



UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL

**FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
SISTEMA DE EDUCACIÓN SUPERIOR MODALIDAD PRESENCIAL**

PROYECTO EDUCATIVO

Previo a la obtención del Título de Licenciado en Informática

TEMA

**INCIDENCIA DE LAS INTELIGENCIAS MÚLTIPLES EN EL
DESARROLLO DEL PENSAMIENTO CREATIVO EN LOS
ESTUDIANTES DE OCTAVO AÑO BÁSICA, DEL COLEGIO
FISCAL “VICENTE ROCAFUERTE”, ZONA 8, DISTRITO
3, PROVINCIA DEL GUAYAS, CANTÓN GUAYAQUIL,
PARROQUIA LUIS URDANETA, PERIODO
2015 – 2016. DISEÑO DE UN
PROGRAMA INTERACTIVO**

AUTORES

**ALFONSO PRETENDÓN ANGELINE LOURDES
SEVILLANO MORA HENRY ALEJANDRO**

CONSULTORES ACADÉMICOS

**MSc. ROSA CHENCHE JÁCOME
MSc. RICHARD ASTUDILLO SARMIENTO
MSc. GLADYS LAGOS REINOSO**

GUAYAQUIL – MARZO DEL 2017



UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
SISTEMA DE EDUCACIÓN SUPERIOR MODALIDAD PRESENCIAL

DIRECTIVOS

MSc. Silvia Moy-Sang Castro
DECANO

Lcdo. José Zambrano García MSc.
SUBDECANO

MSc. Carlos Aveiga Paini
DIRECTOR DE INFORMÁTICA

MSc. Ericka Llerena Chóez
SECRETARIO GENERAL

Msc.

**SILVIA MOY-SANG CASTRO Arq.
DECANA DE LA FACULTAD DE FILOSOFIA
LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACION
CIUDAD.-**

De nuestras consideraciones

En virtud que las autoridades de la Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación nos designaron consultores Académicos de proyectos Educativos de Licenciatura en Ciencias de la Educación, Mención informática Viernes, 18 de febrero del 2016.

Tenemos a bien informar lo siguiente:

Que los integrantes **ALFONSO PRETENDÓN ANGELINE LOURDES** con C.I. **0929268167** y **SEVILLANO MORA HENRY ALEJANDRO** con C.I. **0927502138** diseñaron el proyecto educativo con el tema: **INCIDENCIA DE LAS INTELIGENCIAS MÚLTIPLES EN EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO CREATIVO EN LOS ESTUDIANTES DE OCTAVO AÑO BÁSICA, DEL COLEGIO FISCAL "VICENTE ROCAFUERTE", ZONA 8, DISTRITO 3, PROVINCIA DEL GUAYAS, CANTÓN GUAYAQUIL, PARROQUIA LUIS URDANETA, PERIODO 2015 - 2016**

Propuesta: **DISEÑO DE UN PROGRAMA INTERACTIVO.**

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

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

Atentamente:



Msc. Gladys Lagos Reinoso
Consultor Académico



Msc. Rosita Chenche Jácome
Consultor Académico



Msc. Richard Astudillo
Consultor Académico

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

DERECHOS DE AUTOR

Para los fines legales pertinentes comunico a usted que los derechos intelectuales del Proyecto Educativo TEMA: Incidencia de las Inteligencias Múltiples en el desarrollo del pensamiento creativo en los estudiantes de Octavo año básica del Colegio Fiscal "Vicente Rocafuerte", Zona 8, Distrito 3, Provincia del Guayas, Cantón Guayaquil, Parroquia Luis Urdaneta, Periodo 2015-2016. Pertenece a la Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación.

Atentamente,



ALFONSO PRETENDÓN ANGELINE LOURDES
C.I 0929268167



SEVILLANO MORA HENRY ALEJANDRO
C.I 0927502138



UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE FILOSOFIA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
SISTEMA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PRESENCIAL
CENTRO UNIVERSITARIO: MATRIZ GUAYAQUIL

LA CALIFICACIÓN DE **PROYECTO**

INCIDENCIA DE LAS INTELIGENCIAS MÚLTIPLES EN EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO CREATIVO EN LOS ESTUDIANTES DE OCTAVO AÑO BÁSICA, DEL COLEGIO FISCAL "VICENTE ROCAFUERTE", ZONA 8, DISTRITO 3, PROVINCIA DEL GUAYAS, CANTÓN GUAYAQUIL, PARROQUIA LUIS URDANETA, PERIODO 2015 – 2016.

TRIBUNAL

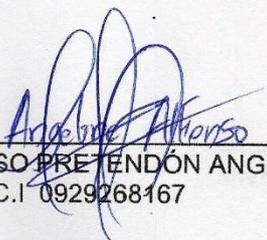
Tribunal N°1

Miembro del Tribunal

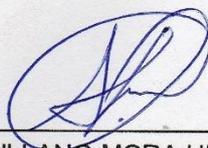
Miembro del Tribunal

Tribunal N°2

Tribunal N°3



ALFONSO PRETENDÓN ANGELINE
C.I. 0929268167



SEVILLANO MORA HENRY
C.I. 0927502138



TRIBUNAL EXAMINADOR

LA CALIFICACIÓN DE: _____

EQUIVALENTE A: _____

TRIBUNAL

Miembro del Tribunal

Miembro del Tribunal

Miembro del Tribunal

DEDICATORIA

Dedico esta tesis a mis padres quienes me dieron vida, educación y apoyo incondicional, por haber soportado años sin mi presencia, los cuales fueron mi inspiración para continuar mi preparación. A todos aquellos que creyeron en mí.

Angeline Alfonso

Esta tesis

realizada va dedicada para mis padres en lo primordial ya que ellos han sido mi sustento diario y nada más satisfactorio, recompensarles ese esfuerzo con esta hermosa tesis donde ellos cada día me daban las fuerzas suficientes para lograr esta meta que hoy llega a su término.

Henry Sevillano

AGRADECIMIENTO

Agradezco a Dios por permitirme llegar a esta instancia y haberme dado sabiduría, fortaleza, valentía día tras día para no desmayar en el arduo camino de la vida. A mis padres por haberme brindado la oportunidad de estudiar, por sus esfuerzos y apoyo absoluto en todo momento.

Me agradezco a mí misma por seguir los caminos del bien, viviendo cada desafío y reto con perseverancia “Soy mi orgullo”.

Angeline Alfonso

Quiero agradecer a Dios por permitir llegar a este momento tan especial de mi vida, dándome la fortaleza y sabiduría apropiada para así poder llegar a la culminación de mi tesis .A mis padres por estar siempre cuando más los necesitaba porque sin su apoyo no habría llegado hasta donde hoy estoy.

Henry Sevillano

ÍNDICE

CARÁTULA	I
DIRECTIVOS.....	II
DERECHOS DE AUTOR	IV
TRIBUNAL EXAMINADOR	VI
TRIBUNAL.....	VI
DEDICATORIA.....	VII
AGRADECIMIENTO	VIII
RESUMEN.....	XV
ABSTRACT	XVI
CAPÍTULO I	1
EL PROBLEMA	1
CONTEXTO DE LA INVESTIGACIÓN	1
PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN	2
SITUACIÓN Y CONFLICTO.....	2
HECHO CIENTÍFICO.....	3
CAUSAS.....	3
FORMULACIÓN DEL PROBLEMA.....	4
OBJETIVOS DE INVESTIGACIÓN.....	4
OBJETIVO GENERAL	4
OBJETIVOS ESPECÍFICOS.....	4
INTERROGANTES DE INVESTIGACIÓN.....	4
JUSTIFICACIÓN.....	6
CAPÍTULO II	8
MARCO TEÓRICO	8
ANTECEDENTES DE ESTUDIO	8
BASES TEÓRICAS	9
DEFINICIÓN DE LAS INTELIGENCIAS MÚLTIPLES.....	9
TIPOS DE INTELIGENCIAS MÚLTIPLES.....	10
TIPOS DE INTELIGENCIAS MÚLTIPLES	11
INTELIGENCIA MUSICAL	12

INTELIGENCIA CINÉTICA CORPORAL.....	13
INTELIGENCIA INTERPERSONAL	14
INTELIGENCIA INTRAPERSONAL	15
INTELIGENCIA NATURALISTA.....	16
HISTORIA DE LAS INTELIGENCIAS MÚLTIPLES	16
IMPORTANCIA DE LAS INTELIGENCIAS MÚLTIPLES.....	17
APLICACIÓN DE LAS INTELIGENCIA MÚLTIPLE EN LA EDUCACIÓN	17
DEFINICIÓN DEL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO CREATIVO	19
ELEMENTOS DESARROLLO DEL PENSAMIENTO CREATIVO.....	21
IMPORTANCIA DEL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO CREATIVO	22
PARADIGMAS: COGNITIVOS, CONSTRUCTIVISTAS, SOCIOCULTURAL	23
MÉTODO CIENTÍFICO PARA DESARROLLAR EL PENSAMIENTO CREATIVO	24
DEFINICIÓN DE PROGRAMA INTERACTIVO.....	25
CARACTERÍSTICAS DE UN PROGRAMA INTERACTIVO.....	26
VENTAJAS DE UTILIZAR UN PROGRAMA INTERACTIVO	26
IMPORTANCIA DE UN PROGRAMA INTERACTIVO	26
IMPORTANCIA DE LAS TICS EN EL PROCESO DEL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO CREATIVO.....	29
FUDAMENTACIÓN LEGAL	31
NIÑAS, NIÑOS Y ADOLESCENTES.....	31
RÉGIMEN DEL BUEN VIVIR	32
I. INCLUSIÓN Y EQUIDAD	32
TÉRMINOS RELEVANTES	35
CAPÍTULO III	38
METODOLOGÍA, PROCESO, ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS.....	38
DISEÑO METODOLÓGICO.....	38
TIPOS DE INVESTIGACIÓN	38
INVESTIGACIÓN DESCRIPTIVA	38
INVESTIGACIÓN DE CAMPO	39

INVESTIGACIÓN EXPLICATIVA	39
POBLACIÓN Y MUESTRA	40
CUADRO DE OPERACIONALIZACIÓN DE LAS VARIABLES	42
MÉTODOS DE INVESTIGACIÓN	43
TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN	43
INSTRUMENTOS DE LA INVESTIGACIÓN	43
LA ENCUESTAS.....	44
LA ENTREVISTA.....	44
TÉCNICAS DE OBSERVACIÓN	44
RECURSOS AUXILIARES DE LA OBSERVACIÓN	44
ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE DATOS.....	45
PRUEBA CHI CUADRADO	65
CONCLUSIONES	67
RECOMENDACIONES.....	67
CAPITULO IV.....	68
PROPUESTA	68
DISEÑO DE UN PROGRAMA INTERACTIVO	68
JUSTIFICACIÓN.....	68
OBJETIVOS DE LA PROPUESTA	69
OBJETIVO GENERAL	69
OBJETIVOS ESPECÍFICOS.....	69
ASPECTOS TEÓRICOS.....	69
DEFINICIÓN DE PROGRAMA INTERACTIVO	69
CARACTERÍSTICAS DE UN PROGRAMA INTERACTIVO.....	69
VENTAJAS DE UN PROGRAMA INTERACTIVO	70
IMPORTANCIA DEL PROGRAMA INTERACTIVO	70
ASPECTOS TÉCNICOS.....	70
ASPECTOS PSICOLÓGICOS	71
ASPECTOS PEDAGÓGICOS.....	71
ASPECTOS DEL BUEN VIVIR.....	72
FACTIBILIDAD DE SU APLICACIÓN	73
FACTIBILIDAD FINANCIERA	73

FACTIBILIDAD HUMANA	74
FACTIBILIDAD TÉCNICA	74
DESCRIPCIÓN DE LA PROPUESTA.....	75
REQUERIMIENTOS TÉCNICOS:.....	76
PROGRAMAS UTILIZADOS PARA REALIZAR EL PROGRAMA INTERACTIVO:	76
BIBLIOGRAFÍA.....	88
BIBLIOGRAFÍA DIGITAL.....	89
ANEXOS	90

INDICE DE TABLAS

TABLA # 1 UNIDADES OBSERVACIÓN	40
TABLA # 2 POBLACIÓN MUESTRA	41
TABLA # 3 OPERACIONALIZACIÓN DE LAS VARIABLES	42
Tabla #4 conocimiento de Inteligencias Múltiples	45
Tabla #5 de resolución de problemas y realizar experimentos.....	46
Tabla #6 analizar y reflexionar ante una tarea asignada.....	47
Tabla #7 de entablar conversación con personas desconocidas	48
Tabla #8 incrementar su pensamiento creativo.....	49
Tabla# 9 actividades variadas al momento de ejecutar la clase.....	50
Tabla #10 creatividad en las materias de estudios	51
Tabla #11 resolver actividades que requieran de la creatividad.....	52
Tabla #12 clases de herramientas tecnológicas para desarrollar tu creatividad.....	53
Tabla #13 programa interactivo	54
Tabla #14 actividades lúdicas que permiten el desarrollo de las inteligencias múltiples.....	55
Tabla #15 incorporar en sus clases actividades lúdicas que impliquen desarrollar las Inteligencias Múltiples.....	56

Tabla #16 las Inteligencias Múltiples deberían ser aplicadas en todas las actividades de clase	57
Tabla # 17 inteligencias múltiples en su asignatura	58
Tabla #18 Desarrollo del pensamiento creativo en los estudiantes mediante actividades lúdicas	59
Tabla #19 métodos para desarrollar el pensamiento creativo en sus estudiantes.	60
Tabla#20 actividades variadas al momento de ejecutar las clases	61
Tabla #21 resolver actividades que requieran de la creatividad	62
Tabla #22 Herramientas tecnológicas para incrementar el desarrollo del pensamiento creativo.....	63
Tabla #23 programa interactivo con modelos mentales	64

INDICE DE GRÁFICOS

GRÁFICO # 1 TIPOS DE INTELIGENCIAS MÚLTIPLES	11
GRÁFICO #2 HABILIDADES DE LAS INTELIGENCIAS MÚLTIPLES	12
GRÁFICO #3 IMPULSO AL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO CREATIVO	20
Gráfico#4 conocimiento de Inteligencias Múltiples.....	45
Gráfico #5 de resolución de problemas y realizar experimentos	46
Gráfico #6 analizar y reflexionar ante una tarea asignada.....	47
Gráfico #7 de entablar conversación con personas desconocidas.....	48
Gráfico#8 incrementar su pensamiento creativo.....	49
Gráfico #9 actividades variadas al momento de ejecutar la clase	50
Gráfico #10 creatividad en las materias de estudios	51
Gráfico #11 resolver actividades que requieran de la creatividad	52
Gráfico #12 clases de herramientas tecnológicas para desarrollar tu creatividad	53
Gráfico #13 programa interactivo.....	54

Gráfico #14 actividades lúdicas que permiten el desarrollo de las Inteligencias Múltiples.....	55
Gráfico #15 incorporar en sus clases actividades lúdicas que impliquen desarrollar las Inteligencias Múltiples.....	56
Gráfico # 16 las Inteligencias Múltiples deberían ser aplicadas en todas las actividades de clase.....	57
Gráfico #17 Inteligencias Múltiples en su asignatura	58
Gráfico # 18 Desarrollo del pensamiento creativo en los estudiantes mediante actividades lúdicas	59
Gráfico#19 métodos para desarrollar el pensamiento creativo en sus estudiantes.	60
Gráfico #20 actividades variadas al momento de ejecutar las clases.....	61
Gráfico #21 resolver actividades que requieran de la creatividad	62
Gráfico #22 herramientas tecnológicas para incrementar el desarrollo del pensamiento creativo.....	63
Gráfico #23 programa interactivo con modelos mentales	64
Tabla #24 Gastos Varios	73
Tabla #25 Características computador	75



UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA
EDUCACIÓN SISTEMA DE EDUCACIÓN SUPERIOR MODALIDAD
PRESENCIAL

TEMA: Incidencia de las Inteligencias Múltiples en el desarrollo del pensamiento creativo en los estudiantes de Octavo año básica del Colegio Fiscal “Vicente Rocafuerte”, Zona 8, Distrito 3, Provincia del Guayas, Cantón Guayaquil, Parroquia Luis Urdaneta, Periodo 2015-2016.

PROPUESTA: Diseño de un programa interactivo.

Autores: ALFONSO PRETENDÓN ANGELINE LOURDES
SEVILLANO MORA HENRY ALEJANDRO

Consultores académicos: MSc. Rosa Chenche, MSc. Richard Astudillo,
MSc. Gladys Lagos.

RESUMEN

El desarrollo del presente proyecto ha sido creado hacia un aspecto que se percibe día a día en las instituciones del país, y específicamente en la ciudad de Guayaquil, como en el caso registrado en el Colegio Fiscal “Vicente Rocafuerte”, donde los estudiantes del Octavo Año de Educación Básica han presentado una baja calidad en el desarrollo del pensamiento creativo, específicamente en la asignatura de Matemática, por ello dentro del presente documento se busca identificar las causas que han incidido en que los estudiantes presenten este déficit académico como se podrá observar en el capítulo uno, dándose además el justificativo para desarrollarlo, para luego proceder con la indagación de tópicos acordes al tema principal con el fin de tener un concepto claro de los mismos. Fue necesario además el establecimiento de un método y tipo de investigación para luego proceder con el desarrollo del mismo, partiendo de investigaciones de primera fuente como encuestas y entrevistas a los estudiantes y docentes en el desarrollo del proceso educativo. Acotando además que fue necesario el desarrollo de una estrategia que permita ayudar a los estudiantes a desarrollar otras capacidades que vinculen otras asignaturas y por ende a las Inteligencias Múltiples; esto se llevará a cabo con el diseño de un programa interactivo que contenga modelos mentales para así canalizar y explotar el desarrollo de cada inteligencia. Por último se podrá observar al final del documento tanto las conclusiones y recomendaciones del presente trabajo, donde se resaltan los aspectos más relevantes identificados, así como se encontrarán alternativas a seguir para el logro de las metas que se plantearon al inicio del estudio, así como se expone la respectiva bibliografía y anexos que ayudan a dar validez al tema.

Palabras claves: Inteligencias Múltiples, Pensamiento Creativo, Interactivo.



UNIVERSITY OF GUAYAQUIL
FACULTY OF PHILOSOPHY, LETTERS AND SCIENCES OF
EDUCATION
HIGHER EDUCATION SYSTEM BLENDED FORMAT

TOPIC: Influence of neurological factor in the quality of school performance. **PROPOSAL:** Design of an educational guide.

Authors: ALFONSO PRETENDÓN ANGELINE LOURDES
SEVILLANO MORA HENRY ALEJANDRO

Consultants: MSc. Rosa Chenche, MSc. Richard Astudillo, MSc. Gladys Lagos.

ABSTRACT

The development of this project has been created for an aspect that is perceived one day in the institutions of the country, and specifically in the city of Guayaquil, as in the case registered in the "Vicente Rocafuerte" Tax School, where the students of the Eighth Year Of Basic Education has presented a low quality in the development of creative thinking, specifically in the subject of Mathematics, so in this document it is sought to identify the causes that have influenced the students present this academic deficit as you can see in The chapter One, also giving the proof for the development, then the procedure with the investigation of the themes according to the main theme in order to have a clear concept of them. It was necessary, in addition to the creation of a method and the type of research, and then its development, starting with research from the first source such as surveys and interviews with students and teachers in the development of the educational process. Further emphasizing that it was necessary to develop a strategy to help students develop other skills that link other subjects and therefore to Multiple Intelligences; This is done with the design of an interactive program containing mental models to channel and exploit the development of each intelligence. Finally, it is possible to observe the end of the document, both the conclusions and recommendations of the current work, where the smallest ones are highlighted, as well as to find alternatives for the achievement of the goals that were raised at the beginning of the study, as well as Exposed The respective bibliography and annexes that help to validate the subject.

Keywords: Multiple Intelligences, Creative Thinking, Interactive

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA

CONTEXTO DE LA INVESTIGACIÓN

El presente proyecto se llevará a cabo en el Colegio Nacional "Vicente Rocafuerte" ubicado en el sector de Vélez 2203 al centro de la ciudad, siendo uno de los primeros Colegios emblemáticos en ser re-potenciados, de once que se readección aún en Guayaquil, se inauguró con una estructura remodelada, está equipada con laboratorios de informática, química, física y ciencias.

El Colegio Nacional "Vicente Rocafuerte" fue fundado bajo el nombre de Colegio del Guayas el 26 de diciembre de 1841 a petición del Gobernador de Guayaquil al presidente de Ecuador, Juan José Flores. El 10 de diciembre de 1900 se le otorgó mediante el decreto legislativo del Congreso Nacional el nombre de *Colegio Nacional "Vicente Rocafuerte"*.

El 26 de diciembre de 1841, el Gobernador de Guayaquil, Vicente Rocafuerte, hizo una petición al presidente del Ecuador, Juan José Flores para la creación de un plantel estudiantil en Guayaquil. Luego que por medio de un decreto, el presidente aceptó la creación del plantel que tuvo por nombre Colegio del Guayas, el 1 de febrero 1842. El plantel tuvo como primer rector a Teodoro Maldonado. El 18 de mayo de 1843 se decretó un restablecimiento del plantel, debido a los escasos recursos económicos. Se decidió cambiar el nombre del colegio al de San Vicente del Guayas el 4 de diciembre de 1847, en homenaje a Vicente Rocafuerte quien falleció el 17 de mayo de ese año. Finalmente el 10 de diciembre de 1900 se decidió cambiar el nombre a Colegio Nacional Vicente Rocafuerte.

Desde sus inicios el colegio fue mixto hasta 1937, luego que se decidiera que sea solo para varones. El 29 de abril del 2005, el Consejo Nacional de Educación Superior (CONESUP) aprobó al plantel como un Instituto Superior Tecnológico. Debido a la ley de educación implementada bajo el gobierno del presidente Rafael Correa, el plantel volvió al funcionamiento como colegio mixto en 2012.

El primer rector en dirigir el colegio fue Teodoro Maldonado. El pintor Theo Constante fue alumno, profesor y rector del plantel. En 2009 Carmen López se convirtió en la primera mujer en ocupar el rectorado del colegio.

13 alumnos han llegado a ser presidente de la república, entre los cuales están: Lizardo García, José Luis Tamayo, Alberto Guerrero Martínez, Emilio Estrada, Alfredo Baquerizo Moreno, Juan de Dios

Martínez Mera, Carlos Arroyo del Río, Carlos Julio Arosemena Monroy, Otto Arosemena Gómez, Carlos Julio Arosemena Tola, Jaime Roldós Aguilera. (Ley de Educación vigente en esos años disponía culminar el Bachillerato en el Colegio Vicente Rocafuerte.)

Con las características antes mencionadas realizaremos el proyecto en dicha Institución para introducir un diseño de herramientas con el fin de que el aprendizaje tenga un valor agregado.

PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

SITUACIÓN Y CONFLICTO

El problema surge porque en nuestra etapa de observación en el Colegio Nacional Vicente Rocafuerte pudimos darnos cuenta que muchos de los docentes siguen aplicando los mismos métodos tradicionalistas, en el caso del grado en el cual vamos a realizar nuestro proyecto los estudiantes de octavo año no logran desarrollar el pensamiento creativo, es decir no trascienden más allá de lo habitual, de ser original, de tener un pensamiento flexible; se ve reflejado en la mencionada Institución que los docentes no aplican nuevas técnicas de enseñanza y no dan paso a diferentes métodos.

El Sistema Educativo es neutro, no le presta la misma atención a los diferentes estilos de aprendizaje, ni valora por igual a todas las inteligencias o capacidades; como en este caso el de las INTELINGENCIAS MULTIPLES. No hay más que mirar el horario de clase del grado para darse cuenta de que no se le dedica el mismo tiempo a desarrollar las diversas inteligencias que existen.

El desarrollo del pensamiento creativo de un estudiante depende de gran medida de la predisposición que también tenga el docente en aportar a que su rendimiento sea el óptimo conociendo las debilidades y fortalezas en las áreas que utilizan, porque nos permite observar todas las actividades que realizan para alcanzar los objetivos de estudio, y también cuales acciones dejan a un lado. Este trabajo permitirá llegar al trasfondo

de la razón por la que en determinados momentos existe falta de creatividad en los estudiantes para un determinado trabajo.

Lo que se está planteando por primera vez es que, de la misma forma en la que los estudiantes aprenden un determinado tema, desarrollen otras capacidades que vinculen a otras asignaturas y por ende a las Inteligencias Múltiples; esto se llevará a cabo con el diseño de un programa interactivo que contenga modelos mentales para así canalizar y explotar el desarrollo de cada inteligencia.

HECHO CIENTÍFICO

Baja calidad del desarrollo del pensamiento creativo, en los estudiantes de octavo año, entre doce y trece años del Colegio Nacional Vicente Rocafuerte, zona 8, distrito 5, Provincia del Guayas, Cantón Guayaquil, Periodo Lectivo 2015-2016.

CAUSAS

- Poco conocimiento por parte de los docentes acerca de las Inteligencias Múltiples.
- Deficiencia de Habilidades de pensamiento en los estudiantes.
- Aumento de desinterés para realizar Proyectos escolares.
- Sistema tradicionalista que no permite desarrollar las inteligencias Múltiples.
- Falta de las TICs de software libre para su aplicación de clases.
- Limitada utilización de las técnicas de estudio.
- Clases impartidas sin utilizar técnicas lúdicas
- Docentes que desconocen estrategias metodológicas activas.

FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

¿De qué manera inciden las Inteligencias Múltiples en el desarrollo del pensamiento creativo en los estudiantes de Octavo año básica, zona 8, distrito 5, provincia del Guayas, cantón Guayaquil, parroquia Luis Urdaneta, periodo lectivo 2015-2016?

OBJETIVOS DE INVESTIGACIÓN

OBJETIVO GENERAL

- Demostrar la incidencia de las inteligencias múltiples en el desarrollo del pensamiento creativo, mediante un estudio de observación, análisis estadístico y de campo para diseñar un programa interactivo con modelos mentales.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Identificar la incidencia de las inteligencias múltiples en la baja calidad del desarrollo del pensamiento creativo, mediante un estudio de observación, análisis estadístico y encuestas a docentes y estudiantes, entrevistas a psicopedagogos.
- Efectuar herramientas que ayuden a incrementar el desarrollo del pensamiento creativo en los estudiantes y fortalecer todas las inteligencias múltiples en la asignatura de matemática.
- Diseñar un programa interactivo para fortalecer e incrementar el pensamiento creativo en los estudiantes del octavo año básico.

INTERROGANTES DE INVESTIGACIÓN

¿Las inteligencias múltiples inciden positivamente en el desarrollo del pensamiento creativo en los estudiantes de Octavo año?

¿Qué beneficioso sería para la institución la utilización de métodos que incluyan las Inteligencias múltiples?

¿Cómo aportan las Inteligencias múltiples en el aprendizaje de los estudiantes en las asignaturas?

¿Cuáles son las deficiencias que tienen los estudiantes en las Inteligencias múltiples?

¿Los ejercicios con modelos mentales redundarán favorablemente el desarrollo del pensamiento creativo en los estudiantes de Octavo año?

¿Cómo afecta el bajo nivel del desarrollo del pensamiento creativo en los estudiantes de Octavo año?

¿Qué beneficioso sería el desarrollo del pensamiento creativo en los estudiantes?

¿Cuáles son los métodos que ayudarían a que un estudiante desarrolle el pensamiento creativo?

¿Qué requerimientos se necesitarán para el diseño de un programa interactivo?

¿Qué tan factible sería el desarrollo del pensamiento creativo mediante un programa interactivo?

JUSTIFICACIÓN

El presente proyecto se considera oportuno para la comunidad educativa y la sociedad, ya que contribuirá e impactará en dicha institución positivamente; las inteligencias múltiples en el aula muestran una forma de planificar, e incrementar los conocimientos en los estudiantes, propone además al docente variados ejercicios, herramientas, modelos de clases y actividades para explotar las diferentes asignaturas.

El primer paso para llevar a cabo nuestro estudio es determinar la naturaleza y calidad de las inteligencias múltiples de los estudiantes y buscar la manera de desarrollarlas enlazando varias asignaturas a su vez.

Para realizar nuestro proyecto nos hemos basado en la teoría de las inteligencias múltiples del psicólogo investigador HOWARD GARDNER, que afirma que la inteligencia no es una sola, sino que existen tipos distintos y que cada ser humano naturalmente nace con las ocho inteligencias en mayor o menor medida; es decir que una inteligencia necesita de todas las demás.

En nuestra realidad educativa, no todo es válido ni todo es equivocado, en las nuevas reformas educativas, se deberían conocer las distintas teorías y experiencias educativas para reformularlas o adaptarlas a nuestras necesidades.

La incursión de las tecnologías en la educación, prácticamente obliga al docente a enseñar de una manera distinta, por ello podemos afirmar que la propuesta es pertinente porque con ello: minimizaremos los problemas de conducta, incremento de número de líderes positivos, interés en diversas áreas de estudio, incremento del conocimiento en un 40% como lo menciona GARDNER, todo lo que antecede está dedicado a estimular las potencialidades en los estudiantes en un clima activo, dinámico e innovador.

Frente al inicio de una nueva era tecnológica, este proyecto presenta un reto a los educadores, ya que da a la búsqueda de nuevas alternativas, que ayuden a formar un individuo que pueda ser útil a su familia, a su comunidad y a la sociedad en que vive y por qué no explorar

sus propias inteligencias y canalizarlas para que pueda seleccionar su carrera ideal al futuro.

Todo cambio en la educación tiene que contar con un guía de clase, donde se imparte el conocimiento y lógicamente el estudiante es el centro de todo proceso educativo. Si la inteligencia es la capacidad que le permite al ser humano resolver problemas, por qué no brindarle a éste la oportunidad de desarrollar a plenitud en la medida que le permita su condición las inteligencias que posea.

Para ello los educadores deben de impartir sus clases con esta teoría, ligada a su experiencia y basada en las inteligencias múltiples.

De esta forma podemos decir que el tema propuesto se encuentra vigente en los art. 7 y 8 de la LOEI que indican que los estudiantes tienen derecho a Disponer de facilidades que le permitan la práctica de actividades deportivas, sociales, culturales, y científicas.

Y a su vez a lo indicado en al artículo 137 del Régimen del Buen Vivir, que mencionan garantizar el respeto del desarrollo psicoevolutivo de los niños, niñas y adolescentes, en todo el proceso educativo.

Y garantizar la participación activa de estudiantes, familias y docentes en los procesos educativos.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

Antecedentes de Estudio

En el presente capítulo se tomará en consideración información relacionada directamente con el tema principal de la investigación, con el objetivo de indagarse a profundidad conceptos que permitan entender sobre la incidencia de las inteligencias múltiples en el desarrollo del pensamiento creativo como principal determinante de la captación de cualquier tipo de información, tanto para los estudiantes como los docentes ya que está estrechamente vinculado con los nuevos métodos de enseñanza. Revisados los archivos de la Biblioteca de la Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación de la ciudad de Guayaquil se encontraron estudios relacionados con el tema.

Autores Laura Álvarez y Andrea Redrovan (2010). Influencias de la Lectura de imágenes en el desarrollo de las inteligencias múltiples. Elaboración de guía didáctica para docentes.

En su tesis afirma que “los centros educativos están cerrando toda posibilidad de desarrollo de la gran porción del cerebro, al tildar a muchos de los educandos con términos de déficit de atención o dificultades de aprendizaje, cuando en realidad la base del problema está en la pobreza de los sistemas de enseñanza, que enriquecen solamente esa parte del cerebro, coartando el anhelo de aprendizaje de los niños y niñas”. La teoría de las inteligencias múltiples tiene implicaciones en el proceso de enseñanza aprendizaje, centrándose en las características particulares de cada niño y niña para aprender, dotándoles de una igual importancia a todas y cada una de las inteligencias, pues en la actualidad la enseñanza y la educación en general necesitan de cambios para dotar al mundo de personas valiosas, competitivas, capaces de desenvolverse en cualquier ámbito.

BASES TEÓRICAS

Definición de las Inteligencias Múltiples

(Eduardo, 2010) Define acerca de las inteligencias múltiples:

Es de suma importancia que reconozcamos y alimentemos todas las inteligencias humanas y todas las combinaciones de inteligencias. Todos somos tan diferentes en parte porque todos poseemos combinaciones distintas de inteligencias. Si reconocemos este hecho, creo que al menos tendremos más posibilidades de enfrentarnos adecuadamente a los numerosos problemas que se nos plantean en esta vida. (p.17)

Estamos acostumbrados a pensar en la inteligencia como una capacidad unitaria o como abarcativa de varias capacidades. Se propone un enfoque de inteligencias múltiples. Se trata de un planteamiento sugerente, y también un tanto provocativo, que permite problematizar sobre el fenómeno de las inteligencias múltiples.

Este punto de vista es desarrollado por Salomón y Resnick. Citados por (Gardner, 2010)

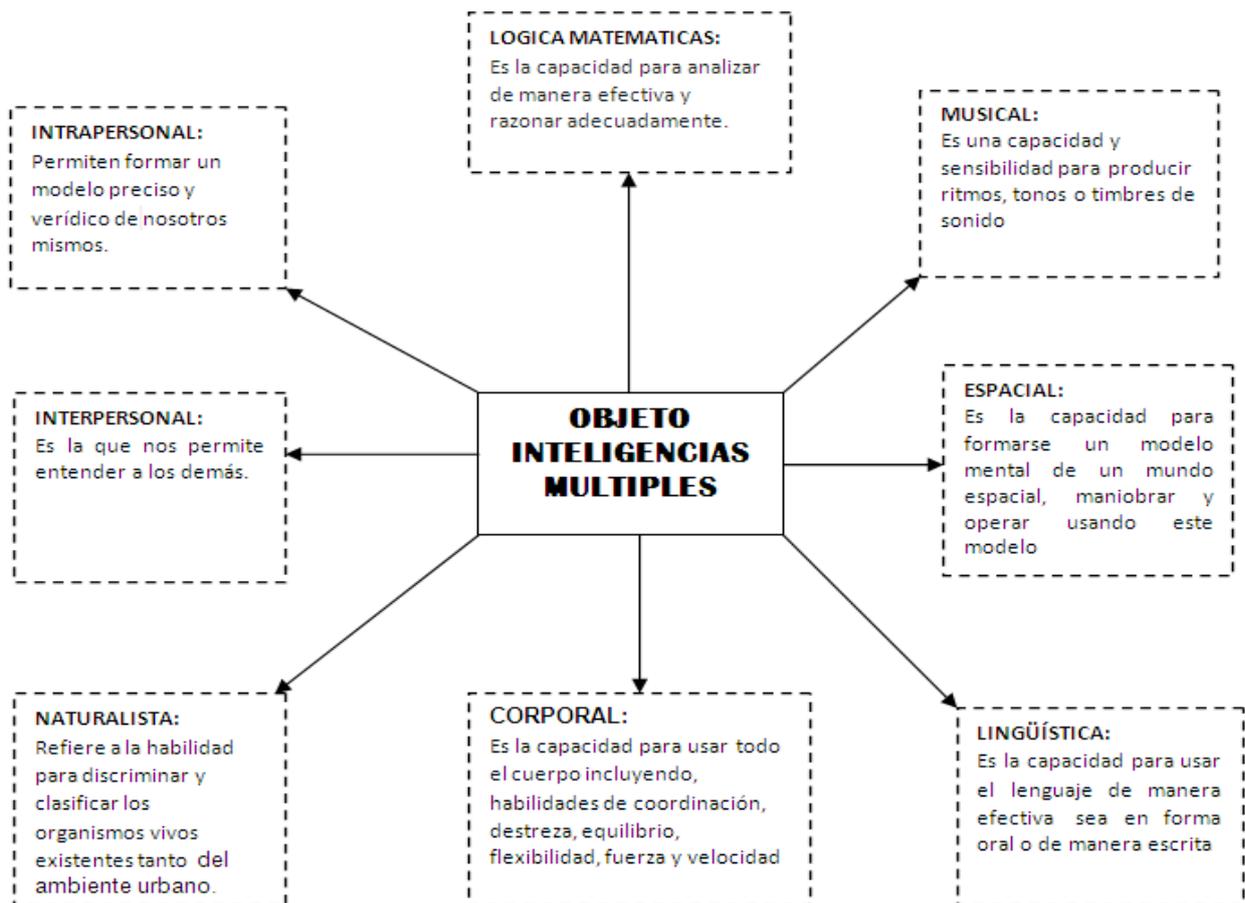
Se fundamenta en la idea de que: "La inteligencia individual es tan inherente a los artefactos y a los individuos que la rodean como al cráneo que la contiene. Mi inteligencia no termina en mi piel; antes bien, abarca mis herramientas (papel, lápiz, computadora), mi memoria documental (contenida en archivos, cuadernos y diarios) y mi red de conocidos (compañeros de oficina, colegas de profesión y demás personas a quienes puedo telefonar o enviar mensajes por medios electrónicos)...". (Pág. 89).

Por tanto, la definición de inteligencia es una invención cultural asociada fundamentalmente a los valores culturales y transculturales. La inteligencia humana es producto de dos factores: El potencial biológico y el entorno donde hemos sido educados. El potencial biológico está dado por el desarrollo cerebral que se posee, al nacer nuestras neuronas entran en conexión (sinapsis) con mayor rapidez y es en los primeros años de vida se formarán las estructuras o redes neuronales que posibilitarán el desarrollo de la inteligencia y que serán utilizadas posteriormente en la etapa adulta para el aprendizaje de nuevas habilidades.

Tipos de Inteligencias Múltiples

Naturalmente todos tenemos ocho inteligencias en mayor o menor medida, nuestro sistema educativo no es neutro, lo que se está planteando es que, de la misma manera en la que practicamos y desarrollamos la capacidad de escribir o la capacidad de hacer deporte, esto, de una apertura a practicar el conjunto de capacidades que nos permiten relacionarnos de manera adecuada, con el mundo exterior y hasta con nosotros mismos.

Gráfico # 1 Tipos de Inteligencias múltiples



Fuente: Elaborado por: Alfonso Angeline y Sevillano Alejandro

Tipos de Inteligencias Múltiples

Las inteligencias múltiples traen a la realidad una serie de aplicaciones que no podemos dejar pasar por alto ya que ayuda tanto al estudiante como al docente. El primer paso es determinar la naturaleza y calidad de nuestras propias inteligencias múltiples y buscar las maneras de desarrollarlas. Este tema es una herramienta especialmente útil para observar nuestras fortalezas y debilidades en las áreas que utilizamos los docentes, porque nos permite observar todas las actividades que realizamos para alcanzar nuestros objetivos y también qué acciones se

han dejado de lado en cuanto a las actividades lúdicas empleadas en la enseñanza.

Gráfico #2 Habilidades de las inteligencias múltiples

	DESTACA EN	LE GUSTA	APRENDE MEJOR
INTELIGENCIA LINGÜÍSTICO-VERBAL	Hábil para las palabras: Lectura, escritura, narración de historias, memorización de fechas, memoria verbal.	Leer, escribir, contar cuentos, hablar, memorizar, hacer puzles.	Leyendo, escuchando, hablando, escribiendo, discutiendo y debatiendo.
INTELIGENCIA LÓGICA/MATEMÁTICA	Hábil para los números: Matemáticas, razonamiento, lógica, resolución de problemas, normas y pautas analizando.	Resolver problemas, cuestionar, trabajar con números, experimentar.	Usando pautas, estableciendo relaciones de causalidad, clasificando, trabajando con lo abstracto.
INTELIGENCIA ESPACIAL	Hábil para las imágenes: Lectura de mapas, gráficos, dibujos, laberintos, puzles, imaginando cosas, visualizando, construcción espacial.	Diseñar, dibujar, construir, crear, soñar despierto, pintura, videojuegos.	Trabajando con dibujos y colores, visualizando los conceptos usando el dibujo y la expresión artística, manualidades.
INTELIGENCIA CORPORAL/KINESTÉSICA	Ágil con el cuerpo: Atletismo, danza, arte dramático, trabajos manuales, utilización de herramientas, psicomotricidad (fina y gruesa).	Moverse, tocar y hablar, lenguaje y expresión corporal.	Tocando, moviéndose, procesando información a través de los sentidos y el movimiento.
INTELIGENCIA MUSICAL	Hábil para la música: Cantar, reconocer sonidos, recordar melodías, ritmos, lenguaje musical.	Cantar, tararear, tocar un instrumento, escuchar música.	Ritmo, melodía, cantar, escuchando música y melodías.
INTELIGENCIA INTERPERSONAL	Hábil para relacionarse: Entendiendo a la gente, liderando, organizando, comunicando, resolviendo conflictos, vendiendo.	Tener amigos, hablar con la gente, juntarse con gente.	Compartiendo, comparando, relacionando, entrevistando, cooperando.
INTELIGENCIA INTRAPERSONAL	Hábil en el autoconcepto: Entendiéndose a sí mismo, reconociendo sus puntos fuertes y sus debilidades, estableciendo objetivos.	Trabajar solo, reflexionar, seguir sus intereses.	Trabajando solo, haciendo proyectos a su propio ritmo, teniendo espacio, reflexionando.
INTELIGENCIA NATURALISTA	Entendiendo la naturaleza, haciendo distinciones, identificando la flora y la fauna, aprendiendo a través de los sentidos y la percepción.	Identificar las formas naturales de nuestro entorno y alrededor.	Trabajar medio natural, explorar seres vivos, aprender de plantas y temas de la naturaleza.

Fuente: Pág. web de la fundación CADAH Fundación Cantabria Ayuda al Déficit de Atención e Hiperactividad

Inteligencia musical

La inteligencia musical es la capacidad de percibir, discriminar, transformar y expresar las formas musicales, permite disfrutar de la música y todo lo que ella encierra. La persona hábil para la música es capaz de percibir, decodificar, completar a través de experiencias previas,

modificar y expresar los diferentes aspectos musicales que pueden estar presentes incluso en la naturaleza.

Según Roeders citado por Ramírez F. (2013), para Gardner, “se expresa a través de tres competencias básicas: un sentido para los tonos (frecuencias), un sentido para el ritmo y un sentido para las tonalidades. Estas habilidades o competencias permiten comunicar, comprender y crear los significados de los sonidos”.

De acuerdo con esta cita, si se vive inmerso en un mundo lleno de sonidos, en el que ésta inteligencia cumple un papel importante al brindar a las personas la posibilidad de percibir, organizar y dar una respuesta ante las diversas formas de la música. Cantantes, compositores, directores de orquesta, músicos, bailarines, etc., además de poseer un rasgo genéticamente determinado para la música, han desarrollado sus habilidades a través de experiencias y estímulos positivos.

Inteligencia cinética corporal

Es la capacidad de utilizar el propio cuerpo de modo altamente diferenciado y hábil para fines expresivos que, en último término, representan la solución de problemas permite al individuo manipular objetos y expresarse a través de las habilidades físicas. Se trata de la sensibilidad que tiene una persona para a través de un lenguaje no verbal manifestarse. El cuerpo es empleado para expresarse y comunicarse, también se utilizan las manos para originar o modificar objetos. Incluye habilidades físicas como la coordinación, el equilibrio, la destreza, la fuerza, la flexibilidad y la velocidad, así como las capacidades auto perceptivo, las táctiles y la percepción de medidas y volúmenes.

Las personas dotadas de este tipo de inteligencia piensan con el cuerpo, perciben el mundo por medio de él y así realizan actividades, solucionan problemas y elaboran productos. Demuestran esta inteligencia desarrollada los atletas, bailarines, cirujanos, artesanos,

trabajadores de la construcción, mecánicos, plomeros, y todas aquellas personas que tienen la capacidad para realizar actividades en donde el control y la expresión corporal son esenciales.

Inteligencia interpersonal

Es la capacidad para establecer y mantener buenas relaciones con otras personas, de comprender a los demás e interactuar eficazmente con ellos. Esta inteligencia nos hace capaces de sintonizar con otras personas y de manejar los desacuerdos antes de que se conviertan en rupturas insalvables. Es una habilidad innata para la interacción social y para la organización de grupos humanos. Los chicos y chicas hablan con todos, son hábiles para dirigir y entender a otros individuos, sus estados de ánimo, sus deseos y motivaciones.

Permite asumir el punto de vista de los otros, las actividades grupales constituyen el disfrute de la persona dotada de esta inteligencia que trabaja en equipo y comparte lo que sabe con otros, les enseña. Esta habilidad no solo supone relaciones con los demás, incluye también la capacidad de percibir y comprender a los otros, generar sentimientos de ayuda, cooperación y solidaridad con los que los rodean.

La persona hábil socialmente puede captar los mensajes o señales que los otros emiten a través de diferentes manifestaciones como gestos, movimientos, postura, etc., los discrimina, interpreta y proporciona respuestas efectivas; es decir sabe de qué manera reaccionar ante los estímulos que las otras personas le ofrecen. Líderes, docentes, actores, asesores, vendedores, entre otros, están caracterizados por esta habilidad.

La inteligencia interpersonal entre los preescolares se manifiesta por la avidez de estar acompañado por chicos de la misma edad y por

participar en actividades grupales (más que individuales). Normalmente los otros niños buscan su compañía por su habilidad en la solución de conflictos y en integrar a diferentes personalidades en el juego. Les gusta, cuando tienen el nivel de explicarles a los otros niños aprenden en sociedad.

Inteligencia intrapersonal

Es la capacidad de tener un acabado conocimiento de uno mismo y de utilizar ese conocimiento personal para desenvolverse de manera eficaz en su entorno. Los individuos dotados de esta inteligencia tienden a saber lo que pueden hacer o no, lo cual les ayuda a tomar decisiones eficaces y eficientes sobre sus vidas.

De acuerdo con Chuga y Herrera (2013) “La lúdica fomenta el desarrollo psicosocial, la conformación de la personalidad, evidencia valores, orienta a la adquisición de saberes encerrando una amplia gama de actividades donde interactúan el placer, el gozo la creatividad y el conocimiento” (p32).

Esto significa que la mejor forma de llevar al niño a la actividad, la autoexpresión y la socialización sería por medio de los juegos. Esta teoría Froebeliana fue la que en realidad determinó el que los juegos fueran tenidos como factores decisivos en la educación de los niños. Quienes han desarrollado esta inteligencia presentan una elevada confianza en sí mismos y no aparentan lo que no son, en lugar de ello se esfuerzan por potenciar sus dones y habilidades, luchando por conseguir lo que desean, sus ideales los motivan a crecer no solo como personas sino también como seres humanos, requiere seguridad, confianza y conocimiento propio. A sí la persona es capaz de percibirse a sí misma y de organizar y encaminar su rumbo de vida. Ejemplo: Personas como consejeros, terapeutas, psicólogos, líderes religiosos, filósofos, etc., revelan

Inteligencia naturalista

La inteligencia naturalista es la que se refiere a la habilidad para entender el mundo natural, quienes poseen esta habilidad son observadores y amantes de la exploración y experimentación de nuestro entorno natural, como ejemplos tenemos a los biólogos, veterinarios, ornitólogos, ambientalistas, entre otros.

Es muy importante que desde el nivel pre escolar se refuercen los lazos de amor por la naturaleza, pues así tendremos futuros defensores de nuestro medio ambiente y no depredadores. Debemos aprovechar que los niños conservan una tendencia biológica e instintiva a establecer un vínculo con el mundo natural donde encuentran una serie de cualidades únicas: una realidad que no ha sido creada por el hombre.

Historia de las Inteligencias Múltiples

El tema de las Inteligencias Múltiples se ha venido estudiando y desarrollando desde siempre. A continuación se citan algunos ejemplos de psicólogos y pedagogos anteriores a Gardner que entienden la forma de aprender de manera diferente, asemejándose a algunas de las inteligencias múltiples:

(Rousseau, 2010), afirmaba que el estudiante debe aprender a través de la experiencia puesto que es aquí donde se ponen en juego las relaciones inter e intra personal y las inclinaciones naturales.

El padre de las inteligencias múltiples es Howard Gardner, nacido en Scraton EUA en los años cuarenta, actualmente es un psicólogo investigador y psicólogo docente de la universidad de Harvard. Y es conocido en el ámbito científico por sus investigaciones en el análisis de las capacidades cognitivas y por haber formulado la teoría de las inteligencias múltiples.

En la Universidad de Harvard se orientó hacia la psicología y la neuropsicología. Sus líneas de investigación se han centrado en el análisis de las capacidades cognitivas de menores y adultos, a partir del cual ha formulado la teoría de las 'inteligencias múltiples' (Frames of Mind, 2010), basada en que cada persona tiene ocho inteligencias (lógico-matemática, lingüística, musical, corporal-cenestésica, espacial, interpersonal, intrapersonal y naturalista).

En los años ochenta presentaron su teoría en el libro *Frames of Mind: The Theory of Multiple Intelligences*. En él, critica la idea de la existencia de una sola inteligencia, evaluada a través de las pruebas psicométricas. Considera que el concepto de Inteligencia y de Cociente Intelectual es demasiado estrecho. En contraposición, desarrolla su teoría de que cada persona tiene varias inteligencias, desarrolladas de diferente manera.

Importancia de las Inteligencias Múltiples

En la actualidad se debería presentar la teoría de las inteligencias múltiples como un modelo pedagógico sostenible, dentro de las nuevas reformas de Innovación implementadas en el país. Este nuevo modelo pedagógico ayuda a los estudiantes a reflexionar acerca de los procesos de aprendizaje, los cambios realizados en la educación y descubrir nuevos modelos y ambientes de aprendizaje.

Aplicación de las Inteligencia Múltiple en la educación

La teoría de las inteligencias múltiples critica frontalmente el hecho incuestionable que las instituciones han valorado tradicionalmente y valora en la actualidad casi con exclusividad los aprendizajes verbales y matemáticos, centrando su tarea en ellos, como si lo único que mereciera la pena aprenderse se redujera a estos campos. El hecho de colocar la lógica y la competencia lingüística en un pedestal refleja el esquema de valores de nuestra cultura occidental y la gran validez atribuida a los tests de inteligencia clásicos (Gardner, 2010).

Los estudiantes con aptitudes hacia estos tipos de inteligencia han tenido más facilidades para conseguir el éxito escolar. En consonancia con ello, el diagnóstico de los alumnos con dificultades y necesidades se hace en relación casi exclusiva a estas dos áreas: las pruebas al uso se basan fundamentalmente en ambas, tanto las de inteligencia en sus distintas visiones y versiones como las que pretenden evaluar la competencia curricular; y ambos tipos de pruebas se basan a su vez en una visión uniforme del currículum escolar que prima de entrada ambos tipo de competencias.

Cuando los estudiantes van mal en la escuela, se les aplica refuerzo de lengua y/o de matemáticas; que en el sistema escolar ha incrementado con porcentajes de fracaso escolar preocupantes, con niveles de conocimiento indecentes, se incrementa el número de horas de matemáticas y de lengua: todos los males de la educación parece que se arreglan con más horas de estas dos materias. La teoría de la inteligencia arremete duramente contra este planteamiento porque en el fondo se descartan como fracasos escolares sujetos que presentan una gran capacidad en otros terrenos y que, en la escuela, van adquiriendo un autoconcepto escolar negativo, de mal estudiante, que acaba confirmándose a sí mismo. Estos sujetos acaban rechazando lo que la institución significa, por cuanto les hace sentirse fracasados, y autoexcluyéndose del sistema de oportunidades que la educación reglada ofrece.

Por otro lado, la teoría de las inteligencias múltiples parte del supuesto de que las distintas inteligencias se potencian entre sí, de forma que es posible planificar tareas para que un aprendiz que presenta dificultades en un tipo de inteligencia pueda llegar a comprender y realizar eficazmente demandas que le son propias desde otro tipo de inteligencia. Por ejemplo, desde la inteligencia espacial, utilizando imágenes, o desde la inteligencia kinestésica o motriz, a través del montaje de algún objeto

mecánico, pueden comprenderse conceptos lógicos antes de utilizar un lenguaje estrictamente numérico.

DEFINICIÓN DEL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO CREATIVO

Para poder entender mejor el significado del término pensamiento creativo que ahora vamos a analizar es importante que, en primer lugar, establecer su origen etimológico. En concreto las dos palabras que lo conforman emanan del latín. Así pensamiento proviene del verbo latino *pensare* que es sinónimo de “pensar o reflexionar” “Mientras que creativo procede del verbo *creare* que puede traducirse como “engendrar”

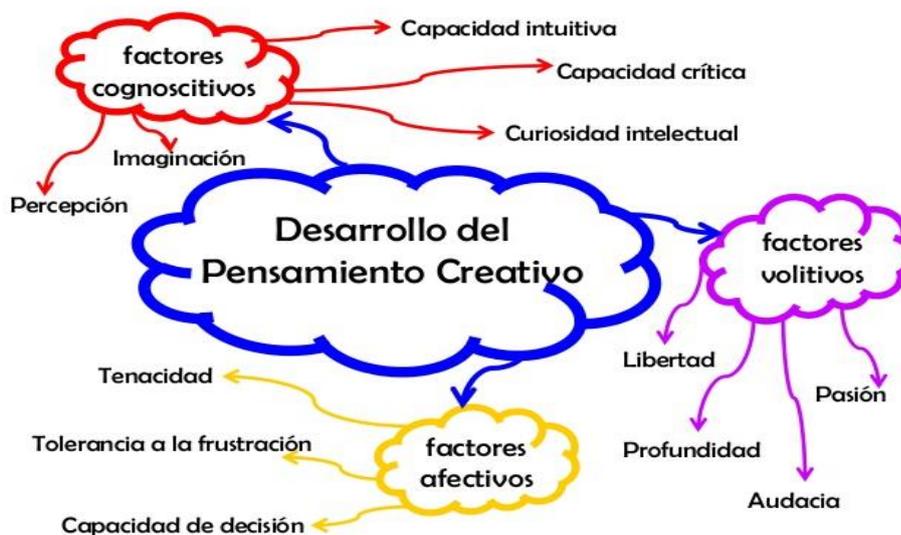
De acuerdo con Flanagan, citado por Flores (2012) “La creatividad se muestra al dar existencia a algo novedoso. Lo esencial aquí está en la novedad y la no existencia previa de la idea o producto. La creatividad es demostrada inventando o descubriendo una solución a un problema y en la demostración de cualidades excepcionales en la solución del mismo” (pág. 46)

La creatividad es la facultad de crear. Supone establecer o introducir por primera vez algo; hacerlo nacer o producir algo de la nada. El pensamiento, por su parte, es el producto de la actividad intelectual (aquello traído a la existencia a través de la mente).

El pensamiento creativo, por lo tanto, consiste en el desarrollo de nuevas ideas y conceptos. Se trata de la habilidad de formar nuevas combinaciones de ideas para llenar una necesidad. Por lo tanto, el resultado o producto del pensamiento creativo tiende a ser original.

Es importante destacar que el pensamiento creativo debe tener un resultado, ya sea a través de una acción interna (como llegar a una conclusión, formular una hipótesis o tomar una cierta decisión) o de una acción externa (como escribir un libro, pintar un cuadro o componer una canción).

Gráfico #3 Impulso al desarrollo del pensamiento creativo



Fuente: Blog Maestría de Educación Dr. Narda de la Garza

Muchos son los autores que a lo largo del tiempo han hablado acerca del pensamiento creativo, han contribuido al desarrollo del mismo o han participado en su consolidación. Este sería el caso, por ejemplo, de podemos decir que incluso existe un test, que lleva su nombre, con el que se puede evaluar el pensamiento crítico de una persona en cuestión a partir de lo que son situaciones completamente cotidianas.

No obstante, junto a aquel personaje relevante dentro de este tipo de disciplina que estamos analizando se encuentran también el profesor Frank Barron o Perkins.

Es falsa la creencia respecto a que la creatividad no implica trabajo. Por el contrario, está asociada tanto al deseo como a la preparación. Es decir, existe una firme resolución y determinación para alcanzar un cierto deseo.

Un sujeto creativo rechaza las alternativas obvias y corre riesgos al bucear en su propio conocimiento y habilidades, hasta encontrar algo que funcione mejor o sea más eficaz, por ejemplo por eso, la persona que desarrolla su pensamiento creativo tiene una gran confianza en su

capacidad de evaluación, ya que valida por sí misma su trabajo y no requiere la aprobación de los demás.

Puede decirse que las características esenciales del pensamiento creativo son su originalidad (para visualizar los problemas de manera diferente), su flexibilidad (las alternativas son consideradas en diferentes campos de respuesta) y su elaboración particular (se añaden elementos o detalles a ideas que ya existen, modificando alguno de sus atributos).

Además de todo lo expuesto tenemos que subrayar el hecho de que existen una serie de máximas que son fundamentales para entender el pensamiento creativo. Así, se establece, por ejemplo, que este es fruto de la preparación y del deseo pero también se caracteriza por ser una reformulación de ideas.

De una serie de herramientas como pueden ser diversas técnicas de tipo creativo y los estímulos necesarios. Finalmente tenemos que subrayar que este tipo de pensamiento se puede incentivar y desarrollar llevando a cabo la utilización.

Elementos Desarrollo Del Pensamiento Creativo

Se puede pensar de la creatividad como la habilidad de formar nuevas combinaciones de ideas para llenar una necesidad incorporando las nociones de pensamiento crítico y de pensamiento dialectico

(PERKINS, 2010) Implica que

Para enseñar creatividad, el producto de los alumnos deber ser el criterio último. Sin embargo, sin importar lo divergente del pensamiento de diferentes alumnos, éste da pocos frutos si no se traduce en alguna forma de acción. La acción puede ser interna (tomar una decisión, llegar a una conclusión, formular una hipótesis) o externa (pintar un cuadro, hacer una adivinanza o una analogía, sugerir una manera nueva de

conducir un experimento). Pero el pensamiento creativo debe tener un resultado. (pág. 14-17)

El pensamiento creativo es un don que tienen todas las personas, algunas más desarrolladas que otras debido a factores culturales, genéticos, entre otros, que actúa de la forma en que las mismas encuentran soluciones nuevas antes los problemas que se presenten, y en conjunto del pensamiento crítico que complementa.

Importancia del Desarrollo Del Pensamiento Creativo

(ORNELLA, 2010) afirma que “Hemos dividido el mundo por un lado tenemos el espacio racional de la educación, en donde estamos pasivos, en muchos casos sentados sin moverse, recibiendo información mental y repitiendo cosas de memoria, o realizando actividades rutinarias”

Para alcanzar estas habilidades del pensamiento debemos conocer cómo ingresa la información al cerebro y cómo opera en la memoria, cómo se va estructurando este en el raciocinio y como todo este conocimiento se va organizando para desarrollar la inteligencia, la razón. Para ello es importante saber leer comprensivamente la información para relacionarla con el léxico que se posee.

Sin embargo a través del pensamiento creativo podríamos hacer del trabajo y del estudio actividades más gratificantes, más vitales, más motivadas; sin costos mayores para el nivel de vida y con ganancias para la calidad de vida, porque el pensamiento creativo es un instrumento que sólo se ocupa cuando se tiene un deseo o intención.

Pienso que quienes dominan el mundo de la educación y el mundo productivo no desean y temen una exploración creativa para cambiar la calidad de estos dos mundos. Por eso hay un desafío que podríamos llamar político, que es el de conseguir espacios para probar formas creativas para estos dos mundos.

Paradigmas: Cognitivos, constructivistas, sociocultural

La psicología cognitiva surge como alternativa a la concepción conductista de la mente como caja negra inaccesible. Es difícil atribuir su aparición a un único autor, pero sí parece claro que su inicio coincide con la aparición y desarrollo de los ordenadores. El funcionamiento de estas máquinas sirve como metáfora al investigador para explorar el funcionamiento de los procesos cognitivos internos.

Es decir, la proposición conductista de la mente que no puede ser estudiada debido a la imposibilidad de un acercamiento a través del método científico. En contraste, la psicología cognitiva hace uso de procesos mentales para explicar la conducta (a diferencia de tan solo asociaciones entre estímulos y respuestas).

La teoría constructivista propone el uso de las capacidades innatas en el sujeto de utilizar las habilidades de pensamiento para la construcción del conocimiento; pero que al llegar a dicha construcción, el estudiante, haya el convencimiento de que esa noción le va a servir en la vida práctica. El constructivismo piagetiano, que adopta su nombre de Jean Piaget, está basado en los supuestos del referido pedagogo, particularmente aquellas que tienen relación con el conocimiento sobre la forma de construir el pensamiento de acuerdo con las etapas psicoevolutivas de los niños.

El constructivismo piagetiano tuvo un momento particularmente influyente durante las décadas de los 60 y los 70, influyendo en proyectos de investigación e innovación educativa. Para Piaget, la idea de la asimilación es importante, ya que la nueva información que llega a una persona es asimilada en función de lo que previamente hubiera adquirido. Su tesis es hoy en día el fundamento de los métodos didácticos constructivistas, de aprendizaje por descubrimiento, de investigación y de orientación a los problemas en la escuela contemporánea. El constructivismo social, por su parte, se funda en la importancia de las ideas alternativas y del cambio conceptual, además de las teorías sobre el procesamiento de la información. Para esta versión del constructivismo

son de gran importancia las interacciones sociales entre los que aprenden.

Método Científico para desarrollar el pensamiento creativo

A partir del desarrollo del método científico y del método ingenieril, ha surgido una nueva forma de resolver problemas denominada Método Creativo. Esta forma de resolver problemas no se aplica solamente a situaciones donde se requiere lograr un conocimiento profundo y universal de las leyes que rigen una cierta situación, como lo hace el método científico. Ni tampoco pretende construir un modelo con leyes parciales aplicables a la situación específica a enfrentar como lo hace el método ingenieril. Si no más bien, pretende eliminar todo tipo de barreras mentales e ideas preconcebidas que en ocasiones limitan nuestra capacidad para resolver satisfactoriamente problemas que no son estrictamente "académicos" o tecnológicos.

En efecto, el método creativo puede ser usado para enfrentar problemas tan diversos como lo son las relaciones humanas, la competencia entre productos, restricciones de espacio y presupuestales, percepción ciudadana, etc.

El Método Creativo está fuertemente orientado al trabajo en grupo pero también puede utilizarse en la solución de problemas. Cuando se enfoca al trabajo individual, el método creativo también se conoce como pensamiento horizontal. El método creativo se puede describir con los siguientes simples pasos:

1. Enunciación del problema
2. Enunciación de restricciones y de metas
3. Criterios de evaluación de propuestas de solución
4. Lluvia de Ideas de propuestas de solución
5. Revisión cruzada de las ideas (Sólo si es un equipo de trabajo)
6. Evaluación de las opciones

El resultado final del método creativo es una propuesta de solución que ha de implantarse.

En la lluvia de ideas, la regla de oro es no descartar ni evaluar ninguna de las opciones. Todas las opciones deben ser consideradas siempre y cuando sean remotamente posibles. Una vez determinadas todas las opciones, la evaluación se basa en las metas, en las restricciones y en el criterio de evaluación escogido (tiempo de implantación, costo, etc.)

Aquí es importante señalar que el método creativo es una invaluable herramienta para las situaciones en las que se piense que no hay una solución posible o que no se tiene la capacidad para resolver el problema. Cuando se considera que un problema no tiene solución se dice que se está pensando verticalmente (en forma estrecha). Esto significa que nosotros mismos nos estamos limitando las posibilidades de solución del problema. El pensamiento horizontal implica una ampliación de los horizontes, de nuestra visión del problema que nos permita eliminar las barreras mentales y atacar el problema con enfoques nuevos.

DEFINICIÓN DE PROGRAMA INTERACTIVO

Programa interactivo es aquel que necesita la participación del usuario para poder ejecutar diversas funciones dentro del programa ejecutado.

Los programas educativos suelen contar con ciertos contenidos obligatorios, que son fijados por el Estado. De esta manera, se espera que todos los ciudadanos de un país dispongan de una cierta base de conocimientos que se considera imprescindible por motivos culturales, históricos o de otro tipo.

Más allá de esta característica, los programas educativos presentan diferentes características aún en un mismo país. Cada centro educativo incorpora aquello que considera necesario y le otorga una fisonomía particular al programa educativo que regirá la formación de sus estudiantes.

CARACTERÍSTICAS DE UN PROGRAMA INTERACTIVO

- Interacción del usuario.
- La multimedia hace más rápido y sencillo el acceso a la información.
- Automatización de tareas de contenidos dentro de la información.
- Los límites de interacción son establecidos por el usuario.

VENTAJAS DE UTILIZAR UN PROGRAMA INTERACTIVO

- El usuario tiene total autonomía para moverse dentro de la página y consultar aquello que deseé gracias a los botones de navegación diseñados precisamente para los usuarios.
- El usuario accede a ella libremente según sus necesidades.
- Mejora el aprendizaje ya que se encuentra una interfaz gráfica sencilla y agradable.

IMPORTANCIA DE UN PROGRAMA INTERACTIVO

Es importante realizar un programa interactivo porque es un medio de interacción entre los estudiantes y actividades variadas para desarrollar el pensamiento creativo en las clases impartidas por el docente.

En nuestras aulas universitarias aprendimos que la filosofía es la rama del saber humano que rige toda actividad humana, especialmente por conocer, el por qué la esencia del conocimiento y cuál es su mejor desempeño que cumple en todo lo creado.

De allí a diferenciar las contradicciones, del bien y del mal, de lo justo a lo injusto, de lo verdadero y lo falso, de la vida y de la muerte, esto significa el filosofar permanente a la humanidad. Así en nuestro proyecto educativo nos corresponde fundamentar que la filosofía, es la base de todas las ciencias y la cultura física es una de las ciencias más importantes para toda persona.

Hemos consultado la obra de Sanguinetti (JOSÉ, 2014), texto Neurociencia y Filosofía del Hombre que textualmente dice:

En una primera aproximación, podemos decir que la filosofía, se interroga sobre las cuestiones más importantes y esenciales acerca de la realidad de los grandes ámbitos, como la naturaleza, la vida, el hombre, la política, la moral, Dios. Las ciencias en cambio estudian en detalle y en causas concretas sectores acotados de la realidad, como pueden ser las partículas elementales, las sustancias químicas o las especies vegetales y zoológicas”. (Pág. 14.)

Decir que la Filosofía es el fundamento de todos los movimientos del intelecto humano. Desde el inicio de nuestra era cosmopolita hasta nuestros tiempos, afirmamos que es la razón del hombre y el universo o ciencias de las leyes generales que rigen a la naturaleza, al hombre y su pensamiento y a la sociedad.

Una concepción total del mundo es lo que expresa este autor, basa este criterio en el aspecto social, según el medio en que se desenvuelve como un método de superación.

Es el estudio intencionado, sistemático y científico de la educación; lacónicamente se define como la ciencia de la educación, es decir, la disciplina que tiene por objeto el planteo estudio y solución del problema educativo.

El contexto adecuado para la incorporación de las nuevas tecnologías ha de ser, necesariamente, el de una renovación pedagógica dispuesta para acoger propuestas educativas innovadoras que incorporen el uso de las nuevas tecnologías en los centros educativos y en la enseñanza en general.

La pedagogía con imágenes supone, según dice (MATILLA, 2010) “La utilización de los medios audiovisuales y las TICS de forma integrada, con el fin de lograr la motivación, transmitir experiencias, conocer el proceso de aprendizaje” p .66-70.

Pero es el marco de la pedagogía de la imagen, donde cobra sentido el conocimiento de los lenguajes, de las técnicas y de las formas de

análisis, lectura y expresión. La pedagogía de la imagen está estrechamente vinculada con el enseñar a mirar, el enseñar a ver y el enseñar a hacer imágenes.

Para (FÉRRES, 2010)

La televisión, que se ha convertido en el fenómeno cultural más importante de la historia de la humanidad, es la práctica para la que menos se prepara a los ciudadanos .La escuela se preocupa casi exclusivamente de reproducir el saber, de perpetuar la cultura; por eso queda desfasado cuando se ha de adaptar a una sociedad en cambio, cuando se ha de educar para una cultura renovada. (p 16)

Por ello urge y es necesario, más que nunca, que la institución escolar, junto a otras instituciones, especialmente la familia plantee la necesidad de conocer la televisión, interpretarla, desmitificarla, producirla y desenmascararla, para favorecer buenos telespectadores, desde los hogares y especialmente desde las aulas.

La psicología educativa es una ciencia social que intenta explicar los procesos de enseñanzas y aprendizajes. Utiliza métodos científicos para investigar y ayudar a resolver problemas relacionados con la educación .Las teorías, basadas en la evidencia empírica y en el pensamiento lógico, se construye mediante el razonamiento inductivo y deductivo.

Según (WALTER, 2010) “Cualquiera que sea la cultura, la imitación es uno de los medios más generalizados de aprender conductas sociales” (p 182)

La imitación es el acto de reproducir conductas previamente observadas, se trata de un importante y frecuentísimo método de aprendizaje.

La agresión se aprende mediante modelos, por lo que es factible aprender comportamientos de agresión mediante películas, fotografías,

televisión, libros y cualquier situación real o simbólica, que contenga modelos en el caso simbólico, los dibujos animados son instrumentos de aprendizaje de comportamientos agresivos perfectos para los más pequeños. Es preciso confeccionar una Guía Didáctica que permita atraer o captar la atención de las y los estudiante para estimular, motivar a un aprendizaje más significativo. La guía didáctica utilizada correctamente por el docente ofrece a las y los educandos contar con experiencias concretas para que desarrollen sus habilidades y destrezas tanto intelectuales como motoras.

Esta guía es una opción que permite educar bajo paradigmas que logren motivar a las y los estudiantes a obtener respuestas más relevantes convirtiéndolos en seres críticos y reflexivos, ayuda además a las y los docente a estudiar el comportamiento del estudiante a través de diferentes métodos y técnicas como son la observación directa, medición de datos cuantitativos y cualitativos, es necesario tratar al estudiante de forma integral para fomentar el aprendizaje significativo y participativo que promuevan una educación establecida en el desarrollo de un pensamiento ético, crítico, autocrítico y social.

IMPORTANCIA DE LAS TICS EN EL PROCESO DEL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO CREATIVO

En la actualidad las tecnologías de la información y comunicación se han convertido en herramientas indispensables en las instituciones educativas, ya que este recurso abre nuevas oportunidades para que los docentes puedan intercambiar ideas, métodos utilizando a las TIC's como herramientas para favorecer la toma de decisiones frente a las necesidades educativas del mundo actual.

(POZO, 2010) con la publicación en su blog sobre la importancia de las TIC's en el proceso de enseñanza aprendizaje afirma que:

Con la llegada de la tecnología, el énfasis de la profesión docente está cambiando desde un enfoque centrado en el docente que se basa en la práctica alrededor del tablero y el discurso basado en las clases magistrales, hacia una formación centrada principalmente en el estudiante que interactúa adquiriendo nuevos conocimientos a través de una búsqueda continua de contenidos y procedimientos viéndose obligado a tomar decisiones, a escoger y seleccionar. (Pg.58)

El avance científico que está ocurriendo en la sociedad conlleva cambios radicales en las instituciones educativas que parten desde la infraestructura para la implementación de las nuevas tecnologías y lo más importante es la aplicación de técnicas y métodos en la forma de enseñar y de aprender a utilizar significativamente los recursos didácticos.

Para enfrentar estos retos el cuerpo docente de las instituciones educativas deben estar conscientes de los grandes desafíos que traen consigo la implementación de las nuevas tecnologías en los planteles regulares, ya que deben estar debidamente capacitados para el manejo de los recursos tecnológicos que ayudaran a brindar una educación de calidad, tal como lo exigen la sociedad actual. En donde el estudiante se vuelve investigador de su propio conocimiento usando al computador como un recurso necesario para el proceso educativo que llevan a cabo.

Es así que las nuevas tecnologías de la información y comunicación sin duda alguna va a fortalecer significativamente al proceso del desarrollo del pensamiento en las diferentes instituciones educativas, ya que el docente utilizará estas innovaciones para motivar a los estudiantes a despertar el interés por la investigación y ser partícipes de su propio aprendizaje mediante la interacción del computador como recurso didáctico.

(CASTILLO, 2010) Señala: “Las TIC’s pueden apoyar las investigaciones de los alumnos en varias áreas de las Matemática, como números, medida, geometría, estadística. Pues se espera que cuando dispongan de ellas logren concentrarse en tomar decisiones, razonar y resolver problemas”

Con la intervención de las tecnologías de la información y comunicación el proceso de enseñanza que reciben los estudiantes se vuelve interesante, ya que el docente se convierte en un guía de los procesos que los estudiantes descubren al utilizar las TIC’s en el aula. Con las constantes investigaciones los educandos pueden utilizar un sin número de material didáctico tecnológico que aportarán de manera significativa en la educación.

FUDAMENTACIÓN LEGAL

En el presente marco legal se adjuntan aspectos importantes concernientes a la educación, y los derechos en general que tienen los niños, niñas y adolescentes en ser evaluados y recibir los conocimientos necesarios conforme a sus necesidades, así como se plantean otras alternativas en la impartición de conocimientos basados en cambios y mejoras en el proceso de enseñanza:

Conforme a lo expuesto en el actual Marco Legal Educativo del (Ministerio de Educación, 2015), se adjuntan los respectivos principios y artículos de la normativa sobre educación:

Se invierte la dinámica tradicional del mejoramiento de la calidad educativa, para lograr que las propias escuelas y los propios actores del sistema se conviertan en los principales agentes del cambio.

Niñas, niños y adolescentes

Art. 45.- Las niñas, niños y adolescentes gozarán de los derechos comunes del ser humano, además de los específicos de su edad. El Estado reconocerá y garantizará la vida, incluido el cuidado y protección desde la concepción.

Las niñas, niños y adolescentes tienen derecho a la integridad física y psíquica; a su identidad, nombre y ciudadanía; a la salud integral y nutrición; a la educación y cultura, al deporte y recreación; a la seguridad social; a tener una familia y disfrutar de la convivencia familiar y comunitaria; a la participación social; al respeto de su libertad y dignidad; a ser consultados en los asuntos que les afecten; a educarse de manera prioritaria en su idioma y en los contextos culturales propios de sus pueblos y nacionalidades; y a recibir información acerca de sus progenitores o familiares ausentes, salvo que fuera perjudicial para su bienestar.

El Estado garantizará su libertad de expresión y asociación, el funcionamiento libre de los consejos estudiantiles y demás formas asociativas.

RÉGIMEN DEL BUEN VIVIR

I. INCLUSIÓN Y EQUIDAD

Art. 347.- Será responsabilidad del Estado:

5.- Garantizar el respeto del desarrollo psicoevolutivo de los niños, niñas y adolescentes, en todo el proceso educativo.

7.- Erradicar el analfabetismo puro, funcional y digital, y apoyar los procesos de pos alfabetización y educación permanente para personas adultas, y la superación del rezago educativo.

11.- Garantizar la participación activa de estudiantes, familias y docentes en los procesos educativos.

12.- Garantizar, bajo los principios de equidad social, territorial y regional que todas las personas tengan acceso a la educación pública.

LEY ORGÁNICA DE EDUCACIÓN INTERCULTURAL

(Registro Oficial N° 417 del 31 de marzo del 2011) Capítulo segundo De las obligaciones del Estado respecto del Derecho a la Educación.

Art. 5.- La educación como obligación de Estado.- El Estado tiene la obligación ineludible e inexcusable de garantizar el derecho a la educación, a los habitantes del territorio ecuatoriano y su acceso universal a lo largo de la vida, para lo cual generará las condiciones que garanticen la igualdad de oportunidades para acceder, permanecer, movilizarse y egresar de los servicios educativos.

El Estado ejerce la rectoría sobre el Sistema Educativo a través de la Autoridad Nacional de Educación de conformidad con la Constitución de la República y la Ley.

El Estado garantizará una educación pública de calidad, gratuita y laica. **Art. 6.-** Obligaciones.- La principal obligación del Estado es el cumplimiento pleno, permanente y progresivo de los derechos y garantías constitucionales en materia educativa, y de los principios y fines establecidos en esta Ley.

El Estado tiene las siguientes obligaciones adicionales:

a. Garantizar, bajo los principios de equidad, igualdad, no discriminación y libertad, que todas las personas tengan acceso a la educación pública de calidad y cercanía;

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

m. Propiciar la investigación científica, tecnológica y la innovación, la creación artística, la práctica del deporte, la protección y conservación del patrimonio cultural, natural y del medio ambiente, y la diversidad cultural y lingüística.

Que, el Artículo 26 de la Constitución de la República reconoce a la educación como un derecho que las personas lo ejercen a 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.

Que, el Art. 27 de la Constitución de la República establece que la educación debe estar centrada 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

TÉRMINOS RELEVANTES

Aprendizaje: Es un cambio en la conducta de los individuos relativamente permanente; se debe a la práctica, a la experiencia. Proceso que capacita al ser humano para modificar su conducta significativamente.

Desarrollo: Término global que influye maduración-crecimiento-influencias del ambiente. Se consigue gracias a la relación e interacción del organismo y el medio. Cambio continuo en un sistema.

Adaptación: Proceso de interrelación entre el organismo y el medio. Cualidad de acomodarse a una situación determinada. El hombre es un ser eminentemente adaptativo.

Influencia: Poder que tiene una persona o situación sobre otra. Es la habilidad que puede ostentar una persona, un grupo o una situación particular, en el caso que sus consecuencias afecten a su ambiente.

Inteligencias múltiples: Es una teoría propuesta por el Psicólogo Howard Gardner como contrapeso al paradigma que existe una inteligencia única. Es un potencial biosociológico de procesamiento de información.

Pensamiento: Es un producto de la mente, que se la trae a la realidad mediante el uso de la razón. Capacidad que tienen las personas de formar ideas y representaciones de la realidad en su mente.

Creatividad: Es el proceso y la capacidad para crear algo nuevo como un producto, o darle solución a un problema. Capacidad de generar nuevas ideas o conceptos.

Pensamiento convergente: Se mueve en una única dirección y sus soluciones son convencionales o simples. Es el que no innova ni imagina soluciones a los problemas, sino que utiliza la lógica y lo que ya conoce para encontrar la solución.

Pensamiento divergente: Se mueve en varias direcciones y siempre busca crear nuevas soluciones. Es un proceso de pensamiento de

generar ideas creativas mediante la exploración de muchas posibles soluciones.

Tecnológicos: Es el conjunto de conocimientos técnicos, científicamente ordenados, que permiten diseñar y crear bienes, servicios que facilitan la adaptación al medio ambiente y satisfacer tanto las necesidades esenciales como los deseos de la humanidad.

Habilidades del Pensamiento: Es la capacidad que tiene el ser humano pensar y actuar de manera generalizada, adquirir conocimientos, desarrollar habilidades y actitudes necesarias en su vida personal y que posteriormente cobran importancia para el desarrollo de un pensamiento lógico.

Estrategias: Arte de proyectar y dirigir operaciones. Es un conjunto de acciones que se llevan a cabo para lograr un determinado fin. La planeación estratégica se puede definir como el arte y ciencia de formular, implantar y evaluar decisiones.

Tecnologías de la información TIC'S: Es un amplio concepto que abarca todo lo relacionado a la conversión, almacenamiento, procesamiento y transmisión de la información. El concepto engloba cualquier tecnología que permite administrar y comunicar información.

Valores culturales:

Están constituidos por creencias, actividades, relaciones que permiten a los miembros de la sociedad expresarse y relacionarse. Los valores culturales hacen parte de la comunidad que los adopta.

Sinapsis:

Es el proceso esencial en la comunicación neuronal y constituye el lenguaje básico del sistema nervioso. La sinapsis se produce en el momento en que se registra actividad químico-eléctrica pre sináptica.

Pruebas Psicométricas:

Se encargan de medir cualidades psíquicas del individuo, las hay de varios tipos: de medición de inteligencia (que tanto cotejan edad mental y

edad cronológica), rasgos de personalidad (como tiendes a reaccionar), factores de personalidad (cotidianamente como te comportas).

Modelo Pedagógico:

El modelo pedagógico es en consecuencia la representación de las relaciones predominantes en el acto de enseñar. Es una herramienta conceptual para entender la educación.

Hiperactividad: Trastorno de la conducta caracterizado por una actividad constante, comportamientos cambiantes y dificultad de atención, que se observa en personas con cuadros de ansiedad y niños.

Interacción: Describe una acción que se desarrolla de modo recíproco entre dos o más organismos, objetos, agentes, unidades, sistemas y funciones.

Automatización: Es un sistema donde se transfieren tareas de producción, realizadas habitualmente por operadores humanos, trata de la aplicación de sistemas mecánicos, electrónicos y de bases computacionales.

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA, PROCESO, ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS

DISEÑO METODOLÓGICO

El método que se empleará será de campo, debido a que se requiere asistir a la institución educativa para hacer el levantamiento respectivo de la información y trabajar con las fuentes de información obtenidos por la misma, las cuales ayudan a certificar y respaldar los datos recolectados.

Otro método que se empleará es el Bibliográfico, puesto que todas las fuentes de información que están reflejadas están respaldadas y esto será tomado como referencia adicional para nuestro proyecto.

En el aspecto cualitativo del proyecto estarán los datos demostrados en el análisis de las encuestas, las cuales se desarrollarán a estudiantes, docentes, directivos y administrativos del Colegio Nacional Vicente Rocafuerte, para así conocer la percepción que ellos tienen acerca de la propuesta que se plantea como solución a la Baja calidad del desarrollo del pensamiento creativo, en la asignatura de matemática.

En la parte cuantitativa del proyecto de investigación se fundamentará mediante las tablas y gráficos que se mostrarán en el análisis de cada uno de ellos, y porque de manera porcentual se podrá validar los datos necesarios para poder corroborar el planteamiento de la propuesta.

TIPOS DE INVESTIGACIÓN

Investigación Descriptiva

Lo que nos indica que la investigación descriptiva “es el tipo de investigación que estudia, analiza o describe la realidad presente en relación a hechos, circunstancias, personas, etc., y comprende: descripción, registros, análisis e interpretación”.

Este proyecto utiliza investigación descriptiva porque se realiza un análisis y un detalle de la información iniciando desde el problema hasta la solución que se plantea.

Con la definición del problema en su contexto y la justificación de los lineamientos propositivos, se muestra que existe una explicación oportuna del origen de la recolección de los datos, así como la finalidad de los mismos.

Investigación de Campo

Es el estudio sistemático de problemas, en el lugar en que se producen los acontecimientos, con el propósito de descubrir, explicar sus causas y efectos, entender su naturaleza e implicaciones, establecer los factores que lo motivan y permiten predecir su ocurrencia.

Utilizaremos también la investigación de campo porque visitaremos el lugar en que se producen los acontecimientos, con el propósito de descubrir, explicar sus causas y efectos, entender su naturaleza e implicaciones, establecer los factores que nos permiten plantear nuestra propuesta.

Investigación Explicativa

El tipo de investigación explicativa es simplemente dar a conocer las causas o motivo de alguna cosa exponiendo cualquier material en una forma clara y comprensible donde le permita justificar palabras y acciones en base a la experiencia dando respuesta a cualquier interrogante. Este tipo de investigación pertenece al nivel de la explicación científica, describe lo que será, es decir una realidad que no existe al momento, pero que existirá luego del experimento.

Utilizaremos este tipo de investigación explicativa porque es simplemente dar a conocer las causas o motivo de alguna cosa exponiendo cualquier material en una forma clara y comprensible donde le permita justificar

palabras y acciones en base a la experiencia dando respuesta a cualquier interrogante.

Es decir que a lo largo que avance nuestro proyecto de investigación iremos describiendo lo que será nuestro proyecto.

POBLACIÓN Y MUESTRA

Como universo se tiene a los estudiantes, docentes, directivos y administrativos del Colegio Nacional Vicente Rocafuerte los cuales constituyen un total de 418 personas y para la recolección de datos se manejaron encuestas, ya que las preguntas en relación fueron dirigidas de manera directa a las unidades de observación. Con los resultados que arrojan las encuestas, se pudo detectar el problema planteado.

Tabla # 1 Unidades Observación

Nº	Detalle	Personas
1	Directivos	7
2	Administrativos	4
3	Docentes	47
4	Estudiantes	360
	Total	418

Fuente: Elaborado por: Alfonso Angeline y Sevillano Alejandro

Para el cálculo de la muestra se utilizó la siguiente fórmula:

$$n = \frac{m}{e^2(m-1)+1}$$

n = tamaño de la muestra
m = población

e^2 = error máximo admisible

$$n = \frac{m}{e^2(m-1)+1}$$

$$n = \frac{418}{0,05 (418 - 1) + 1}$$

$$n = \frac{418}{0,0025 (417) + 1}$$

$$n = \frac{418}{1.0425 + 1}$$

$$n = \frac{418}{2.0425}$$

$$n = 205$$

$$F = \frac{n}{m} \quad F = \frac{205}{418} \quad F = 0,49$$

F= fracción muestra: 0,49

0,49	x	7	=	3
0,49	x	4	=	2
0.49	x	47	=	23
0,49 x 360 = 176				

Tabla # 2 Población Muestra

N°	Detalles	Personas
1	Directivos	3
2	Administrativo	2
3	Docentes	23
4	Estudiantes	176

Fuente: Elaborado por: Alfonso Angeline y Sevillano Alejandro

CUADRO DE OPERACIONALIZACIÓN DE LAS VARIABLES

Tabla # 3 Operacionalización de las variables

Tipo de variable	Dimensión	Indicador
<p style="text-align: center;">Variable Independiente</p> <p style="text-align: center;">Inteligencias Múltiples</p>	<p style="text-align: center;">Marco Conceptual</p> <p style="text-align: center;">Etapas de las Inteligencias Múltiples</p> <p style="text-align: center;">Relación de las Inteligencias Múltiples con el desarrollo del pensamiento Creativo</p>	<p>*Definición de las I.M</p> <p>*Tipos de I.M</p> <p>*Importancia de las I.M</p> <p>*Historia de las I.M</p> <p>*Relación de las I.M con las *Aplicación de las I.M en la educación, en áreas de estudio (asignaturas)</p>
<p style="text-align: center;">Variable Dependiente</p> <p style="text-align: center;">Desarrollo del Pensamiento Creativo</p>	<p style="text-align: center;">Marco Conceptual</p> <p style="text-align: center;">Paradigmas Educativos</p> <p style="text-align: center;">Métodos</p>	<p>*Definición del P.C</p> <p>*Elementos del P.C</p> <p>*Importancia del P.C</p> <p>*Clasificación del P.C</p> <p>*Paradigmas : Cognitivos, constructivistas, sociocultural</p> <p>Método Científico para desarrollar el P.C</p>
<p style="text-align: center;">Propuesta</p> <p style="text-align: center;">Programa Interactivo</p>	<p style="text-align: center;">Marco Conceptual</p> <p style="text-align: center;">Estructura del Programa Interactivo</p>	<p>*Definición del P.I</p> <p>*Características del P.I</p> <p>*Ventajas de Utilizar el P.I</p> <p>*Importancia del P.I</p> <p>*Fundamentación Tecnológica del P.I</p> <p>*Elementos del P.I</p>

Fuente: Elaborado por: Alfonso Angeline y Sevillano Alejandro

MÉTODOS DE INVESTIGACIÓN

Se aplicarán diferentes métodos que en su interacción constituirán el desarrollo de la investigación, entre ellos tenemos:

Método Científico.- Como conjunto de reglas que señalan el procedimiento con el que se llevará a cabo la investigación.

Método inductivo.- Se aplicará al analizar cada una de las repuestas de los encuestados y entrevistados para poder establecer conclusiones.

Método Deductivo.- Se aplicará en nuestra investigación, ya que a partir de la construcción del marco teórico es posible plantear la hipótesis, definir las variables y operacionalización de las mismas, lo cual permitirá la confección de los instrumentos de recolección de datos, de tal forma que representa un proceso deductivo aplicado de lo general conceptual a lo particular.

Método Dialéctico.- Se aplicará al considerar que los objetos y fenómenos en estudio y sus interrelaciones están en constante cambio, no son estáticos y la aplicación de este método lleva implícita la filosofía de la transformación de la realidad objeto de estudio.

TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

INSTRUMENTOS DE LA INVESTIGACIÓN

Entre los instrumentos que se utilizarán para este trabajo de investigación están las entrevistas, y las encuestas, y para el proceso sistemático de registro de datos se emplearán técnicas que permitirán estudiar y analizar con objetividad la realidad del problema, con el propósito de buscar alternativas que logren superar o mejorar la situación conflicto.

Se aplicarán técnicas primarias, las que servirán para tomar información de la fuente de origen, en el mismo lugar donde ocurren los hechos como es el Colegio Nacional Vicente Rocafuerte, la observación participativa, las entrevistas informales, las conversaciones, los sondeos de opinión, encuestas

LA ENCUESTAS

La encuesta es uno de nuestros instrumentos de investigación para obtener datos de varias personas cuyas opiniones son de gran importancia para nuestro trabajo investigativo. Utilizaremos un listado de 10 preguntas que serán entregadas a los directivos, administrativos, docentes y estudiantes del Colegio Nacional Vicente Rocafuerte.

LA ENTREVISTA

Es la comunicación mediante el contacto directo con el entrevistado y el entrevistador, a través de un dialogo.

En el caso de este trabajo, se trató de la recepción de opiniones sin influir en ellas.

Para ello iremos a entrevistar al Psi. Pedro Baquerizo profesor de la Universidad Casa Grande, para obtener datos con el fin de obtener información acerca del problema de investigación, ya que es una persona entendida en la materia de la cual se está investigando.

TÉCNICAS DE OBSERVACIÓN

La observación es un elemento fundamental de todo proceso investigativo; en ella se apoya el investigador para obtener el mayor número de datos.

Gran parte del acervo de conocimientos que constituye la ciencia ha sido lograda mediante la observación. Observar científicamente significa observar con un objetivo claro, definido y preciso: el investigador sabe qué es lo que desea observar y para qué quiere hacerlo, lo cual implica que debe preparar cuidadosamente la observación.

RECURSOS AUXILIARES DE LA OBSERVACIÓN

Grabaciones

Fotografías

Cuadros

Diagramas

Gráficos diversos

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE DATOS

ENCUESTAS A ESTUDIANTES

1. ¿Conoce Ud. para qué sirven las Inteligencias Múltiples?

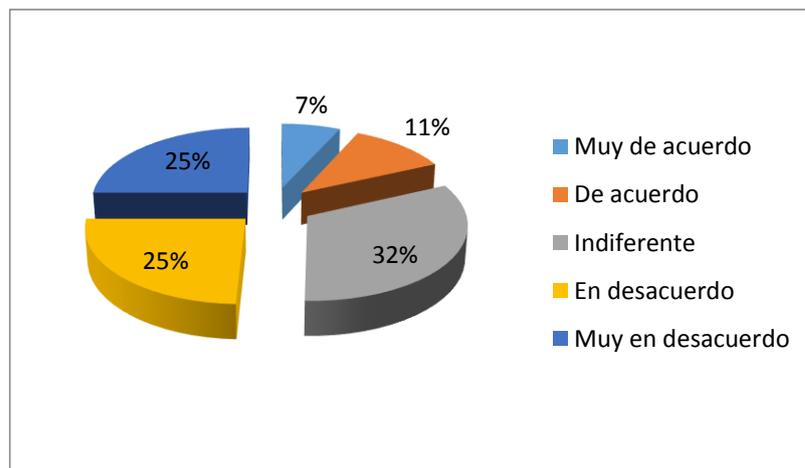
Tabla #4 conocimiento de Inteligencias Múltiples

Opciones	Frecuencia Absoluta	Frecuencia Relativa
Muy de acuerdo	12	7%
De acuerdo	20	11%
Indiferente	57	32%
En desacuerdo	43	24%
Muy en desacuerdo	44	25%
Total	176	100%

Fuente: Investigación de campo

Elaborado por: Alejandro Sevillano, Angeline Alfonso

Gráfico#4 conocimiento de Inteligencias Múltiples.



Fuente: Investigación de campo

Elaborado por: Alejandro Sevillano, Angeline Alfonso

Análisis:

El resultado de las encuestas realizadas a los estudiantes declara que el 32% le es indiferente acompañado del 24% y 25% están en desacuerdo y muy en desacuerdo para que sirven las inteligencias múltiples dentro del plantel educativo.

2. ¿Le resulta fácil resolver problemas, cuestionar, trabajar con números, realizar experimentos?

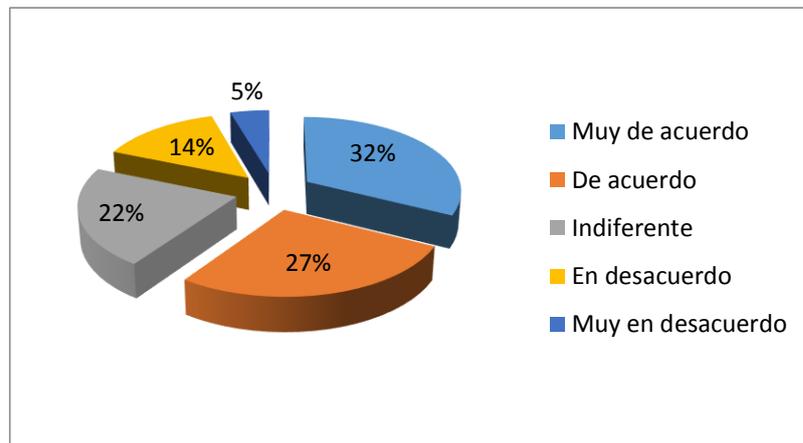
Tabla #5 de resolución de problemas y realizar experimentos

	Frecuencia Absoluta	Frecuencia Relativa
Muy de acuerdo	57	32%
De acuerdo	48	27%
Indiferente	38	22%
En desacuerdo	25	14%
Muy en desacuerdo	8	5%
Total	176	100%

Fuente: Investigación de campo

Elaborado por: Alejandro Sevillano, Angeline Alfonso

Gráfico #5 de resolución de problemas y realizar experimentos



Fuente: Investigación de campo

Elaborado por: Alejandro Sevillano, Angeline Alfonso

Análisis:

En base al resultado de las encuestas realizadas a los estudiantes el 27% y el 32% está de acuerdo y muy de acuerdo resolver problemas, trabajar con números y resolver experimentos.

3. ¿Ud. es capaz de trabajar solo, analizar y reflexionar ante una tarea asignada?

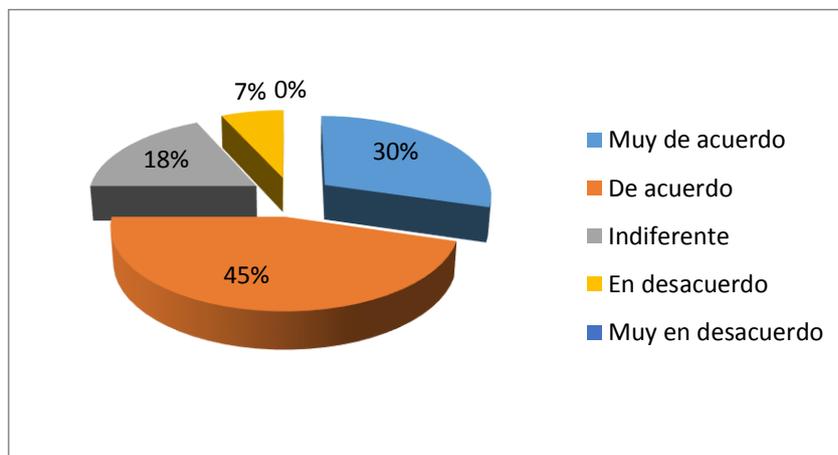
Tabla #6 analizar y reflexionar ante una tarea asignada

	Frecuencia Absoluta	Frecuencia Relativa
Muy de acuerdo	52	30%
De acuerdo	80	45%
Indiferente	32	18%
En desacuerdo	12	7%
Muy en desacuerdo	0	0%
Total	176	100%

Fuente: Investigación de campo

Elaborado por: Alejandro Sevillano, Angeline Alfonso

Gráfico #6 analizar y reflexionar ante una tarea asignada



Fuente: Investigación de campo

Elaborado por: Alejandro Sevillano, Angeline Alfonso

Análisis:

Al observar los resultados de la pregunta planteada a los estudiantes el 30% y el 45% de los encuestados está muy de acuerdo y de acuerdo en que son capaz de trabajar solo y reflexionar ante una tarea asignada por lo tanto eso quiere decir que los estudiantes tienen la facilidad de resolver tareas asignadas por el docente sin ninguna dificultad.

4. ¿Le es fácil entablar conversaciones con personas desconocidas?

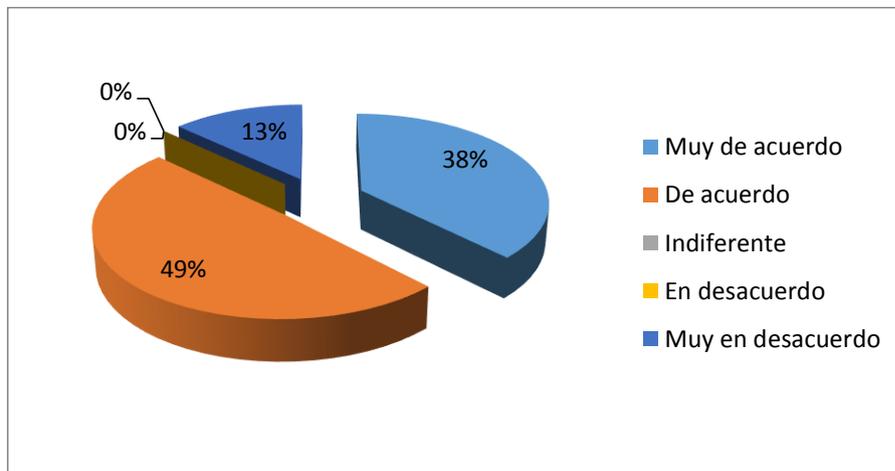
Tabla #7 de entablar conversación con personas desconocidas

	Frecuencia Absoluta	Frecuencia Relativa
Muy de acuerdo	26	15%
De acuerdo	34	19%
Indiferente	62	35%
En desacuerdo	45	26%
Muy en desacuerdo	9	5%
Total	176	100%

Fuente: Investigación de campo

Elaborado por: Alejandro Sevillano, Angeline Alfonso

Gráfico #7 de entablar conversación con personas desconocidas



Fuente: Investigación de campo

Elaborado por: Alejandro Sevillano, Angeline Alfonso

Análisis:

Al analizar la siguiente pregunta planteada a los estudiantes el 35% y el 26% le es indiferente y están en desacuerdo en que no entablan conversaciones con personas totalmente desconocidas mientras en 15% de los estudiantes está muy de acuerdo en que si entablan conversación con personas desconocidas, eso quiere decir que la minoría es sociable dentro de un aula de clase.

5. ¿Le gustaría incrementar su pensamiento creativo?

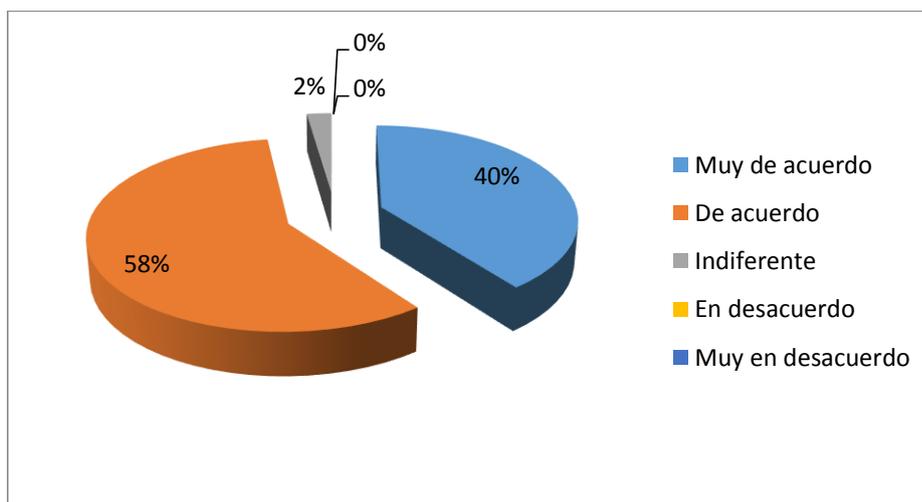
Tabla #8 incrementar su pensamiento creativo

	Frecuencia Absoluta	Frecuencia Relativa
Muy de acuerdo	69	39%
De acuerdo	101	57%
Indiferente	4	2%
En desacuerdo	2	1%
Muy en desacuerdo	0	0%
Total	176	100%

Fuente: Investigación de campo

Elaborado por: Alejandro Sevillano, Angeline Alfonso

Gráfico#8 incrementar su pensamiento creativo



Fuente: Investigación de campo

Elaborado por: Alejandro Sevillano, Angeline Alfonso

Análisis:

Los estudiantes encuestados del colegio Vicente Rocafuerte fueron muy contundentes al responder esta pregunta ya que el 39% y el 57% están de acuerdo y muy de acuerdo en incrementar su pensamiento creativo en cada clase impartida por el docente de dicha materia.

6. ¿Sus maestros no incorporan actividades variadas al momento de ejecutar la clase?

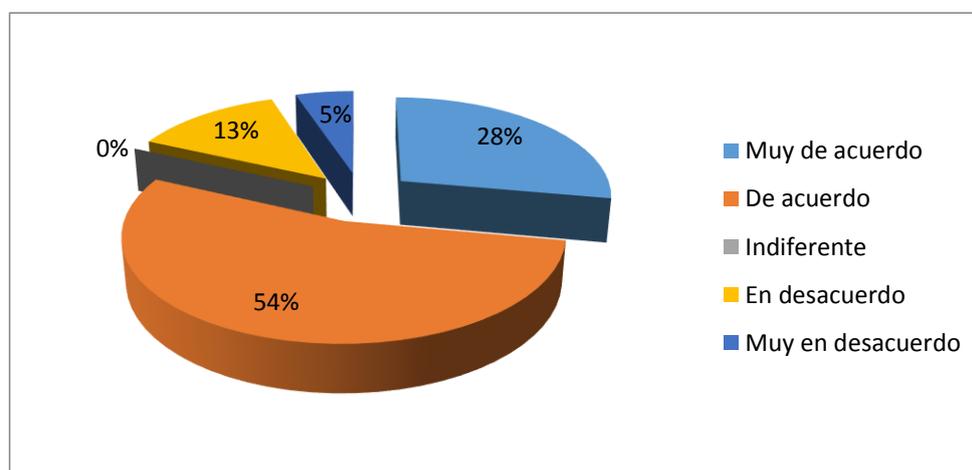
Tabla# 9 actividades variadas al momento de ejecutar la clase

	Frecuencia Absoluta	Frecuencia Relativa
Muy de acuerdo	49	28%
De acuerdo	95	54%
Indiferente	0	0%
En desacuerdo	23	13%
Muy en desacuerdo	9	5%
Total	176	100%

Fuente: Investigación de campo

Elaborado por: Alejandro Sevillano, Angeline Alfonso

Gráfico #9 actividades variadas al momento de ejecutar la clase



Fuente: Investigación de campo

Elaborado por: Alejandro Sevillano, Angeline Alfonso

Análisis:

según los resultados dados en la encuesta dada el 54% y el 28% de los estudiantes está de acuerdo y muy de acuerdo que los docentes incorporan actividades variadas al momento de ejecutar sus clases y el 13% y el 5% está en desacuerdo y muy en desacuerdo que sus docentes no incorporan actividades variadas al momento de ejecutar sus clases

7. ¿Usted manifiesta por voluntad propia creatividad en las materias de estudio?

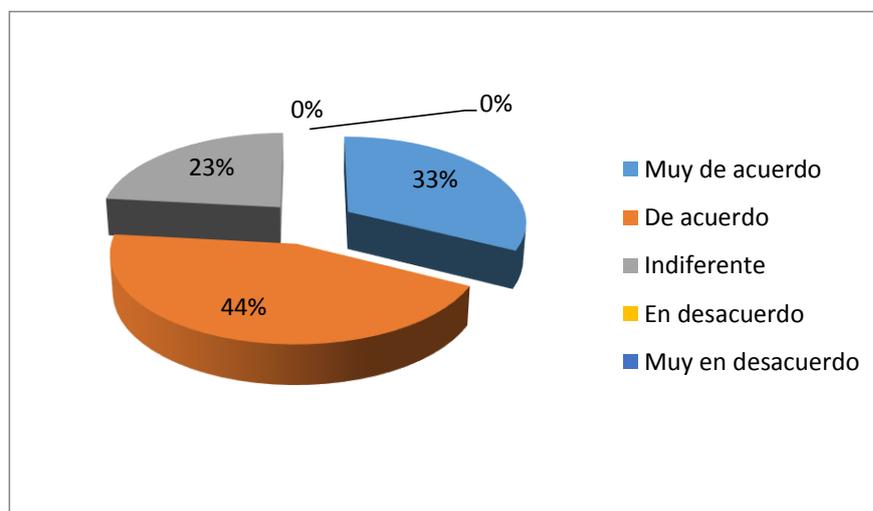
Tabla #10 creatividad en las materias de estudios

	Frecuencia Absoluta	Frecuencia Relativa
Muy de acuerdo	57	32%
De acuerdo	78	44%
Indiferente	41	23%
En desacuerdo	0	0%
Muy en desacuerdo	0	0%
Total	176	100%

Fuente: Investigación de campo

Elaborado por: Alejandro Sevillano, Angeline Alfonso

Gráfico #10 creatividad en las materias de estudios



Fuente: Investigación de campo

Elaborado por: Alejandro Sevillano, Angeline Alfonso

Análisis:

Observando los resultados de la pregunta encuestada a los estudiantes el 32% y el 44% está de acuerdo y muy de acuerdo en que los estudiantes manifiestan por voluntad propia la creatividad en las materias de estudio.

8. ¿Usted hace un esfuerzo para resolver actividades que requieran de la creatividad?

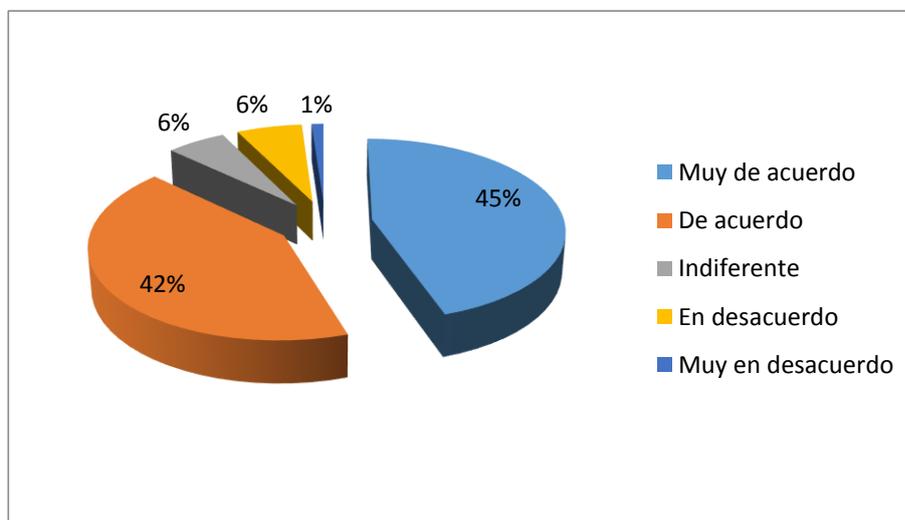
Tabla #11 resolver actividades que requieran de la creatividad

	Frecuencia Absoluta	Frecuencia Relativa
Muy de acuerdo	79	45%
De acuerdo	74	42%
Indiferente	10	6%
En desacuerdo	11	6%
Muy en desacuerdo	2	1%
Total	176	100%

Fuente: Investigación de campo

Elaborado por: Alejandro Sevillano, Angeline Alfonso

Gráfico #11 resolver actividades que requieran de la creatividad



Fuente: Investigación de campo

Elaborado por: Alejandro Sevillano, Angeline Alfonso

Análisis:

El resultado de las encuestas realizadas a los estudiantes declara que el 45% y 42% de los encuestados está muy de acuerdo y de acuerdo en que los estudiantes hacen esfuerzo para resolver actividades que requieran de la creatividad.

9. ¿Te gustaría que tus maestros aplicaran en el entorno de clases herramientas tecnológicas para desarrollar tu creatividad?

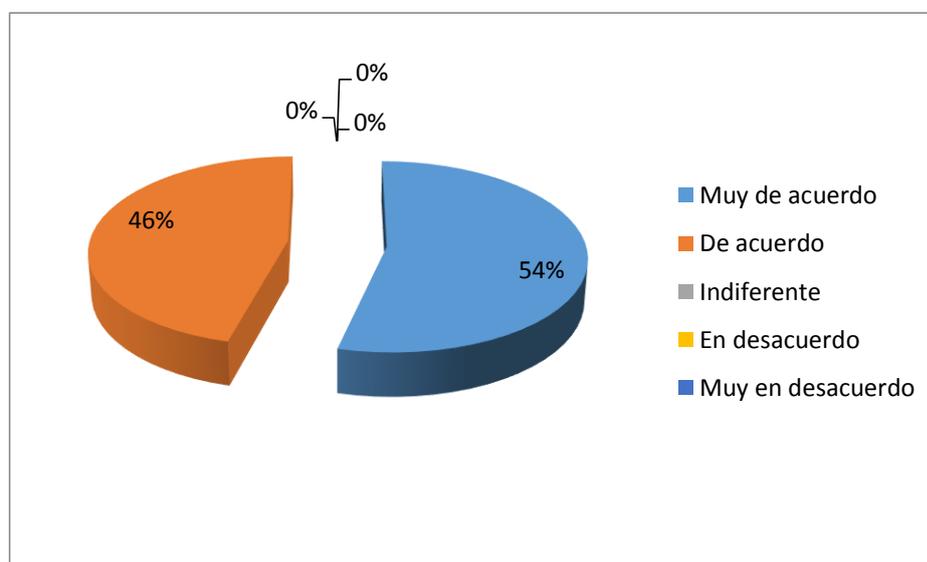
Tabla #12 clases de herramientas tecnológicas para desarrollar tu creatividad

	Frecuencia Absoluta	Frecuencia Relativa
Muy de acuerdo	95	54%
De acuerdo	81	46%
Indiferente	0	0%
En desacuerdo	0	0%
Muy en desacuerdo	0	0%
Total	176	100%

Fuente: Investigación de campo

Elaborado por: Alejandro Sevillano, Angeline Alfonso

Gráfico #12 clases de herramientas tecnológicas para desarrollar tu creatividad



Fuente: Investigación de campo

Elaborado por: Alejandro Sevillano, Angeline Alfonso

Análisis:

Según los resultados dados en las encuestas realizadas el 54% y el 46% está muy de acuerdo y de acuerdo en que los estudiantes le gustaría que sus docentes aplicaran herramientas tecnológicas en sus clases diarias.

10. ¿Te gustaría que tus maestros aplicaran en la clase un programa interactivo?

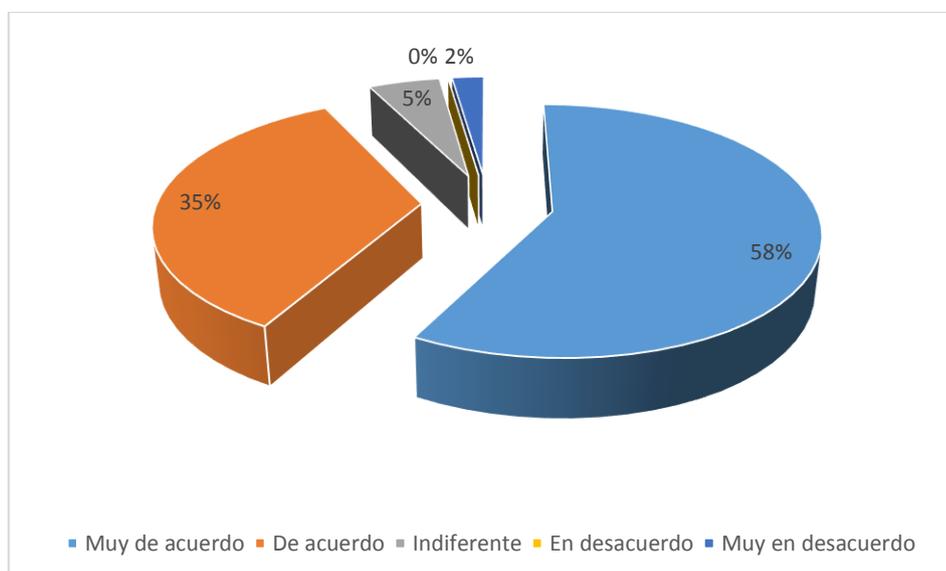
Tabla #13 programa interactivo

	Frecuencia Absoluta	Frecuencia Relativa
Muy de acuerdo	102	58%
De acuerdo	61	35%
Indiferente	9	5%
En desacuerdo	0	0%
Muy en desacuerdo	4	2%
Total	176	100%

Fuente: Investigación de campo

Elaborado por: Alejandro Sevillano, Angeline Alfonso

Gráfico #13 programa interactivo



Fuente: Investigación de campo

Elaborado por: Alejandro Sevillano, Angeline Alfonso

Análisis:

El resultado de las encuestas dadas a los estudiantes el 58% y el 35% está de acuerdo y muy de acuerdo en que sus docentes utilizaran programas interactivos al ejecutar sus clases.

ENCUESTAS A DOCENTES

1. ¿Ud. cree que las actividades lúdicas permiten el desarrollo de las Inteligencias Múltiples?

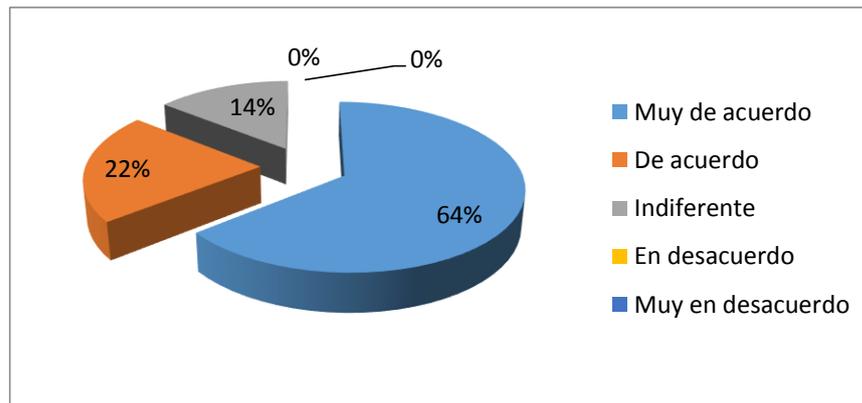
Tabla #14 actividades lúdicas que permiten el desarrollo de las inteligencias múltiples

	Frecuencia Absoluta	Frecuencia Relativa
Muy de acuerdo	18	64%
De acuerdo	6	21%
Indiferente	4	14%
En desacuerdo	0	0%
Muy en desacuerdo	0	0%
Total	28	100%

Fuente: Investigación de campo

Elaborado por: Alejandro Sevillano, Angeline Alfonso

Gráfico #14 actividades lúdicas que permiten el desarrollo de las Inteligencias Múltiples



Fuente: Investigación de campo

Elaborado por: Alejandro Sevillano, Angeline Alfonso

Análisis:

El resultado de las encuestas dadas hacia los docentes arrojó el resultado de que el 64% y el 21% están muy de acuerdo y de acuerdo en que las actividades lúdicas permiten el desarrollo de las inteligencias múltiples.

2. ¿Le resulta fácil incorporar en sus clases actividades lúdicas que impliquen desarrollar las Inteligencias Múltiples?

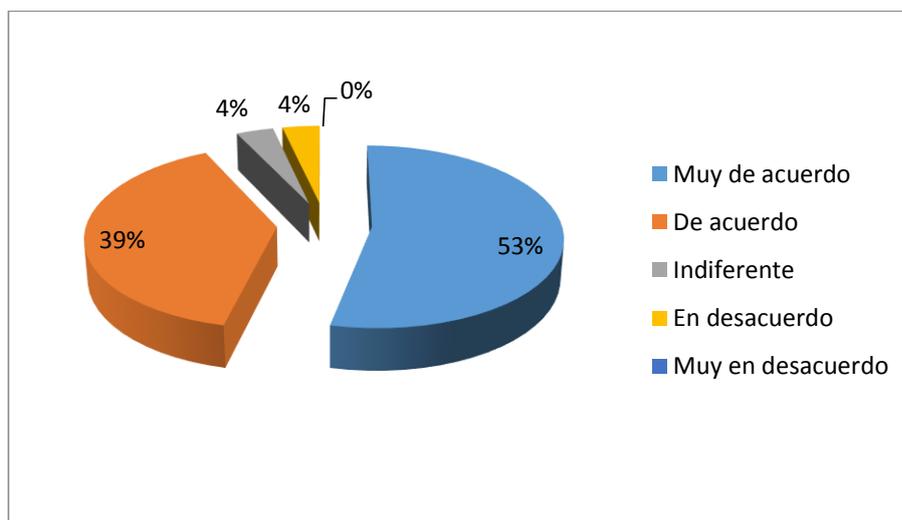
Tabla #15 incorporar en sus clases actividades lúdicas que impliquen desarrollar las Inteligencias Múltiples

	Frecuencia Absoluta	Frecuencia Relativa
Muy de acuerdo	15	54%
De acuerdo	11	39%
Indiferente	1	4%
En desacuerdo	1	4%
Muy en desacuerdo	0	0%
Total	28	100%

Fuente: Investigación de campo

Elaborado por: Alejandro Sevillano, Angeline Alfonso

Gráfico #15 incorporar en sus clases actividades lúdicas que impliquen desarrollar las Inteligencias Múltiples



Fuente: Investigación de campo

Elaborado por: Alejandro Sevillano, Angeline Alfonso

Análisis:

Al medir la conformidad de los encuestados el 54% y el 39% de los docentes está muy de acuerdo y de acuerdo en que les resulta fácil incorporar en sus clases actividades lúdicas que impliquen desarrollar las inteligencias múltiples.

3. ¿Ud. cree que las Inteligencias Múltiples deberían ser aplicadas en todas las actividades de clase?

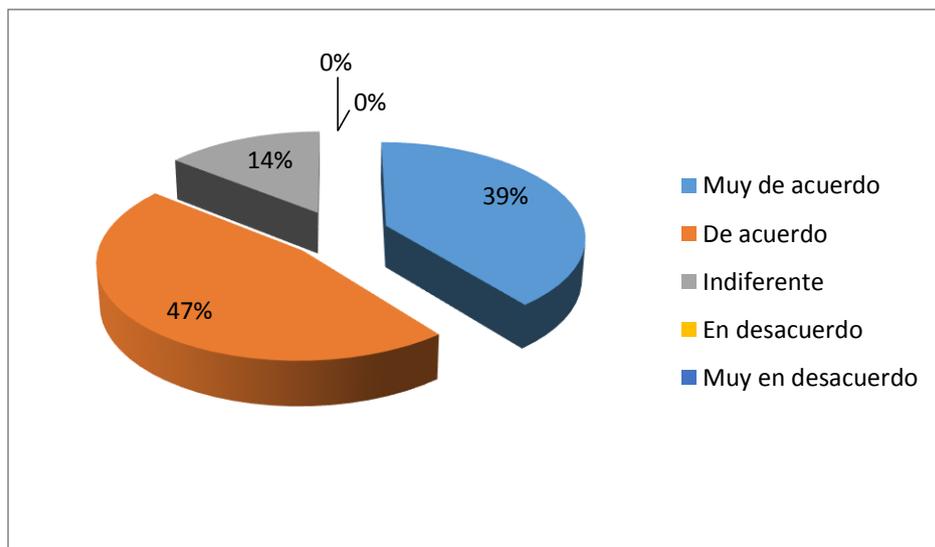
Tabla #16 las Inteligencias Múltiples deberían ser aplicadas en todas las actividades de clase

	Frecuencia Absoluta	Frecuencia Relativa
Muy de acuerdo	9	32%
De acuerdo	19	68%
Indiferente	0	0%
En desacuerdo	0	0%
Muy en desacuerdo	0	0%
Total	28	100%

Fuente: Investigación de campo

Elaborado por: Alejandro Sevillano, Angeline Alfonso

Gráfico # 16 las Inteligencias Múltiples deberían ser aplicadas en todas las actividades de clase



Fuente: Investigación de campo

Elaborado por: Alejandro Sevillano, Angeline Alfonso

Análisis:

Al analizar la pregunta planteada a los docentes nos arroja un resultado del que el 68% de los docentes testa de acuerdo en que las inteligencias múltiples se deberían aplicar en todas las actividades de clases.

4. ¿Usted se considera capaz de emplear las Inteligencias Múltiples en su asignatura?

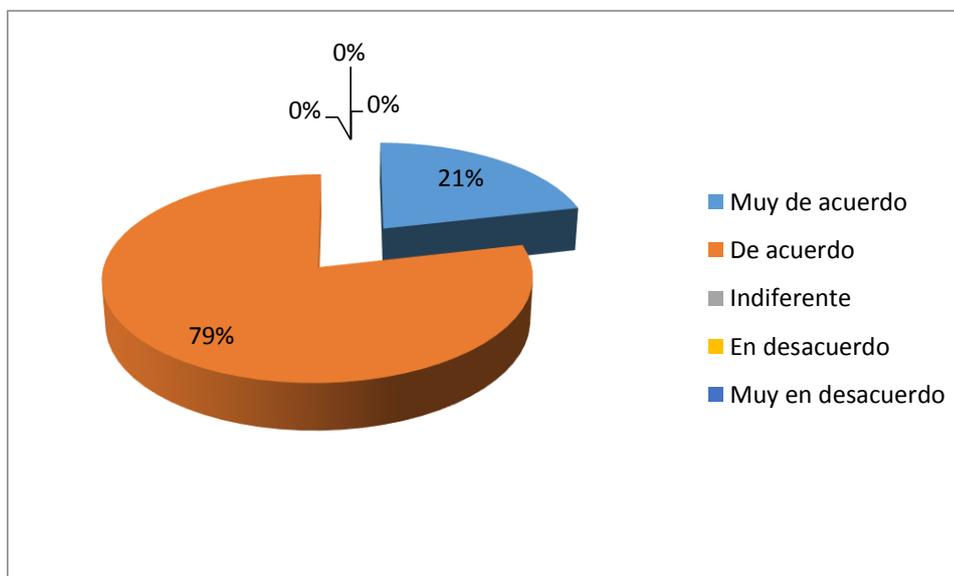
Tabla # 17 inteligencias múltiples en su asignatura

	Frecuencia Absoluta	Frecuencia Relativa
Muy de acuerdo	6	21%
De acuerdo	22	79%
Indiferente	0	0%
En desacuerdo	0	0%
Muy en desacuerdo	0	0%
Total	28	100%

Fuente: Investigación de campo

Elaborado por: Alejandro Sevillano, Angeline Alfonso

Gráfico #17 Inteligencias Múltiples en su asignatura



Fuente: Investigación de campo

Elaborado por: Alejandro Sevillano, Angeline Alfonso

Análisis:

Al observar los resultados dados de la pregunta planteada con un 79% de los docentes está de acuerdo en emplear las inteligencias múltiples en su asignatura.

4. ¿Ud. cree que es posible desarrollar el pensamiento creativo en los estudiantes mediante actividades lúdicas?

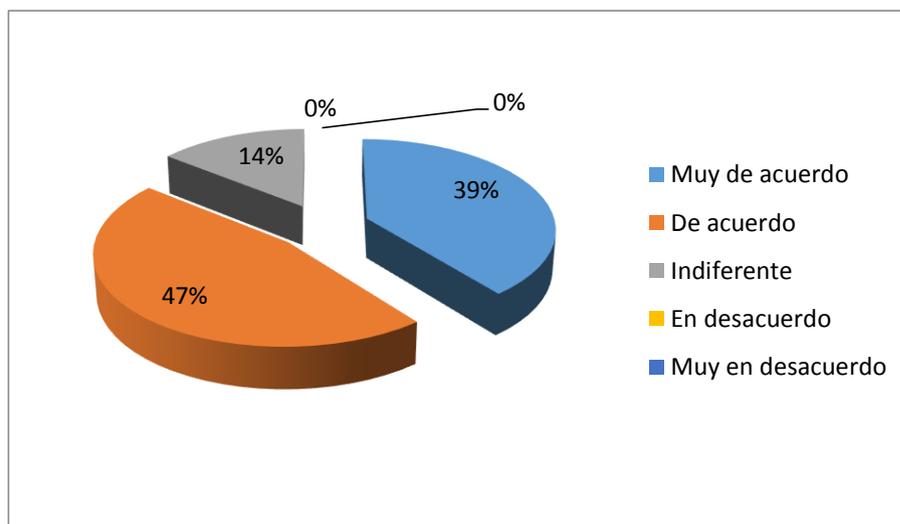
Tabla #18 Desarrollo del pensamiento creativo en los estudiantes mediante actividades lúdicas

	Frecuencia Absoluta	Frecuencia Relativa
Muy de acuerdo	16	57%
De acuerdo	12	43%
Indiferente	0	0%
En desacuerdo	0	0%
Muy en desacuerdo	0	0%
Total	28	100%

Fuente: Investigación de campo

Elaborado por: Alejandro Sevillano, Angeline Alfonso

Gráfico # 18 Desarrollo del pensamiento creativo en los estudiantes mediante actividades lúdicas



Fuente: Investigación de campo

Elaborado por: Alejandro Sevillano, Angeline Alfonso

Análisis:

Según el porcentaje de la pregunta realizada a los docentes con un 57% y el 43% está muy de acuerdo y de acuerdo en que es posible desarrollar el pensamiento creativo en los estudiantes mediante actividades lúdicas.

6. ¿Ha empleado diversos métodos para desarrollar el pensamiento creativo en sus estudiantes?

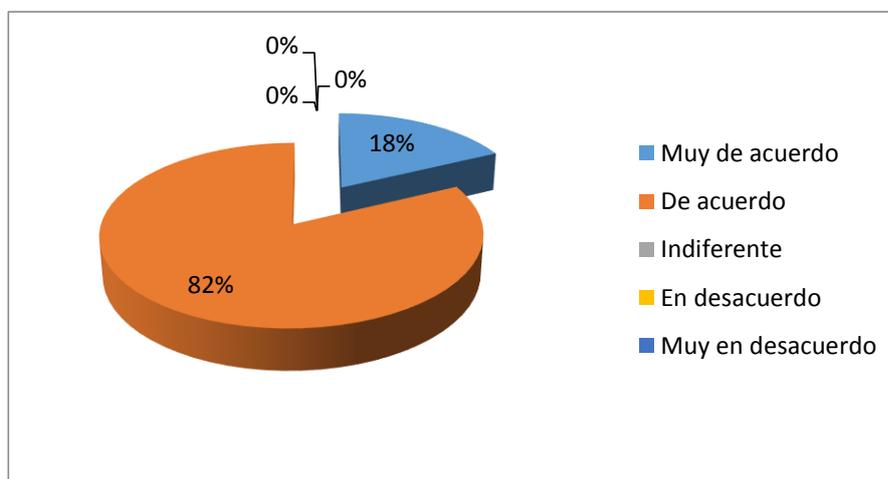
Tabla #19 métodos para desarrollar el pensamiento creativo en sus estudiantes.

	Frecuencia Absoluta	Frecuencia Relativa
Muy de acuerdo	5	18%
De acuerdo	23	82%
Indiferente	0	0%
En desacuerdo	0	0%
Muy en desacuerdo	0	0%
Total	28	100%

Fuente: Investigación de campo

Elaborado por: Alejandro Sevillano, Angeline Alfonso

Gráfico#19 métodos para desarrollar el pensamiento creativo en sus estudiantes.



Fuente: Investigación de campo

Elaborado por: Alejandro Sevillano, Angeline Alfonso

Análisis:

Al verificar los resultados obtenidos en la pregunta #6 de la encuesta realizada a los docentes existe un 82% que está de acuerdo en que emplean diversos métodos para desarrollar el pensamiento creativo en sus estudiantes.

7. ¿Ha incorporado actividades variadas al momento de ejecutar la clase?

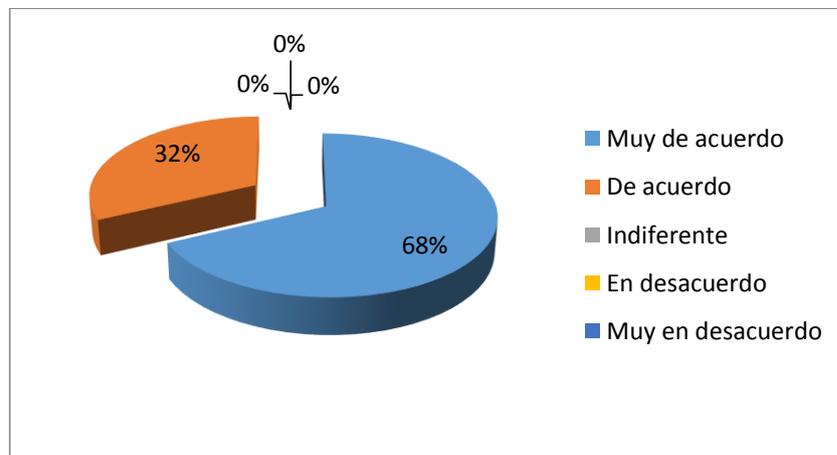
Tabla#20 actividades variadas al momento de ejecutar las clases

	Frecuencia Absoluta	Frecuencia Relativa
Muy de acuerdo	19	68%
De acuerdo	9	32%
Indiferente	0	0%
En desacuerdo	0	0%
Muy en desacuerdo	0	0%
Total	28	100%

Fuente: Investigación de campo

Elaborado por: Alejandro Sevillano, Angeline Alfonso

Gráfico #20 actividades variadas al momento de ejecutar las clases



Fuente: Investigación de campo

Elaborado por: Alejandro Sevillano, Angeline Alfonso

Análisis:

Conforme a esta pregunta un 68% de los docentes encuestados está de acuerdo en que han incorporado actividades variadas al momento de ejecutar las clases.

8. ¿Usted hace un esfuerzo para resolver actividades que requieran de la creatividad?

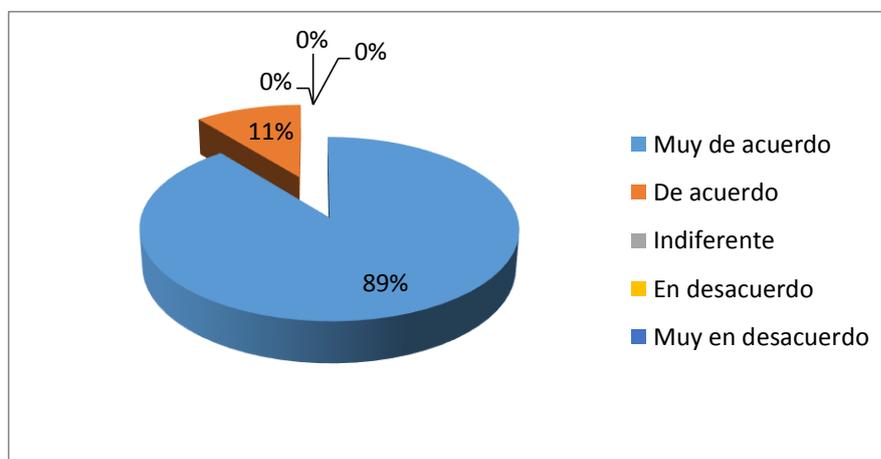
Tabla #21 resolver actividades que requieran de la creatividad

	Frecuencia Absoluta	Frecuencia Relativa
Muy de acuerdo	25	89%
De acuerdo	3	11%
Indiferente	0	0%
En desacuerdo	0	0%
Muy en desacuerdo	0	0%
Total	28	100%

Fuente: Investigación de campo

Elaborado por: Alejandro Sevillano, Angeline Alfonso

Gráfico #21 resolver actividades que requieran de la creatividad



Fuente: Investigación de campo

Elaborado por: Alejandro Sevillano, Angeline Alfonso

Análisis:

Según los resultados de esta pregunta el 89% de los docentes encuestados está muy de acuerdo en que hacen un esfuerzo al resolver las actividades que requieran la creatividad.

9. ¿Le gustaría aplicar en el entorno de clases herramientas tecnológicas para incrementar el desarrollo del pensamiento creativo?

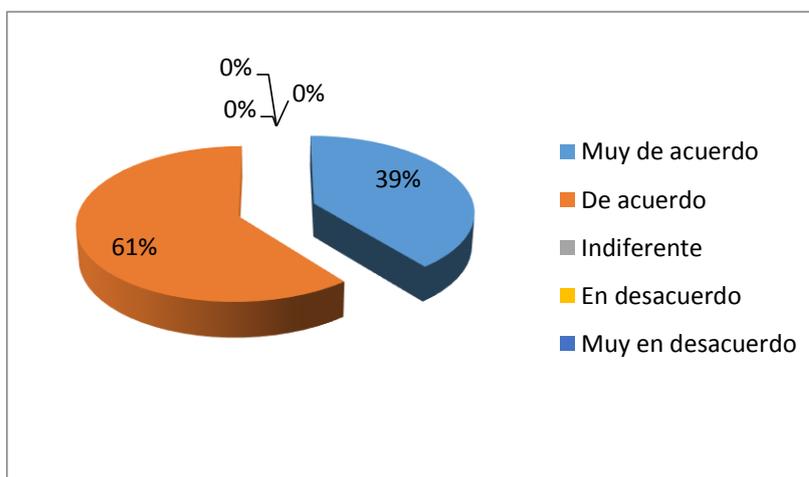
Tabla #22 Herramientas tecnológicas para incrementar el desarrollo del pensamiento creativo

	Frecuencia Absoluta	Frecuencia Relativa
Muy de acuerdo	11	39%
De acuerdo	17	61%
Indiferente	0	0%
En desacuerdo	0	0%
Muy en desacuerdo	0	0%
Total	28	100%

Fuente: Investigación de campo

Elaborado por: Alejandro Sevillano, Angeline Alfonso

Gráfico #22 herramientas tecnológicas para incrementar el desarrollo del pensamiento creativo



Fuente: Investigación de campo

Elaborado por: Alejandro Sevillano, Angeline Alfonso

Análisis:

Al analizar las encuestas realizadas se puede identificar que los docentes encuestados están de acuerdo con un 61% en que les gustaría aplicar herramientas tecnológicas para incrementar el desarrollo del pensamiento creativo.

10. ¿Le gustaría utilizar un programa interactivo con actividades variadas para desarrollar el pensamiento creativo?

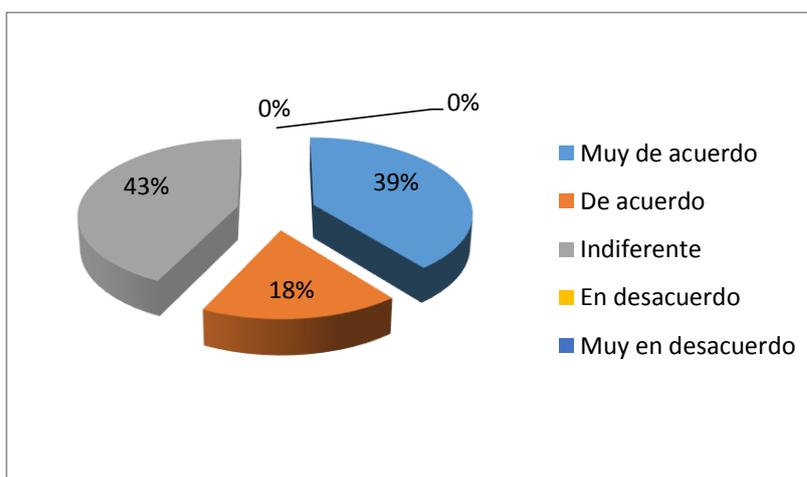
Tabla #23 programa interactivo con modelos mentales

	Frecuencia Absoluta	Frecuencia Relativa
Muy de acuerdo	11	39%
De acuerdo	5	18%
Indiferente	12	43%
En desacuerdo	0	0%
Muy en desacuerdo	0	0%
Total	28	100%

Fuente: Investigación de campo

Elaborado por: Alejandro Sevillano, Angeline Alfonso

Gráfico #23 programa interactivo con modelos mentales



Fuente: Investigación de campo

Elaborado por: Alejandro Sevillano, Angeline Alfonso

Análisis:

Según la pregunta planteada a los docentes el 43% de los docentes les he indiferente trabajar con un programa interactivo mientras tanto el 39% y el 18% está de acuerdo y muy de acuerdo en trabajar con un programa interactivo para desarrollar el pensamiento creativo.

Prueba Chi Cuadrado

Tablas cruzadas

[ConjuntoDatos0]

Resumen de procesamiento de casos

	Casos					
	Válidos		Perdidos		Total	
	N	Porcentaje	N	Porcentaje	N	Porcentaje
inteligencias_multiples * pensamiento_creativo	176	98.3%	3	1.7%	179	100.0%

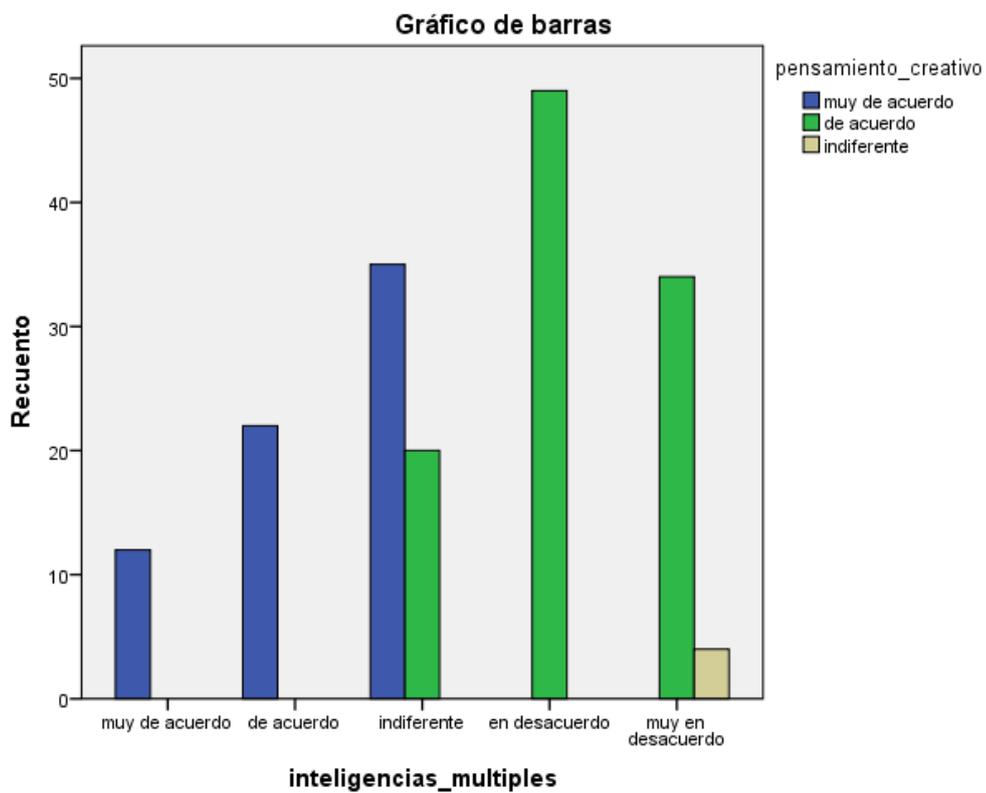
Tabla cruzada inteligencias_multiples*pensamiento_creativo

			pensamiento_creativo			Total
			muy de acuerdo	de acuerdo	indiferente	
inteligencias_multiples	muy de acuerdo	Recuento	12	0	0	12
		% del total	6.8%	0.0%	0.0%	6.8%
	de acuerdo	Recuento	22	0	0	22
		% del total	12.5%	0.0%	0.0%	12.5%
	indiferente	Recuento	35	20	0	55
		% del total	19.9%	11.4%	0.0%	31.3%
	en desacuerdo	Recuento	0	49	0	49
		% del total	0.0%	27.8%	0.0%	27.8%
	muy en desacuerdo	Recuento	0	34	4	38
		% del total	0.0%	19.3%	2.3%	21.6%
Total		Recuento	69	103	4	176
		% del total	39.2%	58.5%	2.3%	100.0%

Pruebas de chi-cuadrado

	Valor	gl	Significación asintótica (bilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	134.199 ^a	8	.000
Razón de verosimilitud	172.182	8	.000
N de casos válidos	176		

a. 6 casillas (40.0%) han esperado un recuento menor que 5. El recuento mínimo esperado es .27.



Conclusiones y Recomendaciones

Conclusiones

De acuerdo a los datos obtenidos, podemos afirmar que nuestro proyecto es pertinente, viable y factible para la institución educativa en mención, estos resultados nos muestran que los estudiantes no están siendo orientados a desarrollar el pensamiento creativo, ni a conocer lo que es trabajar con enfoque a las inteligencias múltiples, al momento de realizar las encuestas, muchos estudiantes indicaron que los docentes solo se rigen a su plan de clase, sin incluir otras actividades o recursos para incrementar el pensamiento creativo.

Según los datos de las encuestas a los docentes/administrativos, sí desean aplicar la propuesta para incrementar el pensamiento creativo se pudo comprobar que existe aceptación por parte de las autoridades al acotar que los juegos lúdicos generan beneficios y son importantes en la captación de lo enseñado, están muy de acuerdo al realizar lo planteado en la institución, invertir su tiempo es lo esencial ya que de esta manera puedan ayudar en diversas actividades a los estudiantes.

Recomendaciones

Diseñar una nueva herramienta de enseñanzas actuales, con la finalidad de generar la participación activa de los estudiantes, se ha comprobado que en las clases el docente se limita a enseñar y los estudiantes solo escuchan, esto genera monotonía y por ende tienen una baja calidad en el desarrollo del pensamiento creativo.

Del programa diseñado, será importante que se tomen en consideración cada punto que enlaza a las inteligencias múltiples, con el fin de cumplir con las metas establecidas.

Se deberá cerciorar que los estudiantes sean evaluados al final de cada periodo, para verificar que los estudiantes hayan aprovechado con lo planteado desde el inicio de la propuesta.

CAPITULO IV
PROPUESTA
DISEÑO DE UN PROGRAMA INTERACTIVO
JUSTIFICACIÓN

Se justifica el diseño de un programa interactivo, debido a que se busca un nuevo método de enseñanza, dentro del Colegio Nacional “Vicente Rocafuerte”, de la ciudad de Guayaquil, que tanto los docentes como los estudiantes de octavo año básica tengan una nueva herramienta en la clase para conocer a profundidad conceptos que permitan comprender sobre la incidencia de las inteligencias múltiples en el desarrollo del pensamiento creativo como principal determinante del problema.

Previo a las conclusiones de resultados obtenidos en las encuestas, nos muestran que el 70% de los estudiantes no están siendo orientados a desarrollar el pensamiento creativo, ni a conocer lo que es trabajar con enfoque a las inteligencias múltiples, con otro análisis que hicimos en las investigaciones correspondientes, pudimos darnos cuenta que muchos de los docentes siguen aplicando los mismos métodos tradicionalistas, ya que el 50% de los docentes no está de acuerdo en usar un programa interactivo dentro de la clase, en el caso del curso en el cual vamos a realizar nuestro proyecto los estudiantes de octavo año no logran desarrollar el pensamiento creativo, es decir no trascienden más allá de lo habitual; de ser original, de tener un pensamiento flexible; se ve reflejado en la mencionada Institución que los docentes no aplican nuevas técnicas de enseñanza que den paso a diferentes métodos. Por ello con este antecedente, decidimos **DISEÑAR UN PROGRAMA INTERACTIVO** que permita a los estudiantes desarrollar el pensamiento creativo, interactuando con cada uno de los botones y los elementos del programa, cada botón ofrece al estudiante diversas actividades que las enlaza con las 8 inteligencias múltiples, especialmente en el área de matemática.

Es también oportuno ya que contribuirá e impactará en dicha institución positivamente; las inteligencias múltiples en el aula muestran una forma

de planificar, e incrementar los conocimientos de los estudiantes, propone además al docente variados ejercicios, herramientas, modelos de clase y actividades para explorar las inteligencias múltiples y de esta forma el estudiante podrá inclinarse en un futuro a una actividad específica.

OBJETIVOS DE LA PROPUESTA

OBJETIVO GENERAL

- Diseñar un programa interactivo con modelos mentales, enlazado a las inteligencias múltiples para fortalecer e incrementar el pensamiento creativo en los estudiantes del octavo año básico.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Capacitar a los docentes en nuevo método de enseñanza, para que logren elevar el grado de coeficiente alcanzado en cada una de las inteligencias múltiples.
- Crear recursos didácticos que ayuden al docente a incrementar el desarrollo del pensamiento creativo en los estudiantes y para obtener un máximo aprovechamiento
- Aplicar estrategias lúdicas para mejorar el desarrollo del pensamiento creativo y cada una de las inteligencias múltiples en los estudiantes.

ASPECTOS TEÓRICOS

DEFINICIÓN DE PROGRAMA INTERACTIVO

Programa interactivo es aquel que necesita la participación del usuario para poder ejecutar diversas funciones dentro del programa ejecutado.

CARACTERÍSTICAS DE UN PROGRAMA INTERACTIVO

- Interacción del usuario.
- La multimedia hace más rápido y sencillo el acceso a la información.

- Automatización de tareas de contenidos dentro de la información.
- Los límites de interacción son establecidos por el usuario.

VENTAJAS DE UN PROGRAMA INTERACTIVO

- Interfaz sencilla y agradable.
- Desplazamiento dentro de la página.
- Consultas gracias al navegador diseñado para los estudiantes.
- Mejora el aprendizaje ya que encontrara videos educativos.

IMPORTANCIA DEL PROGRAMA INTERACTIVO

Es importante realizar un programa interactivo en el curso de octavo año en el colegio Vicente Rocafuerte porque es un medio de interacción entre los estudiantes de octavo año y actividades variadas para desarrollar el pensamiento creativo en las clases impartidas por el docente en el área de matemática ya que el programa también contiene videos con ejercicios de razonamiento.

Se realizó este programa interactivo porque es el medio más fácil de llegar al estudiante mediante una actividad multimedia en el cual el estudiante puede acceder a múltiples botones.

ASPECTOS TÉCNICOS

Los requisitos técnicos para poder trabajar con Autoplay Media Studio 8 son los siguientes:

- Sistema Operativo Windows XP hasta Windows 10
- Procesador de arquitectura de 32bits o de 64bits
- Memoria RAM de 1GB

Programas utilizados para realizar el Programa Interactivo:

- ADOBE PHOTOSHOP
- ADOBE ILLUSTRATION
- CAMTASIA STUDIO 8
- SONGR

- AUTOPLAY MEDIA STUDIO 8
- ACROBAT READER DC (VIZUALIZADOR DE PDF)
- WINDWS MEDIA PLAYER

ASPECTOS PSICOLÓGICOS

Con el programa interactivo, los estudiantes mejoraran su nivel motivacional y la interacción entre sus compañeros, ya que mediante los diversos botones que contiene el programa el estudiante se sentirá atraído e interesado por los temas, favorecerá su desarrollo de forma integral y armoniosa, involucrado con él, todos sus órganos sensoriales y así tendrá una serie de experiencias de forma placentera y agradable. Esto es, la expresión de todas las inquietudes, ilusiones, fantasías, que un estudiante necesita desarrollar para poder incrementar su pensamiento creativo.

ASPECTOS PEDAGÓGICOS

Las aportaciones del programa realizado dejan ver que para poder participar efectivamente en el proceso educativo, tanto docentes como estudiantes, deben poseer algo más que el conocimiento académico; es decir no es suficiente el transmitir y dominar contenidos de una asignatura, si no tener competencias para poder expresar ese conocimiento.

Abre una puerta al docente para que logre ir más allá de su régimen de clase, y más aún logren desarrollar habilidades escondidas en los estudiantes, el programa muestra claramente una práctica en diversas áreas de estudio, el docente tiene una nueva herramienta, para ampliar el aprendizaje en los estudiantes. Frente a esta propuesta, estas ideas presentan un nuevo reto para los educadores, porque siguen en la búsqueda de nuevas alternativas, que puedan ayudar a completar el desarrollo del pensamiento creativo mediante las inteligencias múltiples los estudiantes.

ASPECTOS DEL BUEN VIVIR

En este aspecto se adjunta artículos concernientes al buen vivir, de acuerdo a nuestro proyecto conforme a lo expuesto en el actual marco Legal Educativo del (Ministerio de Educación 2016)

Ciencias, tecnología, innovación y saberes ancestrales

Art. 385. El sistema nacional de ciencias, tecnología, innovación y saberes ancestrales, en el marco del respeto al ambiente, la naturaleza, la vida, las culturas y la soberanía, tendrá como finalidad:

1. Generar, adaptar y difundir conocimientos científicos y tecnológicos.
2. Recuperar, fortalecer y potenciar los saberes ancestrales
3. Desarrollar tecnologías e innovación que impulsen la producción nacional, eleven la eficiencia y productividad, mejoren la calidad de la vida y contribuyan a la realización del buen vivir. ART.386.- El sistema comprenderá programas , políticas, recursos, acciones, e incorporara a instituciones del Estado, universidades y escuelas politécnicas, instituto de investigación públicos y privados, empresas públicas y privadas en tanto realizan actividades de investigación, desarrollo tecnológicos, innovación y aquellas ligadas a los saberes ancestrales.

El Estado, a través del organismo competente, coordinara el sistema, establecerá los objetivos y políticas, de conformidad con el Plan Nacional de Desarrollo, con la participación de los actores que lo conforman.

ART: 387.- Sera responsabilidad del Estado:

1. Facilitar e impulsar la incorporación a la sociedad del conocimiento para alcanzar los objetivos del régimen de desarrollo.
2. Promover la generación y producción de conocimientos, fomentar la investigación científica y tecnológica, y potenciar los saberes ancestrales, para así contribuir a la realización del buen vivir al Sumak Kawsay.

3. Asegurar la difusión y el acceso a los conocimientos científicos y tecnológicos, el usufructo de sus descubrimientos y hallazgos en el marco de lo establecido en la Constitución y la ley.
4. Garantizar la libertad de creación e investigación den el marco del respeto a la ética, la naturaleza, el ambiente, y el rescate de los conocimientos ancestrales.
5. Reconocer la condición de investigador de acuerdo con la ley.

ART. 388.- El estado destinará los recursos necesarios para la investigación científica, el desarrollo tecnológico, la innovación, la formación científica, la recuperación y desarrollo de saberes ancestrales y la difusión del conocimiento. Un porcentaje de estos recursos se destinara a financiar proyectos mediante fondos concursables. Las organizaciones que reciban fondos públicos estarán sujetas a la rendición de cuentas y al control estatal respectivo.

FACTIBILIDAD DE SU APLICACIÓN

FACTIBILIDAD FINANCIERA

Para realizar nuestro proyecto hemos invertido lo detallado a continuación:

Gastos Varios

Tabla #24 Gastos Varios

Descripción	Precio	Observaciones
Copias	\$6,00	Impartidos al inicio por cada docente, folletos, encuestas.
Cyber	\$5,00	Para realizar investigaciones.
Impresiones	\$5,00	Capítulos de la tesis.
Transporte	\$2,00	Para realizar encuestas.
Cantasia Studio 8	\$290.00	Utilizado para grabar pantalla y editar videos.
Adobe Photoshop CS6	\$10,00	Utilizado para limpiar imágenes y editarlas.

Auto Play Media Studio 8	\$150,00	Utilizado para la creación del programa.
Songrs	Gratis	Utilizado para la descarga de sonidos y mp3.
Adobe Illustration	\$10,00	Utilizado para crear gráficos vectoriales distintivos para el programa interactivo.
Total	\$478,00	

Fuente: Elaborado por: Alejandro Sevillano y Angeline Alfonso

FACTIBILIDAD HUMANA

Todo el personal administrativo del colegio colaboró para se pueda llevar acabo nuestro proyecto.

Además de ello existe una profesora encargada en el área de computación que posee todos los conocimientos acerca del programa para que pueda transmitir a los demás docentes la manera fácil de trabajar en él, incluyendo la instalación del ejecutable del mismo.

Persona Encargada del laboratorio: Lcda. Mariela Gregoria Sabando Intriago.

FACTIBILIDAD TÉCNICA

El programa interactivo fue creado en un software llamado AUTOPLAY MEDIA STUDIO 8, donde se renderizó y se codifico las ideas para llevarlas a cabo en el programa.

Para ejecutarlo este programa es necesario contar con Adobe Flash Player en nuestro equipo y 300 MB disponibles para el ejecutable, el programa funciona en todas las versiones de Windows desde el XP hasta el Windows10.

Además de ello se utilizó Adobe Photoshop donde se editaron y retocaron imágenes para nuestro programa.

El programa consta con 10 paginas incluida la página principal que sería la interfaz del programa, la interfaz cuenta con un banner del colegio diseñado exclusivamente para el programa interactivo, cuenta con una

sección de las redes sociales oficiales del plantel, tiene la ubicación exacta del colegio mediante el hipervínculo de Google Maps, cuenta con los datos personales del colegio, también cuenta con un navegador que usa las búsqueda de Google y por ultimo contamos con un botón que nos llevara a la página siguiente para seguir interactuando con las demás opciones que nos ofrece el programa interactivo.

Características del computador:

Tabla #25 Características computador

Cantidad	Descripción	Características
1	Computadora	Procesador Core i3 de tercera generación, memorias RAM DDR3 de 8GB a 1333MHZ y disco duro de 500GB marca Wester Digital.
	Internet	Básico de 2 Megabytes/segundo.
1/par	Parlantes	Genuis impacts.

Fuente: Elaborado por: Alejandro Sevillano y Angeline Alfonso

Descripción de la Propuesta

La propuesta consiste en la creación de un Programa Interactivo, el cual fue creado en un software libre llamado AUTOPLAY MEDIA STUDIO 8. Se eligió este software por ser dinámico, con un entorno sencillo, agradable y una interfaz manejable para el usuario.

A su vez este sitio contiene en su menú una variedad multimedia, como: videos, juegos, explorador online, información de la Institución, redes sociales y finalmente una agenda, todos destinados a practicar en diversas áreas de estudio, y así tener una nueva herramienta, para ampliar el aprendizaje en los estudiantes.

Requerimientos Técnicos:

Los requisitos técnicos para poder trabajar con Autoplay Media Studio 8 son los siguientes:

1. Sistema Operativo Windows XP hasta Windows 10
2. Procesador de arquitectura de 32bits o de 64bits
3. Memoria RAM de 1GB

Programas utilizados para realizar el Programa Interactivo:

1. ADOBE PHOTOSHOP
2. ADOBE ILLUSTRATION
3. CAMTASIA STUDIO 8
4. SONGR
5. AUTOPLAY MEDIA STUDIO 8

MANUAL DE USUARIO

AUTOPLAY MEDIA STUDIO 8

En este *manual* encontrarás una guía de ayuda para que puedas encontrar en un sólo sitio los puntos más importantes del programa como: botones, barras, explorador e información acerca del menú a trabajar.

Gráfico #24 Página principal del Programa Interactivo

COLEGIO FISCAL VICENTE ROCAFUERTE

DATOS DEL PLANTEL

Colegio Nacional "Vicente Rocafuerte"

Donde hay una vr, hay un campeón.

Acrónimo	V.R.
Alias	Vicente Rocafuerte

Información

Tipo	Pública
Patrón (es)	Vicente Rocafuerte
Fundación	26 de diciembre de 1841
Fundador (es)	Vicente Rocafuerte
Género	Masculino y Femenino

Localización

Ubicación	Guayaquil, Ecuador
-----------	--------------------

Academia

Estudiantes	5000+
Profesores	400+

REDES SOCIALES

Facebook, YouTube, Twitter

COMO LLEGAR

Google Maps

NAVEGADOR

Siguiete

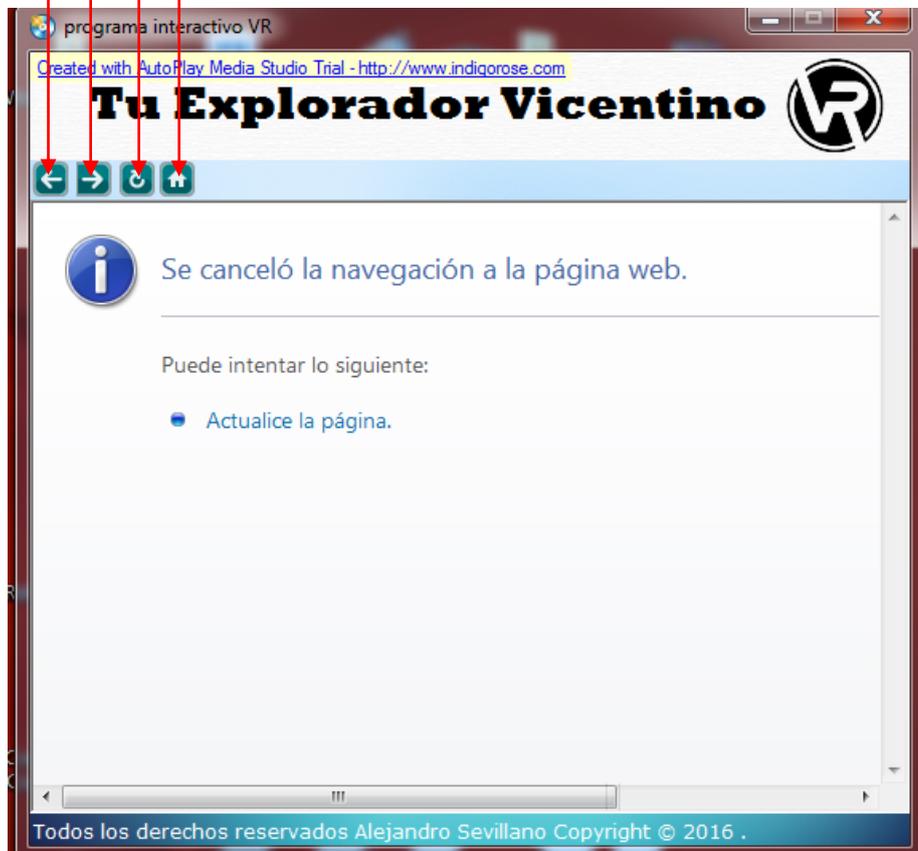
Todos los derechos reservados Alejandro Sevillano Copyright © 2016 .

Fuente: Elaborado por: Sevillano

Alejandro y Alfonso Angeline

Gráfico #25 Explorador Vicentino

BOTONES DEL MENU DEL EXPLORADOR,
QUE SON ATRÁS, ADELANTE, REFRESH,



BARRA
DE
BUSQUED
A DEL
EXPLORA
DOR

Fuente: Elaborado por: Sevillano Alejandro y Alfonso Angeline

Gráfico #26 Menú de opciones



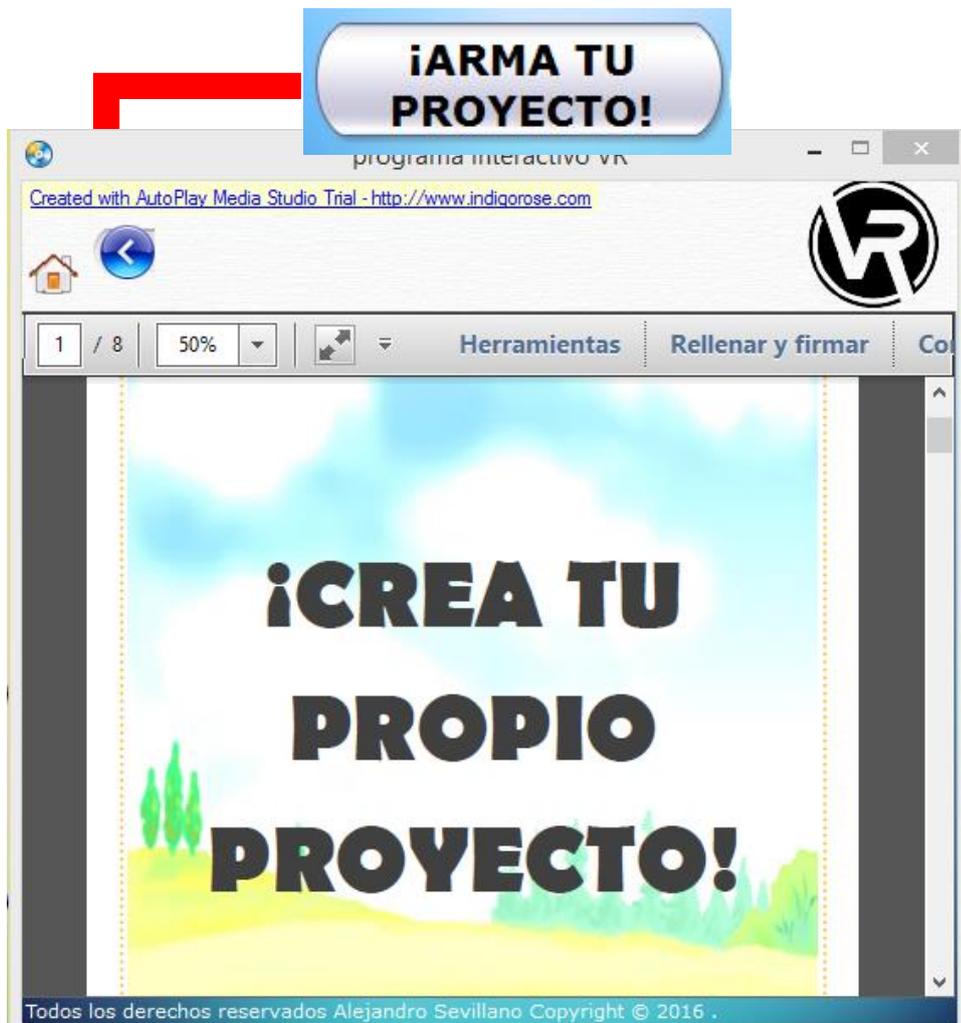
Fuente: Elaborado por: Sevillano Alejandro y Alfonso Angeline

Gráfico #27 Botón Test de Inteligencia



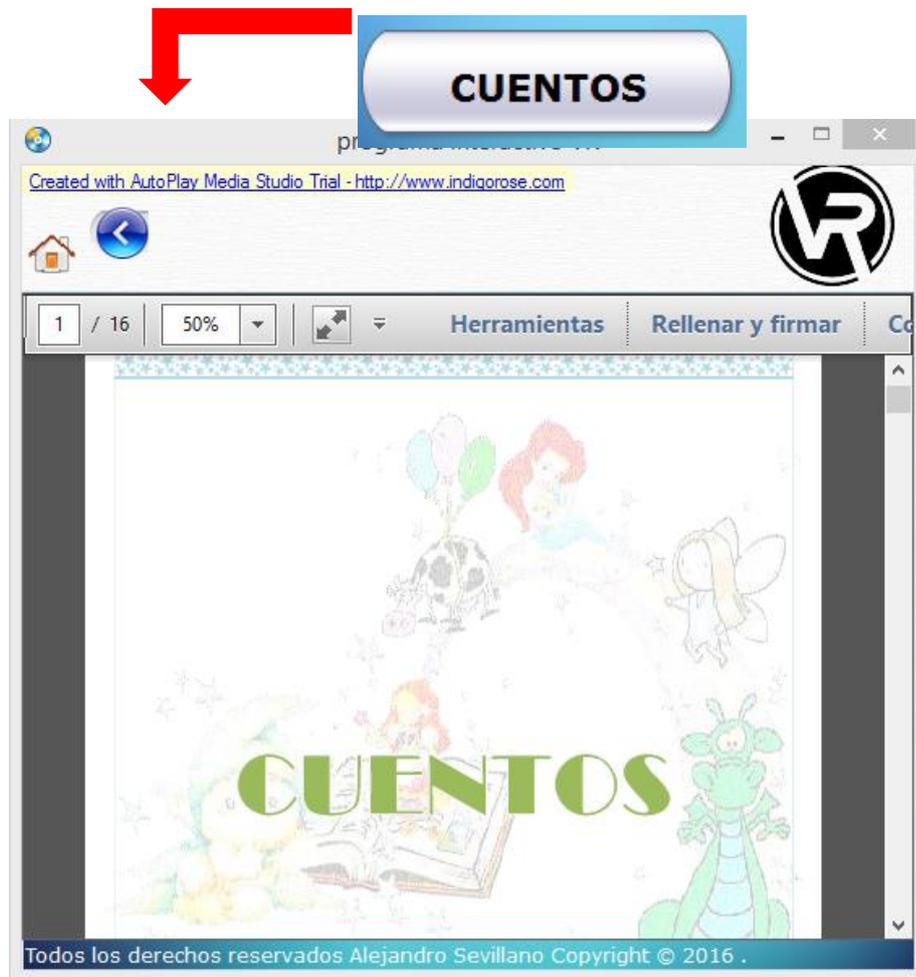
Fuente: Elaborado por: Sevillano Alejandro y Alfonso Angeline

Gráfico #28 Botón Arma tu Proyecto



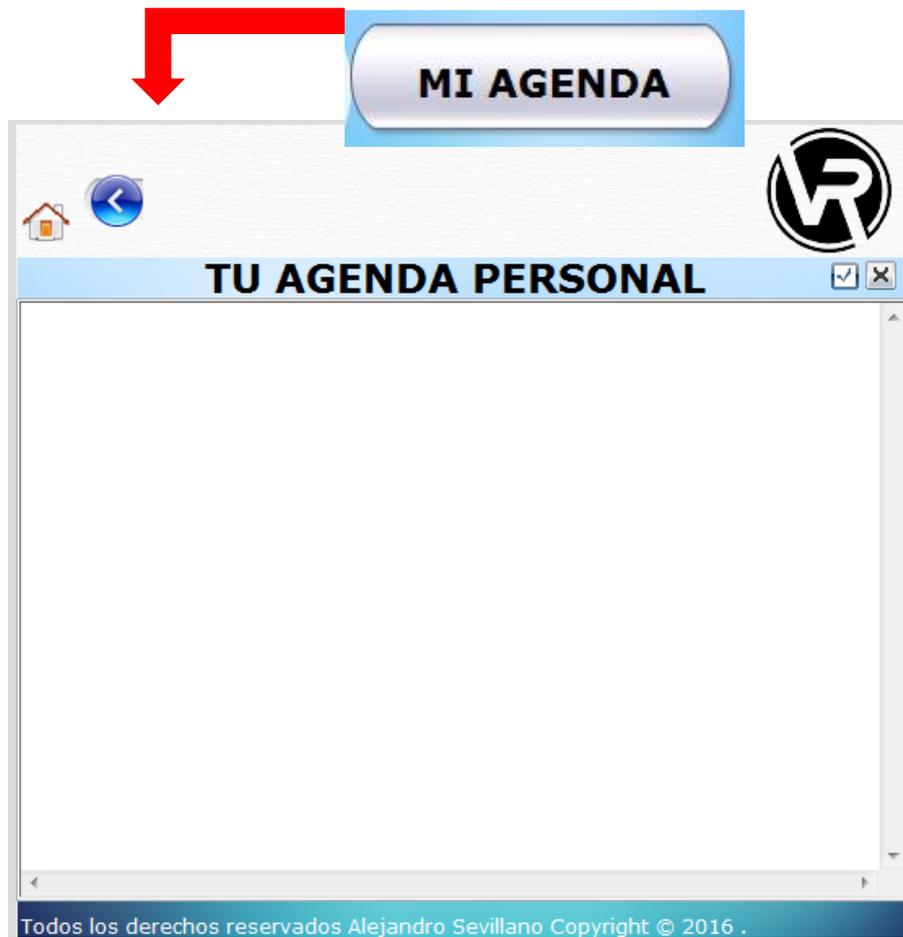
Fuente: Elaborado por: Sevillano Alejandro y Alfonso Angeline

Gráfico #29 Botón Cuentos



Fuente: Elaborado por: Sevillano Alejandro y Alfonso Angeline

Gráfico #30 Botón Mi Agenda



Fuente: Elaborado por: Sevillano Alejandro y Alfonso Angeline

Gráfico #31 Botón Meditación



Fuente: Elaborado por: Sevillano Alejandro y Alfonso Angeline

MANUAL DE ADMINISTRACIÓN DE SOFTWARE LIBRE

En este manual se encontrarán parámetros para conocer información necesaria acerca de estándares para el uso de software libre cuando se desarrollar un programa.

Software Libre

- ▶ Secuencia de instrucciones o indicaciones destinadas a ser utilizadas en un sistema informático para realizar una función o tarea o para obtener un resultado determinado, cualquiera que fuere su forma de expresión y fijación. Lo que normalmente llamamos programas de ordenador.

DESARROLLO DE SOFTWARE LIBRE

- ▶ Software basado en el sistema informático, pero no sé es propietario.
- ▶ Software desarrollado para una comunidad educativa, sin ánimo de lucro.
- ▶ No se debe pagar por el permiso de usarlo.
- ▶ Se Distribuye el código fuente (el programa escrito, sin compilar) para que, quien sepa, pueda modificar el programa según sus necesidades.
- ▶ El software propietario sólo se distribuye en copias.

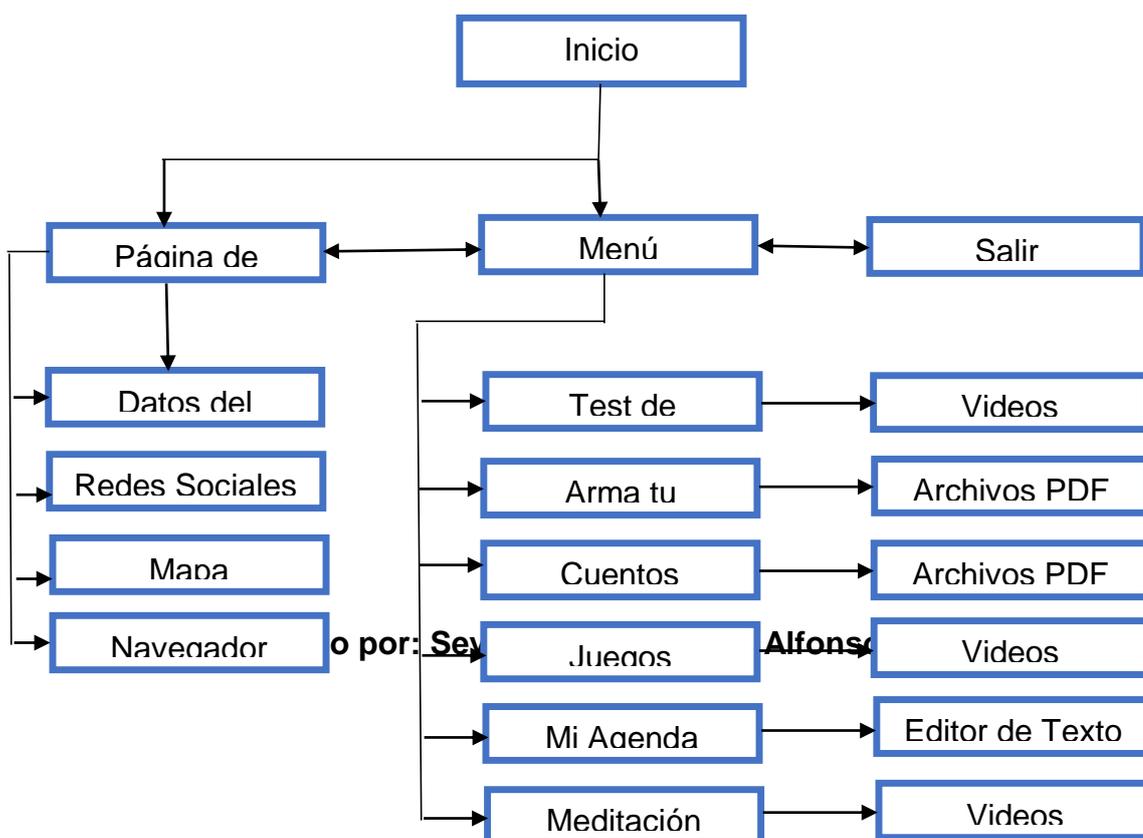
Copyright

- ▶ El software propietario tiene una licencia según la cual no eres propietario del programa, sólo puedes usarlo en un ordenador (o los que permitan la licencia) y no puedes distribuirlo ni modificarlo.
- ▶ El software libre no es software de dominio público (sin copyright) para evitar versiones modificadas propietarias (que alguien le ponga copyright y lo convierta en software no libre).
- ▶ El copyleft es un método para impedir estas versiones modificadas propietarias.
- ▶ Con el software protegido con copyleft tienes permiso para usarlo, copiarlo, modificarlo y redistribuir versiones modificadas, pero NO se pueden agregar restricciones propias. Cada copia del software, aun si ha sido modificado.

- Si se reserva los derechos sobre la obra, se es propietario, con poderes para decir que con ella puedes trabajar menos prohibir que otro haga lo mismo.

DIAGRAMA DE NAVEGACIÓN PROGRAMA INTERACTIVO

Gráfico #32 Diagrama de Navegación



CONCLUSIÓN

De acuerdo a lo antes expuesto en nuestra propuesta, podemos afirmar y validar que el programa interactivo puede ser una excelente herramienta para la educación ya que los estudiantes disfrutaran las diversas actividades que contiene el menú del programa, sus habilidades aumentaran y de esa manera se lograra desarrollar el pensamiento creativo.

La institución donde fue instalado el programa, actualmente cuenta con un recurso importante que puede incorporarse a cada salón de clase de manera formar, y así el maestro aporta a su práctica educativa diariamente, estos recursos m que están presentes en los diferentes métodos pedagógicos y una variada gama de opciones didácticas que, al conjugarla con la acción creativa del docente, pueden aportar un sin número de posibilidades educativas.

Las personas que integramos este proyecto hemos realizado propuestas muy encaminada a favorecer el proceso educativo, con el único propósito de crear un medio innovador como recurso didáctico para fortalecer el potencial de los estudiantes.

Bibliografía

Eduardo (2010), Salud Mental

Perkins (2010), Creatividad y Pensamiento Divergente

Férres (2010), Culturas Contemporáneas

Rousseau (2010), La doctrina Educativa

Castillo (2010), Ciencias Biológicas

Armstrong, T. (2001) *Inteligencias múltiples: Cómo descubrirlas y estimularlas en sus hijos*. Ed. Norma.

Crespo, N y Narbona J. (2009). *Revista de Neurología. España*

Gardner, H. (1993-2003) *Inteligencias múltiples. La teoría en la práctica*

León Sánchez, S. (2012) "*Inteligencias Múltiples en el TDAH: Propuesta de intervención los alumnos con TDAH*". Universidad Internacional de la Rio

Sanguinetti (2014), *Texto Neurociencia y Filosofía del Hombre*

Gardner, H. (1994), *Estructuras de la mente: La teoría de las inteligencias múltiples*.

Ortiz, Ma.Elena (2011), *Inteligencias múltiples: En la educación de una persona*.

Goleman, D. (2010), *El espíritu creativo*

De Bono, E. (2011), *El pensamiento creativo*

Muñoz J. (2012), *El pensamiento creativo*

Rodríguez, J (2010), *Pensamiento creativo: Cómo adoptar un pensamiento creativo*.

Martin, Ma.Pilar, (2011), *Inteligencias múltiples: Intereses y Aficiones*

Gardner, H. (1994), *Mentes Flexibles*

De Bono, E. (2011), *El pensamiento creativo: El pensamiento lateral*.

Peale, V (2008), *El poder del pensamiento positivo*

Riso, W (2008), *El poder del pensamiento flexible*

Bibliografía Digital

- (s.f.). Obtenido de Indigo Rose: <https://forums.indigoroze.com/>
- Adobe.* (s.f.). Obtenido de <http://www.adobe.com/la/products/photoshop.html>
- Ccm.* (s.f.). Obtenido de <http://es.ccm.net/download/descargar-17330-songr-portable>
- Cuentos Cortos.* (s.f.). Obtenido de <http://www.pequelandia.org/cuentos/cortos/>
- Cuentos Infantiles.* (s.f.). Obtenido de <http://www.bosquedefantasias.com/cuentos-infantiles-cortos>
- Fiuxy.* (s.f.). Obtenido de <http://www.fiuxy.net/programas-gratis/1264652-auto-play-media-studio-8-320-botones.html>
- Indigo Rose.* (s.f.). Obtenido de <https://www.indigoroze.com/autoplay-media-studio/>
- Indigo Rose Software design Corp.* (s.f.). Obtenido de <https://www.indigoroze.com/buy-now/>
- Mangkand.* (s.f.). Obtenido de <http://mangkang.tk/2016/06/crear-botones-personalizados-para-autoplay-media-studio.AsknMjMFBTx.html>
- problemasPC.* (s.f.). Obtenido de http://problemasdepc.com/1861331_Inicio.html
- Techismith.* (s.f.). Obtenido de <https://www.techsmith.com/camtasia.html>
- Textos Creativos.* (s.f.). Obtenido de http://www.ciao.es/Cuentos_Infantiles__1201894
- Tussoftwaresiemprefull.* (s.f.). Obtenido de <http://tussoftwaresiemprefull.com/category/software/>
- Videoconverter.* (s.f.). Obtenido de <http://www.onlinevideoconverter.com/es/mp3-converter>

ANEXOS

UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE FILOSOFIA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACION
CARRERA: INFORMATICA

ENCUESTA A DOCENTES

- Dirigido a: Educadores del Octavo Año de Educación General Básica del Colegio Nacional “Vicente Rocafuerte”.
- Objetivo: Demostrar la incidencia de las inteligencias múltiples en el desarrollo del pensamiento creativo.
- Instrucciones: Lea cuidadosamente cada pregunta y marque con una “x” la alternativa que usted considere.

Nº Encuesta:

Fecha de encuesta:

Edad:

Género:

Masculino ()

Femenino ()

Educación:

Básica () Bachillerato ()

Licenciatura () Maestría ()

1. ¿Ud. cree que las actividades lúdicas permiten el desarrollo de las Inteligencias Múltiples?

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

2. ¿Le resulta fácil incorporar en sus clases actividades lúdicas que impliquen desarrollar las Inteligencias Múltiples?

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

3. ¿Ud. cree que las Inteligencias Múltiples deberían ser aplicadas en todas las actividades de clase?

- 1) Muy de acuerdo
- 2) De acuerdo

- 3) Indiferente
- 4) En desacuerdo
- 5) Muy en desacuerdo

4. ¿Usted se considera capaz de emplear las Inteligencias Múltiples en su asignatura?

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

5. ¿Ud. cree que es posible desarrollar el pensamiento creativo en los estudiantes mediante actividades lúdicas?

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

6. ¿Ha empleado diversos métodos para desarrollar el pensamiento creativo en sus estudiantes?

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

7. ¿Ha incorporado actividades variadas al momento de ejecutar la clase?

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

8. ¿Usted hace un esfuerzo para resolver actividades que requieran de la creatividad?

- 1) Muy de acuerdo

- 2) De acuerdo
- 3) Indiferente
- 4) En desacuerdo
- 5) Muy en desacuerdo

9. ¿Le gustaría aplicar en el entorno de clases herramientas tecnológicas para incrementar el desarrollo del pensamiento creativo?

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

10. ¿Le gustaría utilizar un programa interactivo con actividades variadas para desarrollar el pensamiento creativo?

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

UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL

FACULTAD DE FILOSOFIA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACION CARRERA: INFORMATICA

ENCUESTA A ESTUDIANTES

- Dirigido a: Educandos del Octavo Año de Educación General Básica del Colegio Nacional "Vicente Rocafuerte".
- Objetivo: Demostrar la incidencia de las inteligencias múltiples en el desarrollo del pensamiento creativo.
- Instrucciones: Lea cuidadosamente cada pregunta y marque con una "x" la alternativa que usted considere.

Nº Encuesta:

Fecha de encuesta:

Edad:

Género:

Masculino ()

Femenino ()

Educación:

Básica () Bachillerato ()

Licenciatura () Maestría ()

1. ¿Conoce Ud. para que sirven las inteligencias múltiples?

- 6. Muy de acuerdo
- 7. De acuerdo
- 8. Indiferente
- 9. En desacuerdo
- 10. Muy en desacuerdo

2. ¿Le resulta fácil resolver problemas, cuestionar, trabajar con números, realizar experimentos?

- 6) Muy de acuerdo
- 7) De acuerdo
- 8) Indiferente
- 9) En desacuerdo
- 10) Muy en desacuerdo

3. ¿Ud. es capaz de trabajar solo, analizar y reflexionar ante una tarea asignada?

- 6) Muy de acuerdo
- 7) De acuerdo
- 8) Indiferente
- 9) En desacuerdo
- 10) Muy en desacuerdo

4. ¿Le es fácil entablar conversaciones con personas desconocidas?

- 6) Muy de acuerdo
- 7) De acuerdo
- 8) Indiferente
- 9) En desacuerdo
- 10) Muy en desacuerdo

5. ¿Le gustaría incrementar su pensamiento creativo?

- 6) Muy de acuerdo
- 7) De acuerdo
- 8) Indiferente
- 9) En desacuerdo
- 10) Muy en desacuerdo

6. ¿Sus maestros incorporan actividades variadas al momento de ejecutar la clase?

- 6) Muy de acuerdo
- 7) De acuerdo
- 8) Indiferente
- 9) En desacuerdo
- 10) Muy en desacuerdo

7. ¿Usted manifiesta por voluntad propia creatividad en las materias de estudio?

- 6) Muy de acuerdo
- 7) De acuerdo
- 8) Indiferente
- 9) En desacuerdo
- 10) Muy en desacuerdo

8. ¿Usted hace un esfuerzo para resolver actividades que requieran de la creatividad?

- 6) Muy de acuerdo
- 7) De acuerdo
- 8) Indiferente
- 9) En desacuerdo
- 10) Muy en desacuerdo

9. ¿Te gustaría que tus maestros aplicaran en el entorno de clases herramientas tecnológicas para desarrollar tu creatividad?

- 6) Muy de acuerdo
- 7) De acuerdo
- 8) Indiferente
- 9) En desacuerdo
- 10) Muy en desacuerdo

10. ¿Te gustaría que tus maestros aplicaran en la clase un programa interactivo?

- 6) Muy de acuerdo
- 7) De acuerdo
- 8) Indiferente
- 9) En desacuerdo
- 10) Muy en desacuerdo

Fotos de la Institución



Foto #1 Exteriores Colegio Nacional "Vicente Rocafuerte"



Foto #2 Interiores Colegio Nacional "Vicente Rocafuerte"

Fotos de las Encuestas



Foto #1 Encuestas realizadas a estudiantes de Octavo año Básico Sección A



Foto #2 Encuestas realizadas a estudiantes de Octavo año Básico Sección B

Fotos de las Encuestas



Foto #3 Encuestas realizadas a estudiantes de Octavo año Básico Sección C



Foto #4 Encuestas realizadas a estudiantes de Octavo año Básico Sección D



UNIDAD EDUCATIVA FISCAL "VICENTE ROCAFUERTE"
GUAYAQUIL-ECUADOR

Guayaquil, 20 de Enero del 2016

MSC.

Silvia Moy-Sang Castro Arq.

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

UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL

Ciudad.-

De mi consideración:

Reciba un cordial saludo e informo a usted, que los estudiante de vuestra carrera ALFONSO PRETENDON ANGELINE LOURDES Y SEVILLANO MORA HENRY ALEJANDRO, están autorizados para realizar en nuestro plantel su Proyecto de tesis que usted dirige, con el tema: "Incidencias en las Inteligencias Múltiples en el Desarrollo Del Pensamiento Creativo en los Estudiantes del Octavo Año de Educación Básica, de nuestra Institución, periodo lectivo 2015-2016" y su propuesta diseño de un programa interactivo.

Atentamente.


Ing. Vicente Viteri Gómez



UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL

ESPECIE UNIVERSITARIA- NIVEL PREGRADO

Guayaquil, 24 de Octubre del 2015

MSc.

SILVIA MOY-SANG CASTRO Arq.

**Decana de la Facultad de Filosofía Letras y Ciencias de la Educación
Ciudad.-**

De mis consideraciones:

Para los fines legales pertinentes le comunico a usted que el proyecto con el tema: "Incidencia de las Inteligencias Múltiples en el Desarrollo del pensamiento creativo en los estudiantes de octavo año de educación básica del Colegio Nacional "Vicente Rocafuerte" Zona 8, Distrito 3, Provincia del Guayas, Cantón Guayaquil, Parroquia Luis Urdaneta, periodo 2015-2016. Propuesta: Diseño de un Programa Interactivo".

Por los egresados Alfonso Pretendón Angeline Lourdes y Sevillano Mora Henry Alejandro, ha sido revisado por el sistema director y coincidencias **Anti plagiarism.net** por los resultados demostrados con el **(93%)** que cumple con las condiciones y el resultado **SATISFACTORIO** en el mismo exige encontrado Apto para presentar el proyecto educativo a las autoridades competentes. Se adjunta el documento impreso en el sistema Anti plagiarism.net.

Ante lo expuesto anteriormente espero su comprensión y una respuesta favorable ante la presente.

MSc. Tatiana Avilés



UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE FILOSOFIA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACION
CARRERA DE INFORMATICA

Matriz de Revisión Escrita de Proyecto de Titulación

Título de Proyecto: Incidencia de las Inteligencias Múltiples en el desarrollo del pensamiento creativo en los estudiantes de Octavo año básica del Colegio Fiscal "Vicente Rocafuerte", Zona 8, Distrito 3, Provincia del Guayas, Cantón Guayaquil, Parroquia Luis Urdaneta, Periodo 2015-2016.

Propuesta: Diseño de un Programa Interactivo.

Autora de Tesis: Alfonso Pretendón Angeline Lourdes y Sevillano Mora Henry Alejandro.

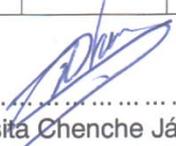
Consultores académicos: Msc. Rosita Chenche Jácome, Msc. Richard Astudillo y Msc. Gladys Lagos Reinoso.

MATRIZ DE CALIFICACIÓN

Ord	Ambitos	Puntaje Asignado	Puntaje Obtenido
1	Nivel Científico Teórico	3	
2	Metodología Investigativa	1	
3	Uso de estadística de nivel de Educación superior	1	
4	Pertenencia de la Propuesta	1	
5	Pertenencia de las Conclusiones y recomendaciones	1	
6	Presentación (escrito, claridad, ortografía, diagramación, etc.)	1	
7	Usos de Fuentes de Información primaria	2	
8	Pertenencia de los Anexos	1	
	Total	10	



 Msc. Gladys Lagos Reinoso
 Consultor Académico



 Msc. Rosita Chenche Jácome
 Consultor Académico



 Msc. Richard Astudillo
 Consultor Académico

REPORTE DE SEGUIMIENTO A TRABAJO DE TITULACIÓN

TUTOR: Msc. GLADYS LAGOS REINOSO
 TIPO DE TITULACIÓN : PRESENCIAL

NOMBRE DE T. DE TITULACIÓN:

INCIDENCIA DE LAS INTELIGENCIAS MÚLTIPLES EN EL DESARROLLO DEL PESAMIENTO CREATIVO EN LOS ESTUDIANTES DE OCTAVO AÑO BÁSICO DEL COLEGIO FISCAL "VICENTE ROCAFUERTE" ZONA 8, DISTRITO 3, PROVIENCIA DEL GUAYAS, CANTÓN GUAYAQUIL, PARROQUIA LUIS URDANETA, PERIODO LECTIVO 2015-2016.

PROPUESTA : DISEÑO DE UN PROGRAMA INTERACTIVO.

ESTUDIANTES : ALFONSO ANGELINE - SEVILLANO ALEJANDRO

CARRERA: INFORMÁTICA

Nº TUTORÍA	FECHA DE TUTORÍA	ACTIVIDADES DE TUTORÍA	INICIO	FIN	TAREAS ASIGNADAS	FIRMA TUTOR	FIRMA ESTUDIANTES	FIRMA ESTUDIANTES
1	29.02.2016	DESCARGA Y PRESENTACIÓN DEL PROGRAMA AUTOPLAY MEDIA STUDIO DONDE SE VA A ELABORAR LA PROPUESTA	19:00 PM	20:00 PM	SE APROBÓ EL PROGRAMA			
2	04.03.2016	PRESENTACIÓN DE LA INTERFAZ CREADA	19:00 PM	20:00 PM	CORREGIR DISEÑO Y COLORES			
3	09.03.2016	REVISIÓN DEL DIAGRAMA DE GANTT Y DIAGRAMA DE NAVEGACIÓN	19:00 PM	20:00 PM	SIN CORRECCIONES			
4	14.03.2016	REVISIÓN DE LA DESCRIPCIÓN DEL PROGRAMA	19:00 PM	20:00 PM	AGREGAR INFORMACIÓN TÉCNICA			
5	15.03.2016	REVISIÓN DEL MANUAL DE USUARIO	19:00 PM	20:00 PM	SIN CORRECCIONES			
6	18.03.2016	PRESENTACIÓN DEL MENÚ DEL PROGRAMA INCLUIDO SUS BOTONES	19:00 PM	20:00 PM	CAMBIAR TIPO DE LETRA Y UBICACIÓN DE CADA BOTÓN			
7	21.03.2016	REVISIÓN DE LA INTERFAZ CON NUEVO DISEÑO	19:00 PM	20:00 PM	SIN CORRECCIONES			
8	23.03.2016	PRESENTACIÓN DEL VIDEO JUEGO MENTALES	19:00 PM	20:00 PM	SIN CORRECCIONES			
9	24.03.2016	SE EJECUTÓ EL PROGRAMA CODIFICADO Y FINALIZADO	19:00 PM	20:00 PM	TUTOR EJECUTA PROGRAMA, Y CALIFICA CON 09/10			

OBSERVACIONES :

REVISIÓN DE JEFE DE AREA : _____
 FECHA DE REVISIÓN: _____

FIRMA: _____



REPOSITORIO NACIONAL EN CIENCIA Y TECNOLOGÍA

FICHA DE REGISTRO DE TESIS

TÍTULO Y SUBTÍTULO:

INCIDENCIA DE LAS INTELIGENCIAS MÚLTIPLES EN EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO CREATIVO EN LOS ESTUDIANTES DE OCTAVO AÑO BÁSICA, DE LA UNIDAD EDUCATIVA VICENTE ROCAFUERTE, ZONA 8, DISTRITO 5, PROVINCIA DEL GUAYAS, CANTÓN GUAYAQUIL, PARROQUIA LUIS URDANETA, PERIODO LECTIVO 2015-2016.

PROPUESTA: DISEÑO DE UN PROGRAMA INTERACTIVO.

AUTOR/ES:

ALFONSO PRETENDÓN ANGELINE LOURDES
SEVILLANO MORA HENRY ALEJANDRO

REVISORES:

ROSITA CHENCHE JÁCOME
RICHARD ASTUDILLO SARMIENTO
GLADYS LAGOS REINOSO

INSTITUCIÓN:

UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL

FACULTAD:

DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN.

CARRERA:

LICENCIATURA EN CIENCIAS DE LA EDUCACION, MENCIÓN INFORMÁTICA

FECHA DE PUBLICACIÓN:

16 DE MARZO DEL 2017

Nº DE PÁGINAS:

108

ÁREAS CIENCIAS SOCIALES:

DESARROLLO DEL PENSAMIENTO CREATIVO EN LA CALIDAD DEL DESEMPEÑO ESCOLAR.

PALABRAS CLAVE:

INTELIGENCIAS MÚLTIPLES, PENSAMIENTO CREATIVO, INTERACTIVO.

RESUMEN: El desarrollo del presente proyecto ha sido creado hacia un aspecto que se percibe día a día en las instituciones del país, y específicamente en la ciudad de Guayaquil, como en el caso registrado en el Colegio Fiscal "Vicente Rocafuerte", donde los estudiantes del Octavo Año de Educación Básica han presentado una baja calidad en el desarrollo del pensamiento creativo, específicamente en la asignatura de Matemática, por ello dentro del presente documento se busca identificar las causas que han incidido en que los estudiantes presenten este déficit académico como se podrá observar en el capítulo uno, dándose además el justificativo para desarrollarlo, para luego proceder con la indagación de tópicos acordes al tema principal con el fin de tener un concepto claro de los mismos. Fue necesario además el establecimiento de un método y tipo de investigación para luego proceder con el desarrollo del mismo, partiendo de investigaciones de primera fuente como encuestas y entrevistas a los estudiantes y docentes en el desarrollo del proceso educativo. Acotando además que fue necesario el desarrollo de una estrategia que permita ayudar a los estudiantes a desarrollar otras capacidades que vinculen otras asignaturas y por ende a las Inteligencias Múltiples; esto se llevará a cabo con el diseño de un programa interactivo que contenga modelos mentales para así canalizar y explotar el desarrollo de cada inteligencia. Por último se podrá observar al final del documento tanto las conclusiones y recomendaciones del presente trabajo, donde se resaltan los aspectos más relevantes identificados, así como se encontrarán alternativas a seguir para el logro de las metas que se plantearon al inicio del estudio, así como se expone la respectiva bibliografía y anexos que ayudan a dar validez al tema.

Nº DE REGISTRO (en base de datos):

Nº DE CLASIFICACIÓN:

DIRECCIÓN URL (tesis en la web):

ADJUNTO PDF:

X

SI

NO

**CONTACTO CON
AUTOR/ES:**

Teléfono:

0989573235
0989360148

E-mail:

angeline_lourdes@hotmail.com
tekno_alejo@live.com

**CONTACTO EN LA
INSTITUCION:**

Nombre: Secretaría de la Facultad

Teléfono: (04)2294091

E-mail: decanato@filosofia.edu.ec