **Técnicas de Creatividad**

Las técnicas de creatividad son el conjunto de métodos o sistemas que permiten desarrollar el proceso de generación de ideas creativas, es dejar a un lado esas secuencias de pensamientos y salir de la rutina.

Las técnicas son herramientas que a partir de reglas guían para llegar a ciertos objetivos, a través de procesos y buscando métodos para ir hacia la creatividad.

(Bustamante, Innovarte, 2015) Indica:

Que el momento actual es un momento crucial para iniciar la tarea de recuperar el potencial de creatividad que todos tenemos y dar lugar a ideas que puedan transformarse en innovación. Están ocurriendo eventos significativos en el mundo y a nuestro alrededor en el ámbito de la tecnología, las redes sociales, el avance en las neurociencias, los movimientos sociales y en la forma en que trabajamos, que hacen necesario adquirir y aplicar nuevas competencias para obtener una mayor efectividad y realización en nuestro desempeño laboral y personal. (p. 85)

El autor se refiere que en estos momentos la tecnología está avanzando mucho y existe una gran cantidad de herramientas y técnicas para desarrollar la

creatividad, que se las puede implementar en el diario vivir, en las aulas de clase y esto ayudara al individuo a desempeñarse y afrontar los diferentes problemas y darles la debida solución.

**Lluvia de ideas (Brainstorming):** Es una técnica que genera ideas, expresadas espontáneamente de las personas, en relación a una situación, tema, resolución de problemas, búsqueda de alternativas, toma de decisiones.

**Seis Sombreros para pensar:** Esta técnica forma parte de la obra de Edward De Bono de 1988, donde se la utiliza para pensar de diferentes maneras, para comprender mejor a los demás, ya que hace falta hacer leves cambios diarios hasta lograr resultados.

Esta técnica permite llegar a un problema desde distintos puntos de vista:

**Sombrero Blanco:** significa actuar desinteresadamente otorgando hechos y cifras.

**Sombrero Rojo:** significa actuar emocionalmente, dando pasos a las intuiciones o sentimientos.

**Sombrero Negro:** El papel de este sombrero es representar lo que tiene de malo.

**Sombrero Amarillo:** Es el adoptar la visión optimista, la visión centrada en las conveniencias y factores positivos.

**Sombrero Verde:** Significa adoptar el papel de la creatividad, de la generación de ideas.

**Sombrero Azul,** corresponde al papel del coordinador, control de pensamiento.

**Brainwriting (del inglés Brain, cerebro y Writing, escritura):** Es una técnica desarrollada para facilitar la creatividad en equipo y de conseguir ideas innovadoras. Se trata de una lista de lluvias de ideas que se realiza por escrito y que también se conoce como método 635 (6 personas, 3 ideas, 5 minutos).

**Analogías:** Esta técnica se la utiliza para comparar o relacionar entre varias razones o conceptos, como dice (Smit, Técnicas y Recursos de animación en actividades de tiempo libre, 2015), “Con el uso de las analogías se pretende aplicar a una idea que se quiere modificar la lógica o las características de otra idea diferente”. (p.15).

**Triz:** Esta técnica fue desarrollada por Altshuller (científico, ingeniero y analista de patentes), para facilitar la creatividad en equipo, para generar ideas ingeniosas. Recoge una serie de principios que debe aprender "la persona" para analizarla, aplicarla y solucionar problemas.

**Método Delphos (Delphi):** Esta técnica es para el análisis y resolución de problemas abiertos. Fue creado a mediados del siglo xx por la Rand Corporation, se trata de un método cualitativo/cuantitativo donde responden varias rondas de cuestionarios de forma anónima.

Según (Olivares, 2013) “Es un método de estructuración de un proceso de comunicación grupal que es efectivo a la hora de permitir a un grupo de individuos, como en todo, tratar un problema complejo”. (p. 75). Esta técnica o método ayuda a que la persona se desenvuelva sin dificultad ante los demás, genere ideas, desarrolle actividades, para resolver problemas.

**Mapa Mental:** Es una herramienta de aprendizaje que utiliza la creatividad, son diagramas usados para representar palabras, conceptos, idea, imágenes, permitiendo extraer y memorizar información.

**Diagrama de pescado (causa / efecto):** También llamado espina de pescado, su principal aplicación es identificar las causas que afectan a la calidad de un objeto de forma global.

Las técnicas creativas son múltiples, las cuales se las puede realizar y diferenciar en individual o grupal, aplicándolas en diferentes fases del proceso de enseñanza aprendizaje.

## **Bloqueos de la Creatividad**

En la actualidad hay diferentes factores que influyen de manera negativa a la creatividad, ya que son informaciones, actitudes, acciones o situaciones que dificultan, impiden o abstiene el desarrollo de la creatividad.

Apoyándonos en la aplicación que realizó Simberg en 1964 y sin profundizar los diferentes obstáculos que propone, el distingue tres tipos de bloqueos, las cuales no permite que las personas puedan manifestar su capacidad creativa.

**Bloqueos Cognoscitivos:** También llamados bloqueos perceptuales, son responsables de que no se vean los problemas, influyen en la actitud intelectual, son las más evidentes, afectan al contacto que se produce a través de los sentidos, ya que se encargan de llevar las informaciones relacionadas con el entorno al cerebro.

Es como si tuviéramos un solo sistema mental, o de ver las cosas de una manera determinada, algunos ejemplos que nos propone:

- Dificultad para alejar el problema.
- La incapacidad de definir términos.
- La incapacidad de utilizar todos los sentidos para la observación.
- La dificultad de distinguir relaciones lejanas.
- Dificultad en no investigar lo evidente.

**Bloqueos Emocionales:** Aparece dentro de cada persona, en determinadas partes por las tensiones que se lleva en la vida cotidiana, la mayoría de los bloqueos emocionales proviene por la inseguridad, los temores,

las ansiedades de no poder resolver las situaciones que se presentan y estos son suficiente para bloquear la creatividad tales como:

- ✓ Temor a equivocarse, hacer el ridículo.
- ✓ Aceptar como válida la primera idea que ocurre.
- ✓ Desconfianza en las propias capacidades.
- ✓ Falta de impulso para enfrentarse a un problema.

**Bloqueos Culturales:** Este bloqueo es uno de los más difíciles de eliminar, ya que su motivo son todas las fuerzas de la sociedad que han modelado las vidas, las cuales han sido implantadas desde el nacimiento a través de la familia y sigue aun cuando van a la escuela, algunos de los bloqueos culturales:

- ✓ Adaptarse a las normas establecidas en nuevos grupos.
- ✓ Demasiada creencia en la lógica y la razón.
- ✓ Inclínación acoger una actitud de todo o nada.
- ✓ Demasiados o pocos conocimientos sobre algún tema.
- ✓ Creer que no vale la pena tener imaginación.

## **Pensamiento Creativo**

El pensamiento creativo si bien es cierto que a medida que desarrolla la capacidad de crear cosas nuevas, va avanzando, es necesario tener la iniciativa y la confianza para realizar esas creatividades

Para (Hussey, 2017) “El pensamiento creativo es la capacidad de crear pensamientos que resulten diferentes e inusuales, de ser originales en el proceso de creación de ideas, de ser más flexibles, con mayor iniciativa y autoconfianza”. (p.12). Podemos decir que es el desarrollo de ideas, conceptos y que a medida que desarrolla, se va formando el proceso creativo y esto ayudará a tener más confianza.

(Sánchez, 2012) Nos indica: “La creatividad como la facultad intelectual de las personas para proponer nuevas vías de solución para el avance del conocimiento, que no utiliza solamente el razonamiento lógico en la búsqueda de la solución al problema planteado”. (p.39). Se indica cuales son facultades que tiene cada persona, así como los rasgos más sobresalientes del individuo creativo para crear nuevas ideas y soluciones.

### **Tipos de pensamientos Creativos**

Según (Cegarra, 2012), menciona:

El pensador creativo eficiente usa el proceso creativo deliberadamente persiguiendo un fin específico y disfruta haciéndolo de esta forma. Parece ser algo instintivo y nadie necesita ser instruido de cómo utilizar su imaginación o cómo reconocer la inspiración cuando esta se presenta. Sin embargo, el uso eficiente del proceso es algo diferente, ya que se trata de obtener los mejores resultados en el menor tiempo. (p.154).

Se puede observar que la creatividad se la caracteriza como tipos de potencialidades diferentes a los demás es algo que se va desarrollando en cada persona y no se necesita un estudio para ser creativos, sin embargo, existen tipos de pensamientos que se pueden identificar las cuales se mencionan a continuación:

**El pensamiento divergente:** Es una generadora de ideas creativas, mediante un proceso la cual permite indagar todas las posibles soluciones para poder afrontar cualquier problemática.

**El pensamiento lateral:** Consiste en buscar solución mediante estrategias sin limitarse creando así ideas mucho más creativas e innovadoras que se requiere para un determinado problema.

**La originalidad:** Este es el aspecto artístico la originalidad es una cualidad muy valorada ya que se caracteriza por la creatividad por ser algo nuevo insólito que implican ideas novedosas que no disponen de ninguna procedencia.

**La elaboración:** Es formalizar las ideas capacidad que tiene la persona para desarrollar, crear, y ejecutar un proyecto.

**El pensamiento productivo:** Consiste en crear algo nuevo, en fomentar nuevas ideas y ponerlas en marcha, un pensamiento productivo es ser innovador y optar de soluciones nuevas y creativas.

**El pensamiento convergente:** Se caracteriza por tener una solución correcta y única, una persona con pensamiento convergente tiene a solucionar sus problemas de manera lógica.

**El pensamiento crítico:** Proceso que propone analizar, evaluar, organizar con el propósito de mejorarlo la idea o pensamiento

## **El Aprendizaje**

Se lo conoce como aprendizaje a la toma de conocimientos, habilidades, actitudes y valores, facilitado mediante el estudio, el aprendizaje, enseñanza o la experiencia que han ido obteniendo y desarrollando en su vida.

Existen muchas definiciones que hasta el día de hoy se pretende explicar este término en su totalidad, para (Escorsa & Aradilla, 2013) afirman. “Las personas tienen una enorme capacidad para aprender y el aprendizaje se puede realizar en cualquier lugar y en cualquier momento pues no está circunscrito a un periodo específico de tiempo o espacio” (p. 8). El aprendizaje es algo que se experimenta todos los días y cada persona apropia ese conocimiento, ya que es ilimitado, se aprende en la calle, en la escuela, con los amigos, con la familia y aun cuando reflexionamos.

(UNESCO, 2015) Indica. “Toda persona, en cualquier etapa de su vida, debe disponer de oportunidades de aprendizaje permanentes, a fin de adquirir los conocimientos y las competencias necesarias para hacer realidad sus aspiraciones y contribuir a la sociedad” (pág. 1). En el diario vivir se presenta oportunidades que en algunas ocasiones no se sabe aprovechar, se afirma que el aprendizaje de todo ser humano a lo largo de toda la vida es un comienzo que le va ayudar a organizar y solucionar problemas de todas las formas.

El aprendizaje es un proceso guiado, con apoyo del docente donde se crean espacios de diálogos de significados compartidos, a través de procesos de negociación, de construcción de perspectivas intersubjetivas. Si se dan conocimientos acabados a los niños, éstos nunca se perciben así mismos como capaces de elaborar sus propias ideas, las cuales, aunque parcialmente correctas o bien incorrectas pueden tener un cierto valor funcional y formativo.

## **Características del Aprendizaje**

### **Aprendizaje Constructivo**

Esta forma de ver el aprendizaje está basada en el antecedente de que todos los que aprenden buscan el sentido de sus propios mundos (construyen), por medio de sintetizar nuevas experiencias con lo que ya saben y comprenden. Por lo tanto, los alumnos crean, a la vez que consumen el conocimiento.

(Bernheim, El Constructivismo y el Aprendizaje de los Estudiantes, 2011)

Argumenta siguiendo a Vigosky:

Básicamente puede decirse que es la idea que mantiene que el individuo tanto en los aspectos cognitivos y sociales del comportamiento como en los afectivos no es un mero producto del ambiente ni un simple resultado de sus disposiciones internas, sino una construcción propia que se va produciendo día a día como resultado de la interacción entre esos dos factores (p.26)

En conclusión, el conocimiento es una construcción del ser humano, especialmente realizados con los esquemas que ya posee, es decir, con lo que ya cimentó en su relación con el medio que le rodea.

### **Aprendizaje Activo**

Los seres humanos desarrollan diferentes capacidades a lo largo de su vida, en cada proceso se enfrenta a nuevos desafíos y retos, para su formación y desarrollo.

Se ha utilizado diferentes tipos de métodos de enseñanza, pero una que se utiliza en la actualidad es la del aprendizaje activo, la cual ayuda a que el niño aprenda a aprender, es decir, que construya su propio conocimiento. Indica (Martinez, Palabras Maestra, 2017) “La investigación ha venido demostrando que los estudiantes aprenden y se desempeñan mejor en un ambiente donde se les pide que participen y apliquen el conocimiento en lugar de simplemente sentarse pasivamente a escuchar al profesor” (pág.1). La metodología de enseñanza en la actualidad está cambiando a la conocida “clase invertida”, no solo el docente da la clase, sino que también el estudiante da su punto de vista del tema tratado.

### **Aprendizaje cooperativo o colaborativo**

Es un método de enseñanza que se da formando grupos pequeños y heterogéneos de estudiantes, realizando el aprendizaje que se dé entre ellos, para llegar a una meta en común. Este aprendizaje ayuda a que se apoyen, trabajen juntos para aprender, sean responsables de sus éxitos, como de sus fracasos, obtengan habilidades, que sea sociables, que pierdan ese temor al hablar ante los demás, para que esos equipos formados funcionen mejor. Como dice el refrán “La unión hace la fuerza”, ya que los grandes objetivos se logran con la unión fuerza, lealtad y confianza.

En la actualidad, este aprendizaje, se beneficia de las oportunidades de las tecnologías y herramientas que ayudan a promover la relación con los demás, formando conocimientos en base de las ideas y análisis participativos y reflexivos, tomando en cuenta las experiencias de cada integrante para así llegar a un conocimiento nuevo.

### **Aprendizaje contextualizado**

Es un modelo de aprendizaje apoyado en experiencias precisas y situaciones reales. Un entorno donde se lleve a cabo un buen aprendizaje corresponde a un desarrollo ideal que se deriva de los análisis, habilidades y conocimientos del proceso cognoscitivo de las personas.

El aprendizaje contextualizado se caracteriza por el manejo integrado de tres elementos:

- ✓ Los retos que se le presenta a la persona en una situación problematizado.
- ✓ Al exponer el contenido de preguntas creadas, para lograr enmarcar los contenidos y los propósitos que se lleva este aprendizaje.
- ✓ Crear una guía de estudio, formulando actividades de aprendizajes y de evaluación.

### **Ciclo del aprendizaje**

Conocido como círculo del aprendizaje a través de la experiencia, basada en la teoría de Piaget y el modelo de aprendizaje propuesto por David A. Kolb, es un modelo teórico que trata de explicar el proceso, a través del cual una persona o una organización adquieren o mejoran sus conocimientos.

(Malpica, 2012) Menciona “Necesitamos desarrollar nuestra capacidad de aprendizaje y además pasar de un aprendizaje individual a un aprendizaje más colectivo”. (p.210). Como seres humanos todo lo que se aprende se lo realiza en ciclo, escala, las cuales representan las habilidades para mejorar lo que hace. Es por eso que Kolb al momento de aprender pone en juego cuatro capacidades distintas, que implica un modo diferente de experimentar la realidad:

- ✓ **Experiencia Concreta:** Son los conocimientos previos, contar experiencias, mediante la observación a través de videos, juegos, dinámicas, etc.
  
- ✓ **Observación Reflexiva:** Reflexionar sobre las experiencias observadas, desde diversos puntos de vista, mediante preguntas, lluvias de ideas

(Malpica, 8 ideas clave: calidad de la práctica educativa, 2012)

Indica:

Un beneficio muy importante del proceso de intervención reflexiva fundamentado y mejora continua, es la capacidad para institucionalizar los cambios para que formen parte de la identidad pedagógica de una institución. (p.208)

Como se ha analizado, para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje, es necesario el avance de cada persona, es por eso necesario una mejora continua para asociar los cambios que se presenten.

- ✓ **Conceptualización Abstracta:** La persona crea nuevos conceptos en base de las experiencias observadas.
  
- ✓ **Experimentación Activa:** Aplica las teorías que están lógicamente sólidas, para tomar decisiones y resolver problemas.

## **El proceso de enseñanza – aprendizaje**

El proceso de enseñanza-aprendizaje es la plataforma de comunicación didáctica. Implica esa escena didáctica como actividad entre el profesor y el estudiante, esa interacción que se logra obtener al momento de impartir sus clases. Toda actividad intelectual conduce a la aplicación lógica y racional de la información que le llega. Para esto se inicia un proceso que incluye comparaciones, investigación, sacar conclusiones, esto hace desarrollar las habilidades del pensamiento y vuelve creativo al ser humano, pues será capaz de tomar sus propias decisiones.

Dentro de la escuela los niños aprenden por medio de la participación y mediación, les llama la atención todo lo que se les informa a través de la tecnología, son momentos en que inconscientemente desarrolla diversas estrategias que lo ayudan a fijar el conocimiento. Esto es conocido como estilos de aprendizaje. Toda la práctica con el entorno, trae un aprendizaje de acuerdo al contenido curricular que es lo que el docente debe aprovechar para guiarlo.

(Ferreyra, Metodología de la investigación I. C, 2014) Argumenta que:

El aprendizaje es la implicación de la madurez psicológica y neurofisiológica que se adecuan al sujeto estudiante. Para muchos autores el aprendizaje es permanente puesto que todos los días se aprende algo durante las actividades cotidianas, así se gana habilidad y destreza. Dentro del proceso se concibe que el aprendizaje humano se desarrolle en el ámbito personal porque así es como demuestra sus propias cualidades y capacidades, en el ámbito cultural porque debe relacionarse con las personas de su entorno y en el ámbito social cumpliendo reglas establecido (p. 58).

Los procesos de enseñanza – aprendizaje generan comunicación entre el docente y el alumno, se le brinda contenidos, estrategias y prácticas, todas interrelacionadas para beneficiar a los niños mediante el aprendizaje significativo utilizando herramientas metodológicas que contribuyan al desarrollo de su pensamiento. El proceso de enseñanza aprendizaje se concibe como el espacio en el cual el principal protagonista es el alumno y el profesor cumple con una función de facilitador de los procesos de aprendizaje.

## **Importancia del proceso de enseñanza –aprendizaje**

El aprendizaje es un proceso que tiene cada persona, donde se desarrolla las habilidades, destrezas, conductas, valores, a través de la experiencia, instrucción, razonamiento y observación a lo largo de sus años de estudio, con la ayuda de actividades extraescolares, proponiéndose objetivos propios , con esto se da la oportunidad a la persona, en este caso a los estudiantes de desarrollar las habilidades del pensamiento y sobre todo aprende a estudiar, porque en el aula se le dan las herramientas necesarias para que se incentiven a usar una técnica de estudio y una forma especial de trabajar. Durante el proceso de enseñanza y aprendizaje el niño con libertad se acostumbra a trabajar de una manera muy particular con la que es muy fácil aprender.

(Abero, 2015) Afirma que son “Aspectos referentes a la selección de los contenidos procedimentales, aplicación de técnicas concretas, actividades, organización, grado de dificultad, significatividad, temporización” (p.86). Para el autor se trata del detalle de actividades que se va a utilizar y esto incluye los grados de dificultad con lo que el estudiante va a desarrollar en un tema específico. El aprendizaje escolar exige del estudiante en primer lugar que posea dominio sobre el contenido, esto lo desarrolla con procesos mentales, representaciones sistemáticas que lo llevan a pensar, idear, crear, algunos necesitan manipulación espaciotemporal, en todo caso, se llega a otro nivel como son las técnicas instrumentales básicas (lectura, escritura y cálculo numérico).

El proceso de enseñanza –aprendizaje es sumamente importante porque relaciona a los procesos vinculados con el enseñar por parte del docente, así como del aprender por parte del alumno, es decir, la actuación en conjunto del alumno –docente, por ello, la Autora (Vargas, 2015) “el movimiento de la actividad cognoscitiva de los alumnos bajo la dirección del maestro, hacia el dominio de los conocimientos, las habilidades, los hábitos y la formación de una concepción científica del mundo” (p. 191). Este proceso se puede llevar a cabo

de una excelente manera mediante la planificación de las actividades y estrategias para lograr el pleno desarrollo de los niños.

### **Estrategias metodológicas**

Es evidente que el ser humano es un ser notablemente social y que el crecimiento de sus capacidades depende claramente de diversas causas que la determina, en este entorno se puede mencionar a la familia como primer elemento, la cual es donde se cimienta los valores, también a la escuela como institución donde estos valores serán fortalecidos y complementados mediante los proceso de aprendizaje, donde cuyo propósito será el de desarrollar niveles de pensamiento para el aprendizaje integral de los estudiantes.

Las estrategias metodológicas permiten reconocer principios, criterios y procedimientos que modela la forma de actuar del docente en relación con la programación, implementación y evaluación del proceso de enseñanza aprendizaje.

(Izcara Palacios, 2014), Afirma que :

Las estrategias metodológicas ayudan a la construcción del conocimiento, orientado en el manejo de la información en forma efectiva, a reorganizarla y buscar relaciones para una mejor comprensión, estas estrategias implican trabajar con el procesamiento de información e insertar a la tecnología como 40 estrategia para una mejor educación, esto permite la construcción de juicios de valor y la apropiación del contenido (p. 32).

Las estrategias metodológicas permiten construir los conocimientos de manera significativa insertando a la tecnología para mejorar la el procesamiento de los conocimientos y construcción acertada de los mismos. En la fundamentación epistemológica de los procesos de enseñanza- aprendizaje se permite apoyar en el conocimiento y su construcción, promueve a reflexionar sobre la relación y la necesidad que cubrir esos procesos en pro del estudiante

Estas estrategias establecen el proceso de actividades que son planificadas y organizadas metódicamente, accediendo la construcción de nuevos conocimientos, permitiendo la relación con las comunidades.

Para impulsar la creatividad, el docente puede ayudar a desarrollar la creatividad del alumnado mediante algunas estrategias que se mencionan a continuación:

- ✓ Lluvia de ideas (asociadas rápidas con ideas variadas).
- ✓ Transformaciones imaginativas (magnificar, minimizar, revertir, etc.).
- ✓ Reconocer atributos de cosas, personas, hechos.
- ✓ Mapas conceptuales
- ✓ Portafolios
- ✓ Mesa redonda
- ✓ Juegos de rol

Toda esta actuación deberá orientarse a la consecución y concretización de los objetivos individuales de las personas en una educación original, divergente, funcional para integrarlos en el medio social de hoy y de mañana, y en su futuro profesional.

### **Métodos de aprendizajes**

Es el medio que se utiliza para la formación didáctica en la orientación del proceso enseñanza – aprendizaje. La principal característica de los métodos de enseñanza es que va orientada al objetivo, abarcando a la realización y acciones dirigidas a la meta establecida, como son: La planificación, y proceso adecuado.

(Muñoz M. Á., 2016) Afirma que:

Los métodos son un planteamiento basado en una acción con un criterio determinado, por lo general son técnicas coordinadas de una manera lógica para facilitar el proceso de enseñanza – aprendizaje y trabajar en base a objetivos perseguidos por el docente en pro de sus alumnos, buscando siempre los más adecuados para las necesidades de los niños de acuerdo a su edad (p. 23).

Estos metodos se enfoca hacia caminos adecuados para llegar a un fin, y esto facilita a que cada estudiante logre alcanzar sus necesidades en base a objetivos planteados, dirigidos por el docente, según establecido por Muñoz entre los métodos de enseñanza – aprendizaje pedagogicos más importante se pueden destacar:

**Método tradicional.** - Este método es el más conocido y aplicado por los docentes, a través de este, el docente imparte los conocimientos a sus alumnos para ello utiliza clases expositivas y demostrativas las cuales las complementa con el uso de los libros.

**Método facilitador de la comprensión.** - En este método el docente ayuda a construir el conocimiento, es decir, brinda las herramientas necesarias para que los niños puedan comprender las ideas y los procesos claves, les enseñan a desarrollar sus habilidades mediante textos, casos, situaciones, etc. Este método les ayuda ir más allá de los aprendido, investiga, descubre nuevos conocimientos.

**Método de revisión del desempeño.** - En este método el docente, motiva al alumno a realizar el trabajo por sí mismo, les explica previamente para que ellos jueguen con su creatividad e innovación mientras se forma su pensamiento crítico reflexivo. Se les da como una base de concepto para que ellos lo amplíen utilizando su creatividad y la forma de como puedan receptar lo aprendido.

Para lograr los objetivos propuestos al utilizar estos métodos, el docente comunica a los estudiantes los resultados de aprendizaje relacionados con el desempeño que evaluará y supervisa, a través de instancias de retroalimentación, el desarrollo de las habilidades en el contexto de oportunidades de aprendizaje.

## Clasificación de los métodos de enseñanza aprendizaje

Los métodos de enseñanza es la secuencia de los recursos, técnicas y procedimientos con la finalidad de orientar el aprendizaje de los estudiantes. Cuando se realiza una clasificación de los métodos de enseñanza aprendizaje, uno se basa a la experiencia e investigaciones que ha obtenido, sin embargo, existe una clasificación tradicional que la mayoría de los docentes las utilizamos, entre ellas están:

- ✓ **Método deductivo:** Consiste en derivar propuestas específicas de ideas globales o más generales. La docente muestra, enseña: concepto, principios, definiciones o afirmaciones, de las cuales van siendo separadas en conclusiones. Esto ayuda a interpretar, relacionar y elaborar nuevos conceptos.
- ✓ **Método Inductivo:** Con este método se logra que el estudiante se comprometa con el aprendizaje y utilice el procedimiento de observación, abstracción, experimentación y generalización, que llegue el alumno a realizar conclusiones.
- ✓ **Método Analítico:** Este método se acoge de los procedimientos, tales como la división y clasificación, estudiando por medio del análisis los hechos y fenómenos, para determinar su importancia.
- ✓ **Método Sintético:** Este método reúne todas las partes que fueron separadas, para llegar a un fin. Utiliza como procedimiento la síntesis, la definición, el diagrama, la conclusión, el resumen, el esquema, con el fin de llegar a un resultado o una resolución.

## Técnicas del proceso de enseñanza aprendizaje

Existen muchas técnicas para activar o generar conocimientos a los niños desde sus primeros años de vida.

(Hernández, 2013) Propone:

La autora propone tres tipos diversos de técnicas para activar o generar conocimientos en los niños que faciliten el proceso de enseñanza aprendizaje, entre las cuales están la estrategia para generar conocimientos previos, la misma que tiene como fin asimilar e interpretar la información para aprender de ella; la estrategia para orientar que es la utilizada por el docente para direccionar al alumno; y la estrategia de mejora que ayuda a organizar la información (p. 54).

Todo proceso de aprendizaje es un ciclo que se inicia a partir de la propia experiencia de quien aprende, y de los conocimientos previos, la cual esto ayudará asimilar e interpretar la información que da el docente, y será llevada a la aplicación en su diario vivir.

Adicionalmente cabe recalcar algunas técnicas aplicables con los estudiantes:

- ✓ Comunicación interpersonal
- ✓ Relación dinámica e intencional
- ✓ Cumplir finalidades y objetivos concretos dentro del proceso enseñanza – aprendizaje.
- ✓ Mejora la situación de partida

Promueve el dialogo profesor – estudiante Por lo expresado se concluye que los elementos integrantes del acto didáctico se centran en la materia, pues es el mensaje que se va a dar. Este lo transmite el emisor que estaría dado por el docente que es el que enseña de una manera muy particular, y el estudiante es el receptor, ya que está aprendiendo.

## 2.3 Fundamentaciones

### Fundamentación Epistemológica

La raíz de todo conocimiento es la experiencia, por ese motivo, observando desde el punto de vista epistémico el presente proyecto se apropia de la corriente pragmática donde el desarrollo del aprendizaje se aumenta a través del APRENDER-HACIENDO, la cual tiene relación la teoría con la práctica y, esto se logra a través del proceso de desarrollo del pensamiento creativo, utilizando la aplicación de cada ciclo de aprendizaje que permitan la capacidad en el proceso cognitivo, como el análisis, la argumentación, y creatividad.

El intelecto es dado al hombre, no para investigar y conocer la verdad, sino para poder orientarse en la realidad. El conocimiento humano recibe su sentido y su valor de este su destino práctico. Su verdad consiste en la coherencia de los pensamientos con los fines prácticos del hombre, en que aquellos resulten útiles y provechosos para la conducta práctica de éste.

(Barrena, 2014) afirma que:

Lejos de acepciones coloquiales y de interpretaciones erróneas, que ponen el énfasis en lo útil o en lo práctico, el pragmatismo original propugna que la validez de cualquier concepto debe basarse en los efectos experimentales del mismo, en sus consecuencias para la conducta. La máxima pragmática original no es una teoría del significado o de la verdad, como a veces se piensa, sino un método filosófico para clarificar conceptos a través de sus consecuencias. No busca tampoco un beneficio inmediato e individual, sino un acercamiento progresivo a una representación exacta y verdadera de la realidad (p. 85).

Se trata de una necesidad que surge frente a una situación empírica real, al resultado del ensayo y error para resolver un problema. Para que esta etapa se desarrolle correctamente, es necesario que el pensamiento aparezca de manera espontánea y legítima, y no forzada por exigencias de tipo académica

(Remón, 2014) Argumenta que:

En este sentido, son importantes para comprender el sentido filosófico de toda investigación científica desde su diseño, las advertencias que hacía Lenin a todo investigador cuando declaraba: "Para conocer verdaderamente el objeto hay que abarcar y estudiar todos sus aspectos, todas sus vinculaciones e intermediaciones'. Jamás lo conseguiremos por completo, pero la exigencia de la multilateralidad nos prevendrá contra errores y el anquilosamiento (p. 87).

Analizando lo expresado nos damos cuenta que el pragmatismo se lo denomina como un movimiento filosófico, el cual solo es verdadero aquello que tiene un valor práctico, es observar, estudiar el significado o el valor de las cosas a raíz de sus consecuencias.

### **Fundamentación Pedagógica**

El carácter innovador y creativo desde el punto de vista de la Psicología ha sido estudiado partiendo de diferentes enfoques para la generación y desarrollo de ideas nuevas y valiosas; la creatividad es un concepto complejo y necesario para mejorar la calidad de la educación e integrar, favoreciendo en ellos el aprendizaje relevante y significativo. En síntesis, la creatividad se entiende como la dimensión de lo humano que trasciende, como el pensamiento y sentimiento del más alto orden que construye y recrea la naturaleza.

Es necesario que la educación reflexione sobre la formación, es necesario examinar nuestros procesos de enseñanza. J. Piaget expresaba "para mí educación significa formar creadores", contrario a lo que sucede en la actualidad, salvadas excepciones como los centros que trabajan en ella, y eso es apostarle verdaderamente al apuntalamiento del desarrollo humano.

Todos los individuos tienen poderes, capacidades con los que ni siquiera sueñan, tienen que trabajar no sólo en el saber sino en el aprender a pensar, el aprender a aprender, y el aprender a crear.

Casi todos los programas de estudios incluyen expresamente entre sus objetivos estimular y desarrollar “la creatividad”, “el pensamiento creativo”, “la actitud creativa”. Sin embargo, ninguno de ellos explica lo que se entiende por creatividad ni cómo se pretende lograr dicho objetivo.

En este ámbito es donde se mueve la pedagogía fundamentada en las teorías del constructivismo. Es posible que no se pueda enseñar la creatividad, pero sí se pueden incentivar las capacidades y disposiciones que tiene cada persona para determinadas manifestaciones de la vida humana.

Es decir, el desarrollo de la creatividad de las personas, es la primera exigencia de las sociedades modernas al proceso enseñanza-aprendizaje, el educador, usando los métodos y técnicas más adecuados, deberá centrar su acción educativa en incentivar para el aprendizaje por descubrimiento, dentro de una estimulación para el invento y de una motivación para la creatividad, reforzando de ese modo las operaciones intelectuales y sus funciones psicológicas.

### **Fundamentación Psicológica**

En la educación, los docentes necesitan conocer la evolución del niño, del adolescente y del adulto. Debe conocer sus aptitudes, capacidades, intereses y todo lo inmerso en los aspectos psicológicos, para adaptar el proceso de enseñanza – aprendizaje a las diferencias individuales y comprender mejor las causas que originan las diferentes formas de comportamiento.

La creatividad, como fenómeno complejo que es, abarca no solamente las características de un objeto o idea sino también las características de una persona, las de una forma de actuar y trabajar (proceso), y las características de un entorno que favorece la aparición de determinadas ideas. Los niños no pueden evitar ser creativos.

La creatividad se auto-refuerza puesto que cuando somos creativos nuestra mente entra en un estado de fluidez psicológica, totalmente absorta y centrada en la actividad que se realiza, de tal forma que se pierda la noción del paso del tiempo. Más tarde, cuando se recuerda la experiencia se cataloga como muy gratificante y placentera o lo que es lo mismo, un momento feliz. La creatividad es fuente de bienestar y felicidad y puede convertirse en un vehículo para el desarrollo personal y una vía de intervención para la prevención y promoción de salud psicológica.

(Trianes Torres, 2014) Indica:

Desde la perspectiva del constructivismo psicológico, el aprendizaje es fundamentalmente un asunto personal. Existe el individuo con su cerebro cuasi-omnipotente, generando hipótesis, usando procesos inductivos y deductivos para entender el mundo y poniendo estas hipótesis a prueba con su experiencia personal (p.32).

Es una herramienta que ayuda a que la información nueva se pule, a través de nuevas estructuras. Así el constructivismo" percibe el aprendizaje como actividad personal enmarcada en contextos funcionales, significativos y auténticos. Todas estas ideas han sido tomadas de matices diferentes, se pueden destacar dos de los autores más importantes que han aportado más al constructivismo El buen aprendizaje se caracteriza por ser durable, transferible y producto de la acción reflexiva y consciente del sujeto que aprende.

## **2.4 Marco Contextual**

Este trabajo de investigación se desarrolló en la Unidad Educativa "América", actualmente dirigida por el Psc. Carlos Vargas Mendoza, su ubicación física esta al norte de la ciudad de Guayaquil en el populoso sector Monte de Sinaí, el sitio está rodeado de carencias como la falta de alcantarillado, escasas de agua potable y sus habitantes no poseen un trabajo estable, son de escasos recursos económicos, en el plantel estudian 600 estudiantes repartidos desde inicial a primero de bachillerato, el número de docentes es de 30 profesionales.

Empezó sus labores educativas en el año 2010, en cuanto al estado físico del plantel se puede decir que está en regulares condiciones, la infraestructura tanto de las aulas como de las oficinas están en buen estado, pero los docentes no cuentan con recursos didácticos como por ejemplo libros, cuentos, rompecabezas, legos; mucho menos el tener acceso al internet.

Conversando con los docentes pudieron expresar su inconformidad con la falta de apoyo tanto de las autoridades por el poco interés en llenar este vacío, se encuentran limitados en su función como docentes ya que es por motivación personal que elaboran sus propios recursos para trabajar con los niños, la creatividad es una facultad que se desarrolla por medio de la utilización de estrategias metodológicas con la ayuda de recursos para que ellos puedan experimentar y apreciar los fundamentos teóricos desde el aspecto práctico.

## **2.4 Marco Legal**

### **Constitución política del Ecuador 2008**

#### **Sección quinta Educación**

Art. 26.- La educación es un derecho de las personas a lo largo de su vida y un deber ineludible e inexcusable del Estado. Constituye un área prioritaria de la política pública y de la inversión estatal, garantía de la igualdad e inclusión social y condición indispensable para el buen vivir. Las personas, las familias y la sociedad tienen el derecho y la responsabilidad de participar en el proceso educativo.

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.

La educación es indispensable para el conocimiento, el ejercicio de los derechos y la construcción de un país soberano, y constituye un eje estratégico para el desarrollo nacional.

### **Ambiente adecuado para el aprendizaje**

Art. 221.-. En la institución educativa se debe asegurar un ambiente adecuado para el aprendizaje de los estudiantes, de conformidad con lo dispuesto en la Ley Orgánica de Educación Intercultural, el presente reglamento y su Código de Convivencia. De esta manera, tanto los estudiantes como los demás miembros de Página 62 de 116 la comunidad educativa debe evitar cualquier comportamiento que dificulte el normal desarrollo del proceso educativo.

## **Ley orgánica de Educación Intercultural**

### **Capítulo tercero**

#### **De los derechos y obligaciones de los estudiantes**

Art. 7.- Derechos. - Las y los estudiantes tienen los siguientes derechos:

- a. Ser actores fundamentales en el proceso educativo;
- b. Recibir una formación integral y científica, que contribuya al pleno desarrollo de su personalidad, capacidades y potencialidades, respetando sus derechos, libertades fundamentales y promoviendo la igualdad de género, la no discriminación, la valoración de las diversidades, la participación, autonomía y cooperación;
- c. Ser tratado con justicia, dignidad, sin discriminación, con respeto a su diversidad individual, cultural, sexual y lingüística, a sus convicciones ideológicas, políticas y religiosas, y a sus derechos y libertades fundamentales garantizados en la Constitución de la República, tratados e instrumentos internacionales vigentes y la Ley;

### **Título III**

#### **Del sistema Nacional de Educación**

##### **Capítulo primero**

#### **DE LOS OBJETIVOS DEL SISTEMA NACIONAL DE EDUCACIÓN**

Art. 19.- Objetivos. - El Sistema Nacional de Educación tendrá, además de los objetivos previstos en la Constitución de la República, el cabal cumplimiento de los principios y fines educativos definidos en la presente Ley. El Sistema Nacional de Educación forma parte del Sistema Nacional de Inclusión y Equidad. Sus políticas observarán lo relativo al régimen del Buen Vivir, asegurando el ejercicio, garantía y exigibilidad de los derechos reconocidos en la Constitución de la República; así como el cumplimiento de los objetivos en materia educativa previstos en el Régimen de Desarrollo y en el Sistema Nacional Descentralizado de Planificación Participativa.

El Estado en todos sus niveles de gobierno y en ejercicio concurrente de la gestión de la educación, planificará, organizará, proveerá y optimizará los servicios educativos considerando criterios técnicos, pedagógicos, tecnológicos, culturales, lingüísticos, de compensación de inequidades y territoriales de demanda.

Definirá los requisitos de calidad básicos y obligatorios para el inicio de la operación y funcionamiento de las instituciones educativas.

## **CAPÍTULO III**

### **MARCO METODOLÒGICO**

#### **3.1 Metodología o enfoque de la investigación**

En este proyecto de investigación se va a encontrar una serie de opciones de estrategias prácticas que ayudará a mejorar el desarrollo de la creatividad, las cuales les van hacer de mucha importancia a cada estudiantes y docentes, con la finalidad de solucionar problemas, requerimientos y necesidades de funciones en el proceso de enseñanza aprendizaje de las diferentes áreas, comprende diseño de la investigación: la modalidad, el tipo de investigación, la población y muestra, los procedimientos de la investigación, las técnicas de recolección de datos, los instrumentos de investigación etc., será de ayuda para la ejecución del Proyecto.

Por lo dicho anteriormente, el proyecto está bajo el enfoque mixto donde actúa la parte cuantitativa y cualitativa para obtener una visión más clara del problema estudiado y presentar una solución viable. El enfoque mixto recoge y analiza datos tanto cuantitativos como cualitativos con el afán de responder las interrogantes del investigador y hallar soluciones.

#### **3.2 Tipos de Estudios**

##### **Estudio Bibliográfico**

Con términos investigativos se realiza una búsqueda minuciosa de información mediante libros, folletos, periódicos (material bibliográfico) y del internet; gracias a estos materiales hemos desarrollado en la búsqueda para el

avance científico y poder ofrecer la ayuda necesaria para desarrollar en los estudiantes la creatividad.

- **Estudio de Campo**

Esta investigación es de campo, ya que se la realiza en el lugar donde ocurren los hechos, en este caso en la Unidad Educativa Fiscal “América”, la cual se procede a recolectar datos utilizando como instrumentos, las encuestas, la entrevista y en este caso se empleará un test, para ser aplicado y obtener los resultados esperados para poder llegar a la conclusión respectiva y elaborar la guía de estrategias prácticas.

- **Estudios Descriptivos**

Este tipo de investigación permite realizar una descripción de los problemas encontrados en la muestra de estudiantes del sub nivel elemental que varía entre los 6 y 8 años, por cuanto existe la poca aplicación de métodos creativos que propicien el desarrollo de un rendimiento escolar adecuado.

- **Estudios Explicativos**

Es necesaria la investigación explicativa porque detalla con mejor precisión el origen, las distintas causas del problema en estudio para así poder comprender mejor y buscar las posibles soluciones que ayuden a desarrollar la creatividad en los niños.

### **3.3 Población y Muestra**

#### **Población**

La población es un término empleado en estadística para referirse sobre las personas que están involucrados en el problema, Cuando se habla de población, se comprende al número de individuos que poseen características similares entre sí, dentro de un determinado espacio geográfico, comprende el

director de la escuela América, docentes, padres de familia y estudiantes del sub nivel medio.

**Cuadro Nº 2 Población**

Ítem	Estratos	Frecuencias	Porcentajes
1	DIRECTIVOS	1	0,48
2	DOCENTES	4	1,52
3	ESTUDIANTES	105	51
4	PADRES DE FAMILIA	98	47
Total		206	100%

**Fuente:** Unidad Educativa Fiscal “América”

**Elaborado por:** Garzón Ramíre & Figueroa Romero

### **Muestra**

De la comunidad educativa se tomará una muestra tanto de padres de familia y docentes como estudiantes del subnivel elemental, lo cual permitirá obtener respuestas necesarias para la elaboración de esta investigación. Utilizando la siguiente fórmula

$$n = N / E^2 (N-1) + 1$$

$$n = 206 / (0,05)^2 (206- 1) + 1$$

$$n = 206 / 0,025 (205) + 1$$

$$n = 206 / 5,13 + 1$$

$$n = 206 / 6.13$$

$$n = 34$$

Para hallar el porcentaje para cada miembro de la población se empleó la fórmula de la distribución:  $f = n/ m$

$$f = 34/ 206$$

$$f = 0.16$$

**Cuadro N° 3 Muestra**

<b>Ítem</b>	<b>Estratos</b>	<b>Cantidad</b>	<b>Muestra</b>
<b>1</b>	<b>DIRECTIVOS</b>	1 x 0,16	1
<b>2</b>	<b>DOCENTES</b>	4 x 0,16	1
<b>3</b>	<b>ESTUDIANTES</b>	105 x 0,16	17
<b>4</b>	<b>PADRES DE FAMILIA</b>	98 x 0,16	16
<b>Total</b>		<b>206</b>	<b>35</b>

**Fuente:** Unidad Educativa Fiscal “América”

**Elaborado por:** Garzón Ramíre & Figueroa Romero

### **3.4 Métodos de Investigación**

#### **Método Teórico**

Los métodos teóricos son todo un conjunto de procedimientos que posibilitan la asimilación teórica de la realidad y que se adecuan a las condiciones en que se va a desarrollar la investigación, los investigadores indagan, comparan y analizan los diferentes criterios que encuentran tanto en libros, conferencias, investigaciones.

Por tal motivo los métodos que se aplicarán dentro de la presente investigación serán: Inductivo - Deductivo, quienes permitirán fundamentar científicamente las variables de investigación, logrando establecer características básicas y necesarias para fomentar el desarrollo de la creatividad en los estudiantes de la Unidad Educativa Fiscal “América”, de la ciudad de Guayaquil.

#### **Método empírico**

Esta clase de método surge cuando se trabaja en base a la experimentación y a la observación de manera directa, por medio de las

encuestas, entrevista y los test, que son lógicamente las herramientas que emplean las investigadoras para conocer y entender a fondo la problemática.

### **3.5 Técnicas e Instrumentos de Investigación**

#### **Técnica**

La técnica puede variar según la investigación a realizar, en este caso la técnica será de recolección primaria donde se realizará encuesta a los docentes y a representantes legales para determinar la factibilidad del proyecto.

#### **La encuesta**

Realizada a los padres de familia de la Unidad Educativa para conocer lo que piensan, lo que sienten, lo que necesitan para que sus hijos logren ser creativos en sus estudios y en la vida diaria.

#### **La entrevista**

Aplicada al rector de la Unidad Educativa y a docentes de dicha entidad, ya que permite obtener respuestas reales, precisas, objetivas y concretas, las cuales darán una idea más clara y concisa de esta investigación además ayudará en la búsqueda de información para obtener resultados deseados.

#### **Instrumentos**

#### **Cuestionario**

La entrevista aplicada a los docentes y director fué a través de un cuestionario de preguntas abiertas, las cuales fueron respondidas por los entrevistados de forma sustancial y significativa para los fines del proyecto.

### **Escala de Likert**

Se empleó la escala Likert, que es una escala de medición psicométrica es utilizada para medir la reacción de los encuestados, a los cuales tienen la opción de elegir entre 3 o 5 opciones que son planteadas por el investigador, en ese caso cada pregunta consta de cinco opciones:

Muy de Acuerdo
De Acuerdo
Indiferente
En Desacuerdo
Muy en Desacuerdo

### **El test**

Se lo aplicó a los estudiantes de segundo, tercero y cuarto año de educación básica porque ayudará a obtener una información verídica del trabajo realizado. Estas respuestas obtenidas indicarán sobre qué medidas deberán tomarse para que niños y niñas logren tener una iniciativa más clara que les permita tomar sus propias decisiones en forma acertada y así resolver situaciones que se le irán presentando en la vida cotidiana.

### 3.6 Análisis e Interpretación de los resultados

#### Encuestas realizadas a los Representantes legales

1.- ¿Usted considera que su hijo es creativo al realizar diferentes actividades?

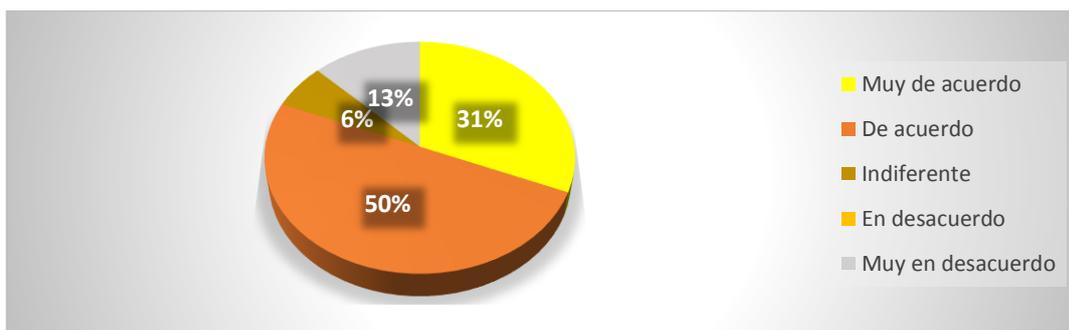
Tabla N° 1 Su hijo es creativo

ÍTEM	Categorías	Frecuencia	Porcentaje
1	Muy de Acuerdo	5	31%
	De Acuerdo	8	50%
	Indiferente	1	6%
	En Desacuerdo	0	0%
	Muy en Desacuerdo	2	13%
	<b>TOTAL</b>		<b>16</b>

Fuente: Unidad Educativa Fiscal “América”

Elaborado por: Garzón Ramírez & Figueroa Romero

Gráfico N° 1 Su hijo es creativo



Fuente: Unidad Educativa Fiscal “América”

Elaborado por: Garzón Ramírez & Figueroa Romero

#### Análisis

Por lo dicho por la mayoría de los padres de familia, consideran que sus hijos son creativos, uno de los elementos que deben de ser desarrollados en los niños es la creatividad, por tanto, los docentes deben motivarla porque por medio de ella los estudiantes pueden mejorar las habilidades lingüísticas.

2.- ¿Está usted de acuerdo en que los docentes desarrollen de mejor manera la creatividad en los estudiantes?

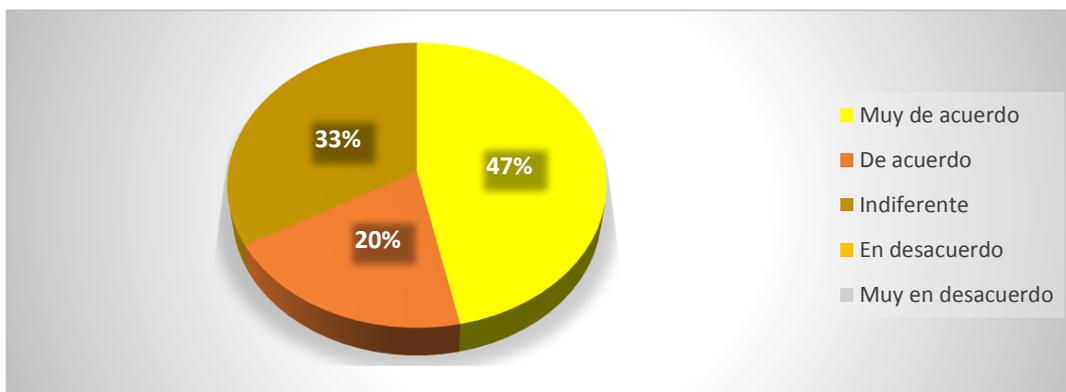
**Tabla N° 2 Desarrollar la creatividad de los estudiantes**

ÍTEM	Categorías	Frecuencia	Porcentaje
2	Muy de Acuerdo	7	47%
	De Acuerdo	3	20%
	Indiferente	5	33%
	En Desacuerdo	0	0%
	Muy en Desacuerdo	0	0%
	<b>TOTAL</b>		<b>16</b>

**Fuente:** Unidad Educativa Fiscal “América”

**Elaborado por:** Garzón Ramírez & Figueroa Romero

**Gráfico N° 2 Desarrollar la creatividad de los estudiantes**



**Fuente:** Unidad Educativa Fiscal “América”

**Elaborado por:** Garzón Ramírez & Figueroa Romero

### Análisis

En esta pregunta la mayoría de los padres encuestados consideran estar de acuerdo que los docentes ayuden a desarrollar la creatividad en los estudiantes con el propósito de aplicarla en el mejoramiento del proceso del aprendizaje, existen diferentes actividades para motivar este recurso.

3.- ¿Creé usted que, si se aplicara estrategias creativas al proceso de enseñanza, su representado mejoraría en su aprendizaje?

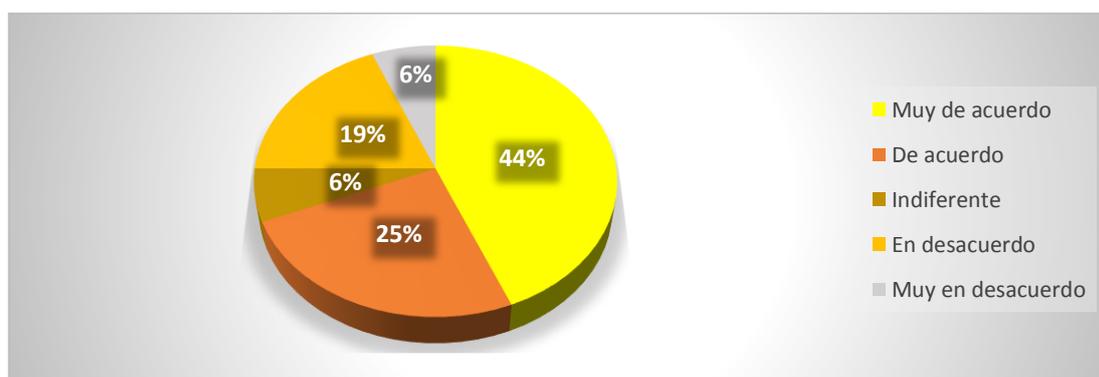
Tabla N° 3 Estrategias creativas

ÍTEM	Categorías	Frecuencia	Porcentaje
3	Muy de Acuerdo	7	44%
	De Acuerdo	4	25%
	Indiferente	1	6%
	En Desacuerdo	3	19%
	Muy en Desacuerdo	1	6%
	<b>TOTAL</b>		<b>16</b>

**Fuente:** Unidad Educativa Fiscal “América”

**Elaborado por:** Garzón Ramírez & Figueroa Romero

Gráfico N° 3 Estrategias creativas



**Fuente:** Unidad Educativa Fiscal “América”

**Elaborado por:** Garzón Ramírez & Figueroa Romero

### Análisis

La mayoría de los encuestados considera que, si se aplicará estrategias creativas en el proceso de enseñanza, los estudiantes mejorarían significativamente su rendimiento, al trabajar los docentes con actividades y métodos que motiven a los estudiantes a participar durante la hora de clase, traerá como resultado mejoras en su aprendizaje.

**4.- ¿En las tareas de los niños se deberán incluir actividades de carácter creativo?**

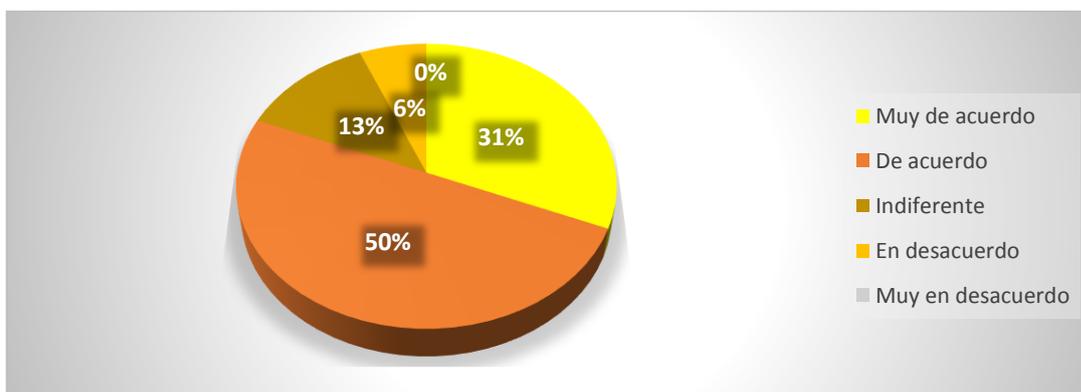
**Tabla N° 4 Actividades de carácter creativo**

ÍTEM	Categorías	Frecuencia	Porcentaje
4	Muy de Acuerdo	5	31%
	De Acuerdo	8	50%
	Indiferente	2	13%
	En Desacuerdo	1	6%
	Muy en Desacuerdo	0	0%
	<b>TOTAL</b>		<b>16</b>

**Fuente:** Unidad Educativa Fiscal “América”

**Elaborado por:** Garzón Ramírez & Figueroa Romero

**Gráfico N° 4 Actividades de carácter creativo**



**Fuente:** Unidad Educativa Fiscal “América”

**Elaborado por:** Garzón Ramírez & Figueroa Romero

**Análisis**

Por los resultados obtenidos, se observa que los padres están de acuerdo que las tareas deben incluir un toque de creatividad, al considerar este elemento en las actividades escolares se le da oportunidad a los estudiantes a desarrollar alguna aptitud o habilidad, lo que promoverá su formación integral.

5.- ¿Sus representados tendrán un buen aprendizaje si aplicaran el proceso adecuado para desarrollar su creatividad?

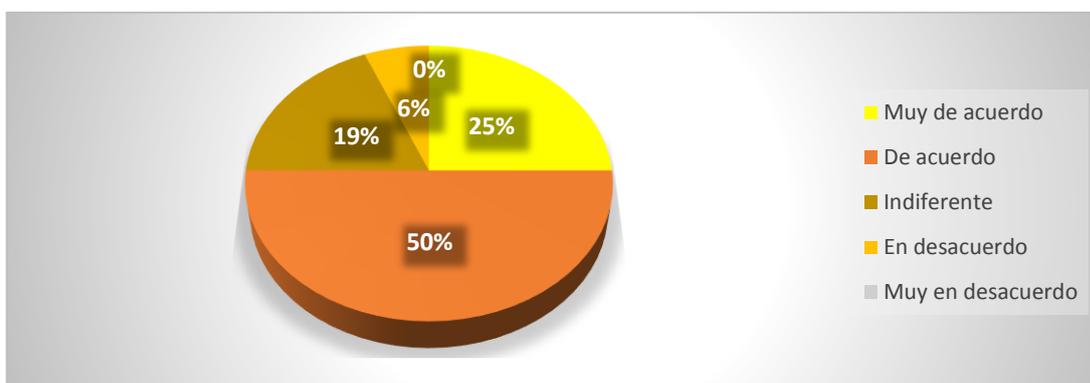
Tabla N° 5 El proceso adecuado

ÍTEM	Categorías	Frecuencia	Porcentaje
5	Muy de Acuerdo	4	25%
	De Acuerdo	8	50%
	Indiferente	3	19%
	En Desacuerdo	1	6%
	Muy en Desacuerdo	0	0%
	<b>TOTAL</b>		<b>16</b>

Fuente: Unidad Educativa Fiscal "América"

Elaborado por: Garzón Ramírez & Figueroa Romero

Gráfico N° 5 El proceso adecuado



Fuente: Unidad Educativa Fiscal "América"

Elaborado por: Garzón Ramírez & Figueroa Romero

### Análisis

Según los resultados obtenidos, los padres de familia consideran que es pertinente la aplicación de un proceso adecuado a las necesidades educativas de los estudiantes para impulsar la creatividad de sus estudiantes, por medio de actividades donde el estudiante pueda demostrar su ingenio y pueda potenciar al máximo su capacidad.

6.- ¿Considera usted que un buen desarrollo creativo ayude en el proceso de enseñanza- aprendizaje?

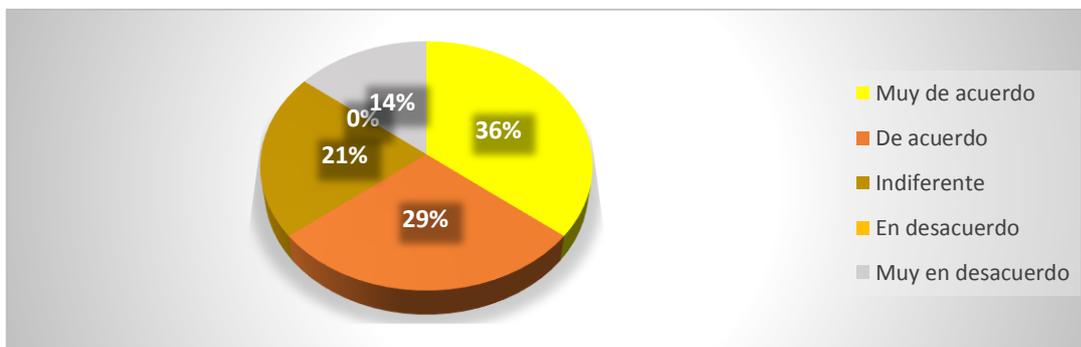
Tabla N° 6 Desarrollo creativo

ÍTEM	Categorías	Frecuencia	Porcentaje
6	Muy de Acuerdo	5	36%
	De Acuerdo	4	29%
	Indiferente	3	21%
	En Desacuerdo	0	0%
	Muy en Desacuerdo	2	14%
	<b>TOTAL</b>		<b>16</b>

Fuente: Unidad Educativa Fiscal “América”

Elaborado por: Garzón Ramírez & Figueroa Romero

Gráfico N° 6 Desarrollo creativo



Fuente: Unidad Educativa Fiscal “América”

Elaborado por: Garzón Ramírez & Figueroa Romero

### Análisis

En esta pregunta, los encuestados consideran que la creatividad ayuda al proceso de enseñanza-aprendizaje, el estudiante en todas las etapas educativas va adquiriendo conocimientos y aprenden a manejar sus habilidades cognitivas, un estudiante que se encuentre motivado explotara al máximo su creatividad, si los docentes saben emplear con éxito las técnicas adecuados para incentivarlos.

7.- ¿Considera usted que todo proceso de aprendizaje debe contener planteamientos creativos?

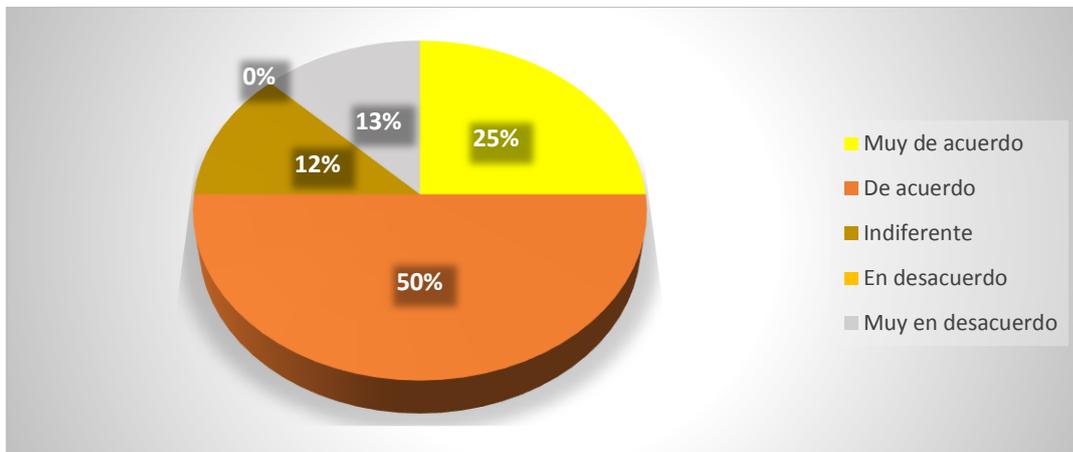
Tabla N° 7 Planteamientos creativos

ÍTEM	Categorías	Frecuencia	Porcentaje
7	Muy de Acuerdo	4	25%
	De Acuerdo	8	50%
	Indiferente	2	12%
	En Desacuerdo	0	0%
	Muy en Desacuerdo	2	13%
	<b>TOTAL</b>		<b>16</b>

Fuente: Unidad Educativa Fiscal “América”

Elaborado por: Garzón Ramírez & Figueroa Romero

Gráfico N° 7 Planteamientos creativos



Fuente: Unidad Educativa Fiscal “América”

Elaborado por: Garzón Ramírez & Figueroa Romero

### Análisis

Los padres estuvieron de acuerdo en apoyar que todo proceso de aprendizaje debe estar acompañado de planteamientos creativos, por la sencilla razón que la creatividad es una forma de captar el interés de los estudiantes en una determinada asignatura.

8.- ¿Cree usted que el docente se debe capacitar para mejorar la actualización curricular y los procesos de enseñar?

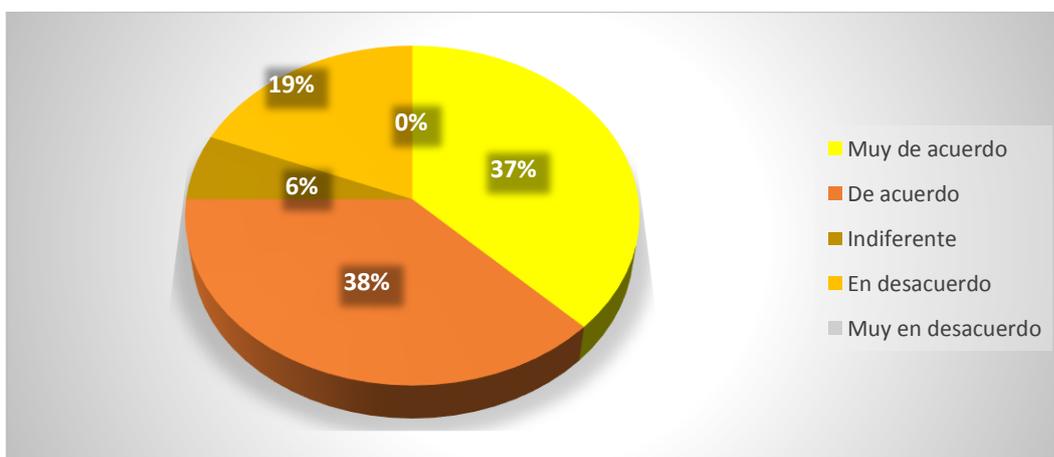
Tabla Nº 84 Actualización curricular

ÍTEM	Categorías	Frecuencia	Porcentaje
8	Muy de Acuerdo	6	37%
	De Acuerdo	6	38%
	Indiferente	1	6%
	En Desacuerdo	3	19%
	Muy en Desacuerdo	0	0%
	<b>TOTAL</b>		<b>16</b>

Fuente: Unidad Educativa Fiscal "América"

Elaborado por: Garzón Ramírez & Figueroa Romero

Gráfico Nº 8 Actualización curricular



Fuente: Unidad Educativa Fiscal "América"

Elaborado por: Garzón Ramírez & Figueroa Romero

### Análisis

En esta pregunta la respuesta de los docentes establece que están de acuerdo en que los docentes sean capacitados para desempeñar sus funciones, todos los profesionales de todas las ramas deben estar en contante capacitación ya sea esta ofrecida por el Ministerio de educación o de manera personal.

9.- ¿Al ser los estudiantes más creativos el proceso enseñanza debe conllevar a un aprendizaje significativo?

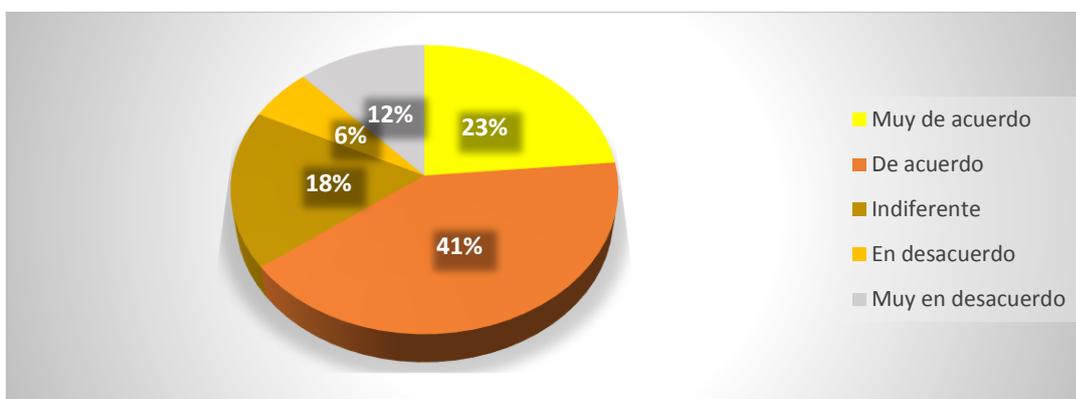
Tabla Nº 9 Aprendizaje significativo

ÍTEM	Categorías	Frecuencia	Porcentaje
9	Muy de Acuerdo	4	23%
	De Acuerdo	7	41%
	Indiferente	3	18%
	En Desacuerdo	1	6%
	Muy en Desacuerdo	2	12%
	<b>TOTAL</b>		<b>16</b>

**Fuente:** Unidad Educativa Fiscal “América”

**Elaborado por:** Garzón Ramírez & Figueroa Romero

Gráfico Nº 9 Aprendizaje significativo



**Fuente:** Unidad Educativa Fiscal “América”

**Elaborado por:** Garzón Ramírez & Figueroa Romero

### Análisis

Los padres estuvieron de acuerdo en apoyar esta afirmación con respecto a relacionar la creatividad y el proceso de aprendizaje significativo, estos dos elementos deben ir de la mano, entre el aprendizaje significativo el individuo relaciona el conocimiento previo con los nuevos y por medio de la creatividad se desarrolla la habilidad cognitiva más eficaz.

10.- ¿Cree usted que una guía de estrategias practicas ayudara a desarrollar la creatividad en los estudiantes?

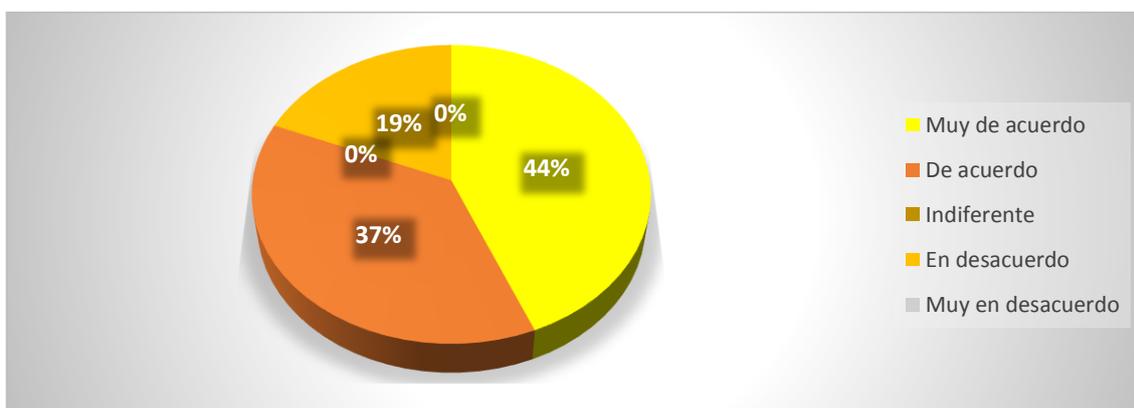
Tabla Nº 10 Guía de estrategias practicas

ÍTEM	Categorías	Frecuencia	Porcentaje
10	Muy de Acuerdo	7	44%
	De Acuerdo	6	37%
	Indiferente	0	0%
	En Desacuerdo	3	19%
	Muy en Desacuerdo	0	0%
	<b>TOTAL</b>		<b>16</b>

Fuente: Unidad Educativa Fiscal “América”

Elaborado por: Garzón Ramírez & Figueroa Romero

Gráfico Nº 10 Guía de estrategias practicas



Fuente: Unidad Educativa Fiscal “América”

Elaborado por: Garzón Ramírez & Figueroa Romero

### Análisis

En esta última pregunta, según la respuesta obtenida la mayoría de los padres creen que una guía de estrategias prácticas ayudaría a los estudiantes a mejorar la creatividad, asiendo del proceso de enseñanza-aprendizaje una experiencia dinámica y participativa donde todos los niños puedan fortalecer sus habilidades tanto cognitivas como motrices.

## **Entrevista aplicada al Rector de la Institución**

**Entrevistadores:** Daysi Figueroa Romero; Guadalupe Garzón Ramírez

**Cargo:** Rector

**Entrevistado:** Psc. Carlos Vargas Mendoza

**Lugar:** Rectorado

**Objetivo:** Analizar la incidencia de la creatividad en el proceso enseñanza aprendizaje de los estudiantes del sub nivel Básica Elemental, de la Unidad Educativa Fiscal “América” mediante un enfoque cualitativo – cuantitativo y un estudio de campo, descriptivo, explicativo, explorativo y probabilístico, para el diseño de una guía de estrategias prácticas.

### **Preguntas**

**¿Usted como directivo, cree que los docentes deben utilizar técnicas para el desarrollo de la creatividad? ¿De qué manera?**

Si, la motivación dentro y fuera del salón de clases, aplicar actividades lúdicas dentro del aula.

**¿En su institución educativa se implementan procesos de desarrollo creativo? ¿Cómo lo hacen?**

No

**¿Cuál sería el mejor método para mejorar el proceso enseñanza aprendizaje?**

Las clases deberían de ser interactivas, participativas, dinámicas, creativas y lúdicas.

**¿Usted cree que los estudiantes tendrán un buen aprendizaje si aplicaran estrategias adecuadas para la creatividad? ¿Cuáles serían?**

Si, crear rincones o espacios como: lectura -juego, deportes, artes, música, crear ambientes escolares adecuados para mejorar la creatividad.

**¿Considera usted que una guía de estrategias prácticas ayudará a los docentes en el trabajo de su labor diaria?¿Porqué?**

Si dentro y cuando haga la predisposición de cambio y la forma de cambio que tenga el docente

## **Entrevista aplicada a Docentes de la institución**

**Entrevistadores:** Daysi Figueroa Romero; Guadalupe Garzón Ramírez

**Cargo:** Docente

**Entrevistado:** Lcdo. Douglas Campuzano

**Lugar:** Sala de profesores

**Objetivo:** Analizar la incidencia de la creatividad en el proceso enseñanza aprendizaje de los estudiantes del sub nivel Básica Elemental, de la Unidad Educativa Fiscal “América” mediante un enfoque cualitativo – cuantitativo y un estudio de campo, descriptivo, explicativo, explorativo y probabilístico, para el diseño de una guía de estrategias prácticas

### **Preguntas**

**¿Utiliza material didáctico creativo durante el proceso de enseñanza aprendizaje?**

A veces

**¿Qué materiales utiliza y de qué manera?**

Más utilizo el ábaco y la base diez en el área de Matemática, fichas de lectura en el área de Lengua y Literatura

**¿Qué técnicas se deben utilizar para el desarrollo de la creatividad en los estudiantes?**

Dramatizaciones, lectura comprensiva, dinámicas y juegos de recreación

**¿Qué materiales didácticos le han servido para mejorar el proceso enseñanza aprendizaje?**

El ábaco, Base diez

**¿Los estudiantes tendrán un buen aprendizaje si se aplicaran estrategias adecuadas para la creatividad? ¿Por qué?**

Si porque de esta manera desarrollan sus destrezas y le permiten crear ideas

**¿Considera usted que una guía de estrategias prácticas ayudará a los docentes en el trabajo de su labor diaria?**

Si se necesita para que de esta manera se pueda realizar el trabajo de educar.

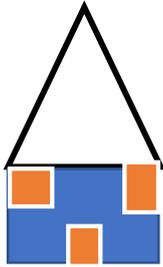
## TEST DIRIGIDO A LOS ESTUDIANTES DEL SUBNIVEL ELEMENTAL

Nombre de la Institución: Unidad Educativa Fiscal "América"

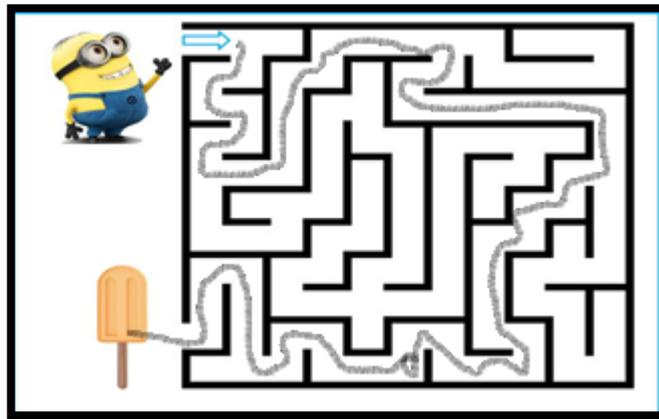
Nombre del estudiante:

Año de Básica: 2do grado

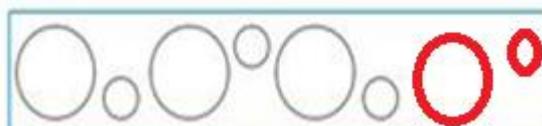
1. Realizo un dibujo utilizando estas figuras geométricas



2. Encuentra la salida



3. Sigue la secuencia.....



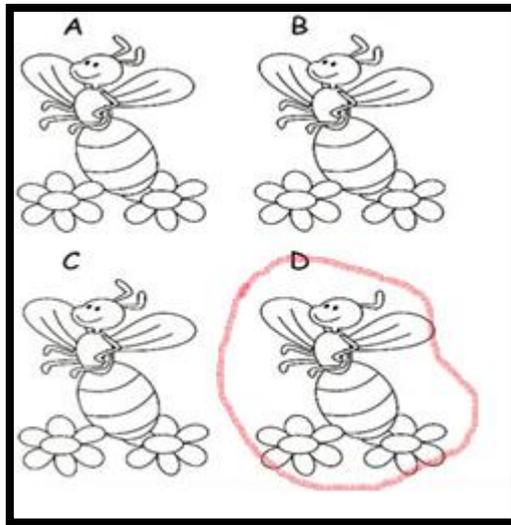
**TEST DIRIGIDO A LOS ESTUDIANTES DEL SUBNIVEL ELEMENTAL**

**Nombre de la Institución:** Unidad Educativa Fiscal "América"

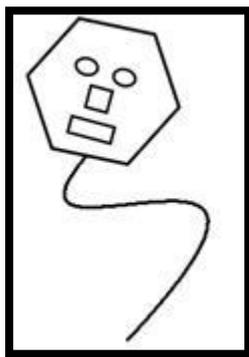
**Nombre del estudiante:**

**Año de Básica:** 3er grado

**1. Encuentra la imagen diferente**



**2. En la siguiente imagen, la figura que no está representada es:**



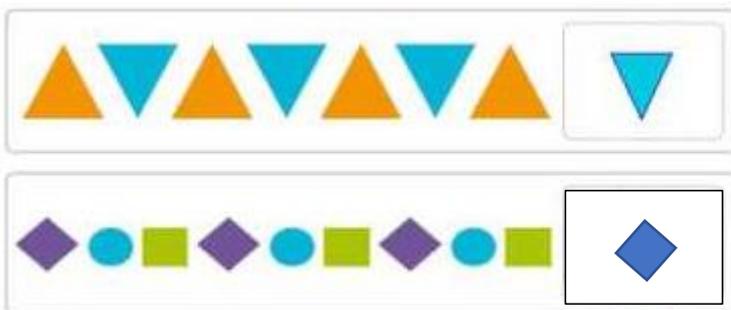
El rectángulo \_\_\_

El cuadrado \_\_\_

El círculo \_\_\_

El triángulo +

**3. Completa la secuencia**



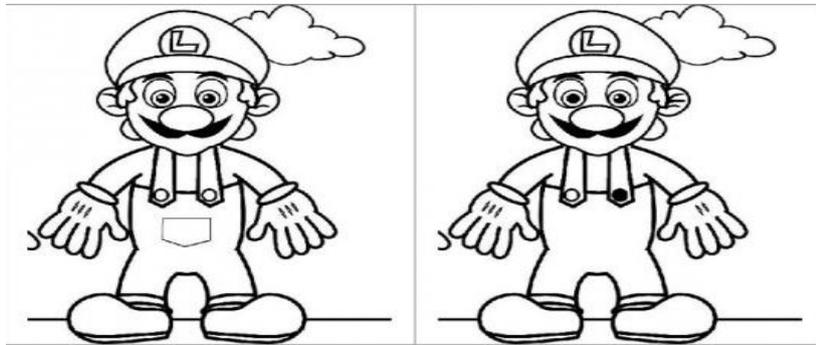
## TEST DIRIGIDO A LOS ESTUDIANTES DEL SUBNIVEL ELEMENTAL

Nombre de la Institución: Unidad Educativa Fiscal "América"

Nombre del estudiante:

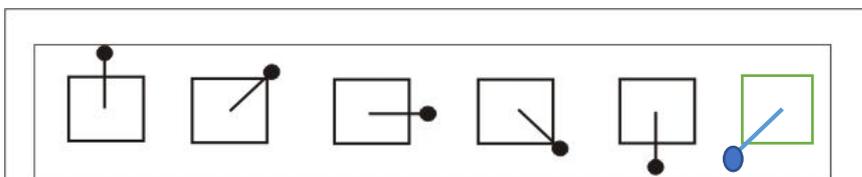
Año de Básica: 4to grado

### 1. Encuentra las cinco diferencias



Botón
La rayita del guante
El bolsillo
La rayita de la oreja
El punto blanco del ojo

### 2. Sigue la secuencia.....



### 3. De cifra el siguiente acertijo:

Un pato y un niño nacen el mismo día a cabo de un año ¿Cuál de los dos es el mayor, porque?



**Respuesta:** Los dos tienen la misma edad

## Resultados del Test

Para poder presentar los resultados se toma en cuenta los siguientes ítems con la finalidad de evaluar la creatividad: Personalidad, razonamiento matemático, pensamiento lógico e imaginación, la muestra con que se trabaja son 17 estudiantes, para ello se eligen 5 estudiantes de 2do, 6 de 3 ero y 6 de 4 to grado.

**Tabla N° 11 Resultados de 2do grado**

Ítems	Moderado	Bueno	Excelente	TOTAL
Personalidad	0	2	3	5
Pensamiento lógico	1	3	1	5
Razonamiento matemático	2	2	1	5
Imaginación	1	2	2	5

**Fuente:** Unidad Educativa Fiscal “América”

**Elaborado por:** Garzón Ramírez & Figueroa Romero

### Observación:

- ✓ En el ítem personalidad de los 5 niños elegidos de segundo grado, la mayoría presentan rasgos en su personalidad que se consideran normales de acuerdo a su edad, mientras que 3 de ellos participan activamente y comprenden las instrucciones dadas por el docente.
- ✓ Pensamiento lógico de los 5 estudiantes, 2 de ellos resuelven el ejercicio planteado usando un nivel de lógica aceptable, mientras que uno lo hacen satisfactoriamente.
- ✓ Razonamiento matemático, se observa que un estudiante resuelve el ejercicio sin ningún problema, mientras que 2 de los estudiantes presentan dificultades en resolverlos.

- ✓ Por último, en la imaginación sólo 2 estudiantes sobresalen con su respuesta ante el reto impuesto.

**Tabla N° 12 Resultados de 3er grado**

Ítems	Moderado	Bueno	Excelente	TOTAL
Personalidad	1	1	4	6
Pensamiento lógico	2	1	3	6
Razonamiento matemático	4	1	2	6
Imaginación	1	3	2	6

**Fuente:** Unidad Educativa Fiscal “América”

**Elaborado por:** Garzón Ramírez & Figueroa Romero

**Observación:**

- ✓ En el primer ítem de los 6 estudiantes 4 de los niños poseen una personalidad dinámica atentos siempre a los cambios, mientras que uno de los estudiantes presenta una personalidad muy pasiva.
- ✓ Pensamiento lógico, 3 de los estudiantes desarrollan en forma satisfactoria la actividad propuesta por lo visto este grupo de niños resuelven sus problemas utilizando la lógica.
- ✓ Razonamiento matemático, en este caso, 4 de los educandos presentan inconvenientes en el resultado del ejercicio y solo 2 logran resolverlo.
- ✓ En la imaginación 3 de los estudiantes presentan un buen desempeño en este ítem, 2 de los niños presenta nivel satisfactorio.

**Tabla N° 53 Resultados de 4to grado**

Ítems	Moderado	Bueno	Excelente	TOTAL
Personalidad	1	3	2	6
Pensamiento lógico	4	1	1	6
Razonamiento matemático	4	1	1	6
Imaginación	2	1	3	6

**Fuente:** Unidad Educativa Fiscal “América”

**Elaborado por:** Garzón Ramírez & Figueroa Romero

**Observación:**

- ✓ En la personalidad de los 6 estudiantes que pertenecen al 4to grado dos de ellos sobresalen del grupo por sus ganas de aprender y su participación en clases, mientras que la mayoría presentan características de acuerdo a su edad.
- ✓ Pensamiento lógico, en este ítem solo un estudiante logra resolver con éxito el ejercicio planteado, mientras que la mayoría presentan dificultad en resolverlo.
- ✓ Pensamiento matemático, en este caso 4 de los niños no resuelven el ejercicio y solo uno lo hacen correctamente.
- ✓ En cuanto a la imaginación, solo 3 de los niños presentan la habilidad para plantear una solución diferente a los demás, 2 niños del grupo presentan características moderadas.

## **Conclusiones**

### **Conclusiones**

- La falta de actividades y técnica que ayuden a desarrollar la creatividad en los estudiantes, es lo que se pudo evidenciar en las respuestas de los padres de familia al responder las preguntas de la encuesta, así como también en los resultados del test aplicado a los estudiantes del sub nivel elemental.
- Según los resultados obtenidos en la encuesta los padres de familia, creen que los docentes deben de capacitarse para incentivar la creatividad en los educandos, en la entrevista al director de la institución está de acuerdo que los docentes deben de hacer sus clases más dinámicas y participativas.
- Es notorio que pocos estudiantes tengan un nivel aceptable de creatividad, se hace evidente que existe poco desarrollo de actividades y estrategias metodológicas que mejoren el proceso de enseñanza.
- Se considera importante que tanto las autoridades y docentes desarrollen nuevas estrategias y técnicas con el propósito de mejorar la experiencia educativa de sus estudiantes y con ello incorporar este elemento en todas las asignaturas.

## **Recomendaciones**

- Disponer de procesos creativos de integración, para despertar en el estudiante las ganas de aprender, crear y divertirse; además de motivarlo a desarrollar sus habilidades y destrezas.
- Se recomienda a los docentes a mejorar su disposición con respeto a la autocapacitación e investigación de estrategias que mejoren el proceso de enseñanza, con el propósito de crear un ambiente agradable y óptimo para enseñar.
- Se sugiere que los docentes trabajen con dinámicas y métodos donde la creatividad sea un factor importante en el proceso de aprendizaje, esto captara la atención y los motivara a estudiar y esforzarse.

## **CAPÍTULO IV**

### **PROPUESTA**

#### **4.1 Título de la Propuesta**

Guía de estrategias prácticas

#### **4.2 Introducción**

La presente propuesta se justifica porque se proyecta a desarrollar en el estudiante las destrezas y habilidades del pensamiento creativo de una forma no tradicional, para lo cual el docente contará con los insumos necesarios para solucionar en gran medida la problemática existente a través del desarrollo de los aprendizajes basados en diferentes estrategias.

La propuesta también es de gran relevancia debido a la búsqueda por mejorar los procesos educativos a que se fomenta en los estudiantes a una nueva forma de enseñanza que va de la mano con el desarrollo cognitivo y creativo teniendo repercusiones positivas formando ciudadanos de gran utilidad a la sociedad, las cuales les permita no sólo utilizar los conocimientos de una sola manera, ya que el hombre y su entorno están en constante evolución, sino que pueden ser independientes en la construcción de nuevas formas de solución del problema.

También se justifica porque los docentes del subnivel elemental de la Unidad Educativa “América”, también podrán utilizar nuevos mecanismos de gran valor teórico y práctico, educando los estudiantes no sólo en valores sino también a desarrollar su nivel de creatividad incorporando dicho conocimientos al proceso de enseñanza aprendizaje, a través de esta guía, la misma que estará formada por un grupo de estrategias con diferentes actividades.

Los beneficiarios directamente serán los estudiantes de forma indirecta los docentes y la escuela, hablando del impacto que esta guía es aportar con un documento donde los docentes podrán consultar y de allí sacar nuevas estrategias metodológicas para ponerlas en práctica.

Este proyecto quiere mostrar que al elaborar una guía de estrategias prácticas para producir en el salón de clases, haya una comunidad de indagación donde los estudiantes, haciendo preguntas, desarrollen un pensamiento creativo, cuidadoso, que les permita construir, descubrir y reformar significados.

### **4.3 Objetivos**

#### **4.3.1 Objetivo General**

Fomentar la creatividad en los estudiantes de la Unidad Educativa “América”, mediante la aplicación de estrategias, para mejorar rendimiento académico.

#### **4.3.2 Objetivos Específicos**

- ✓ Seleccionar múltiples estrategias para promover la creatividad de los estudiantes.
- ✓ Mejorar el desempeño del docente en el aula con el uso de la guía.
- ✓ Obtener resultados óptimos para fortalecer el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes.

### **4.3 Aspectos Teóricos**

La falta de nuevas estrategias para el desarrollo de la creatividad, por parte de los docentes, ha generado que la educación se torne represiva para

algunos niños, pues se ha estado enseñando de manera monótona, sin el uso adecuado de los ambientes de aprendizaje que son importantes para el desarrollo intelectual y didáctico del niño.

La guía de estrategias prácticas se diseñó seleccionando varias actividades orientadas a potenciar el desarrollo de la creatividad en los estudiantes, mismas que fueron extraídas de diversas fuentes con el fin de ayudar a los docentes en el proceso de enseñanza aprendizaje. La propuesta de investigación se realiza con el objetivo único de aportar al mejoramiento de la calidad de la educación de los estudiantes, tomando en consideración con los datos obtenidos de la aplicación de los instrumentos de recolección que fueron parte de la presente investigación.

### **Aspecto Pedagógico**

El docente tiene un gran potencial para incidir en el desarrollo de la creatividad en los estudiantes a través de la metodología que utilice en clases, de cómo es su motivación, su forma de ser y la forma en que les permite comunicarse, expresarse libremente en un ambiente educativo de respeto a la individualidad y la originalidad.

La función de una metodología renovada en la forma de enseñar y aprender hace más alcanzable y agradable al proceso de formación. Las estrategias y metodologías reúnen de gran importancia para el proceso de un desarrollo total y pleno en los alumnos y de un aprendizaje significativo, y, dentro de ellas, la creatividad pasa ser una herramienta esencial.

El docente al llevar una rutina, rigidez mental, conformismo, etc. impulsa el educar a individuos que probablemente sean temerosos de fracasar, estén avergonzados de su propia imaginación o aficiones.

Se trata de que el estudiante se libere, no solo conozca de lo que le han enseñado, sino que vea más allá de sus propios límites, explore y descubra ideas y experiencias propias, para tener una convicción, certeza a los conocimientos que le vienen impuestos.

### **Aspecto Psicológico**

Para desarrollar la creatividad en los estudiantes es necesario que los docentes preparen el ambiente adecuado dentro y fuera del salón de clases utilizando materiales didácticos novedosos para que los niños y niñas se sientan motivados despertando así el interés por aprender, en el momento que se encuentra disfrutando de las actividades obtendremos toda la atención de ellos el cual quedará grabado en la memoria a largo plazo y así alcanzará el aprendizaje significativo que le servirá para enfrentarse a los problemas de la vida diaria y poder resolver .

## **4.4 Factibilidad de su Aplicación**

### **Factibilidad Financiera**

Los gastos generados en el presente proyecto de investigación son costeados por las propias autoras, puesto que no generan un valor considerable de gasto.

### **Factibilidad legal**

#### **Constitución política del Ecuador 2008**

#### **Sección Quinta Educación**

Art. 26.- La educación es un derecho de las personas a lo largo de su vida y un deber ineludible e inexcusable del Estado. Constituye un área prioritaria de la política pública y de la inversión estatal, garantía de la igualdad e inclusión social y condición indispensable para el buen vivir. Las personas, las familias y la

sociedad tienen el derecho y la responsabilidad de participar en el proceso educativo.

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.

La educación es indispensable para el conocimiento, el ejercicio de los derechos y la construcción de un país soberano, y constituye un eje estratégico para el desarrollo nacional.

### **Ambiente adecuado para el aprendizaje**

Art. 221.-. En la institución educativa se debe asegurar un ambiente adecuado para el aprendizaje de los estudiantes, de conformidad con lo dispuesto en la Ley Orgánica de Educación Intercultural, el presente reglamento y su Código de Convivencia. De esta manera, tanto los estudiantes como los demás miembros de la comunidad educativa debe evitar cualquier comportamiento que dificulte el normal desarrollo del proceso educativo.

### **Factibilidad de recursos Humanos**

La factibilidad humana está considerada en esta investigación porque se trabajará en conjunto con los directivos y docentes en el empleo de alternativas que mejoren el proceso de la creatividad y el proceso, enseñanza – aprendizaje por medio de la aplicación de las habilidades del pensamiento de los estudiantes.

En este caso las autoras son las únicas personas que han realizado esta investigación y desarrollar este proyecto, con la participación de la comunidad

educativa quienes siempre han estado prestos a colaborar en todas las actividades que se han planteado para lograr obtener la información de la problemática encontrada.

#### **4.5 Descripción de la Propuesta**

La presente guía se desarrolla con un total de 15 Actividades de gran importancia para los docentes de la Unidad Educativa Fiscal “América”, es con el objetivo de fortalecer las habilidades del pensamiento creativo de los estudiantes con un enfoque en las diferentes asignaturas, tratando de compartir los temas de los bloques con las actividades para la ejecución de estas, de una manera creativa y divertida.

Además se utilizarán recursos propios para la edad de cada grado, a su vez involucra un tiempo estimado de 45 minutos, en unos casos 90 minutos, de 1 a 2 horas de clases, cada actividad ha sido elaborada y planificada de acuerdo a las necesidades de la institución, con los objetivos de la investigación definidos desde el inicio de este apartado.

Con la implementación de este recurso se espera mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje del subnivel elemental, dando a los docentes una herramienta útil para fortalecer las habilidades creativas de los estudiantes

Los docentes deberán aplicar cada una de las inteligencias múltiples de los estudiantes, para obtener beneficio activando sus creativities a través de talleres, ferias, expresiones corporales, ideas, dejando que se desenvuelvan en un entorno de confianza, donde cada uno de ellos puedan sobresalir en sus habilidades, destrezas creando ideas y conceptos, ya que el origen del pensamiento creativo es la imaginación.

Se espera que la ejecución de cada una de las actividades fomente en los individuos la búsqueda por alcanzar un nivel mayor, el pensamiento creativo es

transcendental en el desarrollo del educando, los estudiantes que logran un estatus óptimo en él, puede ser más crítico, analíticos y prácticos en el proceder de la vida diaria, formando un aprendizaje significativo y una educación de calidad y calidez.

Universidad De Guayaquil  
Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias  
de la Educación



Universidad de Guayaquil

Guía de Estrategias  
Prácticas



Elaborado por:  
Daysi Figueroa Romero  
Guadalupe Garzón Ramírez

Universidad De Guayaquil  
Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias  
de la Educación

**ÍNDICE**

<b>Carátula.....</b>	<b>81</b>
<b>Indice.....</b>	<b>82</b>
<b>Introducción.....</b>	<b>84</b>
<b>Objetivos.....</b>	<b>85</b>
<b>Práctica N°1. Cartillas.....</b>	<b>86</b>
<b>Plan de Clase N°1.....</b>	<b>87</b>
<b>Práctica N°2. Palabras Emcadenadas.....</b>	<b>89</b>
<b>Plan de Clase N°2.....</b>	<b>90</b>
<b>Práctica N°3.....</b>	<b>92</b>
<b>Plan de Clase N°3.....</b>	<b>93</b>
<b>Práctica N°4. Calculo mental con el Mémoni.....</b>	<b>95</b>
<b>Plan de Clase N°4.....</b>	<b>96</b>
<b>Práctica N°5. Juego de Dominó con la Multiplicación.....</b>	<b>98</b>
<b>Plan de Clase N°5 .....</b>	<b>99</b>
<b>Práctica N°6. Capas de la Tierra con Plastilina.....</b>	<b>102</b>
<b>Plan de Clase N°6 .....</b>	<b>103</b>

<b><i>Práctica N°7. Maqueta del Ciclo del Agua.....</i></b>	<b>105</b>
<b><i>Plan de Clase N°7.....</i></b>	<b>106</b>
<b><i>Práctica N°8. Cuadrados Mágicos.....</i></b>	<b>108</b>
<b><i>Plan de Clase N°8.....</i></b>	<b>109</b>
<b><i>Práctica N°9 Cuenta Cuentos.....</i></b>	<b>111</b>
<b><i>Plan de Clase N°9.....</i></b>	<b>112</b>
<b><i>Práctica N°10. Pecera de Juegos de Palabras.....</i></b>	<b>114</b>
<b><i>Plan de Clase N°10.....</i></b>	<b>115</b>
<b><i>Práctica N°11. Dramatización.....</i></b>	<b>117</b>
<b><i>Plan de Clase N°11.....</i></b>	<b>118</b>
<b><i>Práctica N°12. Círculos.....</i></b>	<b>120</b>
<b><i>Plan de Clase N°12.....</i></b>	<b>121</b>
<b><i>Práctica N°13. Mezclando Objetos.....</i></b>	<b>123</b>
<b><i>Plan de Clase N°13.....</i></b>	<b>124</b>
<b><i>Práctica N°14. Palillos.....</i></b>	<b>126</b>
<b><i>Plan de Clase N°14.....</i></b>	<b>127</b>
<b><i>Práctica N°15. Creando Dibujos con Garabatos.....</i></b>	<b>129</b>
<b><i>Plan de Clase N°15.....</i></b>	<b>130</b>

### Introducción

La importancia de la aplicación de las guías de estrategias prácticas , es lograr que los docentes despierten y mantenga el interés de los estudiantes en el subnivel elemental, con métodos o estrategias metodológicas que sean de fácil comprensión para desarrollar la creatividad.

Las actividades son implementadas dentro de la educación para guiar correctamente a los estudiantes a un mejor desenvolvimiento académico y un correcto desarrollo en el proceso de enseñanza aprendizaje, los docente tienen un papel principal e importante para encaminar a una correcta educación de los estudiantes. Y fomentar la creatividad en cada uno y activando el compañerismo, confianza y el rendimiento académico.

El presente material de apoyo pretende presentar en forma sencilla, clara y lúdica las diferentes actividades que permitan al docente innovar en su hora de clase con la función de adquirir el aprendizaje en otra perspectiva donde el estudiante también desarrolle su creatividad, sin necesidad de tanta dificultad en su aplicación.

## **OBJETIVO GENERAL**

Fomentar la creatividad en los estudiantes del subnivel elemental de la Unidad Educativa “América”, mediante la aplicación de estrategias prácticas, para mejorar el rendimiento académico.

## **OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

- ✓ Seleccionar múltiples estrategias para promover la creatividad de los estudiantes.
- ✓ Mejorar el desempeño del docente en el aula con el uso de la guía.
- ✓ Obtener resultados óptimos para fortalecer el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes.

**Práctica N° 1**

**Cartillas**

**Desarrollar la  
creatividad**



## PLAN DE CLASE NO. 1

PLANIFICACIÓN MICROCURRICULAR					
<b>Nombre de la Institución</b>		UNIDAD EDUCATIVA FISCAL "AMERICA"			
<b>Nombre del docente</b>		DAYSI FIGUEROA ROMERO; GUADALUPE GARZÓN RAMÍREZ		<b>Fecha</b>	
<b>Área</b>	<b>Lengua y Literatura</b>	<b>Grado</b>	2,3,4	<b>Año Lectivo</b>	2017-2018
<b>Asignatura</b>				<b>Tiempo</b>	45 minutos
<b>Unidad didáctica</b>					
<b>Objetivos de la unidad</b>		O.LL.2.5. Leer de manera autónoma textos literarios y no literarios, para recrearse y satisfacer necesidades de información y aprendizaje.			
<b>Criterios de Evaluación</b>		CE.LL.2.5. Comprende contenidos implícitos y explícitos, emite criterios, opiniones y juicios de valor sobre textos literarios y no literarios, mediante el uso de diferentes estrategias para construir significados			
¿Qué van a aprender?  <b>DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO</b>	¿Cómo van a aprender?  <b>ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE</b> (Estrategias Metodológicas)		<b>RECURSOS</b>	¿Qué y cómo evaluar?  <b>EVALUACIÓN</b>	
				Indicadores de Evaluación de la unidad/ <b>Indicadores de logro</b>	Técnicas e instrumentos de Evaluación

LL.2.3.3. Ampliar la comprensión de un texto mediante la identificación de los significados de las palabras, utilizando las estrategias de derivación (familia de palabras), sinonimia - antonimia, contextualización, prefijos y sufijos y etimología.



### Anticipación

- Activar e identificar los saberes previos a partir de la imagen. **Práctica #1 de la guía de estrategias.**
- Preguntar lo siguiente: ¿Conoces alguna pareja de gemelos? ¿De qué se tratará la lectura? ¿Cómo saben eso? ¿Los gemelos son iguales? ¿Por qué?
- Descubrir el significado de las palabras a partir del contexto. Indicar el término con dificultad dentro de oraciones en las que existen pistas para deducir el significado. Emplear sinónimos

### Construcción

- Formar grupos de trabajo.
- Pedir que subrayen las palabras de cada párrafo.
- Escribir los sinónimos de las palabras subrayadas

### Consolidación

- Animar a que escriban oraciones utilizando las palabras nuevas.
- Estimular a que intercambien los resultados de las actividades realizadas para su revisión

Guía del docente  
Cartulina  
Papelógrafo  
Marcadores  
Cartillas  
Guía de estrategias prácticas



I.LL.2.5.1. Construye los significados de un texto a partir del establecimiento de relaciones de antecedente-consecuente, secuencia temporal, al comprender los contenidos explícitos e implícitos de un texto y registrar la información en tablas, gráficos, cuadros y otros organizadores gráficos sencillos.

- Relaciona las palabras por su significado
- Explica el significado del nuevo vocabulario.

### Técnica:

Prueba

### Instrumento:

Cuestionario

Prueba escrita

## Práctica N° 2

# Palabras Encadenadas

### Objetivo

Facilitar el aprendizaje de los estudiantes en el reconocimiento de fonemas y lectura de palabras

- Cartulinas
- Marcadores
- Cinta de Embalaje
- Palabras



### Materiales

### Procedimiento

1. Formar dos grupos.
2. Entregar a cada grupo 10 pedazos de cartulina.
3. El docente coloca una palabra en el pizarron.
4. Al momento de leer , los estudiantes del primer grupo debe pensar en una palabra que empiece por la última silaba de la palabra colocada por el profesor (a).
5. Escribir la palabra pensada en la cartulina y pegarla a lado de la que coloco el profesor(a).
6. Así mismo con el otro grupo.
7. El grupo que hizo más palabras en menos tiempo es el ganador.

## PLAN DE CLASE NO. 2

PLANIFICACIÓN MICROCURRICULAR				
<b>Nombre de la Institución</b>	UNIDAD EDUCATIVA FISCAL "AMERICA"			
<b>Nombre del docente</b>	DAYSY FIGUEROA ROMERO; GUADALUPE GARZÓN RAMÍREZ		<b>Fecha</b>	
<b>Área</b>	Lengua y Literatura	<b>Grado</b>	4	<b>Año Lectivo</b>
<b>Asignatura</b>			<b>Tiempo</b>	45 minutos
<b>Unidad didáctica</b>				
<b>Objetivos de la unidad</b>	O.LL.2.6. Desarrollar las habilidades de pensamiento para fortalecer las capacidades de resolución de problemas y aprendizaje autónomo, mediante el uso de la lengua oral y escrita.			
<b>Criterios de Evaluación</b>	CE.LL.2.5. Comprende contenidos implícitos y explícitos, emite criterios, opiniones y juicios de valor sobre textos literarios y no literarios, mediante el uso de diferentes estrategias para construir significados.			
¿Qué van a aprender? <b>DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO</b>	¿Cómo van a aprender? <b>ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE</b> (Estrategias Metodológicas)	<b>RECURSOS</b>	¿Qué y cómo evaluar? <b>EVALUACIÓN</b>	
			Indicadores de Evaluación de la	Técnicas e instrumentos de Evaluación

			unidad/Indicadores de logro	
<p>LL.2.3.1. Construir los significados de un texto a partir de establecer relaciones de semejanza-diferencia.</p> 	<p><b>Anticipación</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pedir que lean y analicen la situación comunicativa planteada.</li> <li>• Pensar una palabra que empiece por la última sílaba de la palabra mencionada</li> <li>• Seleccionar y ordenar ideas. Acompañar con preguntas:</li> <li>• ¿Qué idea sigue? ¿Qué queda mejor? ¿Qué quieren decir con...?</li> </ul> <p><b>Construcción</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Solicitar que escriban el primer borrador tomando las ideas generadas por todos.</li> <li>• Leer el texto para revisar errores, como omisión de información importante</li> </ul> <p><b>Consolidación</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Buscar palabras de acuerdo al dibujo</li> <li>• <b>Práctica #2 de la guía de estrategias.</b></li> <li>• Exponer las palabras escritas.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• guía del docente</li> <li>• Cartulina</li> <li>• Imágenes</li> <li>• Guía de estrategias prácticas</li> </ul> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>• I.LL.2.8.2. Aplica el proceso de escritura en la producción de textos descriptivos usando estrategias y procesos de pensamiento en las situaciones comunicativas que lo requieran.</li> <li>• Organiza las ideas en un esquema descriptivo</li> <li>• Emplea el vocabulario acorde con la situación comunicativa.</li> <li>• Revisa su escrito.</li> </ul>	<p><b>Técnica:</b> Observación</p> <p><b>Instrumento:</b> Lista de cotejo individual</p>

## Práctica N° 3

### El árbol de las operaciones matemáticas

#### Objetivo



Despertar el interés del estudiante al momento de realizar sumas

- Cartulinas café, verde
- Pompones de colores
- Bolitas de papel
- Dados
- Botones



#### Materiales



#### Procedimiento



1. Con las cartulinas hacer un árbol, en el tronco hacer dos ranura por las que posteriormente introduciremos la tira de cartulina de manera que pueda deslizarse hacia adelante y hacia atrás.
2. Una vez tenemos las piezas de cartulina recortadas, escribimos en la tira, los números, hasta donde vayamos a trabajar.
3. Colocar los símbolos de sumar y restar con etiquetas, así podemos utilizar el mismo árbol para las dos operaciones.
4. Realizar la actividad, para lo cual pediremos a los estudiantes que tiren los dados colocando sobre el árbol formando la suma o resta.
5. A continuación ellos deben realizar la operación calculando mentalmente y colocar la tira con el resultado en el centro del tronco del árbol.

### PLAN DE CLASE NO. 3

PLANIFICACIÓN MICROCURRICULAR					
<b>Nombre de la Institución</b>		UNIDAD EDUCATIVA FISCAL "AMERICA"			
<b>Nombre del docente</b>		DAYSI FIGUEROA ROMERO; GUADALUPE GARZÓN RAMÍREZ		<b>Fecha</b>	
<b>Área</b>	<b>MATEMATICA</b>	<b>Grado</b>	2	<b>Año Lectivo</b>	2017-2018
<b>Asignatura</b>				<b>Tiempo</b>	45 minutos
<b>Unidad didáctica</b>					
<b>Objetivos de la unidad</b>		O.M.2.3. Integrar concretamente el concepto de número, y reconocer situaciones del entorno en las que se presenten problemas que requieran la formulación de expresiones matemáticas sencillas, para resolverlas de forma individual o grupal.			
<b>Criterios de Evaluación</b>		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			
¿Qué van a aprender? <b>DESTREZAS CON                      CRITERIO DE                      DESEMPEÑO</b>	¿Cómo van a aprender? <b>ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE</b> (Estrategias Metodológicas)	<b>RECURSOS</b>	¿Qué y cómo evaluar? <b>EVALUACIÓN</b>		
			Indicadores de Evaluación de la unidad/ <b>Indicadores                      de logro</b>	Técnicas e instrumentos de Evaluación	

M.2.1.2. Describir y reproducir patrones numéricos basados en sumas y restas contando hacia adelante y hacia atrás.



### Anticipación

- Activar los conocimientos previos
- Observar el árbol
- Motivar a realizar las sumas mediante juego con los dados.

### Construcción

- Leer las cantidades
- Escribir las cantidades
- Resolver las operaciones (sumas)
- **Práctica # 3 de la guía de estrategia**

### Consolidación

- Realizar equipos de trabajos para desarrollar las adiciones.
- Reconocer el valor posicional de las unidades.
- Escribir y leer las unidades.

- Cartulina
- Goma
- Lápices de colores
- Dado
- Guía de estrategias prácticas



I.M.2.2.1. Completas secuencias numéricas ascendentes o descendentes con números naturales.

- Reconoce y representa números.
  
  
  
  
  
  
  
  
  
  
- Reconoce los números ordinales del primero al vigésimo

### Técnica:

Prueba

### Instrumento:

Cuestionario



## Práctica N° 4

### Cálculo mental con el memori

#### Objetivo

Desarrollar la capacidad de comprender, aplicar y utilizar razonamientos lógicos.

- Cartulina esmaltada
- Fómix
- Velcro adhesivo
- Marcadores

#### Materiales

- Recortar la cartulina esmaltada en cuadrados 6 x 4cm.
- Pegar el Velcro adhesivo en el fomix
- Colocar las cantidades en la cartulina, en unas va la operación y en las otras el resultado.
- Pegar separadas
- Separar en dos grupos (niños – niñas).
- Escoger un representante de cada grupo, girar las cartas dichas por sus compañeros.
- Si encuentran el resultado con la multiplicación se llevan las cartas, el grupo que obtenga más cartas es el ganador.
- H.

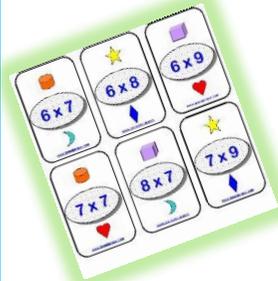


#### Procedimiento

## PLAN DE CLASE NO. 4

PLANIFICACIÓN MICROCURRICULAR					
<b>Nombre de la Institución</b>		UNIDAD EDUCATIVA FISCAL "AMERICA"			
<b>Nombre del docente</b>		DAYSI FIGUEROA ROMERO; GUADALUPE GARZÓN RAMÍREZ		<b>Fecha</b>	
<b>Área</b>	<b>MATEMATICA</b>	<b>Grado</b>		<b>Año Lectivo</b>	<b>2017-2018</b>
<b>Asignatura</b>				<b>Tiempo</b>	<b>45 minutos</b>
<b>Unidad didáctica</b>					
<b>Objetivos de la unidad</b>		O.M.2.4. Aplicar estrategias de conteo, procedimientos de cálculos de suma, resta, multiplicación y divisiones del 0 al 999, para resolver de forma colaborativa problemas cotidianos de su entorno.			
<b>Criterios de Evaluación</b>		I.M.2.2.4. Opera utilizando la multiplicación sin reagrupación y la división exacta (divisor de una cifra) con números naturales en el contexto de un problema del entorno; usa reglas y las propiedades conmutativa y asociativa de la multiplicación para mostrar procesos y verificar resultados; reconoce mitades y dobles en objetos. (I.2., I.4.).			
¿Qué van a aprender? <b>DESTREZAS CON                      CRITERIO DE                      DESEMPEÑO</b>	¿Cómo van a aprender? <b>ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE</b> (Estrategias Metodológicas)	<b>RECURSOS</b>	¿Qué y cómo evaluar? <b>EVALUACIÓN</b>		
			Indicadores de Evaluación de la unidad/ <b>Indicadores de logro</b>	Técnicas e instrumentos de Evaluación	

M.2.1.26. Realizar multiplicaciones en función del modelo grupal, geométrico y lineal.



### Anticipación

- Jugar con diferentes objetos a formar grupos de la misma cantidad de elementos y ubicarlos en círculos previamente trazados.
- Contar cuántos elementos forma cada grupo.
- Conversar sobre la actividad. Preguntar: ¿Cómo se puede calcular el total cuando formamos grupos con igual cantidad de elementos?

### Construcción

- Realizar cada una de las formas de multiplicar que se presenta en el texto en un papelógrafo y analizarlas. **Práctica # 4 de la guía de estrategias**
- Multiplicar en forma grupal, geométrica y lineal.

### Consolidación

- Proponer ejemplos de multiplicación con material concreto, representación gráfica y simbólica
- Resolver mentalmente situaciones de multiplicaciones sencillas.
- Encontrar respuestas a multiplicaciones planteadas.

- Guía del docente
- cartulinas con multiplicaciones en forma geométrica
- Guía de estrategias prácticas



I.M.2.2.4. Opera utilizando la multiplicación sin reagrupación y la división exacta (divisor de una cifra) con números naturales en el contexto de un problema del entorno; usa reglas y las propiedades conmutativa y asociativa de la multiplicación para mostrar procesos y verificar resultados; reconoce mitades y dobles en objetos.

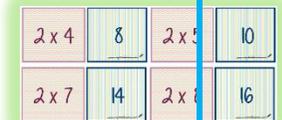
- Reconoce la representación de multiplicaciones en forma grupal.
- Resuelve problemas de multiplicaciones de manera geométrica.

### Técnica:

Prueba

### Instrumento:

Cuestionario



## Práctica N° 5

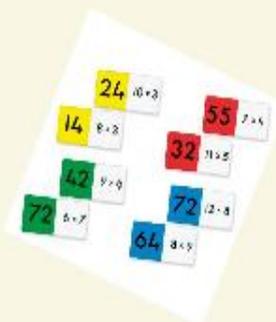
### Juego de dominó con la multiplicación

#### Objetivo

Aplicar la operación matemática de la multiplicación para reforzar dicha operación con los estudiantes, desarrollando la agilidad mental y el razonamiento lógico.

- Cartulina bristol
- Marcadores
- Tijera

#### Materiales



#### Procedimiento

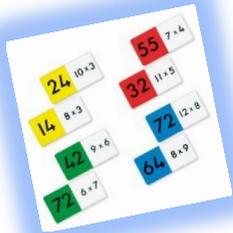


- Formar grupos de 6 estudiantes.
- Se ponen todas las piezas del dominó boca abajo en el centro de la mesa de cada grupo.
- Cada integrante elige 5 piezas de dominó.
- Se empieza a jugar colocando la primera pieza.
- El estudiante que tenga el resultado de esa pieza la coloca.
- El juego continúa hasta que se acaban todas las piezas del dominó.
- El ganador es el primero que coloca todas las piezas.
- H.

## PLAN DE CLASE NO. 5

PLANIFICACIÓN MICROCURRICULAR				
<b>Nombre de la Institución</b>	UNIDAD EDUCATIVA FISCAL "AMERICA"			
<b>Nombre del docente</b>	DAYSI FIGUEROA ROMERO; GUADALUPE GARZÓN RAMÍREZ		<b>Fecha</b>	
<b>Área</b>	<b>MATEMATICA</b>	<b>Grado</b>	<b>Año Lectivo</b>	<b>2017-2018</b>
<b>Asignatura</b>			<b>Tiempo</b>	<b>45 minutos</b>
<b>Unidad didáctica</b>				
<b>Objetivos de la unidad</b>	O.M.2.3. Integrar concretamente el concepto de número, y reconocer situaciones del entorno en las que se presenten problemas que requieran la formulación de expresiones matemáticas sencillas, para resolverlas de forma individual o grupal.			
<b>Criterios de Evaluación</b>	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			
¿Qué van a aprender? <b>DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO</b>	¿Cómo van a aprender? <b>ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE</b> (Estrategias Metodológicas)	<b>RECURSOS</b>	¿Qué y cómo evaluar? <b>EVALUACIÓN</b>	
			Indicadores de Evaluación de la unidad/ <b>Indicadores de logro</b>	Técnicas e instrumentos de Evaluación

M.2.1.2. Memorizar paulatinamente las combinaciones multiplicativas (tablas de multiplicar) con la manipulación y visualización de material concreto.



### Anticipación

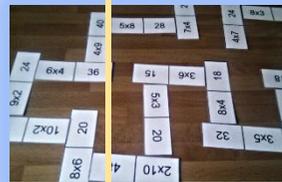
- Activar conocimientos previos realizando juego
- Motivar a los estudiantes por medio de las imágenes.
- Separar en dos grupos (niños y niñas).

### Construcción

- Observar las tarjetas y hacer preguntas referentes a las actividades.
- Realizar una actividad con las tarjetas a manera de ejemplo.

### Consolidación

- Realizar ejercicios de cálculo mental.
- Resolver ejercicios del texto.
- **Práctica # 5 de la guía de estrategia**



- Cartulina esmaltada
- Fomix
- Hojas
- Lápiz
- Guía de estrategias prácticas

I.M.2.2.4. Opera utilizando la multiplicación sin reagrupación y la división exacta (divisor de una cifra) con números naturales en el contexto de un problema del entorno; usa reglas y las propiedades conmutativa y asociativa de la multiplicación para mostrar procesos y verificar resultados; reconoce mitades y dobles en objetos. (I.2., I.4.)

- Representa con material del medio multiplicaciones

### Técnica:

Observación  
Ejemplificación

### Instrumento:

Registro de  
Calificación

			<ul style="list-style-type: none"><li>• Memoriza las tablas de multiplicar por 4 y por 5.</li><li>• Resuelve problemas que implican multiplicaciones por 4 y por 5.</li></ul>	
--	--	--	---	--

## Práctica N° 6

### Capas de la tierra con plastilina

#### Objetivo

Describir las capas de la tierra con materiales recicladas para incentivar la creatividad de los estudiantes

- Lámina de las capas de la tierra
- Plastilina de diferentes colores
- Regla

#### Materiales



#### Procedimiento

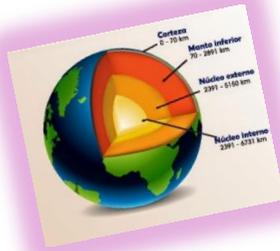


- Hacer una bolita pequeña de color Amarillo.
- Después en la mesa haremos una capa de color naranja y envolvemos el núcleo completo.
- Procedemos así con todas las capas. Sobre la naranja ponemos una roja (manto) y sobre la roja una marrón (corteza).
- Finalizamos con la capa azul, que serán mares y océanos y podemos poner trocitos verdes sobre el azul que simularán la tierra firme.

## PLAN DE CLASE NO. 6

PLANIFICACIÓN MICROCURRICULAR					
<b>Nombre de la Institución</b>		UNIDAD EDUCATIVA FISCAL "AMERICA"			
<b>Nombre del docente</b>		DAYSÍ FIGUEROA ROMERO; GUADALUPE GARZÓN RAMÍREZ		<b>Fecha</b>	
<b>Área</b>		<b>Grado</b>		<b>Año Lectivo</b>	2017-2018
<b>Asignatura</b>				<b>Tiempo</b>	45 minutos
<b>Unidad didáctica</b>					
<b>Objetivos de la unidad</b>		O.CN.2.3. Describir por medio de modelos que la tierra tiene una estructura de capas( corteza, manto, núcleo) con características distintivas en cuanto a su composición, rigidez y temperatura.			
<b>Criterios de Evaluación</b>		CE.CN.2.1 identificar las características generales de las capas de la tierra, creando un modelo representativo ( de la tierra) a fin de apreciar la complejidad estructural de nuestro planeta.			
¿Qué van a aprender? <b>DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO</b>		¿Cómo van a aprender? <b>ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE</b> (Estrategias Metodológicas)		¿Qué y cómo evaluar? <b>EVALUACIÓN</b>	
				<b>RECURSOS</b>	
				Indicadores de Evaluación de la unidad/ <b>Indicadores de logro</b>	Técnicas e instrumentos de Evaluación

CN.2.1.5. Conocer características como composición, rigidez y temperatura de las capas de la tierra.



### Anticipación

- Observar fotos de la tierra tomadas desde el espacio.
- Recibir una guía sobre las capas de la tierra.
- Dialogar sobre lo observado.

### Construcción

- Leer las indicaciones de la actividad a realizar.
- Realizar la maqueta de las capas de la tierra con plastilina.

Trabajar con las indicaciones de la práctica # 6 de la guía de estrategias

### Consolidación

- Desarrollar las actividades de las fichas.
- . Anotar en los cuadernos con respecto a lo visto en clases.

- Guía del docente
- Carteles
- Goma
- Plastilina
- . Ficha
- Guía de estrategias prácticas



I.CN.2.1.2. construye series de objetos y figuras. (I.1.)

- Construye modelos de la tierra para explicar las características de la corteza, manto y núcleo.
- Identifica las capas de la tierra.

### Técnica:

Observación  
**Instrumento:**  
Lista de cotejo individual



## Práctica N° 7

# MAQUETA DEL CICLO DEL AGUA

### Objetivo



Comprender la distribución del agua en el planeta tierra por medio de la descripción de su ciclo en la naturaleza y su importancia para los seres vivos.

- CD
- Plastilina verde, celeste y café
- Algodón
- Goma
- Cartulina

### Materiales



### Procedimiento

- Formar una meseta y dentro de ese colocar plastilina celeste formando los canales de agua.
- Luego lo pegamos en el CD y vamos pegando plastilina de color verde, celeste y café.
- En la tapa pegar el algodón y gotas de agua formadas con goma.
- Decoramos y colocamos los nombres de cada procedimiento en cartulina.

## PLAN DE CLASE NO. 7

PLANIFICACIÓN MICROCURRICULAR					
<b>Nombre de la Institución</b>		UNIDAD EDUCATIVA FISCAL "AMERICA"			
<b>Nombre del docente</b>		DAYSI FIGUEROA ROMERO; GUADALUPE GARZÓN RAMÍREZ		<b>Fecha</b>	
<b>Área</b>	Ciencias Naturales	<b>Grado</b>	4	<b>Año Lectivo</b>	2017-2018
<b>Asignatura</b>				<b>Tiempo</b>	
<b>Unidad didáctica</b>					
<b>Objetivos de la unidad</b>		O.CN.2.2. Explorar y discutir las clases de hábitats, las reacciones de los seres vivos cuando los hábitats naturales cambian, las amenazas que causan su degradación y establecer la toma de decisiones pertinentes.			
<b>Criterios de Evaluación</b>		CE.CN.2.11. Propone medidas de prevención y conservación de los recursos naturales (suelo y agua), a partir del conocimiento de las características, formación, clasificación y causas del deterioro del suelo; identificar la importancia, el ciclo, los usos, el proceso de potabilización del agua y la utilización de tecnologías limpias para su manejo.			
¿Qué van a aprender? <b>DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO</b>		¿Cómo van a aprender? <b>ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE</b> (Estrategias Metodológicas)		¿Qué y cómo evaluar? <b>EVALUACIÓN</b>	
				Indicadores de Evaluación de la unidad/ <b>Indicadores de logro</b>	Técnicas e instrumentos de Evaluación

CN.2.4.12. Observar y describir el ciclo del agua en la naturaleza, y reconocer que el agua es un recurso imprescindible para la vida.



**Anticipación**

- Solicitar que lean sobre Como nacen los ríos, las vertientes de agua, los pozos.
- Pedir que formulen, de manera grupal, comparaciones entre estos elementos.

**Construcción**

- Solicitar la formación de parejas de estudiantes.
- Realizar la maqueta del ciclo del agua.
- **Práctica # 7 de la guía de estrategias**
- Presentar los trabajos en clase y realizar un resumen de todos los trabajos expuestos.

**Consolidación**

- Entregar a cada estudiante un crucigrama que les permita identificar los tipos de agua.
- Solicita que los resuelvan en el menor tiempo posible.

- Plastilina
- CD
- Láminas
- Hojas
- Goma
- Algodón
- Guía de estrategias prácticas



I.CN.2.11.2. Analiza, a partir de la indagación en diversas fuentes, la importancia del agua, el ciclo, usos, proceso de Potabilización y la utilización de tecnologías limpias para su manejo y conservación.

- Describe el ciclo del agua en la naturaleza.
- Explica la importancia del agua para los seres vivos desde su composición corporal.

**Técnica:**

Prueba

**Instrumento:**

Cuestionario

## Práctica N° 8

### Cuadros Mágicos

#### Objetivo



Ejercitar las competencias en el cálculo mental desarrollando la capacidad de descubrir modelos por medio de sacar conclusiones y hacer generalizaciones.

6		10
		18

Suma mágica 36

	12	
15		13

Suma mágica 36

#### Materiales

1. Cartulina
2. Tijera
3. Marcadores

#### Procedimiento

- Recortar la cartulina en 4 partes.
- Cada parte dividirla en 3 x 3
- El cuadrado mágico más pequeño es el que tiene 9 casillas, de orden 3 o de tamaño 3x3.
- Para iniciar podemos probar con los siguientes retos matemáticos en los que se pide que trasladen las tarjetas de tal manera que cada fila, cada columna y cada diagonal principal sume 15

2		
		3
	1	

SUMA  
MÁGICA 15

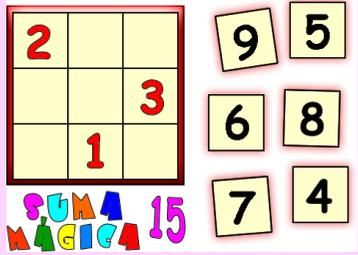
9	5
---	---

6	8
---	---

7	4
---	---

## PLAN DE CLASE NO. 8

PLANIFICACIÓN MICROCURRICULAR				
<b>Nombre de la Institución</b>		UNIDAD EDUCATIVA FISCAL "AMERICA"		
<b>Nombre del docente</b>		DAYSI FIGUEROA ROMERO; GUADALUPE GARZÓN RAMÍREZ		<b>Fecha</b>
<b>Área</b>	<b>MATEMATICA</b>	<b>Grado</b>		<b>Año Lectivo</b>
<b>Asignatura</b>				<b>Tiempo</b>
<b>Unidad didáctica</b>				
<b>Objetivos de la unidad</b>		O.M.2.3. Integrar concretamente el concepto de número, y reconocer situaciones del entorno en las que se presenten problemas que requieran la formulación de expresiones matemáticas sencillas, para resolverlas de forma individual o grupal.		
<b>Criterios de Evaluación</b>		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		
¿Qué van a aprender? <b>DESTREZAS CON                  CRITERIO DE                  DESEMPEÑO</b>	¿Cómo van a aprender? <b>ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE</b> (Estrategias Metodológicas)	<b>RECURSOS</b>	¿Qué y cómo evaluar? <b>EVALUACIÓN</b>	
			Indicadores de Evaluación de la unidad/ <b>Indicadores de logro</b>	Técnicas e instrumentos de Evaluación

<p>M.2.1.21. Realizar adiciones con los números hasta 50, con material concreto, mentalmente, gráficamente y de manera numérica.</p>	<p><b>Anticipación</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Activar conocimientos previos realizando el juego de la rayuela Matemática.</li> </ul> <p><b>Construcción</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Observar las imágenes de cuadrados mágicos.</li> <li>• Comparar si los cuadros mágicos presentados tienen similitud o diferencias.</li> <li>• Mencionar el porqué de su respuesta.</li> <li>• Explicar la función de cada cuadrado mágico para su respectivo desarrollo.</li> </ul> <p><b>Consolidación</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Resolver cada cuadrado mágico.</li> <li>• <b>Práctica # 8 de la guía de estrategias</b></li> <li>• Encontrar los errores cometidos.</li> <li>• Sacar conclusiones del trabajo realizado.</li> </ul> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cartel</li> <li>• Hojas</li> <li>• Lápices de colores</li> <li>• Cartulinas</li> <li>• Cuadrados mágicos</li> <li>• Guía de estrategias prácticas</li> </ul>	<p>I.M.2.2.3. Opera utilizando la adición y sustracción con números naturales de hasta cuatro cifras en el contexto de un problema matemático del entorno, y emplea las propiedades conmutativa y asociativa de la adición para mostrar procesos y verificar resultados.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Representa adiciones con material concreto.</li> <li>• Realiza adiciones con números hasta 50 en forma gráfica.</li> <li>• Resuelve adiciones en forma numérica.</li> </ul>	<p><b>Técnica:</b> Observación Ejemplificación</p> <p><b>Instrumento:</b> Registro de Calificación.</p>
--	---	---	---	---

## Práctica N° 9

# Cuenta Cuentos

### Objetivo



Desarrollar la imaginación y creatividad creando sus propias historias con varios finales.

1. Cartulinas de colores
2. Goma
3. Tijera
4. Dibujos
5. Marcador permanente
6. Lápiz
7. Borrador



### Materiales

### Procedimiento



- Doblar 2 cartulinas a la mitad
- Pegar las figuras
- Escribir el cuento
- Cambiar el final.
- Leer el cuento a toda la clase.



## PLAN DE CLASE NO. 9

PLANIFICACIÓN MICROCURRICULAR					
<b>Nombre de la Institución</b>		UNIDAD EDUCATIVA FISCAL "AMERICA"			
<b>Nombre del docente</b>		DAYSI FIGUEROA ROMERO; GUADALUPE GARZÓN RAMÍREZ		<b>Fecha</b>	
<b>Área</b>	<b>MATEMATICA</b>	<b>Grado</b>		<b>Año Lectivo</b>	<b>2017-2018</b>
<b>Asignatura</b>				<b>Tiempo</b>	<b>45 minutos</b>
<b>Unidad didáctica</b>					
<b>Objetivos de la unidad</b>		O.LL.2.6. Desarrollar las habilidades de pensamiento para fortalecer las capacidades de resolución de problemas y aprendizaje autónomo con el uso de la lengua oral y escrita.			
<b>Criterios de Evaluación</b>		I.LL.2.5.2. Comprende los contenidos implícitos de un texto basándose en inferencias espacio-temporales, referenciales y de causa-efecto, y amplía la comprensión de un texto mediante la identificación de los significados de las palabras, utilizando estrategias de derivación (familia de palabras), sinonimia-antonimia, contextualización, prefijos y sufijos y etimología.			
¿Qué van a aprender? <b>DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO</b>		¿Cómo van a aprender? <b>ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE</b> (Estrategias Metodológicas)		¿Qué y cómo evaluar? <b>EVALUACIÓN</b>	
		<b>RECURSOS</b>		Indicadores de Evaluación de la unidad/ <b>Indicadores de logro</b>	Técnicas e instrumentos de Evaluación

LL.2.5.2. Escuchar y leer diversos géneros literarios para desarrollar preferencias en el gusto literario y generar autonomía en la lectura



### Anticipación

- Leer diversos cuentos o historias con el propósito de identificar la intención comunicativa de los textos encontrados.
- Presentar la situación gráfica de diferentes cuentos.
- Solicitar que comenten lo que conocen para resolver esta situación.

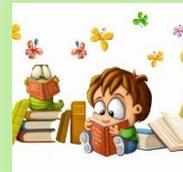
### Construcción

- Leer el cuento Pulgarcito. Preguntar qué relación existe entre la información del texto y lo que ya conocían.
- Guiar con preguntas para identificar la intención comunicativa del texto, a qué se refiere.
- Interpretar las imágenes que aparecen en el cartel y relacionarlas con el texto escrito.
- Escribir nuevos cuentos usando su imaginación.

### Consolidación

- Cambiar el final de los cuentos escritos.
- Exponerlos a sus compañeros.
- **Aplicar la práctica # 9 de la guía de estrategias**

- Guía del docente
- Carteles
- Papelógrafos
- Periódicos
- Revistas
- Guía de estrategias prácticas



- Realiza cuentos cambiando el final.
- Desarrolla tu propio cuento.



### Técnica:

Observación  
**Instrumento:**  
Lista de cotejo individual

## Práctica N° 10

# Pecera de juego de palabras

### Objetivo



Fomentar y fortalecer el hábito lector mediante la lectura de trabalenguas, chistes, refranes, retahílas, adivinanzas.

- Cartulinas de colores
- Goma
- Tijera
- Pecera hecha de carton
- Marcador permanente
- Lana



### Materiales

### Procedimiento



- Llevar la pecera con las palabras puesta en cada pescado.
- Colocar en el pizarrón las imágenes relacionadas a las palabras de la pecera.
- Invitar a un estudiante que saque un pescado, lea la palabra y la coloque debajo de la imagen que esta en la pizarra.
- También se puede realizar con sinónimos y antónimos



## PLAN DE CLASE NO. 10

PLANIFICACIÓN MICROCURRICULAR					
<b>Nombre de la Institución</b>		UNIDAD EDUCATIVA FISCAL "AMERICA"			
<b>Nombre del docente</b>		DAYSI FIGUEROA ROMERO; GUADALUPE GARZÓN RAMÍREZ		<b>Fecha</b>	
<b>Área</b>	<b>Lengua y Literatura</b>	<b>Grado</b>	2,3,4	<b>Año Lectivo</b>	2017-2018
<b>Asignatura</b>				<b>Tiempo</b>	45 minutos
<b>Unidad didáctica</b>					
<b>Objetivos de la unidad</b>		O.LL.2.6. Desarrollar las habilidades de pensamiento para fortalecer las capacidades de resolución de problemas y aprendizaje autónomo con el uso de la lengua oral y escrita.			
<b>Criterios de Evaluación</b>		I.LL.2.5.2. Comprende los contenidos implícitos de un texto basándose en inferencias espacio-temporales, referenciales y de causa-efecto, y amplía la comprensión de un texto mediante la identificación de los significados de las palabras, utilizando estrategias de derivación (familia de palabras), sinonimia-antonimia, contextualización, prefijos y sufijos y etimología.			
¿Qué van a aprender? <b>DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO</b>	¿Cómo van a aprender? <b>ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE</b> (Estrategias Metodológicas)		<b>RECURSOS</b>	¿Qué y cómo evaluar? <b>EVALUACIÓN</b>	
				Indicadores de Evaluación de la unidad/ <b>Indicadores de logro</b>	Técnicas e instrumentos de Evaluación

LL.2.5.2. Escuchar y leer diversos géneros literarios para desarrollar preferencias en el gusto literario y generar autonomía en la lectura.



**Anticipación**

- Lluvia de ideas sobre juego de palabras.
- Presentar varios gráficos o dibujos.
- Solicitar que comenten lo que conocen para resolver esta situación.

**Construcción**

- Leer el juego de palabras que le sale en cada pez.
- Guiar con preguntas para identificar las clases de juego de palabra que le salió.

**Trabajar con la Práctica # 10 de la guía de estrategias**

- Leer o escuchar los diferentes juegos de palabras.

**Consolidación**

- Inventar nuevos juegos de palabras a partir de lo escuchado.
- Exponer a sus compañeros los nuevos juegos de palabras.

- Guía del docente
- Carteles
- Papelógrafos
- Pecera de cartón
- Guía de estrategias prácticas

- Identifica el significado de las palabras.
- Realiza oraciones con las palabras nuevas.



**Técnica:**

Observación  
**Instrumento:**  
 Lista de cotejo individual

## Dramatización

### Objetivo

Crear nuevos personajes e historias utilizando diferentes trajes o accesorios.

- Sombreros
- Ropa
- Maquillaje
- Cartón
- Marcador permanente
- Papel crepé, periódico, brillante
- Fómix

### Materiales



### Procedimiento

- Elegir las prendas de vestir que desean utilizar.
- Pedir a los estudiantes que se disfracen a su gusto.
- Crear el escenario con los materiales a su alcance.
- Inventar nuevas historias.
- Actuar según el personaje que eligió.
- 



## PLAN DE CLASE NO. 11

PLANIFICACIÓN MICROCURRICULAR					
<b>Nombre de la Institución</b>	UNIDAD EDUCATIVA FISCAL "AMERICA"				
<b>Nombre del docente</b>	DAYSI FIGUEROA ROMERO; GUADALUPE GARZÓN RAMÍREZ			<b>Fecha</b>	
<b>Área</b>	<b>Lengua y Literatura</b>	<b>Grado</b>	2,3,4	<b>Año Lectivo</b>	2017-2018
<b>Asignatura</b>	<b>Lengua y Literatura</b>			<b>Tiempo</b>	45 minutos
<b>Unidad didáctica</b>					
<b>Objetivos de la unidad</b>	O.LL.2.6. Desarrollar las habilidades de pensamiento para fortalecer las capacidades de resolución de problemas y aprendizaje autónomo con el uso de la lengua oral y escrita.				
<b>Criterios de Evaluación</b>	I.LL.2.5.2. Comprende los contenidos implícitos de un texto basándose en inferencias espacio-temporales, referenciales y de causa-efecto, y amplía la comprensión de un texto mediante la identificación de los significados de las palabras, utilizando estrategias de derivación (familia de palabras), sinonimia-antonimia, contextualización, prefijos y sufijos y etimología.				
¿Qué van a aprender? <b>DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO</b>	¿Cómo van a aprender? <b>ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE</b> (Estrategias Metodológicas)	<b>RECURSOS</b>	¿Qué y cómo evaluar? <b>EVALUACIÓN</b>		
			Indicadores de Evaluación de la unidad/ <b>Indicadores de logro</b>	Técnicas e instrumentos de Evaluación	

<p>LL.2.4.2. Aplicar estrategias de pensamiento (ampliación de ideas, secuencia lógica, selección ordenación y jerarquización de ideas y uso de organizadores gráficos, entre otras) en la escritura de relatos de experiencias personales, hechos cotidianos u otros sucesos y acontecimientos de interés, y de descripciones de objetos, animales, lugares y personas en la autoevaluación de sus escritos.</p>	<p><b>Anticipación</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Activar conocimientos previos por medio de preguntas orales.</li> <li>• Observar diferentes gráficos.</li> <li>• Solicitar que comenten lo que conocen para resolver esta situación.</li> </ul> <p><b>Construcción</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Leer el cartel sobre las dramatizaciones.</li> <li>• Guiar con preguntas para identificar la intención comunicativa del texto.</li> <li>• Interpretar las imágenes que aparecen en el cartel y relacionarlas con el texto escrito.</li> <li>• Disfrazarse con los diferentes trajes</li> <li>• Inventar una historia.</li> </ul> <p><b>Consolidación</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Actuar con sus compañeros según los personajes creados por ellos.</li> </ul> <p><b>Aplicar la práctica # 11 de la guía de estrategias.</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guía del docente</li> <li>• Marcadores</li> <li>• Cartón</li> <li>• Papeles</li> <li>• Ropa</li> </ul> <p>Fómix</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guía de estrategias prácticas</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Narra tu cuento favorito dramatizando.</li> <li>• Utiliza diferentes estrategias para narrar tu cuento</li> </ul> 	<p><b>Técnica:</b> Observación</p> <p><b>Instrumento:</b> Lista de cotejo grupal</p>
---	--	--	--	--

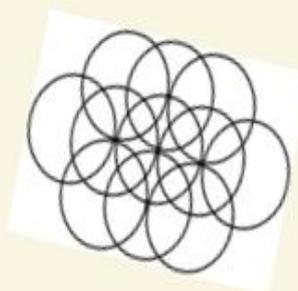
# Círculos

## Objetivo

Motivar la creatividad, flexibilidad y originalidad en los estudiantes por medio de trazos de círculos

- Hojas
- Lápiz
- Borrador
- Lápices de colores
- Marcadores
- Témperas

## Materiales



## Procedimiento



- Preguntamos que cosas les gustaría dibujar.
- Pedir a los estudiantes que realicen dibujos inventados por ellos trazando solo círculos.
- Utilizar diferentes materiales, como los lápices de colores, témperas, etc.
- Exponer los dibujos realizados.

## PLAN DE CLASE NO. 12

PLANIFICACION MICROCURRICULAR					
<b>Nombre de la Institución</b>		UNIDAD EDUCATIVA FISCAL "AMERICA"			
<b>Nombre del docente</b>		DAYSI FIGUEROA ROMERO; GUADALUPE GARZÓN RAMÍREZ		<b>Fecha</b>	
<b>Área</b>	<b>MATEMATICA</b>	<b>Grado</b>	2,3,4	<b>Año Lectivo</b>	2017-2018
<b>Asignatura</b>				<b>Tiempo</b>	45 minutos
<b>Unidad didáctica</b>					
<b>Objetivos de la unidad</b>		O.M.2.3. Integrar concretamente el concepto de número, y reconocer situaciones del entorno en las que se presenten problemas que requieran la formulación de expresiones matemáticas sencillas, para resolverlas de forma individual o grupal.			
<b>Criterios de Evaluación</b>		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			
¿Qué van a aprender? <b>DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO</b>		¿Cómo van a aprender? <b>ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE</b> (Estrategias Metodológicas)		¿Qué y cómo evaluar? <b>EVALUACIÓN</b>	
		<b>RECURSOS</b>		Indicadores de Evaluación de la unidad/ <b>Indicadores de logro</b>	Técnicas e instrumentos de Evaluación

<p>M.2.1.5. Descubrir cuerpos geométricos simples en objetos de su entorno.</p> 	<p><b>Anticipación</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Activar los conocimientos previos, presentando las figuras geométricas.</li> <li>• Preguntar que dibujos se podría realizar con círculos.</li> </ul> <p><b>Construcción</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guiar con preguntas e instrucciones para crear un dibujo.</li> </ul> <p><b>Práctica # 12. De la guía de estrategias</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• utilizar diferentes materiales para realizar los dibujos creados.</li> </ul> <p><b>Consolidación</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Exponer sus dibujos creados.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Hoja</li> <li>• Lápiz</li> <li>• Lápices de colores</li> <li>• Tempera</li> <li>• Guía de estrategias prácticas</li> </ul>	<p>I.M.2.1.2. Propone patrones y construye series de objetos y figuras. (I.1.)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Descubre cuerpos geométricos simples en objetos de su entorno.</li> </ul> 	<p><b>Técnica:</b> Observación</p> <p><b>Instrumento:</b> Escala valorativa</p>

# Mezclando objetos

## Objetivo

Incentivar la imaginación a través de la creación de nuevos objetos.

- Hojas
- Lápiz
- Borrador
- Lápices de colores
- Figuras

## Materiales



## Procedimiento

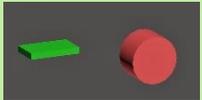
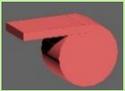


- Se les pide a los estudiantes que se imaginen combinar una silla con un abanico.
- Proponer nombres para el nuevo invento.
- Decir para qué sirve lo creado.
- Realizar dibujos de los objetos nuevos.



### PLAN DE CLASE NO. 13

PLANIFICACIÓN MICROCURRICULAR						
<b>Nombre de la Institución</b>		UNIDAD EDUCATIVA FISCAL "AMERICA"				
<b>Nombre del docente</b>		DAYSI FIGUEROA ROMERO; GUADALUPE GARZÓN RAMÍREZ		<b>Fecha</b>		
<b>Área</b>	<b>Lengua y Literatura</b>	<b>Grado</b>	2,3,4	<b>Año Lectivo</b>	2017-2018	
<b>Asignatura</b>				<b>Tiempo</b>	45 minutos	
<b>Unidad didáctica</b>						
<b>Objetivos de la unidad</b>						
O.LL.2.6. Desarrollar las habilidades de pensamiento para fortalecer las capacidades de resolución de problemas y aprendizaje autónomo mediante el uso de la lengua oral y escrita.						
<b>Criterios de Evaluación</b>						
CE.LL.2.9. Utiliza elementos de la lengua apropiados para diferentes tipos de textos narrativos y descriptivos; emplea una diversidad de formatos, recursos y materiales para comunicar ideas con eficiencia.						
¿Qué van a aprender? <b>DESTREZAS CON                  CRITERIO DE                  DESEMPEÑO</b>		¿Cómo van a aprender? <b>ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE</b> (Estrategias Metodológicas)		<b>RECURSOS</b>	¿Qué y cómo evaluar? <b>EVALUACIÓN</b>	
					Indicadores de Evaluación de la unidad/ <b>Indicadores de logro</b>	Técnicas e instrumentos de Evaluación

<p>LL.2.4.1. Desarrollar progresivamente autonomía y calidad en el relato escrito de sucesos y acontecimientos de interés, teniendo en cuenta la conciencia lingüística: sintáctica.</p> 	<p><b>Anticipación</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Activar conocimientos previos.</li> <li>• Presentar diferentes objetos. <b>Aplicando la práctica # 13 de la guía de estrategias.</b></li> <li>• Solicitar que comenten lo que conocen sobre estos objetos.</li> </ul> <p><b>Construcción</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pedir a los estudiantes que describan cada uno de los objetos y para qué sirven.</li> <li>• Guiar con preguntas para que ellos puedan combinar los objetos y crear otros nuevos.</li> <li>• Explicar la utilidad de cada uno de los objetos creados.</li> </ul> <p><b>Consolidación</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Describir y dibujar los nuevos objetos.</li> <li>• Exponer a sus compañeros.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guía del docente</li> <li>• Carteles</li> <li>• Papelógrafos</li> <li>• Periódicos</li> <li>• Revistas</li> <li>• Guía de estrategias prácticas</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Desarrolla nuevos objetos mezclando otros.</li> </ul> 	<p><b>Técnica:</b> Observación</p> <p><b>Instrumento:</b> Ficha de Observación</p>
--	--	---	--	--

# PALILLOS

## Objetivo

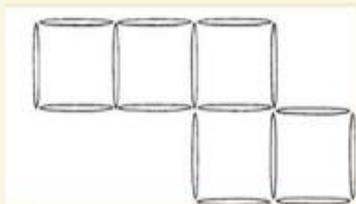
Incentivar el desarrollo, estrategias y formas de resolver cada uno de los problemas, reforzando la agilidad mental en los estudiantes.

- Palillos.
- Palos de helado o
- Fosforos

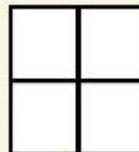
## Materiales

## Procedimiento

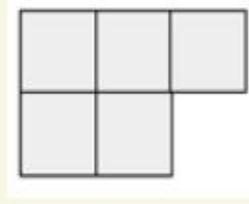
- Poner 16 palillos formando 5 cuadrados, al mover 2 deberán quedar cuatro cuadrados idénticos



- Formar figuras geométricas.
- Pedir que al quitar dos palillos formen dos cuadrados



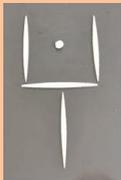
- Quitar tres palillos de los 15 que forman esta figura de manera que queden tres cuadrados iguales



## PLAN DE CLASE NO. 14

PLANIFICACIÓN MICROCURRICULAR					
<b>Nombre de la Institución</b>		UNIDAD EDUCATIVA FISCAL "AMERICA"			
<b>Nombre del docente</b>		DAYSI FIGUEROA ROMERO; GUADALUPE GARZÓN RAMÍREZ		<b>Fecha</b>	
<b>Área</b>	<b>MATEMATICA</b>	<b>Grado</b>	2,3,4	<b>Año Lectivo</b>	<b>2017-2018</b>
<b>Asignatura</b>				<b>Tiempo</b>	<b>45 minutos</b>
<b>Unidad didáctica</b>					
<b>Objetivos de la unidad</b>		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.			
<b>Criterios de Evaluación</b>		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			
¿Qué van a aprender? <b>DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO</b>		¿Cómo van a aprender? <b>ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE</b> (Estrategias Metodológicas)		¿Qué y cómo evaluar? <b>EVALUACIÓN</b>	
				<b>RECURSOS</b>	
				Indicadores de Evaluación de la unidad/ <b>Indicadores de logro</b>	Técnicas e instrumentos de Evaluación

M.2.2.6. Reconocer y diferenciar cuadrados, rectángulos a partir el análisis de sus características.



### Anticipación

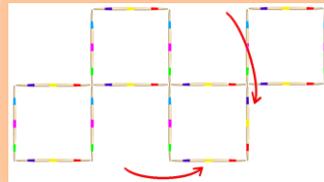
- Activar los conocimientos previos armando una casa con palos de helados.

### Construcción

- Observar imágenes de formas con palillos.
- **Aplicando la práctica # 14 de la guía de estrategias**
- Definir la importancia del razonamiento lógico matemático.

### Consolidación

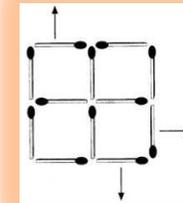
- Explicación del procedimiento a seguir y las instrucciones de cada actividad.
- Aplicar el razonamiento lógico para resolver cada uno.



- Cartel
- Hojas
- Lápices de colores
- Palillos de helados
- Guía de estrategias prácticas

. M.2.3.3. Utiliza elementos básicos de la Geometría para dibujar y describir figuras planas en objetos del entorno. (I.2., S.2.)

- Grafica cuadrados y rectángulos
- Identifica figuras geométricas con palillos



### Técnica:

Observación

### Instrumento:

Registro de calificación

## Práctica N°15

### Creando Dibujos con Garabatos

#### Objetivos

Desarrollar capacidad de simbolización y seguridad en sí mismo por parte de los estudiantes, estimulando la espontaneidad en la expresión infantil

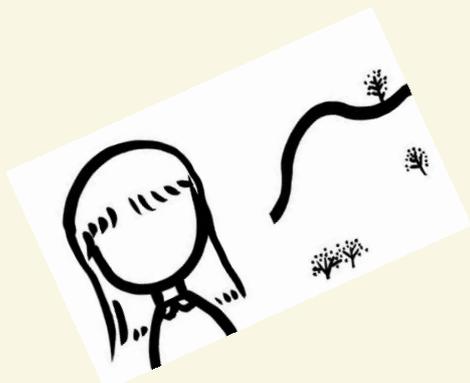
- Hojas de papel bond Tamaño A4
- Lápiz
- Lápices de colores

#### Materiales

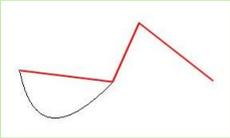


#### Procedimiento

1. En la hoja papel bond llevar dibujado cualquier garabato.
2. Entregar a cada estudiante la hoja.
3. Explicar que ese garabato es parte de un dibujo y que ellos deben de completar.
4. Desarrollar una regla de no burlarse de los dibujos que cada estudiante realiza.



## PLAN DE CLASE NO. 15

PLANIFICACIÓN MICROCURRICULAR					
<b>Nombre de la Institución</b>		UNIDAD EDUCATIVA FISCAL "AMERICA"			
<b>Nombre del docente</b>		DAYSI FIGUEROA ROMERO; GUADALUPE GARZÓN RAMÍREZ	<b>Fecha</b>		
<b>Área</b>	<b>MATEMATICA</b>	<b>Grado</b>	<b>Año Lectivo</b>	<b>2017-2018</b>	
<b>Asignatura</b>			<b>Tiempo</b>	<b>45 minutos</b>	
<b>Unidad didáctica</b>					
<b>Objetivos de la unidad</b>					
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.					
<b>Criterios de Evaluación</b>					
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					
<b>¿Qué van a aprender? DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO</b>		<b>¿Cómo van a aprender? ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE (Estrategias Metodológicas)</b>	<b>RECURSOS</b>	<b>¿Qué y cómo evaluar? EVALUACION</b>	
				Indicadores de Evaluación de la unidad/ <b>Indicadores de logro</b>	Técnicas e instrumentos de Evaluación
<p><b>M.2.2.2.</b> Clasificar objetos, cuerpos geométricos y figuras geométricas según sus propiedades.</p> <div style="text-align: center;">  </div>		<p><b>Anticipación</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Realizar el juego Simón Dice.</li> </ul> <p><b>Construcción</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Observar la hoja entregada por la docente.</li> <li>Completar el dibujo.</li> </ul> <p><b>Consolidación</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Exponer el dibujo realizado.</li> <li><b>Práctica # 15 de la guía de estrategias</b></li> <li>Señalar que figuras geométricas formaron.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Hojas</li> <li>Lápiz</li> <li>Lápices de colores</li> <li>Guía de estrategias prácticas</li> </ul> <div style="text-align: center;">  </div>	<p>. M.2.3.3. Utiliza elementos básicos de la Geometría para dibujar y describir figuras planas en objetos del entorno. (I.2., S.2.)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Grafica dibujos desarrollando tu creatividad.</li> <li>Identifica figuras geométricas dentro del dibujo.</li> </ul>	<p><b>Técnica:</b> Observación</p> <p><b>Instrumento:</b> Registro de calificación</p> <div style="text-align: center;">  </div>

Universidad De Guayaquil  
Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias  
de la Educación



2018

#### 4.6. Referencias Bibliográficas

- Abero, L. (2015). *Investigación educativa : abriendo puertas al conocimiento*. Montevideo: CLACSO.
- Barrena, S. (2014). *El pragmatismo*. (España): Universidad de Navarra (España).
- Bassat, L. (2014). *LA CREATIVIDAD*. ESPAÑA: Penguin Random House.
- Belmonte, D. F. (28 de FEBRERO de 2013). *Creatividad*. Obtenido de 10 ACTIVIDADES PARA EJERCITAR LA CREATIVIDAD:  
<https://educacioncuatropuntocero.wordpress.com/2013/02/28/10-actividades-para-ejercitar-la-creatividad-en-clase/>
- Bernheim, C. T. (2011). El Constructivismo y el Aprendizaje de los Estudiantes. *Universidades*, 26.
- Bustamante, J. A. (2015). *Innovarte*. Chile: Penguin Random House.
- Chavarría, M. A. (2015). *La Eficacia de la Creatividad*. España: ESIC.
- Crosphere. (22 de Febrero de 2017). *Maqueta ciclo del agua*. Obtenido de <https://www.youtube.com/watch?v=IjNvgjFwOEE>
- Escorsa, Y. H., & Aradilla, A. L. (2013). *Teorías del Aprendizaje en el Contexto Educativo*. Mexico: Editorial Digital de Tecnológico de Monterrey.
- Ferreyra, A. &. (2014). *Metodología de la investigación I*. C. Córdoba, : AR: Editorial Brujas.
- Guzmán, C. (2011). *La calidad de la enseñanza en educación superior ¿Qué es una buena*. Mexico: Mexico.
- Hernández Díaz, A. G. (2014). *Proceso de enseñanza aprendizaje y desarrollo del pensamiento lógico* . La Habana: Editorial Universitaria.
- Hernández, C. C. (2013). *metodología de la investigacion*. mexico: mexico.
- Hussey, W. (2017). *Pensamiento creativo: Actividades estimulantes, ¡increíbles!, para niños de 6 a 12 años*. Madrid- España: NARCEA, S.A.
- Izcara Palacios, S. P. (2014). *Metodología de la investigación*. Mexico: Fontamara.
- JUNCO, V. S. (2013). *DISEÑO Y APLICACIÓN DE UN PROGRAMA DE CREATIVIDAD*. Madrid-España: Universidad Complutense de Madrid.

- Luistq. (9 de Enero de 2014). *Matemática 0123*. Obtenido de <https://es.slideshare.net/luistq/matematicas-0123>
- Malpica, F. (2012). *8 ideas clave: calidad de la práctica educativa*. Barcelona: Grao.
- Martín, M. (s.f.). *Aprendiendo Matemáticas*. Obtenido de <https://aprendiendomatematicas.com/actividades-de-matematicas-con-un-domino/>
- Martínez Rodríguez, D., & Márquez Delgado, D. L. (2014). *Las habilidades investigativas como eje transversal de la formación para la investigación*. Madrid: Universidad Autónoma de Madrid. Departamento de Didáctica y Teoría de la Educación.
- Martinez, L. A. (Lunes 14 de Agosto de 2017). *Palabras Maestra*. Obtenido de ¿Que es el Aprendizaje Activo?: <https://compartirpalabramaestra.org/articulos-informativos/que-es-el-aprendizaje-activo>
- Muñoz Amado, M. Á. (2016). *Metodología científica*. Bucaramanga: Universidad Santo Tomás. Facultad de Odontología.
- Olivares, P. A. (2013). *Prospectivas y Partidos Políticos*. Santiago- Chile: RIL editores.
- Remón, R. C. (2014). *Enfoque filosófico dialéctico-materialista*. Cuba : Cuba CP. 87600.
- RM. (2016). *Retos Matemáticos*. Obtenido de cuadrados mágicos: [retomania.blogspot.com/2008/12/cuadrados-magicos.html](http://retomania.blogspot.com/2008/12/cuadrados-magicos.html)
- Sampieri, D. R. (2014). *metodologia de la investigacion*. mexico: McGRAW-HILL / INTERAMERICANA EDITORES, S.A. DE C.V.
- Sánchez, J. C. (2012). *La Creatividad en la Investigacion*. Madrid: Diaz de Santos.
- Sierra, A. M. (2012). *La metodología activa en el aprendizaje del área de Estudios Sociales*. guayaquil: guayaquil.
- Smit, P. P. (2015). *Técnicas y Recursos de animacin en actividades de tiempo libre*. Malaga: IC EDITORIAL.
- Tiberius, J. (2016). *Inteligencia, Intuicion y Creatividad*. España: Molwich.

UNESCO. (19-22 de MAYO de 2015). *Foro Mundial sobre la Educación 2015*.

Obtenido de El aprendizaje a lo largo de toda la vida:

<https://es.unesco.org/world-education-forum-2015/5-key-themes/el-aprendizaje-lo-largo-de-toda-la-vida>

Vargas, M. G. (2015). *EL ESTADO DEL ARTE: UNA METODOLOGÍA DE*.

Antioquia: Universidad de Antioquia, Colombia.

**A**

**N**

**E**

**X**

**O**

**S**



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

Guayaquil, julio 17 del 2018

Lic.  
SOFÍA JÁCOME ENCALADA, Mgti.  
DIRECTOR(A) DE LA CARRERA /ESCUELA  
FACULTAD FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN  
UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL  
Ciudad

De mis consideraciones:

Envío a Ud. el Informe correspondiente a la tutoría realizada al Trabajo de Titulación **LA CREATIVIDAD EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE. GUÍA DE ESTRATEGIAS PRÁCTICAS** del (las) estudiante (s) **FIGUEROA ROMERO DAYSI ALEXANDRA Y GARZÓN RAMÍREZ GUADALUPE DEL CONSUELO**, indicando han cumplido con todos los parámetros establecidos en la normativa vigente.

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

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

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

Atentamente,

  
MSc. Yina Ramírez Márquez  
TUTOR DE TRABAJO DE TITULACIÓN  
C.C. 0916633076



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



Guayaquil, 12 de Diciembre del 2017

**Psc.**

**CARLOS VARGAS MENDOZA**

**RECTOR DE LA UNIDAD EDUCATIVA FISCAL "AMÉRICA"**

**Ciudad.-**

*De mis consideraciones:*

Le expreso cordial saludo y en nombre de quienes conformamos la Universidad de Guayaquil, Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación; tiene por finalidad solicitar su colaboración permitiendo que las estudiantes, **GUADALUPE DEL CONSUELO GARZÓN RAMIREZ con C. I. 0914373527, DAYSI ALEXANDRA FIGUEROA ROMERO C. I. 0924291602** realicen el **PROYECTO EDUCATIVO**, en el subnivel elemental de educación básica, en la institución que usted dirige. Como requisito previo a la obtención del Título de Licenciatura Educación Primaria.

**TITULO:**

**La creatividad en el proceso de enseñanza aprendizaje.**

*Atentamente:*

**Lcda. Sofía Jácome Encalada MGTI  
Directora del Sistema de  
Educación Semipresencial**



Dirección: Sector Bañero Estación Coop. Voluntad de Dios - Ma. 2 SL 2  
Telf: 0980077900 Email: carlosvargas\_7876@hotmail.es  
Parroquia Tarquí - Cantón Guayaquil

GUAYAQUIL, 15 DE ENERO DE 2018

Msc.  
Silvia Moy-Sang Castro  
Decana de la Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación  
Universidad de Guayaquil  
Ciudad

De nuestras consideraciones:

Por medio de la presente Autorizo que los estudiantes GUADALUPE DEL CONSUELO GARZÓN RAMÍREZ con C. I. 0914373527, DAYSI ALEXANDRA FIGUEROA ROMERO con C.I. 0924291602, de la carrera de Licenciatura en Ciencias de la Educación Mención Educación Primaria, de la Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación de la Universidad de Guayaquil, realicen el Proyecto Educativo como requisito previo a la obtención del Título de Licenciado Educación Primaria.

#### TITULO

LA CREATIVIDAD EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE. GUÍA DE ESTRATEGIAS PRÁCTICAS

Particular que comunico a Usted, para los trámites legales correspondientes.

Atentamente,

Carlos Vargas Mendoza  
Rector (E)

Ps. Carlos Vargas Mendoza  
Rector (E)





Universidad de Guayaquil

ANEXO 6

FACULTAD DE FILOSOFÍA LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN  
CARRERA DE EDUCACIÓN PRIMARIA  
CERTIFICADO PORCENTAJE DE SIMILITUD

Guayaquil, 25 de julio del 2018

Habiendo sido nombrado Msc. RAMIREZ MARQUEZ YINA, tutor del trabajo de titulación certifico que el presente trabajo de titulación ha sido elaborado por FIGUEROA ROMERO DAYSI ALEXANDRA con C.C. 0924291602 y GARZON RAMIREZ GUADALUPE DEL CONSUELO con C.C. 0914373527 con mi respectiva supervisión como requerimiento parcial para la obtención del título de Licenciado en Ciencias de la Educación Especialización EDUCACIÓN PRIMARIA Se informa que el trabajo de titulación:TEMA: LA CREATIVIDAD EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE. PROPUESTA: GUÍA DE ESTRATEGÍAS PRÁCTICAS., ha sido orientado durante todo el periodo de ejecución en el programa antiplagio URKUND quedando el 9% de coincidencia

URKUND

Documento	Similitud	Sección	Reseña	Fecha	Grupo
Documento	0%	1			
Similitud	0%	1			
Sección	0%	1			
Reseña	0%	1			
Fecha	0%	1			

EP-T-GY-1002

https://secure.arkund.com/view/39798212-406400-905086

Firma de Gestor Antiplagio  
FDT-EP-30





FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS

Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

CARRERA LICENCIATURA EDUCACIÓN PRIMARIA

### Evidencias fotográficas



Aplicación del test a los estudiantes de cuarto grado



Aplicación del test a los estudiantes de tercer grado



Aplicación del test a los estudiantes del segundo grado



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

---

**Encuestas a Padres de Familia**



**Realizando encuesta a Padres de Familia.**



**Realizando encuesta a Padres de Familia**



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

---



**Entrevista al Director de la Unidad Educativa Fiscal  
“América”**



**Entrevista al Director de la Unidad Educativa Fiscal “América”**



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

---



**Revisión del proyecto por el Tutor**



**Revisión del proyecto por el Tutor**



## Instrumentos de Investigación

### Facultad de Filosofía Letras y Ciencias de la Educación Encuesta dirigida a los Padres o representantes legales de los estudiantes de subnivel elemental

**Objetivo General:** Analizar la incidencia de la creatividad en el proceso enseñanza aprendizaje de los estudiantes del sub nivel Básica Elemental, de la Unidad Educativa Fiscal “América” mediante un enfoque cualitativo – cuantitativo y un estudio de campo, descriptivo, explicativo, explorativo y probabilístico, para el diseño de una guía de estrategias prácticas.

**Instrucciones:** Marque una X en la respuesta que usted crea se ha la correcta: 1 Muy de acuerdo, 2 De acuerdo, 3 Indiferente, 4 En desacuerdo y 5 Muy en desacuerdo

Preguntas	1	2	3	4	5
1. ¿Usted, considera que su hijo es creativo al realizar las diferentes actividades?					
2. ¿Está usted de acuerdo en que los docentes desarrollen de mejor manera la creatividad en los estudiantes?					
3. ¿Cree usted que, si se aplicara estrategias creativas al proceso de enseñanza, su representado mejoraría en su aprendizaje?					
4. ¿En las tareas de los niños se deberán incluir actividades de carácter creativo?					
5. ¿Sus representados tendrán un buen aprendizaje si aplicaran el proceso adecuado para desarrollar su creatividad?					
6. ¿Considera, Usted que un buen desarrollo creativo ayude en el proceso de enseñanza- aprendizaje?					
7. ¿Considera usted, que todo proceso de aprendizaje debe contener planteamientos creativos?					
8. ¿Cree usted que el docente se debe capacitar para mejorar la actualización curricular y los procesos de enseñar?					
9. ¿Al ser los estudiantes más creativos el proceso enseñanza debe conllevar a un aprendizaje significativo?					
10. ¿Cree usted que una guía de estrategias practicas ayudara a desarrollar la creatividad en los estudiantes?					



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

Formato del test

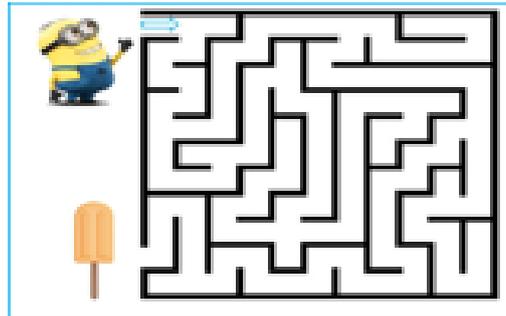


UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL  
FACULTAD DE FILOSOFÍA LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN  
CARRERA LICENCIATURA EDUCACIÓN PRIMARIA  
TEST DIRIGIDO A LOS ESTUDIANTES DEL SUBNIVEL ELEMENTAL  
Nombre de la Institución: Unidad Educativa del Milenio " América "  
Nombre del estudiante:  
Año de Estudios: 2do grado

1. Dibuja utilizando estas figuras geométricas:



2. Encuentra la salida



3. Sigue la secuencia.....





**UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL**

**FACULTAD DE FILOSOFÍA LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**

**CARRERA LICENCIATURA EDUCACIÓN PRIMARIA**

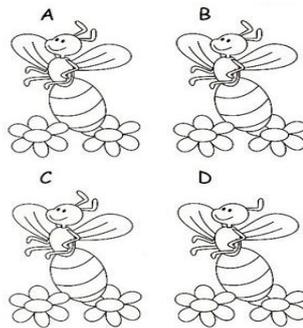
**TEST DIRIGIDO A LOS ESTUDIANTES DEL SUBNIVEL ELEMENTAL**

**Nombre de la Institución:** Unidad Educativa del Milenio “ América ”

**Nombre del estudiante:**

**Año de Básica:** 3er grado

**1. Encuentra la imagen diferente**

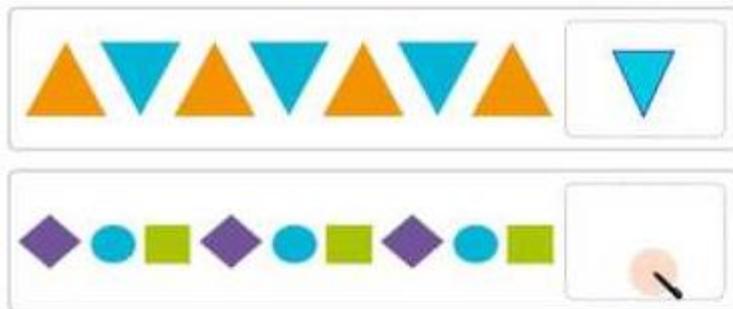


**2. En la siguiente imagen, la figura que no está representada es:**



El rectángulo	___
El cuadrado	___
El círculo	___
El triángulo	___

**3. Completa la secuencia**

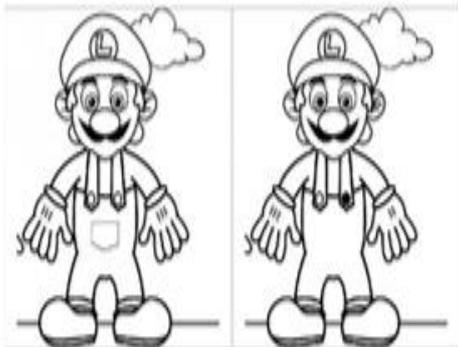


**FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**  
**CARRERA LICENCIATURA EDUCACIÓN PRIMARIA**

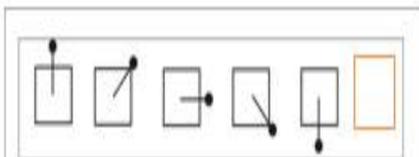


UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL  
 FACULTAD DE FILOSOFÍA LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN  
 CARRERA LICENCIATURA EDUCACIÓN PRIMARIA  
 TEST DIRIGIDO A LOS ESTUDIANTES DEL SUBNIVEL ELEMENTAL  
 Nombre de la Institución: Unidad Educativa del Milenio "América"  
 Nombre del estudiante:  
 Año de Estudios: 4to grado

1. Encuentra las cinco diferencias




2. Sigue la secuencia...



3. Da cifra el siguiente acertijo:

**Un pato y un niño nacen el mismo día  
 a cabo de un año ¿Cuál de los dos es el  
 mayor, porque?**



Respuesta:




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

---

**Formato de entrevista**

**Entrevistadores:** Daysi Figueroa Romero; Guadalupe Garzón Ramírez

**Cargo:** Rector

**Entrevistado:** Psc. Carlos Vargas Mendoza

**Lugar:** Rectorado

**Objetivo General:** Analizar la incidencia de la creatividad en el proceso enseñanza aprendizaje de los estudiantes del sub nivel Básica Elemental, de la Unidad Educativa Fiscal "América" mediante un enfoque cualitativo – cuantitativo y un estudio de campo, descriptivo, explicativo, explorativo y probabilístico, para el diseño de una guía de estrategias prácticas.

**Preguntas**

**¿Usted como directivo, cree que los docentes deben utilizar técnicas para el desarrollo de la creatividad? ¿De qué manera?**

-----  
-----

**¿En su institución educativa se implementan procesos de desarrollo creativo? ¿Cómo lo hacen?**

-----  
-----

**¿Cuál sería el mejor método para mejorar el proceso enseñanza aprendizaje?**

-----  
-----

**¿Usted cree que los estudiantes tendrán un buen aprendizaje si aplicaran estrategias adecuadas para la creatividad? ¿Cuáles serían?**

-----  
-----

**¿Considera usted que una guía de estrategias prácticas ayudará a los docentes en el trabajo de su labor diaria?**

-----  
-----

---



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



Presidencia  
de la República  
del Ecuador



Plan Nacional  
de Ciencia, Tecnología,  
Innovación y Saberes



SENESCYT  
Secretaría Nacional de Educación Superior,  
Ciencia, Tecnología e Innovación

**REPOSITORIO NACIONAL EN CIENCIA Y TECNOLOGÍA**

**FICHA DE REGISTRO DE TESIS/TRABAJO DE GRADUACIÓN**

<b>TÍTULO Y SUBTÍTULO:</b>	<b>TEMA:</b> LA CREATIVIDAD EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE. <b>PROPUESTA:</b> GUÍA DE ESTRATEGIAS PRÁCTICAS		
<b>AUTOR(ES)</b> (apellidos/nombres):	FIGUEROA ROMERO DAYSI ALEXANDRA GARZÓN RAMÍREZ GUADALUPE DEL CONSUELO		
<b>REVISOR(ES)/TUTOR(ES)</b> (apellidos/nombres):	MSC. YINA RAMÍREZ MÁRQUEZ MSC. FÁTIMA COLCHA MELÉNDREZ		
<b>INSTITUCIÓN:</b>	UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL		
<b>UNIDAD/FACULTAD:</b>	FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN		
<b>MAESTRÍA/ESPECIALIDAD:</b>	EDUCACIÓN PRIMARIA		
<b>GRADO OBTENIDO:</b>	LICENCIADO EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN , MENCIÓN EDUCACIÓN PRIMARIA		
<b>FECHA DE PUBLICACIÓN:</b>	SEPTIEMBRE DEL 2018	<b>No. DE PÁGINAS:</b>	164
<b>ÁREAS TEMÁTICAS:</b>			
<b>PALABRAS CLAVES/ KEYWORDS:</b>	LA CREATIVIDAD - PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE -GUÍA DE ESTRATEGIAS PRÁCTICAS		

**RESUMEN/ABSTRACT** (150-250 palabras):

Esta investigación tiene como objetivo determinar la influencia de la creatividad en el proceso enseñanza aprendizaje, en los estudiantes del sub nivel Básica Elemental de la Unidad Educativa Fiscal "América", buscando mejorar la creatividad, lo que conlleva a obtener un mejor desempeño académico. Los conocimientos científicos se encuentran distribuidos e incluidos en cada una de las fundamentaciones ya sean estas Psicológica, Pedagógica, Sociológica, y Legal lo cual determina el camino metodológico de la investigación, y los pasos a seguir, ¿que se conseguirá? la información debe permitir esclarecer la relación entre las variables, y determinar la factibilidad de la propuesta, mediante una encuesta, y una entrevista a expertos, las mismas que tendrán los parámetros establecidos en la escala de Likert, y luego se representaran los datos de manera estadística. Con el análisis de resultados se planteará la propuesta, la misma que está basada en una guía de estrategias prácticas, lo que influirá en el desarrollo integral del estudiante.

The objective of this research is to determine the influence of creativity in the teaching-learning process in the students of the Basic Elementary level of the Fiscal Education Unit "America", seeking to improve creativity, which leads to a better academic performance. Scientific knowledge is distributed and included in each of the foundations, whether these are Psychological, Pedagogical, Sociological, and Legal, which determines the methodological path of the investigation, and the steps to follow, what will be achieved? the information should allow to clarify the relationship between the variables, and determine the feasibility of the proposal, through a survey, and an interview with experts, which will have the parameters established in the Likert scale, and then the data will be represented in a statistics. With the analysis of results, the proposal will be presented, which is based on a practical strategies guide, which will influence the student's integral development.

<b>ADJUNTO PDF:</b>	<input checked="" type="checkbox"/> SI	<input type="checkbox"/> NO
<b>CONTACTO CON AUTOR/ES:</b>	<b>Teléfono:</b> 0969602975 0982703973	<b>E-mail:</b> <a href="mailto:labebe_2714@hotmail.com">labebe_2714@hotmail.com</a> <a href="mailto:Jomy_95@hotmail.com">Jomy_95@hotmail.com</a>
<b>CONTACTO CON LA INSTITUCIÓN:</b>	<b>Nombre:</b>	
	<b>Teléfono:</b>	
	<b>Email:</b>	

