



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

**PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE
LICENCIADOS EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
MENCIÓN: INFORMÁTICA**

TEMA:

**INFLUENCIA DE LAS TÉCNICAS LÚDICAS EN EL DESARROLLO
DEL PENSAMIENTO CREATIVO EN EL ÁREA DE LENGUA Y
LITERATURA EN LOS ESTUDIANTES DEL OCTAVO GRADO
DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA SUPERIOR DEL
COLEGIO "CESAR BORJA LAVAYEN", ZONA 8,
DISTRITO 3, PROVINCIA DEL GUAYAS,
CANTÓN GUAYAQUIL, PARROQUIA
URDANETA, PERIODO LECTIVO
2015-2016. DISEÑO DE UNA
GUÍA DIDÁCTICA
INTERACTIVA**

CÓDIGO: NMINF1-XI-293

AUTOR: VERÓNICA MARIBEL CASTILLO ROMERO

TUTOR: MSc. FREDDY CAÑAS LEYTON

REVISOR: MSc. MARCOS ESPINOZA ULLOA

GUAYAQUIL, OCTUBRE 2017



**UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
SISTEMA DE EDUCACIÓN SEMIPRESENCIAL
CENTRO UNIVERSITARIO: GUAYAQUIL
PROYECTO EDUCATIVO
CARRERA: INFORMATICA**

DIRECTIVOS

MSc. Silvia Moy-Sang Castro
DECANA

MSc. Wilson Romero Dávila
VICEDECANO

MSc. Juan Fernández Escobar
DIRECTOR

Ab. Sebastián Cadena Alvarado
SECRETARIO GENERAL

Arq.

Silvia Moy-Sang Castro MSc.

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

Ciudad. -

De mi consideración:

En virtud que las autoridades de la Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación me designaron Consultor Académico de Proyectos Educativos de Licenciatura en Ciencias de la Educación, Mención INFORMATICA, el día 31 de enero del 2017.

Tengo a bien informar lo siguiente:

Que la integrante: Verónica Maribel Castillo Romero con C.C. 0925314270 diseño el Proyecto Educativo con el Tema:

INFLUENCIA DE LAS TÉCNICAS LÚDICAS EN EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO CREATIVO EN EL ÁREA DE LENGUA Y LITERATURA EN LOS ESTUDIANTES DEL OCTAVO GRADO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA SUPERIOR DEL COLEGIO "CESAR BORJA LAVAYEN", ZONA 8, DISTRITO 3, PROVINCIA DEL GUAYAS, CANTÓN GUAYAQUIL, PARROQUIA URDANETA, PERIODO LECTIVO 2015-2016. DISEÑO DE UNA GUÍA DIDÁCTICA INTERACTIVA.

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

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

Atentamente,



MSC. FREDDY CAÑAS LEYTON
TUTOR

Guayaquil, 31 de enero del 2017

Guayaquil, 31 de enero del 2017

Arq.

Silvia Moy-Sang Castro MSc.

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

Ciudad. -

DERECHO DE LOS AUTORES

Para los fines legales pertinentes comunico a usted que los derechos intelectuales del Proyecto Educativo con el tema: INFLUENCIA DE LAS TÉCNICAS LÚDICAS EN EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO CREATIVO EN EL ÁREA DE LENGUA Y LITERATURA EN LOS ESTUDIANTES DEL OCTAVO GRADO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA SUPERIOR DEL COLEGIO "CESAR BORJA LAVAYEN", ZONA 8, DISTRITO 3, PROVINCIA DEL GUAYAS, CANTÓN GUAYAQUIL, PARROQUIA URDANETA, PERIODO LECTIVO 2015-2016. DISEÑO DE UNA GUÍA DIDÁCTICA INTERACTIVA.

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

Las modificaciones que otros hagan al contenido no serán atribuidas.

Atentamente,



VERÓNICA MARIBEL CASTILLO ROMERO
C.I. 0925314270



Universidad de Guayaquil

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

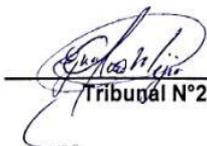
INFLUENCIA DE LAS TÉCNICAS LÚDICAS EN EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO CREATIVO EN EL ÁREA DE LENGUA Y LITERATURA EN LOS ESTUDIANTES DEL OCTAVO GRADO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA SUPERIOR DEL COLEGIO "CESAR BORJA LAVAYEN", ZONA 8, DISTRITO 3, PROVINCIA DEL GUAYAS, CANTÓN GUAYAQUIL, PARROQUIA URDANETA, PERIODO LECTIVO 2015-2016.

PROPUESTA: DISEÑO DE UNA GUÍA DIDÁCTICA INTERACTIVA.

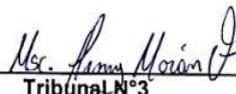
APROBADO



Tribunal N°1



Tribunal N°2



Tribunal N°3



VERÓNICA MARIBEL CASTILLO ROMERO
C.I. 0925314270

EL TRIBUNAL EXAMINADOR OTORGA AL PRESENTE TRABAJO

LA CALIFICACIÓN

EQUIVALENTE A: _____

a) _____

b) _____

c) _____

DEDICATORIA

Dedico este proyecto primeramente a Dios quien supo guiarme por el buen camino dándome fuerzas día a día para superar las adversidades por haberme permitido llegar a este momento tan importante de mi formación profesional y por sus infinitas bendiciones. A mi madre por ser una guerrera y enseñarme que uno puede lograr todo lo que se proponga en esta vida. A mi hermana por su apoyo incondicional por estar en cada uno de mis pasos guiándome aconsejándome extendiéndome su mano a pesar de la distancia. A mi hijo bello que es mi inspiración mi motivo de lucha y superación.

“La dicha de la vida consiste en tener siempre algo que hacer, alguien a Quien amar y alguna cosa que esperar”.

Verónica Castillo Romero

AGRADECIMIENTO

Agradezco ante todo a Dios por ser mi guía en cada paso que doy y a las muchas las personas que han formado parte de mi vida profesional a las que me encantaría agradecerles su amistad, consejos, apoyo, ánimo y compañía en los momentos más difíciles de mi vida. Algunas están aquí conmigo y otras en mis recuerdos y en mi corazón, sin importar en donde estén quiero darles las gracias por formar parte de mí, por todo lo que me han brindado y por todas sus bendiciones.

Verónica Castillo Romero

ÍNDICE GENERAL

Caratula.....	i
Hoja de Directivos.....	ii
Informe del Proyecto.....	iii
Derechos Intelectuales.....	iv
Página de Aprobación.....	v
Tribunal.....	vi
DEDICATORIA	vii
AGRADECIMIENTO	vii
ÍNDICE GENERAL.....	viii
ÍNDICE DE TABLA	xi
ÍNDICE DE GRÁFICOS	xii
RESUMEN	xiv
SUMMARY.....	xv
INTRODUCCIÓN	1
CAPÍTULO I	
EL PROBLEMA	
Contexto de la investigación	3
Problema de la investigación	5
Situación y Conflicto	5
Causas.....	8
Formulación del problema	9
OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN	9
Objetivo general.....	9

Objetivos específicos	9
INTERROGANTES DE LA INVESTIGACIÓN	10
JUSTIFICACIÓN	11

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

Antecedentes de Estudio	13
Bases Teóricas	16
Técnicas lúdicas	16
Tipos de Actividades Lúdicas.....	17
Importancia de las técnicas lúdicas	20
Ventajas del uso de técnicas lúdicas	22
Desventajas del uso de técnicas lúdicas	23
Relación de las técnicas lúdicas y el pensamiento creativo.....	24
El pensamiento creativo.....	25
Tipos de Pensamientos	26
Características del Pensamiento Creativo	27
Ventajas del pensamiento creativo	29
Desventajas del Pensamiento Creativo	29
Beneficio de las técnicas lúdicas en el desarrollo del pensamiento.....	30
Fundamentación epistemológica	31
Fundamentación psicológica.....	32
Fundamentación sociológica.....	33
Fundamentación pedagógica.....	34
Teoría del juego como anticipación funcional	35
Teoría Piagetiana.....	35
Fundamentación legal.....	36

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA, PROCESO, ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS

Diseño Metodológico	37
Tipos de investigación	37
Investigación bibliográfica	38
Investigación exploratoria	38
Métodos	41
Método inductivo	41
Investigación de campo	39
Método Científico	41
Método deductivo	42
Población y Muestra	43
Métodos de investigación	48
Técnicas e instrumentos de investigación.	50
Encuesta	50
Escala de Likert	51
Entrevista	53
Encuesta realizada a estudiantes del octavo grado de educación básica superior del colegio “César Borja Lavayen”	54
Encuesta realizada a los docentes del octavo grado de educación básica superior del colegio “Cesar Borja Lavayen”	64
Encuesta realizada a padres de familia del octavo grado de educación básica superior del colegio “Cesar Borja Lavayen”	74
Chi cuadrado	84
Interpretación de resultados	89
Conclusiones:	90
Recomendaciones:	91

CAPÍTULO IV
LA PROPUESTA

JUSTIFICACIÓN.....	92
Objetivo General.....	93
Objetivos Específicos.....	93
FACTIBILIDAD.....	93
Financiera	94
Técnica	94
Recursos Humanos	94
Aspectos Teóricos	95
Metodología Tecnológica.....	95
Aspecto Tecnológico.....	96
IMPACTO SOCIAL DE LA PROPUESTA	99
DESCRIPCIÓN DE LA PROPUESTA.....	100
Organigrama de la guía didáctica interactiva	101
MANUAL DE USUARIO.....	101
Recomendaciones	130
Bibliografía.....	131

ÍNDICE DE TABLA

Tabla N° 1 Población	44
Tabla N° 2 : MUESTRA POR ESTRATOS.....	46
Tabla N° 3 Operacionalización de las Variables	47
Tabla N° 4 Escala de Respuestas	52
Tabla N° 5 Dinamismo de las clases en la actualidad	54
Tabla N° 6 Actividades lúdicas fortalecen la comunicación	55
Tabla N° 7 Desarrollo del proceso de aprendizaje	56
Tabla N° 8 Importancia de las técnicas lúdicas.....	57
Tabla N° 9 Desarrollo del pensamiento creativo	58

Tabla N° 10 Aporte de las nuevas técnicas de aprendizaje	59
Tabla N° 11 Capacitación a docentes en técnicas lúdicas.....	60
Tabla N° 12 Trabajar en clases con guía didáctica	61
Tabla N° 13 Guía didáctica en asignatura de Lengua y Literatura	62
Tabla N° 14 Motivación de aprender con una guía didáctica	63
Tabla N° 15 Dinamismo en las clases	64
Tabla N° 16 Conocimiento de técnicas lúdicas	65
Tabla N° 17 Desarrollo interactivo de las clases	66
Tabla N° 18 Desarrollo del pensamiento creativo	67
Tabla N° 19 Aplicación de técnicas lúdicas.....	68
Tabla N° 20 Aporte de nuevas técnicas lúdicas.....	69
Tabla N° 21 Capacitación en técnicas lúdicas	70
Tabla N° 22 Trabajar con guía didáctica	71
Tabla N° 23 Beneficio de la guía didáctica.....	72
Tabla N° 24 Motivación mediante la guía didáctica	73
Tabla N° 25 Dinamismo de las clases en la actualidad	74
Tabla N° 26 Conocimiento de Técnicas lúdicas.....	75
Tabla N° 27 Desarrollo del proceso de aprendizaje	76
Tabla N° 28 Importancia de las técnicas lúdicas.....	77
Tabla N° 29 Desarrollo del pensamiento creativo	78
Tabla N° 30 Aporte de las nuevas técnicas de aprendizaje	79
Tabla N° 31 Capacitación a docentes en técnicas lúdicas.....	80
Tabla N° 32 Trabajar en clases con guía didáctica	81
Tabla N° 33 Guía didáctica en asignatura de lengua y literatura	82
Tabla N° 34 Motivación de aprender con una guía didáctica	83

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico N.º 1 Dinamismo de las clases en la actualidad	54
Gráfico N° 2 Actividades lúdicas fortalecen la comunicación.....	55
Gráfico N° 3 Desarrollo del proceso de aprendizaje	56
Gráfico N° 4 Importancia de las técnicas lúdicas	57
Gráfico N° 5 Desarrollo del pensamiento creativo	58

Gráfico N° 6 Aporte de las nuevas técnicas de aprendizaje	59
Gráfico N° 7 Capacitación a docentes en técnicas lúdicas	60
Gráfico N° 8 Trabajar en clases con guía didáctica	61
Gráfico N° 9 Guía didáctica en asignatura de Lengua y Literatura	62
Gráfico N° 10 Motivación de aprender con una guía didáctica	63
Gráfico N° 11 Dinamismo en las clases	64
Gráfico N° 12 Conocimiento de técnicas lúdicas	65
Gráfico N° 13 Desarrollo interactivo de las clases	66
Gráfico N° 14 Desarrollo del pensamiento creativo	67
Gráfico N° 15 Aplicación de técnicas lúdicas	68
Gráfico N° 16 Aporte de nuevas técnicas lúdicas	69
Gráfico N° 17 Capacitación en técnicas lúdicas.....	70
Gráfico N° 18 Trabajar con guía didáctica	71
Gráfico N° 19 Beneficio de la guía didáctica	72
Gráfico N° 20 Motivación mediante la guía didáctica	73
Gráfico N° 21 Dinamismo de las clases en la actualidad	74
Gráfico N° 22 Conocimiento de Técnicas lúdicas	75
Gráfico N° 23 Desarrollo del proceso de aprendizaje	76
Gráfico N° 24 Importancia de las técnicas lúdicas	77
Gráfico N° 25 Desarrollo del pensamiento creativo	78
Gráfico N° 26 Aporte de las nuevas técnicas de aprendizaje	79
Gráfico N° 27 Capacitación a docentes en técnicas lúdicas	80
Gráfico N° 28 Trabajar en clases con guía didáctica	81
Gráfico N° 29 Guía didáctica en asignatura de lengua y literatura.....	82
Gráfico N° 30 Motivación de aprender con una guía didáctica	83



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

RESUMEN

El presente proyecto de investigación abarca la influencia de las técnicas lúdicas en el desarrollo del pensamiento creativo, la cual se realiza por medio de la recolección de información tomada mediante las distintas formas de investigación tales como la observación, el análisis de campo y el uso de instrumentos de investigación, como las entrevistas y encuestas a los actores de la comunidad educativa de octavo grado de educación Básica superior del colegio Fiscal “Cesar Borja Lavayen”, el resultado que arroja la investigación es la deficiente estimulación del desarrollo del pensamiento creativo en los estudiantes producto del poco empleo de técnicas lúdicas por parte de las autoridades y los docentes y la poca participación que tienen los padres de familias para el proceso de enseñanza en la institución, el objetivo primordial es la corrección de este fenómeno por lo cual se diseña una guía didáctica interactiva con contenidos de Lenguaje y Literatura la misma que será diseñada por los autores del presente proyecto investigativo, la cual resultará una estrategia innovadora y atractiva para el estudiante obteniendo como resultado una herramienta que no solo contribuirá en la enseñanza de la asignatura Lenguaje y Literatura sino en el desarrollo del pensamiento creativo.

Técnicas lúdicas

Pensamiento creativo

Guía Didáctica



**UNIVERSITY OF GUAYAQUIL
FACULTY OF PHILOSOPHY, LETTERS AND EDUCATION SCIENCES
SYSTEM OF SEMIPRESENTIAL EDUCATION
COMPUTER SPECIALIZATION**

SUMMARY

The present research project covers the influence of play techniques in the development of creative thinking, which is carried out through the collection of information taken through different forms of research such as observation, field analysis and the use of research instruments such as interviews and surveys of actors in the eighth-grade education community of the "Cesar Borja Lavayen" primary school, the result of research is poor stimulation of the development of creative thinking in students product of the little use of playful techniques on the part of the authorities and the teachers and the little participation that the parents of families have for the process of teaching in the institution, the primary objective is the correction of this phenomenon for which a guide is designed interactive didactic with Language and Literature content m isma that will be designed by the authors of this research project, which will be an innovative and attractive strategy for the student, resulting in a tool that will not only contribute in the teaching of the subject of Language and Literature but also in the development of creative thinking.

Ludic techniques

Creative thinking

Teaching guide

INTRODUCCIÓN

En la actualidad el manejo del computador es imprescindible, ya que nos brinda un aprendizaje dinámico e interactivo. Es relevante interiorizar la aplicación de las técnicas lúdicas para el desarrollo del pensamiento creativo a través de la aplicación de la presente guía didáctica para la comunidad educativa e institucional del octavo año de Educación General Básica del colegio “Cejar Borja Lavayen”, ya que es necesario innovar y adaptar mecanismos y procesos en las actividades de enseñanza y aprendizaje.

El presente proyecto se basa en la aplicación de las técnicas lúdicas, el cual ejerce los procedimientos de aprendizaje con especial interés en resolver y brindar ayuda para el desarrollo del pensamiento creativo dando un impacto de calidad al proceso de enseñanza-aprendizaje.

Lo que se busca es desaparecer las falencias en el desarrollo del pensamiento creativo como: la falta de confianza para expresar de forma libre las ideas de los estudiantes, correcciones de una forma inapropiada por parte de los docentes del área de lengua y literatura, el miedo a los prejuicios o quedar mal entre compañeros, evitar mofas y burlas, incentivar la estimulación tecnológica que potencie la creatividad en los estudiantes, aumentar el interés en los docentes y autoridades enfocada a la importancia que representa hoy en día el manejo adecuado de la tecnología en los jóvenes y su impacto en el desarrollo de las capacidades creativas.

Para finalizar se diseña una guía didáctica interactiva basada en las actividades para la asignatura de Lenguaje y Literatura mediante el uso de comunicación oral, comprensión de textos escritos, creación de textos escritos, creación portadas de libros, separaciones en sílabas, estimular el pensamiento creativo dando rienda suelta a la imaginación

para dar finales a cuentos, estimulación de la memoria, resolución de crucigrama, estimular el lenguaje por medio de trabalenguas y promover la unión entre estudiantes así como con los maestros, para esto se presenta continuación un estudio detallado los cuales hemos dividido en cuatro capítulos.

CAPÍTULO I Corresponde al problema de investigación, su ubicación en un contexto de la investigación, las causas y efectos, el objetivo general y los específicos, así como también la delimitación y formulación del problema y la respectiva evaluación, también encontramos, hipótesis y variables, y su correspondiente justificación.

CAPÍTULO II Se encuentra el marco teórico, antecedentes, bases teóricas, fundamentación filosófica, fundamentación psicológica, fundamentación sociológica, fundamentación pedagógica fundamentación legal, interrogantes de la investigación definición conceptuales, definición de Variables.

CAPÍTULO III En este capítulo se detalla los resultados y análisis de la investigación, diseño metodológico, modalidad de la investigación, tipos de la investigación, métodos de la investigación, universo y muestra, cálculo de la muestra por estratos y técnicas también consta de los instrumentos, muestra los resultados (por medio de tablas y gráficos), discusión de los resultados cruzamiento de resultados y la aceptación o rechazo de la hipótesis.

CAPÍTULO IV. Se detalla la propuesta del proyecto, Titulo la Justificación, Objetivos Generales y Específicos Factibilidad de Aplicación, Financiera, Técnica y de Recursos humanos, Ubicación sectorial y física, Formas de seguimiento, Beneficiarios, Validación y el manual de usuario de la guía didáctica.

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA

Contexto de la investigación

El cambio ha transformado el mundo, uno de los cambios más significativo ha sido el informático, gracias al cual los alumnos, docentes y otros miembros de la academia tienen acceso a la información de manera rápida, segura y a fuentes infinitas de datos. La Web ha sido la encargada de destruir la barrera a la información.

Otras de las áreas sometidas a profundos y constantes cambios ha sido la educación, el gobierno nacional ha sido su principal impulsor, creando Leyes, reglamentos y normas que contribuyen a la calidad de la educación, pero hasta la actualidad se ven falencias, como por ejemplo el desconocimiento de métodos de enseñanzas diversos, efectivos y científicos por parte de los maestros, ellos son los encargados de asegurar el aprendizaje de los alumnos, pocos conocen de metodologías académicas y no motivan a sus alumnos a la investigación ni al desarrollo de su creatividad, todos los resultados de lo antes dicho se nota en alumnos, por su deficiencia en la investigación, trabajo autónomo y poca creatividad para la solución de conflictos.

Esta problemática se nota en particular en el plantel educativo fiscal Cesar Borja Lavayen de la ciudad de Guayaquil, ubicado en las calles Francisco de Marcos 105 y Eloy Alfaro.

Este plantel sin duda con el apoyo del Estado ha mejorado su infraestructura, se han adecuados los espacios de trabajo y de recreación de los estudiantes, también se ha mejorado el ambiente interno y externo de la institución, proporcionando al sector un referente de educación y cultura.

El plantel Cesar Borja Lavayen tiene como eslogan “Educamos con calidad, calidez y equidad”, lo que motiva a sus autoridades a la mejora continua y búsqueda constante de la calidad. La comunidad educativa ha sido testigo de sus mejoras y trabajo constante, entregándoles jóvenes capaces de enfrentar nuevos retos.

Uno de los principales problemas es el bajo desarrollo del pensamiento creativo en los estudiantes del octavo grado de educación general básica superior de la institución y esta es una gran preocupación de la comunidad educativa, es muy complejo resolver esta dificultad ya que no puedan expresar su pensamiento creativo.

Los estudiantes del octavo grado muestran poco interés por las clases, por aprender y por desarrollar trabajos autónomos donde empleen su creatividad, tienen preferencia por los trabajos monótonos, repetitivos y donde prevalezca la memorización.

Desarrollar la creatividad en los educandos es imperativo, muy necesario para que ellos enfrenten con éxito los retos de este mundo y se inserten a las actividades de desarrollo del país y sus familias. Para lo cual será necesario realizar estudios que identifiquen sus causas y sus posibles métodos que ayuden a superar esta problemática.

Este estudio tiene como finalidad analizar esta problemática, caracterizar sus consecuencias e identificar sus causas, mediante investigaciones donde participen alumnos, docentes y autoridades, para presentar procesos que motiven a los alumnos a desarrollar su pensamiento creativo y fortalecer sus capacidades.

Se trata de determinar algunas estrategias que permitan mejorar el desarrollo del pensamiento creativo en los estudiantes del octavo grado de educación básica superior que influyan en su creatividad estimulando el razonamiento lógico en función de las características psico-evolutivas del estudiante.

Una vez identificadas y demostrada la eficacia de estas estrategias se propone la elaboración de una guía didáctica interactiva basada en materiales curriculares que permitan a los estudiantes disponer de un conjunto de problemas con sus soluciones, empleando en las mismas, estas estrategias a las que hacemos referencia.

El proyecto es pertinente ya que es importante demostrar la contribución del juego al efectivo desarrollo global e integral del estudiante ya que su problema tiene efectos claros en el tratamiento de la información y el resultado y está directamente relacionado con el estudio basado en el desarrollo de destrezas y habilidades para incrementar la creatividad y será de beneficio para los estudiantes del colegio.

Problema de la investigación

Situación y Conflicto

Se realizaron algunas visitas a la unidad educativa Cesar Borja Lavayen, específicamente al octavo grado y se notó algunas falencias en los alumnos entre las resaltantes están: aislamiento, alumnos poco comunicativos, se los nota tímidos, son muy pocos los que socializan con los compañeros de clase y con el docente. El resultado se refleja en el bajo rendimiento académico.

Entre las causas que provocan en bajo rendimiento académico de los alumnos del octavo grado de educación básica de la unidad educativa Cesar Borja Lavayen de la ciudad de Guayaquil se pueden nombrar: desconfianza en los alumnos al momento de expresar sus ideas, libres y espontáneas, los errores cometidos por los educandos son exagerados por el docentes lo que fomenta las burlas o mofas de los compañeros de clase; otra falencia es el poco empleo de herramientas tecnológicas del docente de Lengua y Literatura para impartir sus clases, utiliza medios tradicionales que no están adecuados a la realidad tecnológica de los

educandos, la tecnología es parte del diario vivir de los jóvenes y los docentes no pueden ignorar esta potente herramienta de enseñanza.

La problemática se desarrolla en la asignatura de Lenguaje y Literatura de los estudiantes del octavo grado de educación Básica general del colegio “Cesar Borja Lavayen”. Para lo cual se sugiere el uso de las técnicas lúdicas ya que fomentan el desarrollo psicosocial, la conformación de la personalidad, evidencia de valores, puede orientarse a la ganancia de saberes, recluyendo una extensa gama de acciones donde interactúan el encanto, el gusto, la creatividad y el discernimiento.

Entre los posibles responsables de este problema se observa una responsabilidad compartida entre la mayoría de los actores de la comunidad educativa, el docente que no posee una formación actualizada tecnológicamente en técnicas lúdicas, la poca capacitación es responsabilidad de las autoridades correspondientes y por último los padres de familias que no exigen una educación integral en cuanto a tics que giren en torno a técnicas lúdicas que desarrollen el pensamiento creativo

El entorno de la investigación arroja una casi nula utilización en las técnicas lúdicas, falta el compañerismo, de solidaridad y la sociabilidad con los demás, no tienen interés por aquella o simplemente tienen una actitud contraria a su aplicación, se observa escaso uso de tecnología que pueda ayudar a mejorar la estimulación y la poca que usan presentan confusiones en distintos niveles en los procesos de enseñanza y aprendizaje

Mediante estudios realizados en el plantel y revisando archivos que reposan en secretaria hemos concluido que la institución educativa necesita el apoyo de la comunidad a través de los padres de familia para ofrecer la seguridad y confianza a sus estudiantes ayudando así en su crecimiento y desarrollo. Realmente en los últimos años escolares se ha venido incrementando el índice de reprobados debido a que los

estudiantes se acogen al mecanismo de la memorización más no al de la reflexión, lo que conlleva a un análisis de la situación, por consiguiente, se ha encontrado que existe insuficiente desarrollo del pensamiento creativo en los estudiantes del octavo grado de Educación General Básica Superior del Colegio César Borja Lavayen.

Hecho científico

Luego de haber realizado una investigación en los estudiantes del octavo grado de Educación General Básica Superior del Colegio Dr. Cesar Borja Lavayen zona 8, distrito 3, provincia del Guayas, cantón Guayaquil, parroquia Urdaneta periodo lectivo 2015-2016, sobre la influencia de actividades lúdicas en el desarrollo del pensamiento creativo se ha podido determinar que algunos docentes no consideran el uso de juegos como una importante estrategia lúdica que proporciona al estudiante una ayuda en su aprendizaje mejorando su capacidad de razonamiento, esto conlleva a que exista una limitada aplicación de los juegos educativos y no se pueda desarrollar el correcto aprendizaje y desarrollo del pensamiento creativo en la asignatura de Lenguaje y Literatura, obteniendo como consecuencia que los estudiantes muestran un desarrollo limitado del pensamiento creativo.

La sociedad demande de ciudadanos con alta capacidad autónoma, críticos y creativos que contribuyan a solucionar los problemas cotidianos, para obtener esos resultados es necesario educar a los jóvenes con estrategias que desarrollen su creatividad. Las actividades lúdicas son trascendentales para que los jóvenes educandos aprendan a socializar, criticar constructivamente y trabajar en equipo. Otra variable importante es la capacidad que tienen los planteles educativos para dotar a los docentes de materiales y recursos que apoyen al juego como actividad educativa.

Las actividades de aula sin previa planificación es otra causa que sobrelleva a que exista una delimitada aplicación de los juegos educativos

y de esta manera la participación de los niños se da de un modo pasivo y poco espontáneo, al no haber Actividades Lúdicas para la mejora del proceso de aprendizaje en el desarrollo creativo, tampoco existe una metodología adecuada a las exigencias del sistema educativo imperante en el país. La capacitación de los docentes, autoridades, padres de familia y demás partes asociadas a la problemática juega un rol muy importante pues si el docente no domina adecuadamente la didáctica lúdica existirá una escasa aplicación de los juegos educativos y esto carga a que las clases impartidas sean tipo muy tradicionalistas con poca creatividad, transformándole en una educación vertical donde prevalece la palabra del docente dejando de lado el criterio del estudiante, de esta manera se presenta el principal efecto que son las clases tradicionales donde los estudiantes solo son receptores de contenidos y no se llegan a obtener un estímulo en el desarrollo del pensamiento creativo.

Causas

Deficiente estimulación de las capacidades creativas dentro del proceso de enseñanza aprendizaje en la educación básica Superior. Los docentes han permanecido con la educación tradicional haciendo de su aula de clases un lugar para que el estudiante sea un mero receptor de conocimientos.

Poca accesibilidad a herramientas tecnológicas tales como el internet e inclusive el propio uso de los computadores salvo en horas de otra asignatura, lo que provoca que no haya estimulación actualizada que los jóvenes necesitan para desarrollar el pensamiento creativo.

Limitada comunicación entre docentes, autoridades y estudiantes luego de las horas que comparten en la institución educativa, se observa que no tienen contacto y por ende los estudiantes no tienen a quien recurrir para satisfacer sus interrogantes, como consecuencia se produce un decaimiento en el

interés del estudiante y de sus capacidades creativas que están sin ser explotadas para su beneficio.

Formulación del problema

¿De qué manera influyen las técnicas lúdicas en el desarrollo del pensamiento creativo en el Área de Lengua y Literatura en los estudiantes del octavo grado de Educación General Básica Superior del Colegio Dr. Cesar Borja Lavayen zona 8, distrito 3, provincia del Guayas, cantón Guayaquil, parroquia Urdaneta periodo lectivo 2015-2016?

OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN

Objetivo general

Examinar la influencia de las técnicas lúdicas en el desarrollo del pensamiento creativo en el área de Lengua y Literatura mediante un estudio bibliográfico, análisis estadístico y de campo, para el diseño de una guía didáctica interactiva.

Objetivos específicos

Identificar la influencia de las técnicas lúdicas mediante un estudio bibliográfico, análisis estadístico, encuestas a docentes y estudiantes y entrevista a autoridades.

Describir el desarrollo del pensamiento creativo mediante un estudio bibliográfico.

Seleccionar los aspectos más importantes de la investigación, para diseñar una guía didáctica interactiva, a partir de los datos obtenidos.

INTERROGANTES DE LA INVESTIGACIÓN

¿De qué manera las técnicas lúdicas inciden en el desarrollo del pensamiento creativo?

¿Cuál es la importancia de las técnicas lúdicas en el desarrollo del pensamiento creativo?

¿De qué manera las técnicas lúdicas ayudarán a incrementar la creatividad?

¿De qué forma el pensamiento creativo se ve reflejado en las actividades cotidianas del estudiante?

¿Cuál es el aporte que brinda el pensamiento creativo al ser humano?

¿Cuál es la importancia de la estimulación de la creatividad en alumnos de octavo grado de educación básica?

¿Cuándo el pensamiento creativo es influenciado por las técnicas lúdicas?

¿De qué manera las técnicas lúdicas que se brindan a los estudiantes incrementan su pensamiento creativo?

¿Cuáles son los beneficios de la utilización de la tecnología en la educación?

¿Cuál es el aporte que brinda la guía didáctica a la comunidad educativa?

¿Cuáles son los beneficios de la utilización de la tecnología en la educación?

JUSTIFICACIÓN

Los medios de enseñanza y recursos de aprendizaje han sido diseñados para la utilización en el proceso educativo, por este motivo deben ser aprovechados al máximo para que el educando adquiera conocimientos útiles que le servirán en un futuro.

Actualmente es imprescindible el uso de la tecnología dentro de los recursos pedagógicos ya que contribuye al desarrollo del aprendizaje de los estudiantes, pues despierta el interés y desarrollo escolar y de esta manera motiva la adquisición de conocimientos en forma constructivista debido al enfoque tecnológico; es un recurso fundamental para el progreso de enseñanza y aprendizaje de alumnos y maestros. El presente proyecto es conveniente ya que ofrece una solución para el deficiente desarrollo del pensamiento creativo en adolescentes mediante la utilización de estrategias viables y la aplicación de los recursos tecnológicos.

Es importante porque se pretende demostrar la importancia de las técnicas lúdicas como estrategias metodológicas para potenciar el desarrollo del pensamiento creativo en los estudiantes ya que es evidente que la incorporación del juego en la dinámica cotidiana del aula responde a una valoración de lo lúdico como fuente de realización personal, de esta manera podremos contribuir a una mejor sociedad con estándares de calidad académica.

Contribuye a la ciencia porque propician un ambiente placentero y constituye un factor para enriquecer el desarrollo de los niños y niñas brindándoles mejores posibilidades de expresión y satisfacción en donde se entrelaza el goce, la actividad creativa y el conocimiento. Es pertinente ya que es importante demostrar la contribución del juego al efectivo desarrollo global e integral del niño.

El Art. 343 de la (Constitución-Ecuador, 2008) manifiesta: El sistema nacional de educación tendrá como finalidad el desarrollo de capacidades

y potencialidades individuales y colectivas de la población, que posibiliten el aprendizaje, y la generación y utilización de conocimientos, técnicas, saberes, artes y cultura. El sistema tendrá como centro al sujeto que aprende, y funcionará de manera flexible y dinámica, Incluyente, eficaz y eficiente.

Es viable ya que beneficia a los estudiantes de una comunidad educativa en el mejoramiento del desarrollo creativo. Piaget mencionó en alguna ocasión que los juegos tienden a construir una amplia red de dispositivos que permiten al niño la asimilación de toda la realidad, incorporándola para revivirla, dominarla o compensarla.

De esto se desprende que las Estrategias Lúdicas contribuyen a la socialización de los estudiantes y por ende a mejorar la calidad educativa por ser de fácil aplicación ya que el ser humano desde su nacimiento siempre ha estado ligado a la actividad lúdica, pero con el paso del tiempo los juegos se vuelven más complejos, pero están presente toda la vida.

A través de esta investigación se profundizó sobre la importancia del juego como una estrategia básica dentro del complejo proceso de socialización de las niñas y la comunicación. En el contexto escolar es importante que el niño desarrolle su expresión oral porque es el lugar en donde adquiere los instrumentos suficientes para poder expresarse de manera correcta y a lo largo de su vida lo cual le abrirá muchas oportunidades de desarrollo personal en esta sociedad en la que vivimos.

La solución que se dio a este problema nos permitió implementar acciones para que las niñas se sientan seguras de expresar con facilidad lo que piensen y sienten, sin temor a las personas que las escuchen y de esa forma construir un ambiente de seguridad y confortabilidad para ellas y para quienes les rodean. En la medida en que se fue ejecutando este proyecto pudimos conocer las causas que lleva la falta de técnicas lúdicas en el aula. El desafío de la educación es formar seres críticos, autónomos, libres, creativos capaces de buscar solución.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

Antecedentes de Estudio

Después de un exhaustivo recorrido por las principales bibliotecas de las universidades que imparten la carrera en Ciencias de la Educación, se encuentra en la Universidad Técnica de Ambato, que existe una investigación por parte de la Autora Chantaxi Llumiquinga María, año 2013 con el tema actividades lúdicas y su influencia en el proceso de desarrollo del pensamiento creativo de los estudiantes de los cuartos grados, paralelos A y B, de Educación General Básica de la escuela mixta “Juan Montalvo” situada en la Parroquia Sangolquí, Cantón Rumiñahui, Provincia de Pichincha. Dicha investigación tiene como objetivos determinar la influencia de las actividades lúdicas en el desarrollo del pensamiento creativo. Establecer y dirigir alternativas de solución que permitirá manejar de mejor forma la problemática investigada.

Chanataxi (2013) manifiesta que: “La actividad lúdica se constituye en un instrumento innovador y motivador del proceso enseñanza aprendizaje, además se evidencia una motivación tanto de estudiantes como en maestros a conocer y aplicar estas actividades lúdicas en el contexto de clase (p.28). La autora de esta cita manifiesta que las actividades lúdicas al ser aplicadas en las clases son una herramienta innovadora y motivadora tanto para estudiantes como docentes ya que se obtiene una clase divertida con una mejor relación entre el docente y el estudiante. La mencionada tesis se diferencia del proyecto actual por los métodos de investigación utilizados además de incorporar nuevas tecnologías de colaboración digital, conociendo que a nivel de informática y educación existen cambios que son tomados en cuenta en el proyecto. Es de suma importancia estimular el pensamiento creativo porque se necesita preparar alumnos con capacidades de investigación y de

solucionar problemas no solo académicos sino de la vida cotidiana que aparecen en la adolescencia.

En la PUCE se logra encontrar una investigación de las Autoras María Camacho del Castillo y Denisse Rueda Camacho, año 2012. Que se citara como antecedente el tema es “Guía Pedagógica para el Desarrollo del pensamiento creativo de los niños y de las niñas que cursan el primer Año de Educación Básica del Centro Infantil “Chilibulo” en la ciudad de Quito. Objetivos determinar de qué manera las actividades lúdicas influyen en el pensamiento creativo de niñas y niños de cuatro a seis años, Fundamentar la importancia de las actividades lúdicas en el desarrollo intelectual de niñas y niños. Identificar las principales nociones pre-matemáticas que deben interiorizar las niñas y niños de cinco a seis años.

Camacho y Rueda (2012) manifiestan que: “se demuestra que existe desconocimiento del tema por parte de las educadoras y que no se están aplicando las estrategias adecuadas, convirtiéndose en un problema educativo, que debe ser solucionado a tiempo en beneficio de la niñez del sector” (p. 26). Las autoras de la presente cita manifiestan que en su investigación obtuvieron, que existe un desconocimiento en la influencia positiva que tendrá para los niños la estimulación del pensamiento creativo, ni que se usaban las estrategias ni metodologías adecuadas en el tema estudiado. Nuevamente la tesis antes mencionada difiere de la presente por la metodología que se utiliza implementando estrategias digitales acorde a los cambios tecnológicos, lo cual resulta un instrumento tecnológico que atraerá y estimulará el desarrollo del pensamiento creativo de los estudiantes de octavo grado de Educación Básica General Superior del colegio “Cesar Borja Lavayen”.

Otro antecedente que mencionar es,

El de la autora Evelin Karina Fonseca Ortega en el año 2013 con el tema Las actividades lúdicas y su influencia en el desarrollo del

pensamiento lógico matemático en los estudiantes del segundo año de Educación General Básica de la escuela 23 de mayo Provincia de Pichincha, Cantón Quito. Objetivos: Determinar la influencia de las actividades lúdicas en el desarrollo del pensamiento lógico matemático de los estudiantes de Segundo Año de Educación General Básica de la Escuela 23 de mayo del Cantón Quito, Provincia de Pichincha. Identificar la aplicación de las actividades lúdicas en los estudiantes de la Escuela "23 de mayo". Analizar técnicas utilizadas en relación a las actividades lúdicas y el desarrollo del pensamiento lógico-matemático.

Fonseca Ortega (2013) manifiesta que:

En la institución educativa se han presentado múltiples dificultades con relación al estudiante, su aprendizaje cada vez ha sido más preocupante, su rendimiento se ha visto afectado, no cumple con las tareas, en muchos de los casos no existe una buena concentración a la hora de trabajar en clase, no responde a los requerimientos académicos dentro del aula, por todas las dificultades presentadas se puede deducir que no existe un proceso de enseñanza aprendizaje favorable para que el estudiante pueda desarrollar su conocimiento, mejorar su actitud y su rendimiento académico. (p.17)

La autora de esta cita manifiesta que los estudiantes manifiestan una serie de problemas que impiden su aprendizaje y el desarrollo de sus capacidades tales como la concentración, también que no cumple con las tareas ni las directrices que da el maestro dentro del aula por ende se observa un bajo nivel de rendimiento académico y de aprendizaje. Esta tesis difiere de la presente en aspectos tales la metodología de la investigación utilizada, así como el uso de estrategias metodológicas digitales acorde a los cambios educativos presentes, otra diferencia es que en la presente se evalúa el desarrollo del pensamiento crítico lo cual abarca un tema más generalizado y no solo contribuir con el razonamiento lógico del estudiante.

Bases Teóricas

Técnicas lúdicas

Hacer del juego una didáctica implica utilizarlo entre otras actividades para controlar y manipular la conducta de los niños y jóvenes escolares, a quienes se les enseña jugando las características de la vida, cultura y experiencias de la vida misma. Desde este enfoque las técnicas lúdicas son un espacio reglamentado e institucionalizado por la institución educativa.

Entonces se puede afirmar que las técnicas lúdicas son estrategias que impulsan el desarrollo psicológico y social de los educandos, fundamentan la personalidad, relacionan los juegos con valores, son buenas herramientas para afianzar saberes y lo más importante de las técnicas lúdicas es capacidad para permitir la interacción entre alumnos apoyados por la gana de juegos disponibles.

Para utilizar técnicas lúdicas en el enriquecimiento de la personalidad y formación de conductas adecuadas, lo primero que debe conocer el docente son las características del grupo que dirige, como la edad, sexo, situación socioeconómica, etnia, entre otras. Es necesario que se alinee las técnicas lúdicas con las características del grupo, para que estas no se contrapongan con las cualidades y capacidades del grupo involucrado en el juego, por ejemplo, si el grupo está compuesto por mujeres no es pertinente utilizar juegos que involucren fuerza y movimiento bruscos.

La docentes docente se niegan a aplicar los juegos como medio de enseñanza argumentando que el juego es para niños, que esta técnica solo surge efecto positivo en infantes, que los alumnos ya está grande para el uso de herramientas lúdicas; conclusiones alejadas de la realidad, pues el juego está inmerso en todas las etapas de la vida, desde que se

nace hasta que se envejece, pasando por la pubertad, adolescencia y juventud; basta con observar a nuestro alrededor para cualificar su importancia en la vida diaria de las personas.

Yturalde Tagle (2012), manifiesta que.

El concepto de la lúdica es sumamente amplio y complejo, pues se refiere a la necesidad del ser humano, de expresarse de variadas formas, de comunicarse, de sentir, de vivir diversas emociones, de disfrutar vivencias placenteras tales como el entretenimiento, el juego, la diversión, el esparcimiento, que nos llevan a gozar, reír, gritar, a vivir, siendo una verdadera fuente generadora de emociones, que nos lleva inclusive a llorar. (p.63)

El autor de esta cita manifiesta que el concepto de la lúdica es extenso y difícil de definir ya que proviene de las necesidades del individuo a transmitir lo que siente, lo que conlleva a tener un sin número de emociones que van desde la alegría hasta la manifestación mediante el llanto de las emociones.

Tipos de Actividades Lúdicas

En las actividades lúdicas se tiene varios tipos que, desde el punto de vista del presente proyecto, el juego es un factor de evolución de la personalidad. La teoría de la autoexpresión encuentra en el juego un modo de manifestar necesidades que buscan ser satisfechas. El permitiría la liberación de tendencias antisociales.

Existen tres tipos de juegos entre los cuales se encuentran en primer lugar los juegos de actitudes; los cuales son todas aquellas actividades que realiza el individuo a través de ejercicios físicos, generan un desgaste de energía, este tipo de juego es común durante los primeros dos años de vida ya que son juegos libres y espontáneos, los niños o niñas los realizan cada vez que les provoca, de manera libre, sin reglas, ni reglamentos. Es

considerada una etapa exploratoria y mientras dura, los niños adquieren conocimientos sobre su entorno e influyen en el desarrollo de su ingenio y su iniciativa.

También, están presentes los juegos de dramatización donde además de representar a las personas en la vida real o en los medios de comunicación, se ponen de manifiesto la capacidad de fantasía en la cual los niños adoptan papeles dramáticos, heroicas, fantásticas y alejados de la vida real. Incluso se presentan los amigos imaginarios o relativos exagerados de situaciones vividas por ellos.

Este tipo de juegos puede ser reproductivo o productivo, y se le conoce como creativo, ya que estimula su imaginación y su creatividad. La duración de esta etapa varía en cada niño, pero puede ubicarse hasta finales de su vida preescolar. Sin embargo existe otro tipo de juego el activo que puede ubicarse en esta misma etapa de crecimiento es el denominado juego constructivo, el cual no es sino alrededor de los 5 a los 6 años de edad, que él utiliza los materiales de forma específica y apropiadas para fines establecidos por él.

También estimulan la imaginación y la creatividad del niño o niña. Una de las actividades que más le gusta son aquellas relacionadas con la música, que puede ser considerada como un juego activo dependiendo de cómo se utilice. Se considera activo cuando él interviene cantando, tocando un instrumento o cuando utiliza la música como complemento de otro tipo de juego activo; también puede ser considerada reproductiva, cuando los niños cantan, bailan y repiten las palabras enseñadas y productivas, cuando inventa sus propias palabras para las canciones conocidas por él, o les crea su música o nuevos pasos de bailes.

En tercer lugar, están los juegos pasivos; se pueden definir como todas aquellas actividades consideradas diversiones, en las cuales los niños invierten un mínimo de energía y por lo general pueden realizarlas

solos. El observa a otros jugar, ver la televisión, leer tiras cómicas o jugar con los equipos electrónicos modernos, pueden producir el mismo placer que aquellos en los que se invierte mayor consumo de energía, contribuyen al desarrollo intelectual al tener que concentrarse, razonar y recordar, propiciando la creatividad y la motivación.

Con referencia a los juegos estos producen contribuciones importantes para las buenas adaptaciones personales y sociales de los niños, le permite relajarse cuando están solos y fomentan la socialización en actividades grupales. A todas las edades, los niños o niñas se dedican tanto a los juegos activos como pasivos, y el tiempo que le dedican a cada uno depende de la salud de los mismos, del placer que le proporciona, del momento en el que aprenden los juegos y del interés, que en ellos despierte.

El cuarto lugar lo ocupan los juegos cooperativos y competitivos, se puede definir el juego cooperativo, cuando la naturaleza del objeto del juego, es la suma de los logros de los objetos individuales de cada integrante del juego; mientras que un juego competitivo, la naturaleza del objetivo de este, es el logro de un objetivo individual, se priva el logro de los objetivos de los demás es excluyente debido a que el éxito de uno es el fracaso de otros.

Yturralde (2012) manifiesta que:

Los juegos pueden estar presentes en las diferentes etapas de los procesos de aprendizaje del ser humano, es evidente el valor educativo, que el juego tiene en las etapas preescolares y en la escuela en general, pero muchos observadores han tardado en reconocer al juego como detonador del aprendizaje, para muchos el jugar está ligado al ocio o equivale a perder el tiempo, y no están equivocados si en la aplicación del juego no hay estructura, sentido y contenido. (p. 32)

El autor expresa que en las etapas del ser humano tiene mucho valor las etapas educativas por las que se debe pasar ya que en estas etapas se va accediendo a procesos de aprendizajes, pero al hablar de juego no siempre es tiempo perdido si se tiene estructurado y organizado el mismo, ya que será un desarrollador de aprendizaje más que un buen juego sin sentido.

Importancia de las técnicas lúdicas

Dentro de la importancia de las técnicas lúdicas el desarrollo físico y emocional del individuo, están:

Fomentar las comunicaciones ya el jugar adecuadamente con otros exige que los niños aprendan a comunicarse con ellos, a su vez, tienen que aprender a comprender lo que otros tratan de comunicarles. De igual forma es una salida para la energía emocional acumulada el juego proporciona a los niños una salida para que liberen las tensiones que ejerce el ambiente sobre su conducta.

Por otra parte, se debe precisar que los juegos cooperativos colaboran a la expansión para las necesidades y los deseos que no se pueden cumplir satisfactoriamente en otras formas, se satisfacen a veces en los juegos. Es una fuente de aprendizaje ya que el juego ofrece oportunidades para aprender muchas cosas ya sea por medio de libros, la televisión o la exploración del ambiente que los niños o niñas no tendrían oportunidad de aprender en el hogar o la escuela. En este mismo orden es un estímulo para la creatividad, pues mediante la experimentación de los juegos, los mismos descubren que al crear algo nuevo y distinto puede ser satisfactorio.

Conviene anotar que, en los juegos los niños o niñas descubren cuáles son sus capacidades y cómo se comparan con los de sus compañeros de juegos mediante su desarrollo aprenden a ser sociables;

al jugar con otros, los pequeños aprenden a establecer relaciones sociales y a satisfacer y resolver los problemas que causan dichas relaciones. Con respecto a las normas morales aun cuando los niños y niñas aprenden en el hogar y en la escuela lo que el grupo considera como correcto e incorrecto, la aplicación de las normas morales no es en ninguna parte tan rígida como en un grupo de juegos.

Del mismo modo, contribuyen al aprendizaje de papeles sexuales apropiados: los niños o niñas descubren, en el hogar y la escuela, cuáles son los papeles sexuales aprobados. Sin embargo, se dan cuenta muy pronto de que deben aceptarlos también para convertirse en miembros del grupo de juegos. A partir de su ejecución se desarrollan rasgos convenientes de personalidad mediante los contactos con los miembros del grupo de coetáneos en los juegos, los mismos aprenden a ser cooperativos, generosos, sinceros, a tener un buen espíritu deportivo y a mostrarse agradables para otras personas.

En el desarrollo de las actividades lúdicas: hasta que los bebés tienen cerca de tres meses de edad, sus juegos consisten primordialmente en mirar a las personas y los objetos y hacer intentos aleatorios para agarrar los que se les presentan. A partir de entonces, sus manos y sus brazos tienen suficiente control voluntarios para permitirles aferrar, sostener y examinar objetos pequeños. Después de que puedan arrastrarse, gatear o caminar, examinar todo lo que se encuentre a su alcance

En esta perspectiva, la etapa de los juguetes: el manejo de juguetes comienza en el primer año y llega al punto culminante entre los cinco y seis años de edad. Al principio, los niños o niñas se limitan a explorar sus juguetes. Entre los dos y tres años, se imaginan que los juguetes poseen cualidades vitales: que pueden actuar, hablar y sentir. A medida que los mismos se van desarrollando intelectualmente, ya no pueden atribuir a los objetos animados cualidades de la vida y esto hace que se reduzca su

interés por los juguetes. Otro factor que contribuye a la disminución de los juegos con juguetes es que quieren compañía.

Por otra parte, la etapa de los juegos. Después de que los niños o niñas entran a la escuela su repertorio de juegos aumenta considerablemente, lo que le da a esta etapa el nombre. Al principio, sigue utilizando juguetes, sobre todo cuando están solos y, además, se interesan en juegos, deportes, aficiones y otras formas más maduras de juegos y por último la etapa de la fantasía. Conforme ellos se acercan a pubertad, comienza a partir interés por las actividades de juegos que les agradaban anteriormente y dedicaban gran parte de su tiempo de ocio a soñar despierto. Los sueños característicos de los mismos en la pubertad son de tipo el mártir, en los que consideran que todos los maltratan y nadie los entiende.

Por eso se manifiesta que es de gran importancia implementar una variedad de juegos en que todos los participantes puedan ser aceptados y experimentar, al menos, un grado moderado de éxito; el miedo al fracaso junto con la angustia y la frustración asociada con el fracaso se reducen cuando los errores no son percibidos como determinantes del resultado.

Ventajas del uso de técnicas lúdicas

Al referirse a cualidades positivas que resulten producto de la implementación de técnicas lúdicas en el aprendizaje y en el desarrollo del pensar creativo se hace referencia a ventajas en este aspecto.

Flores (2012) manifiesta que:

Las necesidades de los educandos en la actualidad impulsan a profundo cambios en nuestra manera de pensar, actuar, vivir y ser. Se requiere que los docentes interactúen constantemente mediante actividades lúdicas y con ellos de una manera sinérgica que permita crear nuevos procedimientos educativos que generan herramientas para procurar su desarrollo integral. (p. 2)

El autor en esta cita manifiesta que los docentes actualmente impulsan a los estudiantes a grandes cambios, interactuando con ellos y así obteniendo nuevos recursos para su desarrollo educativo mediante el uso de las actividades lúdicas.

Flores (2012) manifiesta que:

Entre las principales ventaja que tienen el uso de técnicas lúdicas se encuentran: promoción de la enseñanza activa, fortalecimiento de la eficacia del aprendizaje, favorece la comunicación docente-estudiante, ampliación del campo de experiencias de los estudiantes, posibilita que el estudiante alcance por sí mismo el aprendizaje, incrementa el interés del estudiante, orientar el aprendizaje, facilidad de corrección, fomento de actividades cooperativas, fomento de la enseñanza a distancia, pretenden acercar a los estudiantes a situaciones de la vida real representando estas situaciones lo mejor posible. (p.79)

El autor de la presente cita manifiesta algunas de las ventajas que tienen el uso de las técnicas lúdicas tales como aquellas referidas a la relación enseñanza-aprendizaje entre el docente y el estudiante así como ayudar al estudiante por medio de las actividades lúdicas a resolver problemas de la vida real que le aparecerán en un momento determinado

Desventajas del uso de técnicas lúdicas

Según Urías (2012) manifiesta que: “La percepción de los docentes es positiva para la utilización de las actividades lúdicas como herramientas para dar soporte al proceso de enseñanza-aprendizaje, de igual forma la disposición de éstos para capacitarse en el uso de las mismas es igualmente positiva” (p.24). En esta cita el autor manifiesta que la comprensión del educando es importante para el correcto uso de las actividades lúdicas como recursos para el proceso de enseñanza-

aprendizaje y por ende para el desarrollo de la creatividad en el estudiante.

Ortega (2013) manifiesta que:

Entre las principales desventajas del uso de técnicas lúdicas se encuentran: la aparición de la distracción en los estudiantes, creación de adicción en cuanto al uso de estos medios, desarrollo de estrategias de mínimo esfuerzo, desarrollo de una conducta individualizada, aparición de cansancio visual y saturación, elevado costo de herramientas y mantenimiento del equipo informático. (p. 63)

El autor de esta cita expresa ciertas desventajas del uso de las actividades lúdicas tales como las distracciones producto de los juegos en el aula, así como que los estudiantes pueden volverse facilistas en el aprendizaje al no tener herramientas para las actividades lúdicas.

Mencionando las siguientes desventajas tenemos: La preparación de los materiales implica necesariamente un esfuerzo y largo periodo de concepción por lo que se pierde tiempo en las clases que puede ser utilizado en la enseñanza y explicación de los contenidos de la asignatura.

Otra desventaja observada es que, por ser una forma totalmente distinta de organizar la enseñanza, genera rechazo en algunos docentes reacios al cambio ya que no son de interactuar con los estudiantes en las clases.

Relación de las técnicas lúdicas y el pensamiento creativo.

Las técnicas lúdicas que utilizan los docentes para desarrollar el pensamiento creativo sirven para: facilitar al estudiante la construcción de sus conocimientos. Se requiere contar con el conocimiento de actividades lúdicas que brinde un ambiente grato y estimulante, en el cual se integre la vida cotidiana del estudiante ya que estas mismas actividades que le

permitan lograr experiencias de aprendizaje. Algunas actividades lúdicas usadas por el docente:

Actividades lúdicas libres. -Favorece la espontaneidad, la actividad creadora, desarrolla la imaginación, libera depresiones; permite actuar con plena libertad e independencia.

Actividades lúdicas dirigidas. - Aumenta las posibilidades de la utilización de juguetes, ayuda a variar las situaciones formativas, incrementa el aprendizaje, favorece el desarrollo intelectual, social, afectivo y motriz, ofrece modelos positivos para imitar y satisfacer las necesidades individuales de cada estudiante.

El pensamiento creativo

El pensamiento creativo es la capacidad de trascender más allá de lo ordinario, de ser original, de innovar y de tener un pensamiento flexible. Por ejemplo, la creación de un dispositivo nemónico (una ayuda para memorizar algo) es una forma de pensar creativamente, conectando cosas no relacionadas entre sí mediante un único concepto visual en un contexto de diseño. Según Flores (2010) manifiesta que: “Las necesidades del educando en la actualidad impulsan a profundo cambios en nuestra manera de pensar, actuar, vivir y ser. Se requiere que los docentes interactúen constantemente con ellos de una manera sinérgica que permita estimular el pensamiento creativo” (p. 21). En esta cita el autor manifiesta que los docentes son quienes deben impulsar a los estudiantes a nuevos retos y a realizar cambios, interactuando con ellos y así generando un desarrollo del pensamiento creativo de esta manera se logrará un desarrollo por completo del estudiante en todas sus áreas, el mismo que les servirá para desenvolverse en la vida común de cada uno de los estudiantes.

Tipos de Pensamientos

En el estudio de la investigación aparecen diferentes tipos de pensamientos los cuales son importantes mencionar, citar y analizar.

Kaheneman y Figuerola (2012) manifiestan que:

Se concluye que existen distintos tipos de pensamiento, como el pensamiento concreto, el pensamiento abstracto, el pensamiento crítico, etcétera. Dentro de ellos, el pensamiento creativo es aquel que en vistas a lo que el sujeto cognoscente ya posee incorporado en su estructura cognitiva; crea, fabrica, imagina o elabora respuestas diferentes e innovadoras, a partir de establecer nuevas relaciones o asociaciones entre sus conocimientos previos. Así el hombre pudo crear cultura, modificando lo que le ofrecía la naturaleza. (p.26)

Los autores de esta cita manifiestan que existen varios tipos de pensamientos tales como el concreto, abstracto, crítico y demás, pero el creativo es aquel que todo individuo ya lo posee incorporado y que se desarrolla mediante estímulos y asociaciones con los otros tipos de pensamientos

De esta forma y mediante lo observado en la presente investigación se concluye que es importante que los estudiantes posean estos tipos de pensamientos. Sin embargo, aquellos en los que predominara el pensamiento creativo, poseerán aptitudes para ser artistas, escritores, inventores, empresarios o científicos en su etapa de madurez. Mediante esfuerzos tales como la concentración, el empeño y un alto grado de imaginación.

Los pensadores creativos no aceptan la realidad tal como se les presenta sino que siembran interrogantes sobre ella, y tratan de encontrarles respuestas. Son críticos, indagadores, activos, auto-motivados, no conformistas, sagaces, de mente abierta y flexible para

mirar la realidad desde distintos ángulos, y no le temen al fracaso, pues si una solución no los conforma buscarán otras alternativas, ya que confían plenamente en sus capacidades, y no los detienen los desafíos o los obstáculos.

Dan a lo que ya existe variables nuevas, una mirada diferente, para satisfacer necesidades de tipo práctico, como la invención de tecnología digital, o un innovador plan de negocios; o de necesidades espirituales, como una obra literaria o un cuadro que plasme la imaginación del autor.

Características del Pensamiento Creativo

Se entiende por pensamiento creativo a la capacidad que tienen un individuo para prácticamente de cero o mediante algún corto antecedente generar una idea completamente nueva y revolucionaria de ser usado positivamente.

Edgar (2012) manifiesta que:

Las principales características del pensamiento creativo tenemos: pensamiento asociativo (reconocimiento de las cosas comunes, de los atributos comunes), pensamiento metafórico (identificación de similitudes entre cosas aparentemente no relacionadas), elaboración y modificación (trabajar con los detalles y ser capaz de proponer alternativas), pensamiento imaginativo (pensar imágenes en la mente e imaginar lo inverosímil). (p. 63)

El autor de esta cita manifiesta según su estudio que el pensamiento creativo posee características tales como que es asociativo es decir que reconoce lo ya conocido, además es metafórico es decir que establece similitudes entre objetos aparentemente diferentes, y manifiesta que el pensamiento creativo es imaginativo, así como elabora y modifica alternativas.

En la presente investigación se observa en los estudiantes característicos que impiden lograr el desarrollo del pensamiento creativo tales como:

- Aparición de miedo de tal forma que se coarta el riesgo que conlleva la creatividad y hace que los estudiantes se conformen con lo seguro.
- No existe receptividad en los docentes, es decir no se está abierto a diferentes formas de pensamiento ni a la crítica constructiva, como resultado en el estudiante se tiene que no se le permite adoptar nuevas posibilidades e ideas.
- No aparecen criterios de flexibilidad: es decir en los estudiantes no se observa tendencias a ser ágil de mente. Tener una persona flexible no sólo nos permite mantenernos al día con los tiempos, sino que también nos permite seguir la ruta de una idea fructífera o alejarnos de un camino que no nos conduce a ninguna parte.
- En la interacción entre docentes y estudiantes no se presta atención a lo que pasa cada día, de esta forma no se permitirá detectar posibilidades creativas inherentes en cualquier entorno determinado, para ver lo que otros se pierden o piensan que no merece la pena.
- No se observa en los estudiantes, ni en los docentes conexiones entre vista y reconocimiento: por consiguiente, se obtiene estudiantes con poco desarrollo en el pensamiento creativo ya que no son capaces de unir dos cosas relacionadas o no relacionadas entre sí para formar una nueva combinación; ni organizar las jerarquías asociativas en los temas de la asignatura de Lenguaje y Literatura de forma que les permitan hacer conexiones que otros pueden pasar por alto.

Ventajas del pensamiento creativo

Al hablar de las ventajas del pensamiento creativo se hace referencia a las manifestaciones positivas que ocurren al afrontar un problema o una situación de forma creativa que llevará a encontrar un camino oculto pero posible que nos lleva a lograr nuestro objetivo.

Según Torres (2010) manifiesta que: “Los avances tecnológicos que los seres humanos hemos realizado a lo largo de la historia, y especialmente en las últimas décadas, la creatividad como atributo o proceso sigue siendo una materia con mucho aún por explorar” (p. 25). El autor de esta cita nos manifiesta que la creatividad se ve reflejada en los avances tecnológicos en especial en los últimos años que han aparecido para facilitar distintos aspectos de la sociedad.

Edward de Bono (2012) manifiesta que: “Es un proceso de vital importancia que nos ha conducido a través del tiempo a ser quienes somos y a desarrollarnos como sociedad e individuos como lo hemos hecho” (p. 96). El autor de esta cita manifiesta que el pensamiento creativo es de vital importancia para el ser humano ya que solo gracias

Desventajas del Pensamiento Creativo

Según Torres (2012) manifiesta que: “Cuando la creatividad no encuentra su camino para expresarse no se produce al mismo el encuentro con nosotros mismos, no aumenta la sensación de conexión con la realidad, proporcionándonos bienestar, optimismo y realizando nuestras emociones positivas” (p. 56). El autor de esta cita manifiesta que la creatividad cuando no se desarrolla se pierde la satisfacción que produce la misma al conectarnos de manera más fuerte en nuestro interior llenándonos de confianza.

Torrance (2012) manifiesta que:

Si bien es completamente cierto que algunas personas nacen especialmente dotadas para afrontar cualquier situación de un modo creativo, no es menos cierto que como con cualquier otro don, se produce desventaja si éste no encuentra un entorno propicio para su desarrollo, se extinguirá. Y del mismo modo, el enfoque creativo puede entrenarse y desarrollarse para nuestro beneficio. (p. 125)

El autor de la presente cita manifiesta que el pensamiento creativo si bien es un don con el que nacen ya desarrollado algunas personas, se convierte en una desventaja cuando no se encuentra en un entorno favorable para su desarrollo y de esta forma se extinguirá esta virtud.

Según lo observado en el octavo grado de educación básica superior del colegio “Cesar Borja Lavayen” no existe un proceso centrado de búsqueda de soluciones ni un análisis a los problemas que aparecen en la asignatura de Lenguaje y Literatura, como resultado no se centra la energía de los estudiantes en aquello que es importante ni se canaliza los esfuerzos en una dirección realmente útil por lo que se pierde objetividad en varias etapas de la vida académica de los estudiantes en el momento en el que no existe un proceso de generar creatividad.

Beneficio de las técnicas lúdicas en el desarrollo del pensamiento.

Lograr el desarrollo del pensamiento creativo en el estudiante requiere de docentes altamente capacitados que no sólo impartan sus clases tradicionalmente, sino que también contribuyan a la creación y uso de nuevas metodologías, materiales y técnicas, que haga más sencillo a los estudiantes la adquisición de conocimientos y habilidades que les sean útiles y aplicables en su vida personal, académica y profesional.

Independientemente de lo motivacional que pueda resultar para el estudiante el empleo de proyectos escolares en el desarrollo del pensamiento creativo, hay que tener presente de que éstas

herramientas o medios adquieren un protagonismo fundamental al generar una materialización de la construcción abstracta y la generalización a través de la experiencia individual o grupal será determinante para emplearlos recurrentemente en el trabajo del docente.

Fundamentación epistemológica

Epistemológicamente la investigación será realizada mediante el enfoque de totalidad concreta porque las razones de la falta del uso de las técnicas lúdicas en el desarrollo del aprendizaje y del pensamiento creativo son varias.

Al considerar que la investigación es un proceso netamente social, como indica, Klimovsky (2010) “El pensamiento es privativo de quien lo crea y sólo se transforma en propiedad social si se lo comunica a través del lenguaje” (p.36). El autor de la presente cita manifiesta que el pensamiento es de quien lo crea, y solo se volverá social si es compartido por quien lo crea.

Villaruel (2012) manifiesta que:

El modelo cognoscitivo o cognitivo explica el aprendizaje en función de las experiencias, información, actitudes e ideas de una persona y de la forma como esta las integra, organiza, y reorganiza. Es decir, el aprendizaje es un cambio permanentemente de los conocimientos o de la comprensión, debido tanto a la reorganización de experiencias pasadas cuanto a la información nueva que se va adquiriendo. Cuando una persona aprende, sus esquemas mentales, reaccionan emotivas y motoras entran en juego para captar un conocimiento no es una mera copia figurativa de lo real, es una elaboración subjetiva que desemboca en la adquisición de representaciones mentales. (p.16)

El autor manifiesta que el aprendizaje puede provocar la modificación y transformación de las estructuras al mismo tiempo, una vez

cambiadas, permiten la realización de nuevos aprendizajes de mayor riqueza y complejidad.

Fundamentación psicológica

La Psicología de la educación aparece por el interés que tiene la Pedagogía para aplicar los fundamentos psicológicos dentro proceso educativo. Podríamos decir que la psicología dentro ámbito educativo aporta al profesor los conceptos necesarios para el buen desempeño del proceso de enseñanza. Su estudio es vital para la comprensión del proceso de formación y desarrollo armónico de la personalidad del estudiante.

Coll C. (2012) dice que:

En un mundo en el que las distancias se reducen, las fronteras desaparecen y los grandes problemas se comparten, crece la movilidad de las personas aumenta la heterogeneidad de las comunidades y se hace patente la necesidad de trabajar conjuntamente para resolver problemas comunes. La educación se ve obligada a hacer frente a esta situación y se habla de escuela inclusiva (p.31).

En esta cita el autor manifiesta que la psicología educativa define aportes que se centran en los modelos educativos que se derivan de las teorías de los procesos de la psicología, como lo son el aprendizaje y la motivación, que están presentes dentro del proceso de enseñanza.

Vigostky y sus compañeros hablan sobre la zona de desarrollo, señalando que es el espacio que existe el nivel real que es lo que conoce el alumno y el llamado nivel potencial que es lo que el estudiante está por descubrir y hacerlo parte de su aprendizaje.

Otro psicólogo, Galperin plantó que deben existir 4 momentos fundamentales para que se dé el aprendizaje, estas son: la fase preparatoria, materializada, la fase mental y la fase verbal. También Leóntiev dio su aporte a estos fundamentos expresando que la actividad que realiza el hombre y la interacción de este con la realidad del entorno, actúan sobre él transformándolos y modificando objetos y fenómenos que luego los convierte en parte de sí mismo.

Fundamentación sociológica

El mundo desde hace mucho tiempo dejó de ser el mismo ha cambiado, en los últimos años lo ha hecho de forma acelerada, los cambios son notorios en todos los ámbitos, el principal promotor de estos cambios ha sido la tecnología

Una de las principales áreas que se ha transformado gracias a la tecnología es la información. La información fluye en todas las direcciones, ha derribado barreras, las distancias han desaparecido y la noticia en tiempo real es un hecho. Ante esta realidad todas las instituciones han tenido que cambiar, entre las que se encuentran las educativas sean públicas o privadas

Los cambios en los centros educativos son todas direcciones, han dejado de ser sistemas cerrados para abrirse a la comunidad, donde esta tiene mayor participación. Es la comunidad educativa quien presenta sus necesidades, el modelo de profesional que desea para que ocupe las plazas de empleo.

Los cambios son evidentes, se han planificado programas educativos integrados por proyectos donde el estudiante es el protagonista y el docente es la base fundamental de las iniciativas

educativas, estas transformaciones se reflejan en la calidad de lo aprendido por los estudiantes.

En su afán de ajustarse a la nueva realidad los docentes buscan nuevas técnicas de enseñanzas, más creativas y prácticas, respuesta encontrada en las técnicas lúdicas, con estas técnicas el estudiante no solo desarrolla su creatividad sino también la iniciativa e imaginación, gana mayor desenvolvimiento en el entorno.

Fundamentación pedagógica

La pedagogía se define como la ciencia de la educación. García y Llull (2012) manifiestan que: “el juego es una palabra que aparece de forma cotidiana en el lenguaje hablado o escrito para referirse a múltiples situaciones, emociones, pensamientos o sentimientos con significados muy diversos” (p.7). El autor de esta cita manifiesta que el juego es una forma cotidiana de expresar emociones ya sean con distintos significados para manifestarse.

La palabra juego no es un concepto científico, pero si se lo dirige con técnica de una forma controlada, puede producir un aprendizaje, es en este principio que se basa la pedagogía para afirmar que el juego es un medio para que el proceso de enseñanza tenga un significado en la vida del educando.

El juego forma parte del comportamiento humano y está presente a lo largo de toda su vida, el juego es una recreación de la vida humana que a través del hecho de jugar hace una transformación simbólica o imaginaria de la realidad en la que se encuentra. Los juegos permiten al niño una asimilación de la realidad.

El uso de tecnología en el aula aplicando juegos permite introducir cambios en la forma de enseñanza del docente y del aprendizaje del estudiante. Aprovechar estos recursos favorece que el educando adquiera

habilidades y destrezas muy útiles, atendiendo a las necesidades que cada uno de los integrantes pueda tener y que el docente está redirigiendo.

La educación es la forma de integrar al sujeto en la sociedad, lo lleva a ser un ser social y netamente cultural, es por ello que tenemos que diferenciar lo que es bueno aprender y lo que no, además debe tener en cuenta que el proceso de aprendizaje es permanente y continuo, sigue una línea que no termina, puesto que el ser humano aprende en todo momento y a cada segundo de su vida.

Teoría del juego como anticipación funcional

Muchos investigadores han escrito sobre la teoría del juego, uno de ellos es el filósofo Karl Groos, el mismo que en 1902 indicó que el juego tiene mucha importancia dentro del desarrollo del pensamiento, motricidad y motivación del estudiante. Esto se debe a la adaptación que el alumno logra tener, además que para él es su forma de supervivencia.

Teoría Piagetiana

Según Jean Piaget las fases evolutivas del pensamiento humano pueden estar asociadas con tres estructuras básicas que tiene el juego: el juego de simple ejercicio, el juego simbólico y el juego colectivo. Durante 1956 manifiesta que el juego funciona como parte de la inteligencia en un niño, ya que es una representación funcional de la realidad. De Bono (2012) manifiesta que: "Piaget dirigió su atención a la fase cognitiva, por tal motivo el tema central que plantea dentro de sus trabajos es la "inteligencia" o la "lógica" que puede adoptar diferentes formas en la medida que la persona se desarrolla" (p. 58).

El autor de esta cita manifiesta que Piaget existe una estrecha relación entre la lógica y la inteligencia ya que en la mayoría de los casos

lo que la hace diferente tan solo es la forma en la que la persona desarrolla estas capacidades.

Teoría Vygotskyana

Según Lev Semyónovich Vygotsky, el juego surge como una necesidad de recrear el contacto del individuo con otros. Para el existían 2 líneas de cambio evolutivo, la primera llamada de preservación y reproducción de la especie, esta es más dependiente de la biología y la otra de tipo sociocultural que integra la forma de organización propia y de un grupo social.

Fundamentación legal

Constitución del Ecuador

Sección quinta: de la Educación

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

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

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA, PROCESO, ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS

Diseño Metodológico

La presente investigación tiene como sujeto de estudio a los estudiantes del octavo grado de colegio Cesar Borja Lavayen, con la finalidad de optimizar el aprendizaje de la asignatura de Lenguaje y Literatura, por medio de estrategias lúdicas que involucren herramientas tecnológicas e informáticas.

El tipo de investigación a aplicar es la cuantitativa y cualitativa, los datos obtenidos serán categorizados por medio de herramientas estadísticas que proporcionaran datos medibles que apoyan la evidencia de la investigación. Además, se aplica el método analítico, los datos obtenidos se transforma en información después de ser analizados y relacionados con el entorno.

Tipos de investigación

Para desarrollar este proyecto se utilizarán diferentes tipos de investigación, dependiendo del tópico a desarrollar, estos serán los que den las pautas que podrán establecer los pasos, las técnicas, los procesos y los métodos, que se deben utilizar para lograr las metas establecidas.

Aquí podemos incluir, el diseño de instrumentos, los datos a recolectar, este trabajo investigativo es:

Investigación bibliográfica

Este tipo de investigación se utiliza mediante un conjunto de métodos de búsqueda en textos con citas útiles para la investigación, así como documentos, diccionarios, revistas que permitirán la localización del fenómeno a investigar, además de su el análisis y el registro de datos útiles. Cegarra (2012) manifiesta que: “El objetivo de la investigación bibliográfica es tener conocimiento de lo que se ha publicado relacionado con el proyecto de investigación; esta relación puede ser bastante directa o colateral. Por eso se requiere una buena selección de las fuentes de información” (p. 101). El autor de la presente cita expresa que en la investigación bibliográfica la recolección de información se realiza de forma real, clara y con precisión.

En el presente proyecto la investigación bibliográfica permite obtener información referente a las variables que son técnicas lúdicas y desarrollo del pensamiento creativo, así como la correlación de ambas variables, el impacto que tiene el uso de actividades lúdicas en el proceso de desarrollo del pensamiento creativo y su mejoramiento en los resultados académicos de los mismos.

Además, el desarrollo del pensamiento creativo no solo será útil para el estudiante dentro de la institución educativa, sino fuera de la misma otorgando herramientas necesarias para poderse desenvolver en la vida que desarrolle el estudiante, familiar, amistad y demás.

Investigación exploratoria

La investigación exploratoria se aplicará para conocer datos que tengan relevancia sobre la enseñanza de la asignatura de Lenguaje y Literatura, separándolos de los que poseen poca relevancia.

Con estos datos se podrá aplicar el método analítico, obteniendo una visión clara de la metodología de enseñanza-aprendizaje en el área de estudio.

Para ello se aplicará la técnica de recopilación de datos utilizando encuestas, tanto a estudiantes como a docentes, con la finalidad de conocer las diferentes situaciones que se dan dentro del área de Lengua y Literatura y luego la ejecución del proyecto adecuado para dar solución al problema que se ha planteado.

Dentro de la aplicación de este tipo de investigación, se recalca la importancia de revisar la literatura, puesto que en ella se puede conseguir algún tipo de enfoque cualitativo que junto con el método analítico se obtendrían mejores resultados dentro del diseño investigativo.

El internet es una herramienta muy útil que le ha permitido a los métodos de investigación presentarse de una manera más atractiva al investigador.

Al realizar la búsqueda de información la red o internet trae información de distintos autores y diferentes lugares del planeta. Ruiz (2012) manifiesta que: “Una investigación exploratoria generalmente nos sirve para familiarizarnos con el fenómeno y obtener mayor información de lo que se está examinando” (p.51). Aquí el autor explica que esta investigación permite conocer a fondo el problema para lograr comprenderlo y luego tomar la decisión más adecuada para su resolución.

Investigación de campo

Este tipo de investigación se aplica directamente en el lugar donde acontece el hecho, es decir el lugar e tiene como lugar de estudio al colegio “Cesar Borja Lavayen”, es ahí donde se aplicarán las técnicas de

colección de datos para lograr los datos necesarios y completar el estudio.

Según Perello (2012) manifiesta que:

La investigación de campo se efectúa en el propio sitio donde se encuentra el objeto a estudiar. Es lo permite un conocimiento más a fondo para investigador, puede manejar la información con más seguridad y podrá apoyarse en diseños exploratorios, descriptivos y experimentales, creando una situación de control en donde podrá manipular una o más variables dependientes. (p.45)

El autor de esta cita expresa que para lograr estos objetivos se necesita diseñar el o los instrumentos que se va a utilizar en la medición de datos para después procesarlos y conseguir los resultados que se necesitan para complementar el proyecto.

En esta investigación se observa y se trabaja con las condiciones de un problema con la finalidad de obtener un cambio. Constituye un proceso sistemático, organizado, estricto y racional de recolección, procesamiento, análisis y presentación de datos, basado en una estrategia de recolección directa de la investigación.

Sánchez, P. (2012) manifiesta que:

Es la que se realiza en el mismo lugar en que se desarrollan o se producen los acontecimientos, en contacto con quien o quienes son los gestores del problema que se investiga. Aquí se obtiene la información de primera mano en forma directa, fuera del laboratorio, pero no tiene el investigador en control absoluto de las variables, en este tipo de investigación, el mismo objeto de estudio sirve de fuente de información para el investigador y conduce a la observación en vivo y en directo de las personas de las cosas de las circunstancias en que ocurren ciertos hechos; por tanto, la naturaleza de las fuentes determina la manera de obtener los datos. (p.48)

El autor de la presente cita manifiesta que la investigación de campo es aquella utilizada por el investigador para recopilar información de primera mano desde el lugar donde ocurre el hecho y así obtener una información real

Métodos

Método inductivo

En la presente investigación el método inductivo se usa de forma correcta es decir se realiza una inducción completa, la conclusión es sacada del estudio de todos los elementos que forman el objeto de investigación, es decir que solo es posible si conocemos con exactitud el número de elementos que forman el objeto de estudio y además, cuando sabemos que el conocimiento generalizado pertenece a cada uno de los elementos del objeto de investigación. Las llamadas demostraciones complejas son formas de razonamiento inductivo, solo que en ellas se toman muestras que poco a poco se van articulando hasta lograr el estudio por inducción completa.

En este caso al investigar el rendimiento académico de los estudiantes del octavo año de educación general básica de la unidad educativa “Cesar Borja Lavayen”, estudiamos los resultados de todos los estudiantes del curso, dado que el objeto de estudio es relativamente pequeño, 120 alumnos. Concluimos que el rendimiento promedio no es bueno. Tal conclusión es posible mediante el análisis de todos y cada uno de los miembros del curso.

Método Científico

En la presente investigación se aplica el método científico respetando sus reglas de la siguiente forma:

- El fenómeno que se trato fue completamente aislado para estudiarlo mejor
- El experimento fue realizado y repetido en las mismas circunstancias para comprobar si siempre es el mismo
- Las condiciones del experimento fueron alteradas para investigar en qué grado modifican al fenómeno.

Por conclusión el objetivo del experimento es: esclarecer la importancia de las técnicas de ludicas, en el rendimiento académico de los estudiantes de octavo de básica de la unidad educativa “Cesar Borja Lavayen”, para verificar la hipótesis, la teoría y la propuesta para ayudar en la solución del problema.

Método deductivo

En la presente investigación se aplica el método deductivo ya que mediante ella se aplica los principios descubiertos a casos particulares, a partir de un enlace de juicios. El papel de la deducción en esta investigación es doble:

Primero consistió en encontrar principios desconocidos, a partir del bajo desarrollo del pensamiento creativo en los estudiantes en la asignatura de lenguaje y literatura. Aplicando el principio de que el bajo rendimiento, está asociado al escaso uso de técnicas lúdicas en las clases. Si un estudiante tiene un bajo rendimiento decimos que es porque es un caso particular del no uso de las técnicas de lúdicas.

También sirvió para descubrir consecuencias desconocidas, de principios conocidos como por ejemplo que la matemática es la ciencia deductiva por excelencia porque parte de axiomas y definiciones.

De esta forma se emplea el método deductivo de forma directa con inferencia o conclusión inmediata. Obteniendo el juicio de una sola

premisa, es decir que se llega a una conclusión directa sin intermediarios. En este caso:

Las técnicas de lúdicas son importantes para facilitar el desarrollo del pensamiento en del estudiante.

Población y Muestra

Se denomina población a un conjunto de elementos que poseen características comunes, generalmente también se utiliza el término universo para referirse al grupo de elementos que intervienen en la investigación, y donde cada integrante ayuda a originar los datos para completar el proceso motivo de estudio.

Según Galán (2012) manifiesta que:

La población o universo se refiere al conjunto para el cual serán válidas las conclusiones que se obtengan. En una investigación puede considerarse varias poblaciones o sub- poblaciones. Se debe incluir una breve descripción de las características más sobresalientes de la población, en términos de su importancia para el estudio. De la población es inconveniente, por razones prácticas, extraer muestras las cuales pueden ser o no estadísticamente representativas. (p. 35)

El autor de esta cita manifiesta que la población es la totalidad del proyecto que se estudia donde se establece una relación de características comunes entre quienes son objeto de estudio con el objetivo de obtener conclusiones efectivas y acordes a la realidad.

Tabla N° 1 Población

No	Detalle	Personas
1	Autoridades	3
2	Docentes	4
3	Estudiantes	120
4	Padres de familia	120
Total		247

Fuente: Colegio César Borja Lavayen
Elaborado por: Verónica Maribel Castillo Romero

Muestra

La muestra es una parte representativa de la población que debe poseer todas las características de la misma, que es la que puede determinar la problemática ya que es capaz de generar los datos con los cuales se identifican las fallas dentro del proceso.

Gonzales y Pérez (2012) nos exponen que: “la muestra es el conjunto de individuos que se extrae al azar de la población, para realizar el estudio de un fenómeno” (p.37). El autor expresa que para tener una muestra simplemente se extrae al azar un conjunto de individuos de la población obtenida para el estudio del fenómeno a tratarse

El octavo grado de educación básica superior del colegio fiscal “César Borja Lavayen” cuenta con 4 paralelos, por lo que población esa determinada por 3 autoridades, 4 docentes, 120 estudiantes y 120 padres de familia, dando un total de 247, de esta cantidad será extraída la muestra para obtener los datos y aplicar un cuestionario para guiar la encuesta.

Fórmula para calcular muestra

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

n= Tamaño de la muestra

N = Población

e²= Error admisible (0.50)= error permitido por el investigador, calculado el porcentaje expresado en decimales.

Desarrollo de la fórmula

$$n = \frac{247}{0.0025(247-1)+1}$$

$$n = \frac{247}{0.615 + 1}$$

$$n = \frac{247}{1.615}$$

$$n = 152,94$$

Frecuencia aplicada para calcular la muestra por estratos.

$$f = \frac{n}{N}$$

$$f = \frac{152.94}{247}$$

$$f = 0.62$$

Conformación de la encuesta.

$f_{\text{autoridades}} = 0.62 * 1 = 0.62$ equivale a 1 autoridad.

$f_{\text{docentes}} = 0.62 * 4 = 2.48$ equivale a 3 docentes

$f_{\text{estudiantes}} = 0.62 * 120 = 74.4$ equivale a 74 estudiantes

$f_{\text{padres de familia}} = 0.62 * 120 = 74$ equivale a 74 padres de familia

Tabla Nº 2 : MUESTRA POR ESTRATOS

No	Detalle	Personas
1	Directivos	1
2	Docentes	3
3	Estudiantes	74
4	Padres de Familia	74
TOTAL:		152

Fuente: Colegio César Borja Lavayen

Elaborado por: Verónica Maribel Castillo Romero y

Métodos de investigación

Método científico. - Es un conjunto de pasos que se ejecutan sistemáticamente para obtener un conocimiento científico. Con este proceso se lleva a cabo la investigación.

Para que un método se considere científico debe estar sujeto a la experiencia y también al hecho de poder medir los resultados, regirse a principios específicos y poder ser comprobados. Kerlinger (2012) manifiesta que: "es el estudio sistemático, controlado, empírico y crítico de proposiciones hipotéticas acerca de presuntas relaciones entre varios fenómenos" (p. 56).

En esta cita el autor manifiesta que el método científico es un estudio sistemático, así como empírico que puede criticar relaciones entre fenómenos que se tienen en posibles hipótesis y que permite controlar las variables que se estudia en el proceso de investigación.

En el desarrollo de este proyecto se aplicarán los pasos del método científico, uno de ellos es la observación, pues se debe analizar la interacción y el comportamiento entre estudiantes y docentes cuando necesitan apoyo para la aplicación de las técnicas lúdicas en el área de Lenguaje y Literatura.

Método experimental. - La forma más sencilla de comprobar una hipótesis es someterla a la práctica. Granollers & Lores (2011) afirman que "esta investigación está basada en la praxis, debe ser puesto a prueba bajo las mismas condiciones".

Según el autor na de las formas es someterlo a la práctica, para es necesario aplicar la observación directa y realizar una investigación de campo para recolectar evidencias.

En el desarrollo de este proyecto se han encontrado evidencias como la carga horaria de la asignatura de Lengua y Literatura que permitirá aplicar otro tipo de técnicas y métodos sin intervenir con el

normal proceso, además posee un laboratorio de computación; es un lugar parcialmente equipado al que los estudiantes podrán tener acceso para que realicen sus prácticas.

Método analítico. - El método analítico se aplica separando el total del objeto de estudio en pequeñas partes para poderlas estudiar por separado y luego poder establecer la relación que guardan entre ellas. Se realiza esto con la finalidad de conseguir mejores resultados al momento de evaluar los datos. Ramírez (2012) expresa que: “es aquel método de investigación que consiste en la desmembración de un todo, descomponiéndolo en sus partes o elementos para observar las causas, la naturaleza y los efectos. El análisis es la observación y examen de un hecho en particular” (p. 28).

En esta cita el autor dice que el método analítico consiste en la descomposición de un todo en los fragmentos o partes necesarias para observar las causas y demás características del fenómeno que se investiga.

Es por ello que se analizará cómo se desarrolla el pensamiento creativo, para luego establecer las mejores formas de aplicar los resultados en el desarrollo de la propuesta.

Método sintético. - El método sintético se aplica de forma contraria método analítico, es decir inicia con el estudio de las partes que tiene el objeto de estudio y que guardan relación de alguna forma para luego llegar a comprender como funcionan en conjunto como partes de un todo. La misión es agrupar cada una de las evidencias encontradas para la plantear la hipótesis. Ruiz (2013) manifiesta que: “es un proceso de razonamiento que tiende a reconstruir un todo, a partir de los elementos distinguidos por el análisis; se trata en consecuencia de hacer una explosión metódica y breve, en resumen” (p. 54). El autor dice que la síntesis es un mecanismo mental que tiene como objetivo la comprensión

total de la esencia de lo que ya conocemos en todas sus partes y particularidades del fenómeno que se ha investigado.

En el desarrollo de este proyecto se separó a los objetos de estudio, que para este caso son los alumnos, profesores y la aplicación de técnicas lúdicas en la enseñanza de la asignatura de Lengua y Literatura. Cada objeto ha pasado por diferentes procesos con el fin de e plantear y verificar la o las hipótesis que apoyarán el proceso de estudio.

Técnicas e instrumentos de investigación.

Para el diseño y desarrollo de este proyecto se aplicará la técnica de la encuesta, pues es la técnica que permite realizar un sondeo de cómo se están desarrollando los eventos. Además, por ser de carácter anónimo, los resultados obtenidos son de mayor fidelidad porque los encuestados pueden ser más sinceros en el momento de responder a las preguntas del cuestionario que se aplique.

Encuesta

La encuesta es un instrumento en el que me apoyaré para obtener la información necesaria de las diversas necesidades que tienen los estudiantes. Aplicaré una encuesta a una muestra de personas, con esto podré identificar las preferencias de los estudiantes y docentes al momento de realizar prácticas para que la clase sea amena y activa. Lázaro (2011) manifiesta que: "es una comunicación interpersonal a través de una conversación estructurada que configura una relación dinámica y comprensiva desarrollada en un clima de confianza y aceptación, con la finalidad de informar y orientar".

En la presente cita Lázaro expresa claramente que una entrevista es una comunicación que se desarrolla de una conversación debidamente estructurada que posee una dinámica orientada a crear lazos de confianza en la comunicación con el objetivo de tener material confiable para la investigación que se desarrolla.

La encuesta la aplicaré en el Colegio César Borja Lavayen, y los encuestados serán un grupo de estudiantes de octavo grado y sus alrededores en días laborables de lunes a viernes. El cuestionario estará integrado de diez preguntas que el encuestado deberá realizar marcando el cuadro con un ✓ para indicar el valor que el valor de su respuesta. Para ello se ha establecido el uso de una de las escalas Likert, las mismas que serán procesadas y tabuladas para obtener resultados cuantitativos que permitan dirigir el trabajo. La escala que se usará se explica en la tabla No 4.

Escala de Likert

La escala de Likert mide actitudes o predisposiciones individuales en contextos sociales particulares. Se le conoce como escala sumada debido a que la puntuación de cada unidad de análisis se obtiene mediante la sumatoria de las respuestas obtenidas en cada ítem. Vásquez (2012) expresa que: “es una escala psicométrica utilizada principalmente en la investigación de mercados para la comprensión de las opiniones y actitudes de un consumidor hacia una marca, producto o mercado meta” (p. 63).

El autor de esta cita claramente dice que la escala Likert se emplea principalmente en la investigación de mercado para facilitar las respuestas del encuestado y obtener una apreciación más clara de la investigación que se realiza.

Es un método de escala bipolar que mide tanto el grado positivo como neutral y negativo de cada enunciado. La escala se construye en

función de una serie de ítems que reflejan una actitud positiva o negativa acerca de un estímulo o referente. Cada ítem está estructurado con cinco alternativas de respuesta:

La escala de Likert, al ser una escala que mide actitudes, es importante que pueda aceptar que las personas tienen actitudes favorables, desfavorables o neutras a las cosas y situaciones lo cual es perfectamente normal en términos de información. Debido a ello es importante considerar siempre que una escala de actitud puede y debe estar abierta a la posibilidad de aceptar opciones de respuesta neutrales.

Vargas Samaniego (2014) manifiesta que: “La escala de Likert tiene el honor de ser uno de los ítems más populares y utilizados en las encuestas. A diferencia de las preguntas dicotómicas con respuesta sí/no, la escala de Likert permite medir actitudes y conocer el grado de conformidad del encuestado con cualquier afirmación que le proponamos” (p 36). El autor en esta cita expresa que la escala de Likert nos Resulta especialmente útil emplearla en situaciones en las que queremos que la persona matice su opinión, en este sentido, las categorías de respuesta nos servirán para capturar la intensidad de los sentimientos del encuestado hacia dicha afirmación.

Tabla Nº 4 Escala de Respuestas

VALOR	EQUIVALENCIA
1	Muy en desacuerdo
2	De acuerdo
3	Indeciso
4	En desacuerdo
5	Muy de acuerdo

Fuente: Colegio César Borja Lavayen
Elaborado por: Verónica Maribel Castillo Romero

Entrevista

Esta técnica consiste en la recolección de información por medio del diálogo. Aquí se debe tener en cuenta que la persona o personas entrevistadas deben ser quienes cuenten con información que apoye el proceso investigativo y que tenga alguna experiencia importante que desee transmitir.

La entrevista es realizada al director del colegio “Cesar Borja Lavayen” con el objetivo de obtener información importante acerca de las técnicas que se utilizan actualmente en la enseñanza de Lengua y Literatura. El entrevistado responde a un cuestionario compuesto por 10 preguntas que la entrevistadora debe hacerle y que están relacionadas con el desarrollo de las actividades dentro del desarrollo de las clases de área señalada.

Esta es la técnica aplicada para recopilar datos oficiales del colegio para luego analizar los pros y los contras que posee el área y establecer cuáles serán las decisiones que deben tomarse para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje.

De la entrevista se concluirá la perspectiva que tiene la autoridad del plantel ante el poco desarrollo del pensamiento creativo y como incide este en el estudiante para su mejor desenvolvimiento en la asignatura de lengua y Literatura del colegio “César Borja Lavayen”.

De esta forma se obtendrá una entrevista recíproca, donde el entrevistado utiliza una técnica de recolección mediante una interrogación estructurada o una conversación totalmente libre; en ambos casos se utiliza un formulario o esquema con preguntas o cuestiones para enfocar la charla que sirven como guía.

Es por esto, que siempre encontraremos dos roles claros, el del entrevistador y el del entrevistado (o receptor).

PRESENTACIÓN DE LOS RESULTADOS

Encuesta realizada a estudiantes del octavo grado de educación básica superior del colegio “César Borja Lavayen””.

Luego de aplicados los instrumentos de investigación se obtuvo los siguientes resultados:

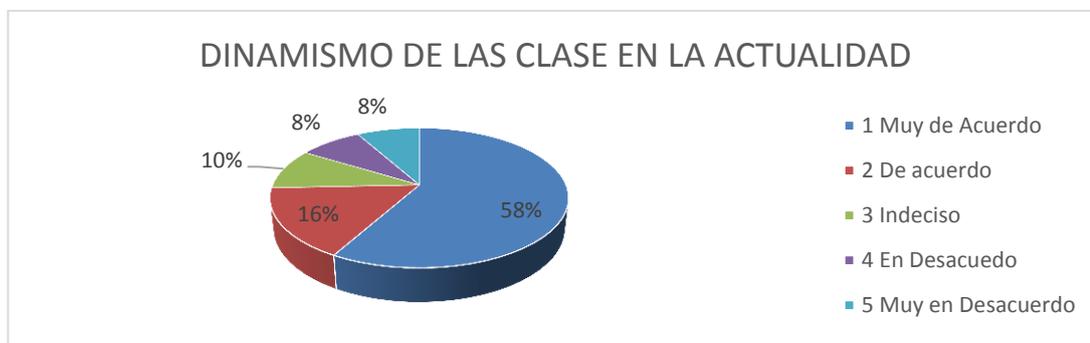
Tabla N° 5 Dinamismo de las clases en la actualidad

Código	¿Considera usted que las clases de la asignatura de lengua y literatura se deben impartir con mucho dinamismo?			
Ítem 1	No.	VALORACIÓN	MUESTRA	PORCENTAJE
	1	MUY DE ACUERDO	43	58%
	2	DE ACUERDO	12	16%
	3	INDECISO	7	9%
	4	EN DESACUERDO	6	8%
	5	MUY EN DESACUERDO	6	8%
	TOTAL			74

Fuente: Comunidad Educativa del Colegio César Borja Lavayen

Elaboración: Verónica Maribel Castillo Romero

Gráfico N. ° 1 Dinamismo de las clases en la actualidad



Fuente: Comunidad Educativa del Colegio César Borja Lavayen

Elaboración: Verónica Maribel Castillo Romero

Análisis:

Dentro del estudio se encontró que el 8% de estudiantes manifiestan estar muy en desacuerdo que las se imparten con dinamismo, 8% están en desacuerdo, 9% están indecisos, 16% opinan estar de acuerdo, y 58% manifiestan estar muy de acuerdo con que las clases deben ser impartidas con dinamismo.

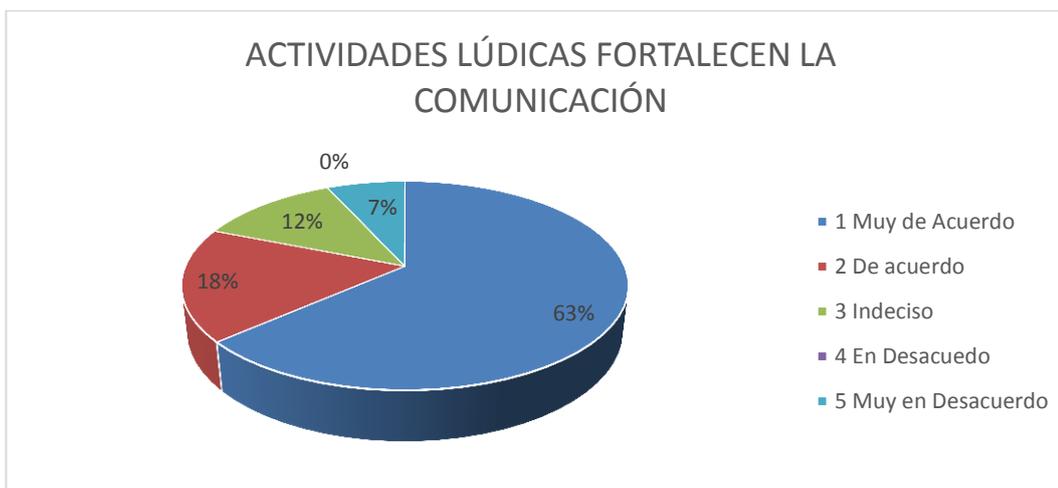
Tabla Nº 6 Actividades lúdicas fortalecen la comunicación

Código	¿Considera usted que las actividades lúdicas fortalecen la comunicación entre el docente y estudiante?			
Ítem 2	No.	VALORACIÓN	MUESTRA	PORCENTAJE
	1	MUY DE ACUERDO	47	64%
	2	DE ACUERDO	13	18%
	3	INDECISO	9	12%
	4	EN DESACUERDO	0	0%
	5	MUY EN DESACUERDO	5	7%
TOTAL			74	100%

Fuente: Comunidad Educativa del Colegio César Borja Lavayen

Elaboración: Verónica Maribel Castillo Romero

Gráfico Nº 2 Actividades lúdicas fortalece la comunicación



Fuente: Comunidad Educativa del Colegio César Borja Lavayen

Elaboración: Verónica Maribel Castillo Romero

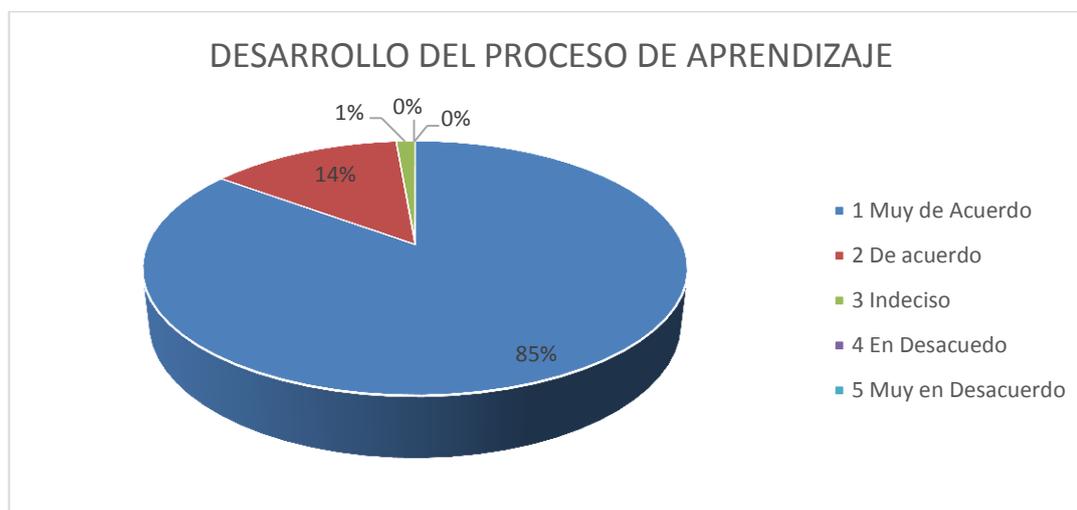
Análisis: en esta interrogante el 7% de estudiantes manifiestan estar muy en desacuerdo que las actividades lúdicas fortalecen la comunicación con los docentes, 12% están indecisos, 18% opinan estar de acuerdo, y 64% manifiestan estar muy de acuerdo ya que de esta manera se va a fortalecer e incrementar la comunicación entre el estudiante y docente.

Tabla N° 7 Desarrollo del proceso de aprendizaje

Código	¿Considera usted que el proceso de estimulación del pensamiento creativo se realice de una forma interactiva e interesante?			
Ítem 3	No.	VALORACIÓN	MUESTRA	PORCENTAJE
	1	MUY DE ACUERDO	63	85%
	2	DE ACUERDO	10	14%
	3	INDECISO	1	1%
	4	EN DESACUERDO	0	0%
	5	MUY EN DESACUERDO	0	0%
	TOTAL		74	100%

Fuente: Comunidad Educativa del Colegio César Borja Lavayen
Elaboración: Verónica Maribel Castillo Romero

Gráfico N° 3 Desarrollo del proceso de aprendizaje



Fuente: Comunidad Educativa del Colegio César Borja Lavayen
Elaboración: Verónica Maribel Castillo Romero

Análisis: entre las personas encuestadas 1% de estudiantes manifiestan estar indecisos que la estimulación creativa se realice de forma interactiva, 14% opinan estar de acuerdo, y 85% manifiestan estar muy de acuerdo con la estimulación del pensamiento creativo sea a base de la interacción.

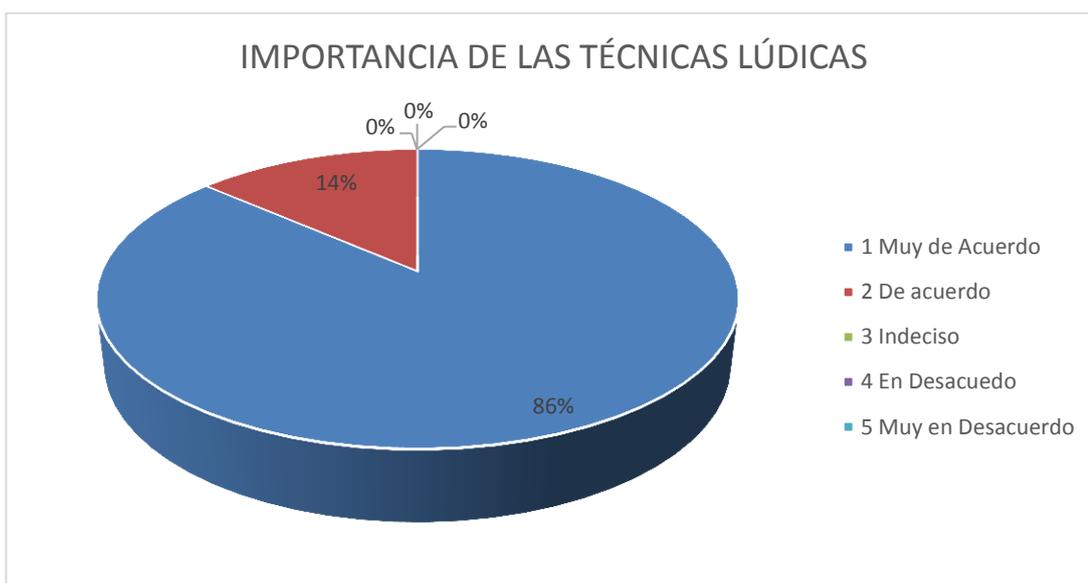
Tabla Nº 8 Importancia de las técnicas lúdicas

Código	¿Considera importante las técnicas aplicadas para que desarrollen su pensamiento creativo?			
Ítem 4	No.	VALORACIÓN	MUESTRA	PORCENTAJE
	1	MUY DE ACUERDO	64	86%
	2	DE ACUERDO	10	14%
	3	INDECISO	0	0%
	4	EN DESACUERDO	0	0%
	5	MUY EN DESACUERDO	0	0%
TOTAL			74	100%

Fuente: Comunidad Educativa del Colegio César Borja Lavayen

Elaboración: Verónica Maribel Castillo Romero

Gráfico Nº 4 Importancia de las técnicas lúdicas



Fuente: Comunidad Educativa del Colegio César Borja Lavayen

Elaboración: Verónica Maribel Castillo Romero

Análisis: según los resultados de esta encuesta 14% de estudiantes opinan estar de acuerdo que las técnicas lúdicas son importantes para desarrollar el pensamiento creativo, y 86% manifiestan estar muy de acuerdo.

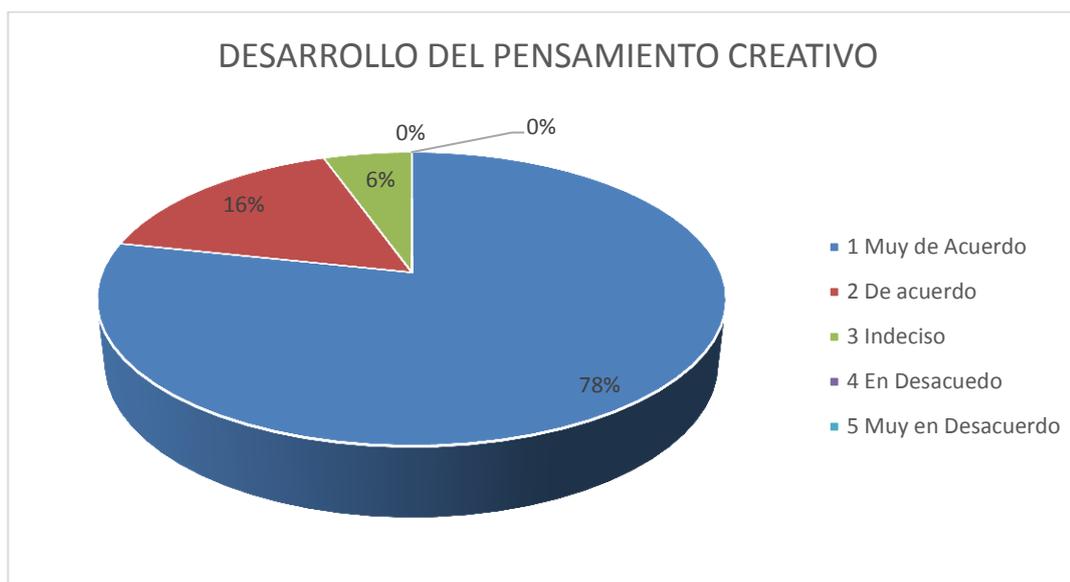
Tabla Nº 9 Desarrollo del pensamiento creativo

Código	¿Considera usted que con técnicas lúdicas actualizadas se logra desarrollar el pensamiento creativo en el estudiante?			
Ítem 5	No.	VALORACIÓN	MUESTRA	PORCENTAJE
	1	MUY DE ACUERDO	58	78%
	2	DE ACUERDO	12	16%
	3	INDECISO	4	5%
	4	EN DESACUERDO	0	0%
	5	MUY EN DESACUERDO	0	0%
	TOTAL			74

Fuente: Comunidad Educativa del Colegio César Borja Lavayen

Elaboración: Verónica Maribel Castillo Romero

Gráfico Nº 5 Desarrollo del pensamiento creativo



Fuente: Comunidad Educativa del Colegio César Borja Lavayen

Elaboración: Verónica Maribel Castillo Romero

Análisis: con respecto a esta pregunta el 5% de estudiantes manifiestan estar indecisos que con técnicas lúdicas actualizadas se logra desarrollar el pensamiento creativo, 16% opinan estar de acuerdo, mientras que 78% manifiestan estar muy de acuerdo con la utilización de las técnicas lúdicas.

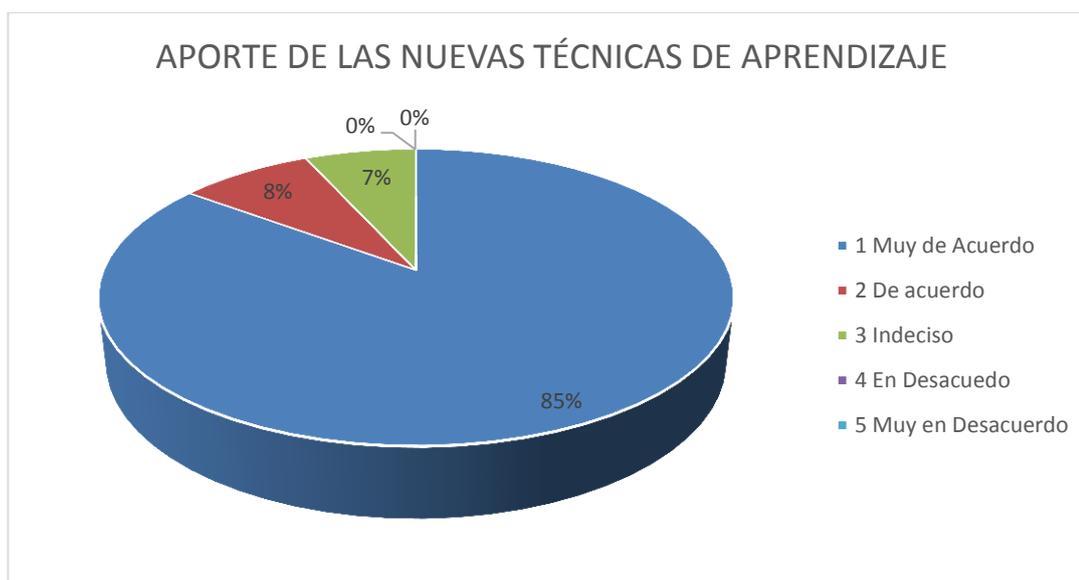
Tabla Nº 10 Aporte de las nuevas técnicas de aprendizaje

Código	¿Considera usted que las nuevas técnicas de aprendizaje aportan positivamente en el desarrollo de las clases?			
Ítem 6	No.	VALORACIÓN	MUESTRA	PORCENTAJE
	1	MUY DE ACUERDO	63	85%
	2	DE ACUERDO	5	8%
	3	INDECISO	6	7%
	4	EN DESACUERDO	0	0%
	5	MUY EN DESACUERDO	0	0%
	TOTAL			89

Fuente: Comunidad Educativa del Colegio César Borja Lavayen

Elaboración: Verónica Maribel Castillo Romero

Gráfico Nº 6 Aporte de las nuevas técnicas de aprendizaje



Fuente: Comunidad Educativa del Colegio César Borja Lavayen

Elaboración: Verónica Maribel Castillo Romero

Análisis: según el 7% de estudiantes manifiestan estar indecisos que las nuevas técnicas de aprendizaje aportan positivamente en el desarrollo de las clases, 8% opinan estar de acuerdo, por el contrario, el 85% manifiestan estar muy de acuerdo con el aporte positivo de las técnicas lúdicas.

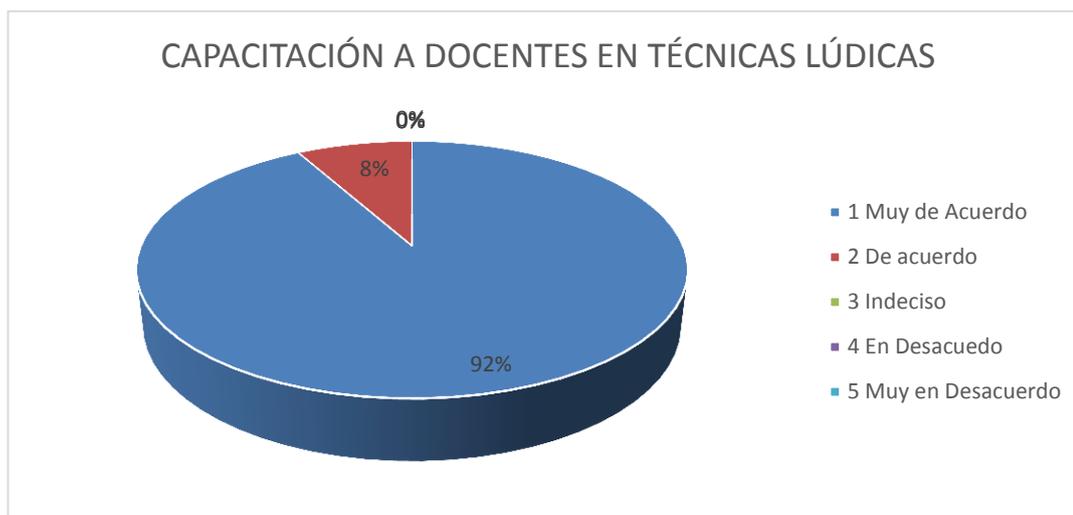
Tabla Nº 11 Capacitación a docentes en técnicas lúdicas

Código	¿Considera usted que los docentes deben participar talleres de capacitación para aplicar Técnicas lúdicas en el proceso de enseñanza?			
Ítem 7	No.	VALORACIÓN	MUESTRA	PORCENTAJE
	1	MUY DE ACUERDO	68	92%
	2	DE ACUERDO	6	8%
	3	INDECISO	0	0%
	4	EN DESACUERDO	0	0%
	5	MUY EN DESACUERDO	0	0%
	TOTAL			89

Fuente: Comunidad Educativa del Colegio César Borja Lavayen

Elaboración: Verónica Maribel Castillo Romero

Gráfico Nº 7 Capacitación a docentes en técnicas lúdicas



Fuente: Comunidad Educativa del Colegio César Borja Lavayen

Elaboración: Verónica Maribel Castillo Romero

Análisis: los talleres de capacitación son muy importantes en el momento en el que se decide por un método de aprendizaje efectivo, es así que el 8% opinan estar de acuerdo que los docentes deben ser capacitados en técnicas lúdicas y 92% manifiestan estar muy de acuerdo, en las demás alternativas el resultado fue 0.

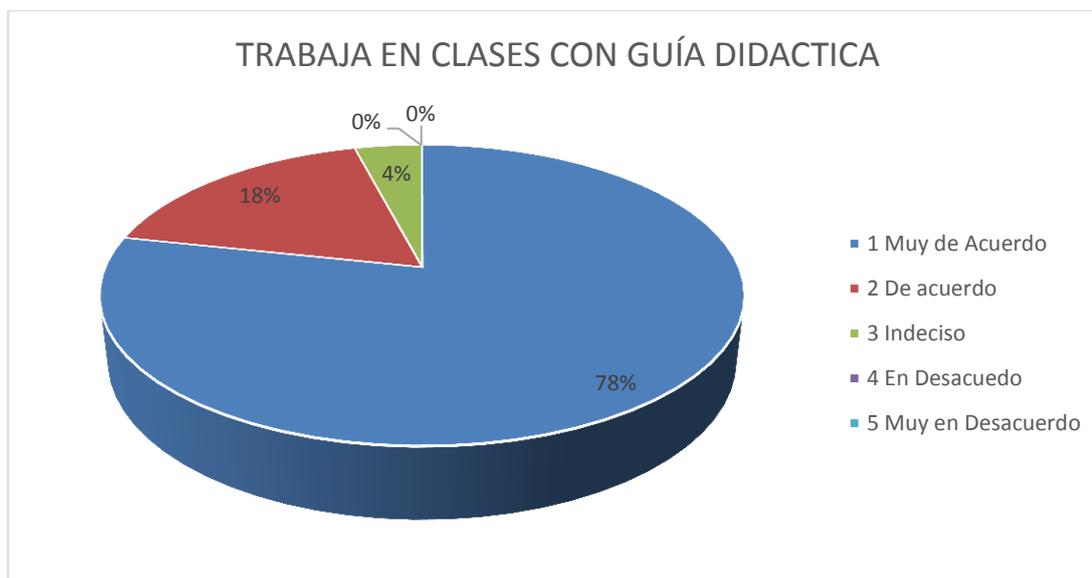
Tabla Nº 12 Trabajar en clases con guía didáctica

Código	¿Considera usted que trabajar en clases con una Guía didáctica ayuda a desarrollar su pensamiento creativo?			
Ítem 8	No.	VALORACIÓN	MUESTRA	PORCENTAJE
	1	MUY DE ACUERDO	58	78%
	2	DE ACUERDO	13	18%
	3	INDECISO	3	4%
	4	EN DESACUERDO	0	0%
	5	MUY EN DESACUERDO	0	0%
	TOTAL			74

Fuente: Comunidad Educativa del Colegio César Borja Lavayen

Elaboración: Verónica Maribel Castillo Romero

Gráfico Nº 8 Trabajar en clases con guía didáctica



Fuente: Comunidad Educativa del Colegio César Borja Lavayen

Elaboración: Verónica Maribel Castillo

Análisis: en la siguiente encuesta 4% de estudiantes manifiestan estar indecisos que trabajar en clases con una guía didáctica que ayude a desarrollar su pensamiento creativo, 18% opinan estar de acuerdo, y 78% manifiestan estar muy de acuerdo con la utilización en clase de una guía didáctica interactiva.

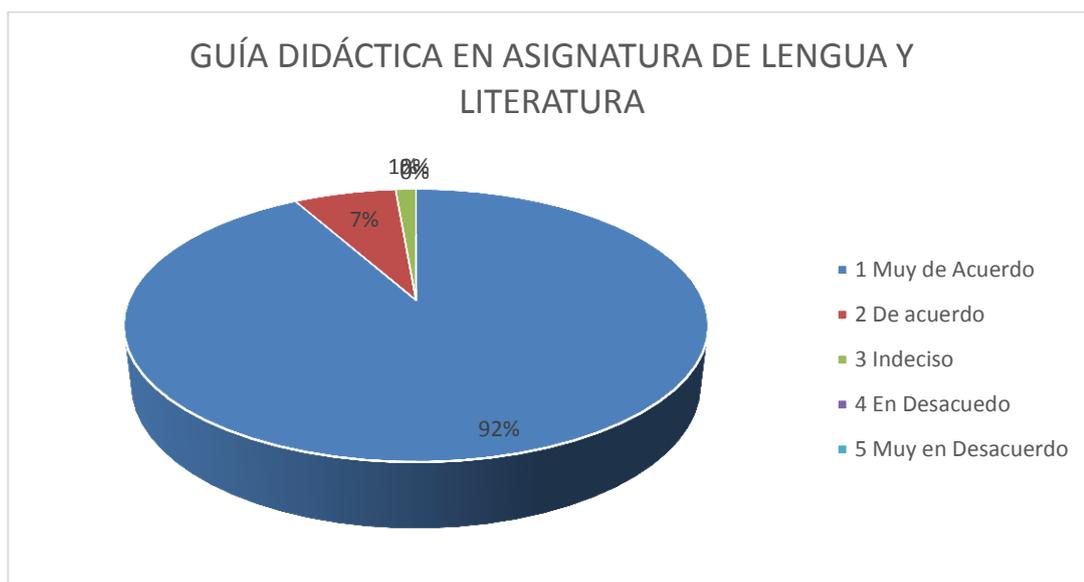
Tabla Nº 13 Guía didáctica en asignatura de Lengua y Literatura

Código	¿Considera usted favorable que la asignatura de Lengua y Literatura posea una guía didáctica interactiva?			
Ítem 9	No.	VALORACIÓN	MUESTRA	PORCENTAJE
	1	MUY DE ACUERDO	68	92%
	2	DE ACUERDO	5	7%
	3	INDECISO	1	1%
	4	EN DESACUERDO	0	0%
	5	MUY EN DESACUERDO	0	0%
TOTAL			74	100%

Fuente: Comunidad Educativa del Colegio César Borja Lavayen

Elaboración: Verónica Maribel Castillo

Gráfico Nº 9 Guía didáctica en asignatura de Lengua y Literatura



Fuente: Comunidad Educativa del Colegio César Borja Lavayen

Elaboración: Verónica Maribel Castillo Romero

Análisis: con respecto a la siguiente pregunta 1% de estudiantes manifiestan estar indecisos consideran favorable que la asignatura de Lengua y Literatura posea una guía didáctica interactiva, 7% opinan estar de acuerdo, y 92% manifiestan estar muy de acuerdo.

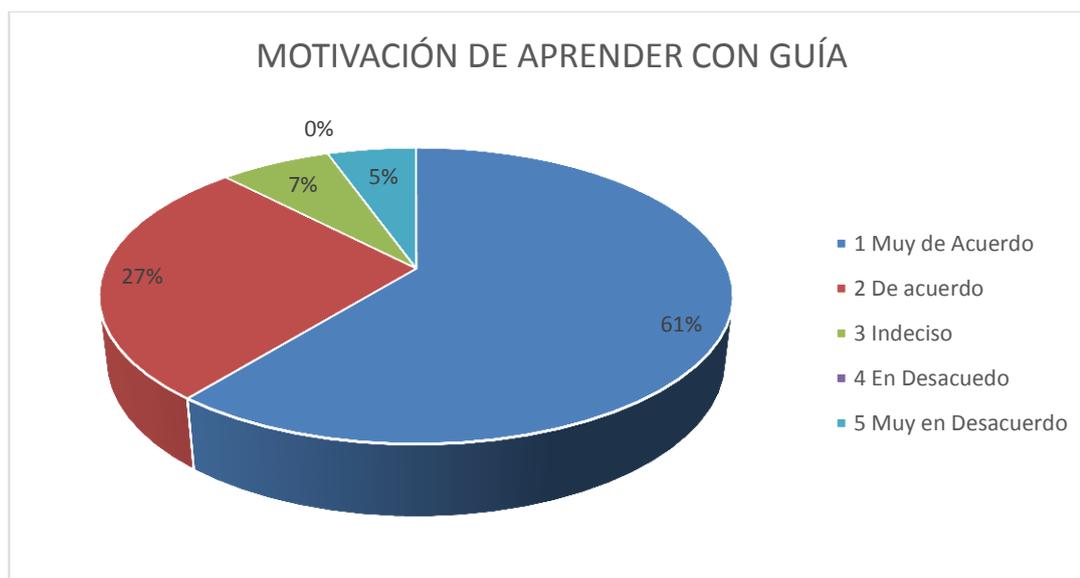
Tabla Nº 14 Motivación de aprender con una guía didáctica

Código	¿Usted como estudiante cree que una guía didáctica lo motivará a aprender en la forma distinta a la tradicional?			
Ítem 10	No.	VALORACIÓN	MUESTRA	PORCENTAJE
	1	MUY DE ACUERDO	45	61%
	2	DE ACUERDO	20	27%
	3	INDECISO	5	7%
	4	EN DESACUERDO	0	0%
	5	MUY EN DESACUERDO	4	5%
	TOTAL			74

Fuente: Comunidad Educativa del Colegio César Borja Lavayen

Elaboración: Verónica Maribel Castillo Romero

Gráfico Nº 10 Motivación de aprender con una guía didáctica



Fuente: Comunidad Educativa del Colegio César Borja Lavayen

Elaboración: Verónica Maribel Castillo Romero

Análisis: el 5% de estudiantes manifiestan estar muy en desacuerdo que una guía didáctica lo motivará a aprender en la forma distinta a la tradicional, 7% están indecisos, 27% opinan estar de acuerdo, mientras que 61% manifiestan estar muy de acuerdo con la motivación que generaría la aplicación de la guía didáctica.

ANALISIS DE LOS RESULTADOS

Encuesta realizada a los docentes del octavo grado de educación básica superior del colegio “Cesar Borja Lavayen”.

Tabla N° 15 Dinamismo en las clases

Código	¿Considera usted que las clases de Lengua y Literatura que hoy se imparten carecen de dinamismo?			
Ítem 1	No.	VALORACIÓN	MUESTRA	PORCENTAJE
	1	MUY DE ACUERDO	1	34%
	2	DE ACUERDO	1	33%
	3	INDECISO	1	33%
	4	EN DESACUERDO	0	0%
	5	MUY EN DESACUERDO	0	0%
	TOTAL			3

Fuente: Comunidad Educativa del Colegio César Borja Lavayen

Elaboración: Verónica Maribel Castillo Romero

Gráfico N° 11 Dinamismo en las clases



Fuente: Comunidad Educativa del Colegio César Borja Lavayen

Elaboración: Verónica Maribel Castillo Romero

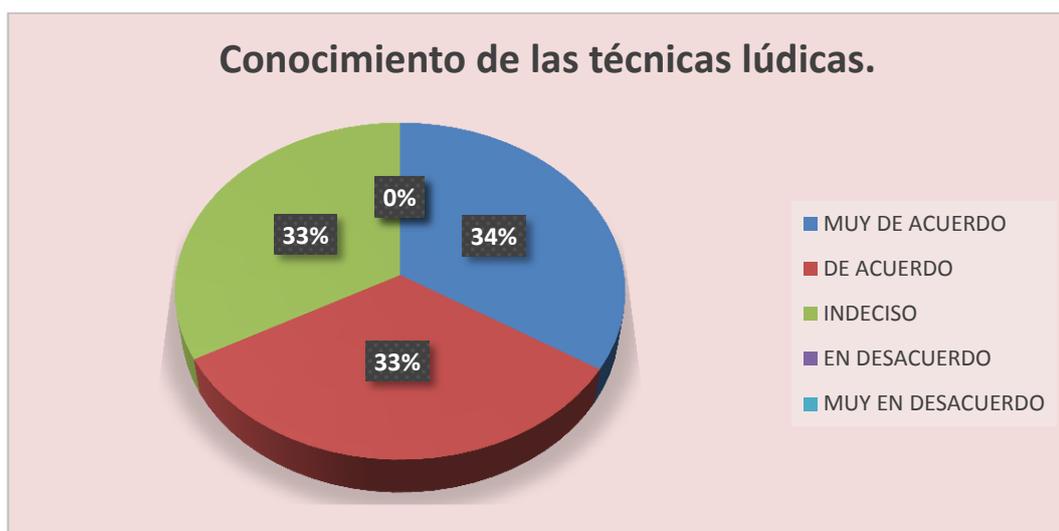
Análisis: dentro del estudio se encontró que el 33% de los docentes manifiesta estar indeciso que las clases de Lengua y Literatura que hoy se imparten carecen de dinamismo, 33% está de acuerdo, 34% manifiesta estar muy de acuerdo con la carencia de dinamismo en las clases.

Tabla Nº 16 Conocimiento de técnicas lúdicas

Código	¿Considera usted que es importante poseer conocimientos sobre las técnicas lúdicas?			
Ítem 2	No.	VALORACIÓN	MUESTRA	PORCENTAJE
	1	MUY DE ACUERDO	1	34%
	2	DE ACUERDO	1	33%
	3	INDECISO	1	33%
	4	EN DESACUERDO	0	0%
	5	MUY EN DESACUERDO	0	0%
	TOTAL			3

Fuente: Comunidad Educativa del Colegio César Borja Lavayen
Elaboración: Verónica Maribel Castillo Romero

Gráfico Nº 12 Conocimiento de técnicas lúdicas



Fuente: Comunidad Educativa del Colegio César Borja Lavayen
Elaboración: Verónica Maribel Castillo Romero

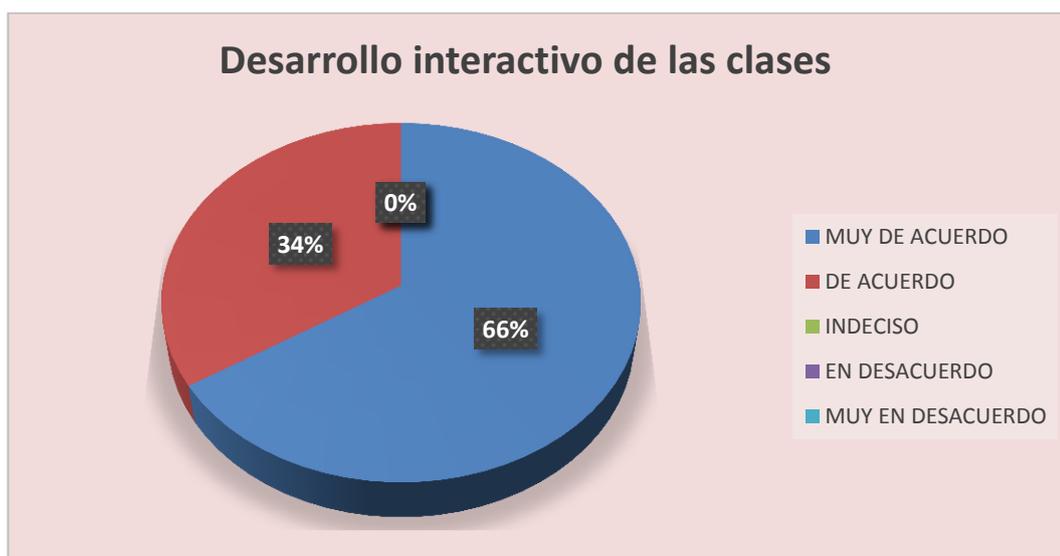
Análisis: en esta interrogante el 33% de los docentes manifiesta estar indeciso que es importante poseer conocimientos sobre las técnicas lúdicas, 33% está de acuerdo, 34% manifiesta estar muy de acuerdo sobre la importancia de poseer conocimiento de las técnicas lúdicas.

Tabla N° 17 Desarrollo interactivo de las clases

Código	¿Considera usted que el proceso de enseñanza se desarrolla de una forma interactiva con el uso de técnicas lúdicas?			
Ítem 3	No.	VALORACIÓN	MUESTRA	PORCENTAJE
	1	MUY DE ACUERDO	2	66%
	2	DE ACUERDO	1	34%
	3	INDECISO	0	0%
	4	EN DESACUERDO	0	0%
	5	MUY EN DESACUERDO	0	0%
	TOTAL			3

Fuente: Comunidad Educativa del Colegio César Borja Lavayen
Elaboración: Verónica Maribel Castillo Romero

Gráfico N° 13 Desarrollo interactivo de las clases



Fuente: Comunidad Educativa del Colegio César Borja Lavayen
Elaboración: Verónica Maribel Castillo Romero

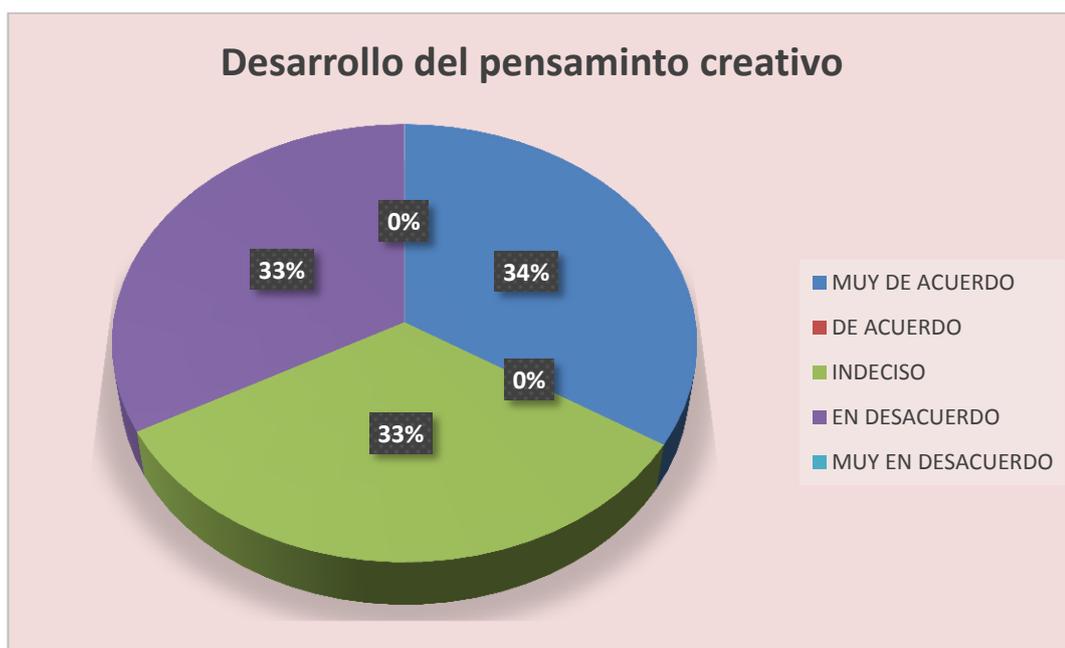
Análisis: entre las personas encuestadas el 34% de los docentes manifiesta estar de acuerdo el proceso de enseñanza se desarrollará de una forma interactiva con el uso de técnicas lúdicas mientras que el 66% está muy de acuerdo.

Tabla Nº 18 Desarrollo del pensamiento creativo

Código	¿Considera usted que es importante aplicar técnicas que desarrollen el pensamiento creativo?			
Ítem 4	No.	VALORACIÓN	MUESTRA	PORCENTAJE
	1	MUY DE ACUERDO	1	34%
	2	DE ACUERDO	0	0%
	3	INDECISO	1	33%
	4	EN DESACUERDO	1	33%
	5	MUY EN DESACUERDO	0	0%
	TOTAL			3

Fuente: Comunidad Educativa del Colegio César Borja Lavayen
Elaboración: Verónica Maribel Castillo Romero

Gráfico Nº 14 Desarrollo del pensamiento creativo



Fuente: Comunidad Educativa del Colegio César Borja Lavayen
Elaboración: Verónica Maribel Castillo Romero

Análisis: según los resultados de esta encuesta el 33% de los docentes manifiesta estar en desacuerdo que es importante aplicar técnicas que desarrollen el pensamiento creativo, 33% indeciso y 34% está muy de acuerdo con la aplicación de dichas técnicas.

Tabla Nº 19 Aplicación de técnicas lúdicas

Código	¿Considera usted que con la aplicación de técnicas lúdicas se logra desarrollar el pensamiento creativo?			
Ítem 5	No.	VALORACIÓN	MUESTRA	PORCENTAJE
	1	MUY DE ACUERDO	0	0%
	2	DE ACUERDO	1	34%
	3	INDECISO	1	33%
	4	EN DESACUERDO	1	33%
	5	MUY EN DESACUERDO	0	0%
	TOTAL			3

Fuente: Comunidad Educativa del Colegio César Borja Lavayen
Elaboración: Verónica Maribel Castillo Romero

Gráfico Nº 15 Aplicación de técnicas lúdicas



Fuente: Comunidad Educativa del Colegio César Borja Lavayen
Elaboración: Verónica Maribel Castillo Romero

Análisis: con respecto a esta pregunta el 33% de los docentes manifiesta estar en desacuerdo que con la aplicación de técnicas lúdicas se logre desarrollar el pensamiento creativo, 33% está indeciso sin embargo un gran número de encuestados como lo es el 34% se muestran muy de acuerdo.

Tabla Nº 20 Aporte de nuevas técnicas lúdicas

Código	¿Considera usted que las nuevas técnicas lúdicas aportan positivamente en el desarrollo de las clases?			
Ítem 6	No.	VALORACIÓN	MUESTRA	PORCENTAJE
	1	MUY DE ACUERDO	2	66%
	2	DE ACUERDO	1	34%
	3	INDECISO	0	0%
	4	EN DESACUERDO	0	0%
	5	MUY EN DESACUERDO	0	0%
	TOTAL		3	100%

Fuente: Comunidad Educativa del Colegio César Borja Lavayen
Elaboración: Verónica Maribel Castillo Romero

Gráfico Nº 16 Aporte de nuevas técnicas lúdicas



Fuente: Comunidad Educativa del Colegio César Borja Lavayen
Elaboración: Verónica Maribel Castillo Romero

Análisis: según el 34% de los docentes manifiesta estar de acuerdo que las nuevas técnicas lúdicas aportarán positivamente en el desarrollo de las clases y el 66% manifiestan estar muy de acuerdo.

Tabla Nº 21 Capacitación en técnicas lúdicas

Código	¿Está usted de acuerdo en participar en un taller de capacitación para aplicar Técnicas lúdicas en el proceso de enseñanza?			
Ítem 7	No.	VALORACIÓN	MUESTRA	PORCENTAJE
	1	MUY DE ACUERDO	0	0%
	2	DE ACUERDO	1	34%
	3	INDECISO	1	33%
	4	EN DESACUERDO	1	33%
	5	MUY EN DESACUERDO	0	0%
	TOTAL			3

Fuente: Comunidad Educativa del Colegio César Borja Lavayen

Elaboración: Verónica Maribel Castillo Romero

Gráfico Nº 17 Capacitación en técnicas lúdicas



Fuente: Comunidad Educativa del Colegio César Borja Lavayen

Elaboración: Verónica Maribel Castillo Romero

Análisis: en la siguiente pregunta el 33% de los docentes manifiesta estar en desacuerdo en participar en un taller de capacitación para aplicar técnicas lúdicas en el proceso de enseñanza, 33% está indeciso y 34% docente manifiesta estar de acuerdo ya que los talleres de capacitación son muy importantes en el momento en que se decide por un método de aprendizaje efectivo.

Tabla Nº 22 Trabajar con guía didáctica

Código	¿Considera usted que trabajar en clases con una Guía didáctica que ayude a desarrollar el pensamiento creativo?			
Ítem 8	No.	VALORACIÓN	MUESTRA	PORCENTAJE
	1	MUY DE ACUERDO	1	34%
	2	DE ACUERDO	1	33%
	3	INDECISO	1	33%
	4	EN DESACUERDO	0	0%
	5	MUY EN DESACUERDO	0	0%
TOTAL			3	100%

Fuente: Comunidad Educativa del Colegio César Borja Lavayen

Elaboración: Verónica Maribel Castillo Romero

Gráfico Nº 18 Trabajar con guía didáctica



Fuente: Comunidad Educativa del Colegio César Borja Lavayen

Elaboración: Verónica Maribel Castillo Romero

Análisis: el 33% de los docentes manifiesta estar indeciso en trabajar en clases con una Guía didáctica que ayude a desarrollar el pensamiento creativo, 33% está de acuerdo, mientras que el 34% manifiesta estar muy de acuerdo en trabajar con una guía didáctica ya que va a despertar el interés en los estudiantes.

Tabla Nº 23 Beneficio de la guía didáctica

Código	¿Considera usted que una guía didáctica es beneficiosa para los docentes, autoridades y estudiantes?			
Ítem 9	No.	VALORACIÓN	MUESTRA	PORCENTAJE
	1	MUY DE ACUERDO	1	34%
	2	DE ACUERDO	0	0%
	3	INDECISO	1	33%
	4	EN DESACUERDO	1	33%
	5	MUY EN DESACUERDO	0	0%
	TOTAL			3

Fuente: Comunidad Educativa del Colegio César Borja Lavayen
Elaboración: Verónica Maribel Castillo Romero

Gráfico Nº 19 Beneficio de la guía didáctica



Fuente: Comunidad Educativa del Colegio César Borja Lavayen
Elaboración: Verónica Maribel Castillo Romero

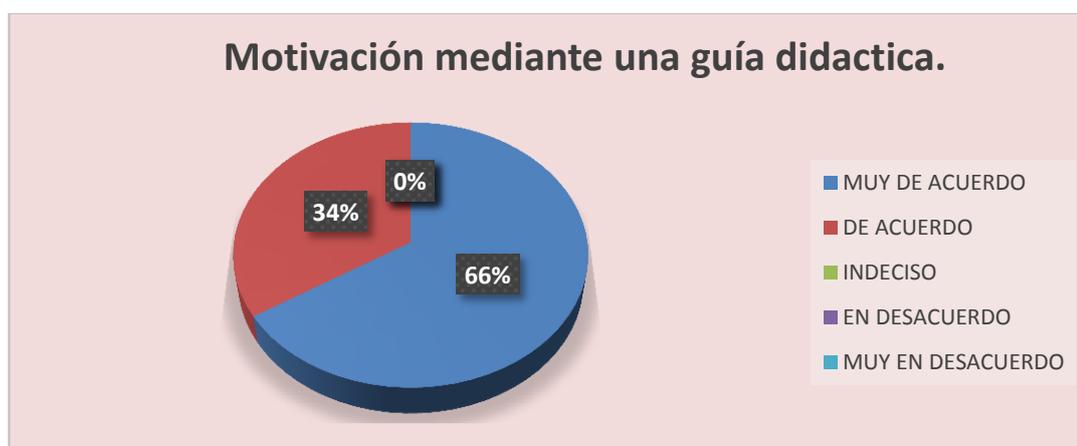
Análisis: con respecto a la siguiente pregunta observamos que el 33% de los docentes manifiesta estar en desacuerdo que una guía didáctica será beneficiosa para los docentes, autoridades y estudiantes, 33% está indeciso sin embargo el 34% manifiesta estar muy de acuerdo ya conocen de la importancia de dicha guía interactiva.

Tabla Nº 24 Motivación mediante la guía didáctica

Código	¿Piensa usted que una guía didáctica motiva a los estudiantes en desarrollo del pensamiento creativo?			
Ítem 10	No.	VALORACIÓN	MUESTRA	PORCENTAJE
	1	MUY DE ACUERDO	2	66%
	2	DE ACUERDO	1	34%
	3	INDECISO	0	0%
	4	EN DESACUERDO	0	0%
	5	MUY EN DESACUERDO	0	0%
	TOTAL		3	100%

Fuente: Comunidad Educativa del Colegio César Borja Lavayen
Elaboración: Verónica Castillo

Gráfico Nº 20 Motivación mediante la guía didáctica



Fuente: Comunidad Educativa del Colegio César Borja Lavayen
Elaboración: Verónica Maribel Castillo Romero

Análisis: según la siguiente pregunta el 34% de los docentes encuestados manifiesta estar de acuerdo que una guía didáctica motiva a los estudiantes en desarrollo del pensamiento creativo más 66% manifiestan estar muy de acuerdo ya que consideran que una guía despertara el interés en los estudiantes por la asignatura.

ANALISIS DE LOS RESULTADOS

Encuesta realizada a padres de familia del octavo grado de educación básica superior del colegio “Cesar Borja Lavayen”.

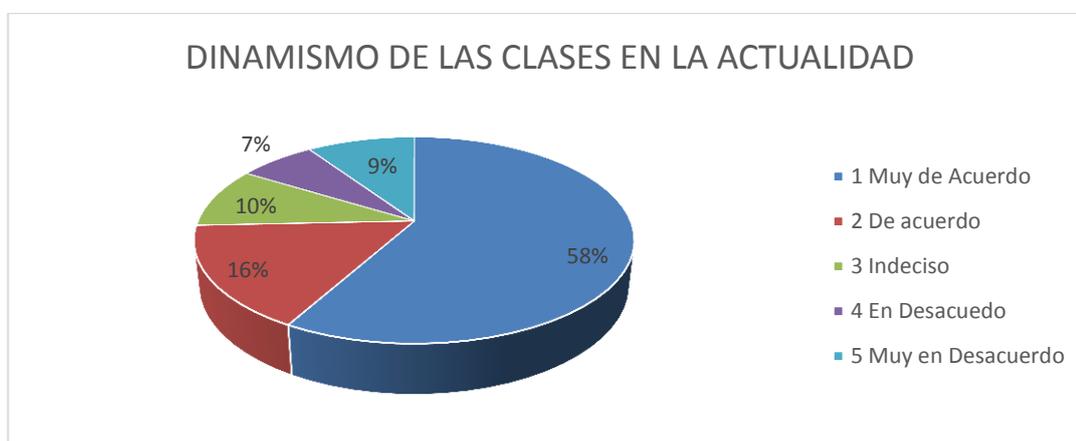
Tabla N° 25 Dinamismo de las clases en la actualidad

Código	¿Considera usted que las clases que se imparten en la asignatura de lengua y literatura no tienen dinamismo?			
Ítem 1	No.	VALORACIÓN	MUESTRA	PORCENTAJE
	1	MUY DE ACUERDO	43	58%
	2	DE ACUERDO	12	16%
	3	INDECISO	7	9%
	4	EN DESACUERDO	5	7%
	5	MUY EN DESACUERDO	7	9%
	TOTAL			74

Fuente: Comunidad Educativa del Colegio César Borja Lavayen

Elaboración: Verónica Maribel Castillo Romero

Gráfico N° 21 Dinamismo de las clases en la actualidad



Fuente: Comunidad Educativa del Colegio César Borja Lavayen

Elaboración: Verónica Maribel Castillo Romero

Análisis: dentro del estudio se encontró que 9% de padres de familia manifiesta estar muy en desacuerdo que las clases que se imparten en la asignatura de lengua y literatura no tienen dinamismo, 7% están en desacuerdo, 9% están indecisos, 16% están de acuerdo sin embargo el 58% manifiestan estar muy de acuerdo.

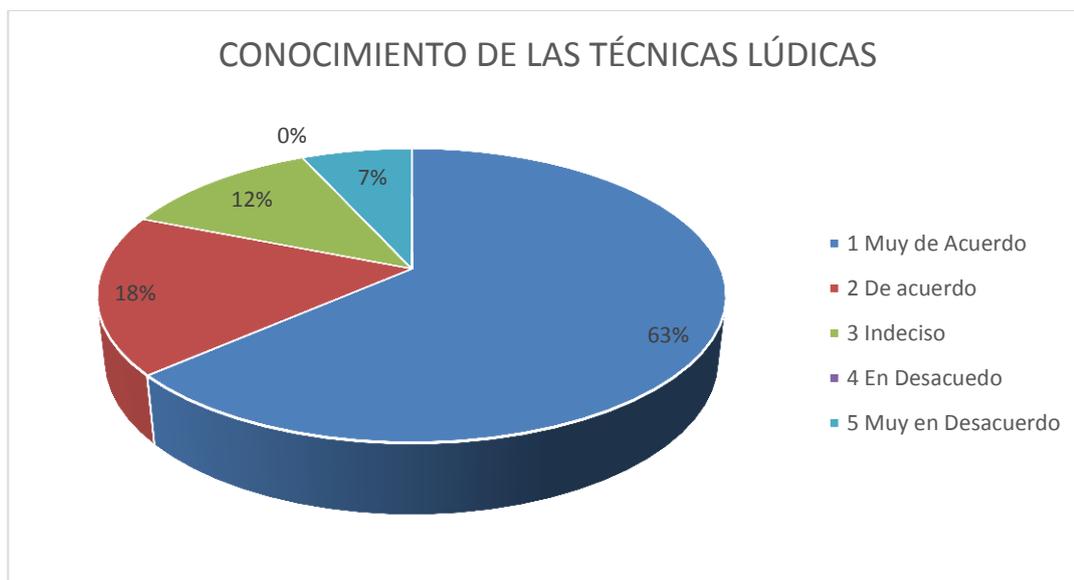
Tabla Nº 26 Conocimiento de Técnicas lúdicas

Código	¿Considera usted que poseer conocimiento de lo que son las técnicas lúdicas facilita la relación entre el docente y alumno?			
Ítem 2	No.	VALORACIÓN	MUESTRA	PORCENTAJE
	1	MUY DE ACUERDO	47	64%
	2	DE ACUERDO	13	18%
	3	INDECISO	9	12%
	4	EN DESACUERDO	0	0%
	5	MUY EN DESACUERDO	5	7%
	TOTAL		74	100%

Fuente: Comunidad Educativa del Colegio César Borja Lavayen

Elaboración: Verónica Maribel Castillo Romero

Gráfico Nº 22 Conocimiento de Técnicas lúdicas



Fuente: Comunidad Educativa del Colegio César Borja Lavayen

Elaboración: Verónica Maribel Castillo Romero

Análisis: en esta interrogante 7% de padres de familia manifiesta estar muy en desacuerdo que las clases que poseer conocimiento de lo que son las técnicas lúdicas facilita la relación entre el docente y alumno, ninguno está en desacuerdo, 12% están indecisos, 18% están de acuerdo y 64% manifiestan estar muy de acuerdo.

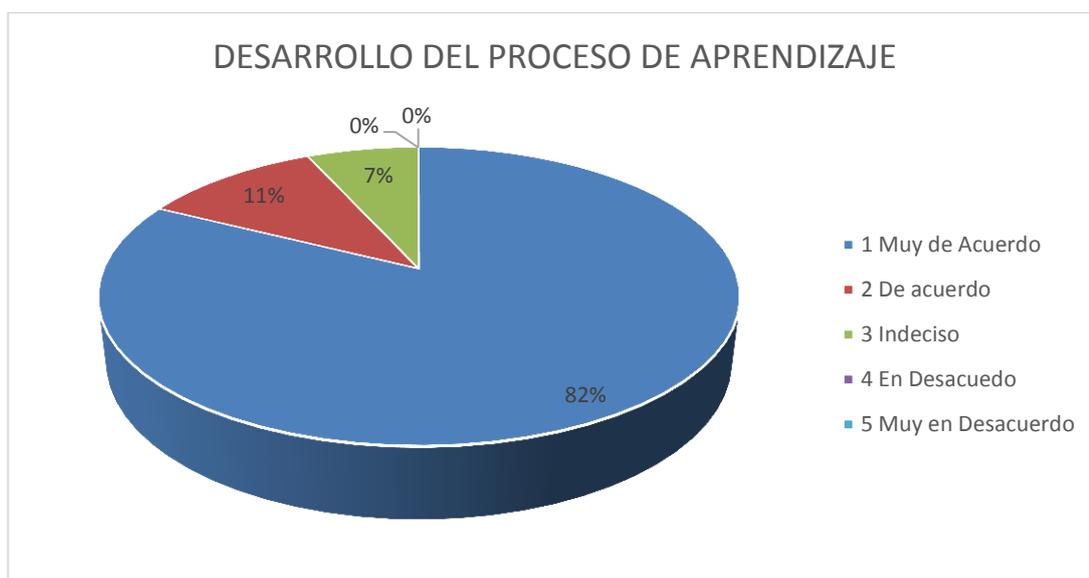
Tabla Nº 27 Desarrollo del proceso de aprendizaje

Código	¿Está usted de acuerdo que en el proceso de estimulación del pensamiento creativo se lo realice de una forma interactiva e interesante?			
Ítem 3	No.	VALORACIÓN	MUESTRA	PORCENTAJE
	1	MUY DE ACUERDO	61	82%
	2	DE ACUERDO	8	11%
	3	INDECISO	5	7%
	4	EN DESACUERDO	0	0%
	5	MUY EN DESACUERDO	0	0%
	TOTAL			74

Fuente: Comunidad Educativa del Colegio César Borja Lavayen

Elaboración: Verónica Maribel Castillo Romero

Gráfico Nº 23 Desarrollo del proceso de aprendizaje



Fuente: Comunidad Educativa del Colegio César Borja Lavayen

Elaboración: Verónica Maribel Castillo Romero

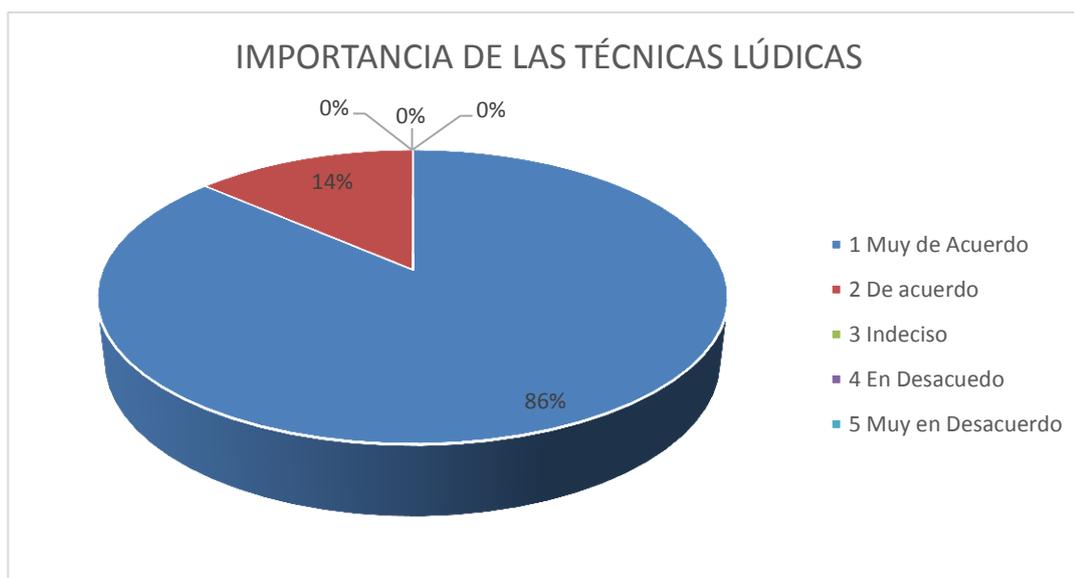
Análisis: entre las personas encuestadas el 7% de padres de familia manifiesta estar indecisos que el proceso de estimulación del pensamiento creativo se lo realice de una forma interactiva e interesante, 11% están de acuerdo y 82% manifiestan estar muy de acuerdo que la estimulación sea a base de interesante e interactiva.

Tabla Nº 28 Importancia de las técnicas lúdicas

Código	¿Considera usted importante que se apliquen técnicas que desarrollen su pensamiento creativo?			
Ítem 4	No.	VALORACIÓN	MUESTRA	PORCENTAJE
	1	MUY DE ACUERDO	64	86%
	2	DE ACUERDO	10	14%
	3	INDECISO	0	0%
	4	EN DESACUERDO	0	0%
	5	MUY EN DESACUERDO	0	0%
	TOTAL			89

Fuente: Comunidad Educativa del Colegio César Borja Lavayen
Elaboración: Verónica Maribel Castillo Romero

Gráfico Nº 24 Importancia de las técnicas lúdicas



Fuente: Comunidad Educativa del Colegio César Borja Lavayen
Elaboración: Verónica Maribel Castillo Romero

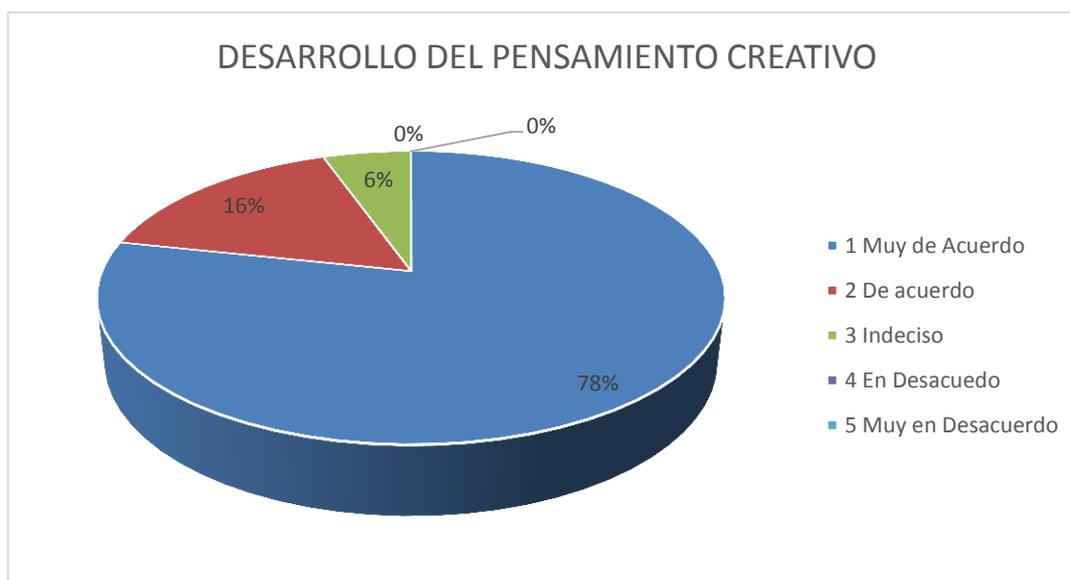
Análisis: con respecto a la siguiente pregunta pudimos determinar que el 14% de padres de familia manifiesta que es importante que se apliquen técnicas que desarrollen su pensamiento creativo y 86% manifiestan estar muy de acuerdo.

Tabla Nº 29 Desarrollo del pensamiento creativo

Código	¿Considera usted que al mejorar técnicas lúdicas se logra desarrollar el pensamiento creativo en el estudiante?			
Ítem 5	No.	VALORACIÓN	MUESTRA	PORCENTAJE
	1	MUY DE ACUERDO	58	78%
	2	DE ACUERDO	12	16%
	3	INDECISO	4	5%
	4	EN DESACUERDO	0	0%
	5	MUY EN DESACUERDO	0	0%
TOTAL			74	100%

Fuente: Comunidad Educativa del Colegio César Borja Lavayen
Elaboración: Verónica Maribel Castillo Romero

Gráfico Nº 25 Desarrollo del pensamiento creativo



Fuente: Comunidad Educativa del Colegio César Borja Lavayen
Elaboración: Verónica Maribel Castillo Romero

Análisis: en la siguiente pregunta podemos observar que el 5% de padres de familia manifiestan estar indecisos que al mejorar técnicas lúdicas se logra desarrollar el pensamiento creativo en el estudiante, 16% están de acuerdo sin embargo al parecer la mayoría de los encuestados que son 78% manifiestan estar muy de acuerdo.

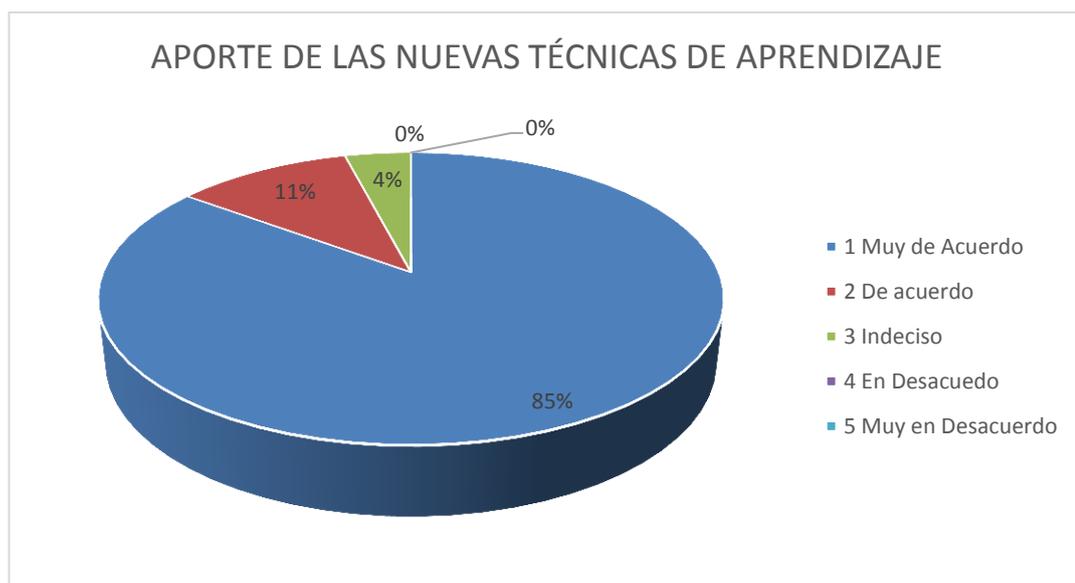
Tabla Nº 30 Aporte de las nuevas técnicas de aprendizaje

Código	¿Considera usted que las nuevas técnicas de aprendizaje aportan positivamente en el desarrollo de las clases?			
Ítem 6	No.	VALORACIÓN	MUESTRA	PORCENTAJE
	1	MUY DE ACUERDO	63	85%
	2	DE ACUERDO	8	11%
	3	INDECISO	3	4%
	4	EN DESACUERDO	0	0%
	5	MUY EN DESACUERDO	0	0%
	TOTAL			74

Fuente: Comunidad Educativa del Colegio César Borja Lavayen

Elaboración: Verónica Maribel Castillo Romero

Gráfico Nº 26 Aporte de las nuevas técnicas de aprendizaje



Fuente: Comunidad Educativa del Colegio César Borja Lavayen

Elaboración: Verónica Maribel Castillo Romero

Análisis: según el 4% de padres de familia encuestados manifiestan estar indecisos que las nuevas técnicas de aprendizaje aportan positivamente en el desarrollo de las clases, 11% están de acuerdo y 85% manifiestan estar muy de acuerdo.

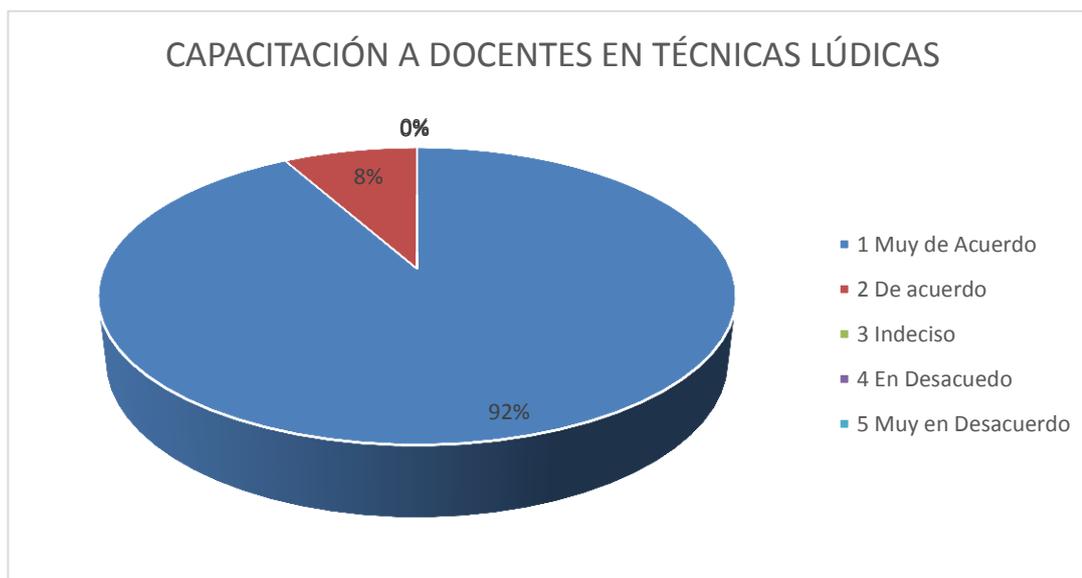
Tabla N° 31 Capacitación a docentes en técnicas lúdicas

Código	¿Considera usted que los docentes deben participar en un taller de capacitación para aplicar Técnicas lúdicas en el proceso de enseñanza?			
Ítem 7	No.	VALORACIÓN	MUESTRA	PORCENTAJE
	1	MUY DE ACUERDO	68	92%
	2	DE ACUERDO	6	8%
	3	INDECISO	0	0%
	4	EN DESACUERDO	0	0%
	5	MUY EN DESACUERDO	0	0%
	TOTAL			74

Fuente: Comunidad Educativa del Colegio César Borja Lavayen

Elaboración: Verónica Maribel Castillo Romero

Gráfico N° 27 Capacitación a docentes en técnicas lúdicas



Fuente: Comunidad Educativa del Colegio César Borja Lavayen

Elaboración: Verónica Maribel Castillo Romero

Análisis: con respecto a la siguiente pregunta el 8% de padres de familia manifiestan estar de acuerdo que los docentes deben participar en un taller de capacitación para aplicar técnicas lúdicas en el proceso de enseñanza mientras que el 92% están muy de acuerdo con la importancia de los talleres de capacitación.

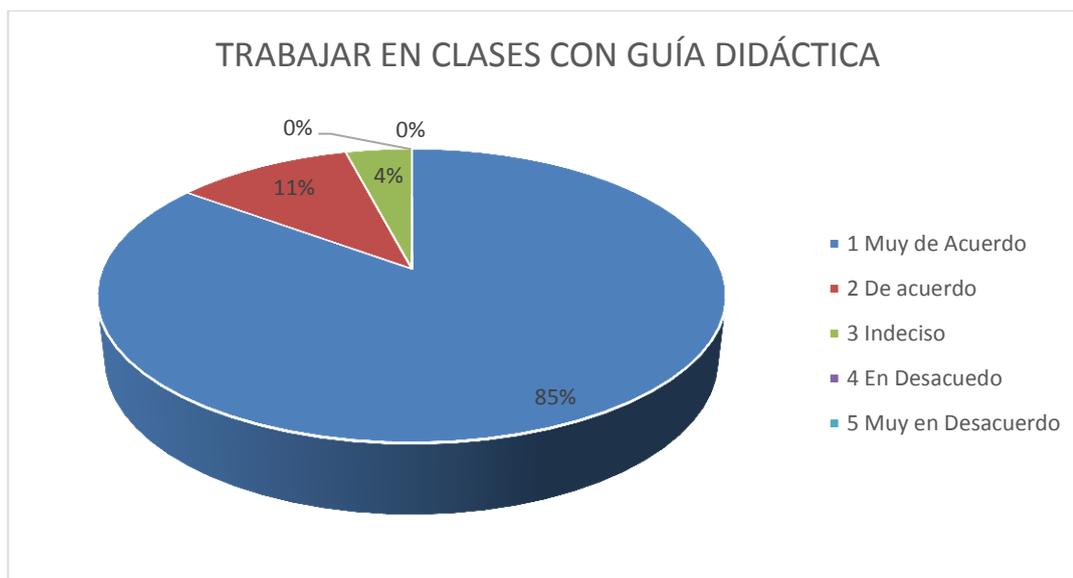
Tabla Nº 32 Trabajar en clases con guía didáctica

Código	¿Considera usted que trabajar en clases con una Guía didáctica que ayude a desarrollar su pensamiento creativo?			
Ítem 8	No.	VALORACIÓN	MUESTRA	PORCENTAJE
	1	MUY DE ACUERDO	63	85%
	2	DE ACUERDO	8	11%
	3	INDECISO	3	4%
	4	EN DESACUERDO	0	0%
	5	MUY EN DESACUERDO	0	0%
TOTAL			74	100%

Fuente: Comunidad Educativa del Colegio César Borja Lavayen

Elaboración: Verónica Maribel Castillo

Gráfico Nº 28 Trabajar en clases con guía didáctica



Fuente: Comunidad Educativa del Colegio César Borja Lavayen

Elaboración: Verónica Maribel Castillo Romero

Análisis: en la siguiente pregunta vemos que el 4% de padres de familia manifiestan estar indecisos que trabajar en clases con una guía didáctica que ayude a desarrollar su pensamiento creativo, 11% están de acuerdo mientras que el 85% de encuestados están muy de acuerdo a la hora de trabajar con una guía didáctica.

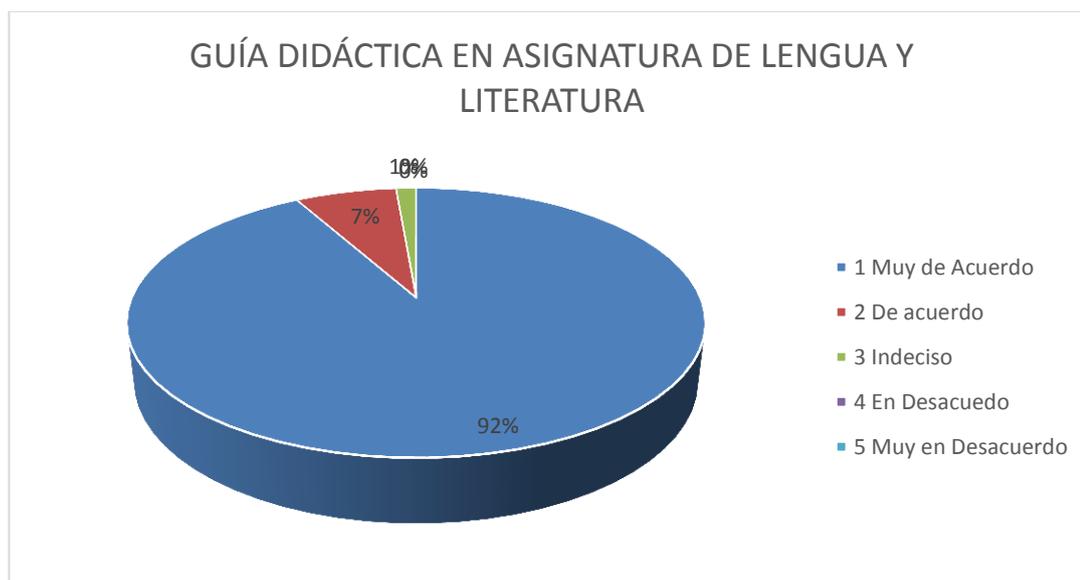
Tabla N° 33 Guía didáctica en asignatura de lengua y literatura

Código	¿Considera usted que la asignatura de lengua y literatura posea una guía didáctica interactiva?			
Ítem 9	No.	VALORACIÓN	MUESTRA	PORCENTAJE
	1	MUY DE ACUERDO	68	92%
	2	DE ACUERDO	5	7%
	3	INDECISO	1	1%
	4	EN DESACUERDO	0	0%
	5	MUY EN DESACUERDO	0	0%
	TOTAL			74

Fuente: Comunidad Educativa del Colegio César Borja Lavayen

Elaboración: Verónica Maribel Castillo Romero

Gráfico N° 29 Guía didáctica en asignatura de lengua y literatura



Fuente: Comunidad Educativa del Colegio César Borja Lavayen

Elaboración: Verónica Maribel Castillo Romero

Análisis: por su puesto esta pregunta tiene mucha importancia para el desarrollo del proyecto en la cual evidenciamos que el 1% de padres de familia manifiesta estar indeciso que la asignatura de lengua y literatura posea una guía didáctica interactiva, 7% están de acuerdo mientras que la mayoría que es un 92% están muy de acuerdo en poseer una guía didáctica para el desarrollo de la clase.

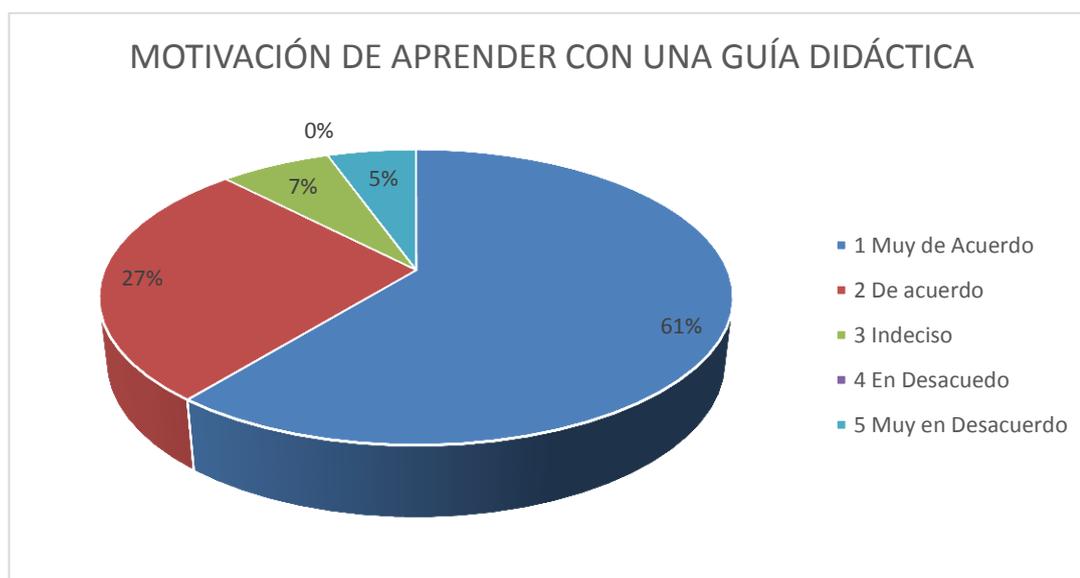
Tabla N° 34 Motivación de aprender con una guía didáctica

Código	¿Considera usted que una guía didáctica lo motivará a aprender en la forma distinta a la tradicional?			
Ítem 10	No.	VALORACIÓN	MUESTRA	PORCENTAJE
	1	MUY DE ACUERDO	45	61%
	2	DE ACUERDO	20	27%
	3	INDECISO	5	7%
	4	EN DESACUERDO	0	0%
	5	MUY EN DESACUERDO	4	5%
	TOTAL		74	100%

Fuente: Comunidad Educativa del Colegio César Borja Lavayen

Elaboración: Verónica Maribel Castillo Romero

Gráfico N° 30 Motivación de aprender con una guía didáctica



Fuente: Comunidad Educativa del Colegio César Borja Lavayen

Elaboración: Verónica Maribel Castillo Romero

Análisis: el resultado de esta pregunta nos demuestra que el 5% de padres de familia manifiestan estar muy en desacuerdo que una guía didáctica lo motivará a aprender en la forma distinta a la tradicional, 7% están indecisos, 27% están de acuerdo por el contrario el 61% están muy de acuerdo en que se emplee una forma dinámica de enseñanza.

Chi cuadrado

Objetivo: Demostrar estadísticamente que existe relación entre la variable independiente y dependiente.

Variable Independiente: Técnicas Lúdicas

Variable dependiente: Desarrollo del Pensamiento Creativo.

Observación: El chi cuadrado mide la correlación entre docentes y estudiantes para el desarrollo del pensamiento creativo, son observados los 89 estudiantes.

Resumen del procesamiento de los casos

	Casos					
	Válido		Perdidos		Total	
	N	Porcentaje	N	Porcentaje	N	Porcentaje
¿Considera usted que con técnicas lúdicas actualizadas se logra desarrollar el pensamiento creativo en el estudiante? * ¿Considera usted que las nuevas técnicas lúdicas aportan positivamente en el desarrollo de las clases?	89	100,0%	0	0,0%	89	100,0%

Tabla de contingencia

¿Considera usted que con técnicas lúdicas actualizadas se logra desarrollar el pensamiento creativo en el estudiante?* ¿Considera usted que las nuevas técnicas lúdicas aportan positivamente en el desarrollo de las clases?

tabulación cruzada

	¿Considera usted que las nuevas técnicas lúdicas aportan positivamente en el desarrollo de las clases?					Total
	Muy de acuerdo	De acuerdo	Indiferente	Desacuerdo	Muy en desacuerdo	
¿Considera Muy de Recuento	44,00	9,00	1,00	0	0	47,00

usted que con técnicas lúdicas actualizadas se logra desarrollar el pensamiento creativo en el estudiante?	De acuerdo	Recuento % dentro de ¿Considera usted que con técnicas lúdicas actualizadas se logra desarrollar el pensamiento creativo en el estudiante?	46,36%	6,54%	1,09%	,00%	,00%	47,00%
	De acuerdo	Recuento % dentro de ¿Considera usted que con técnicas lúdicas actualizadas se logra desarrollar el pensamiento creativo en el estudiante?	14,00	2,00	1,00	0	0	18,00
			14,59%	2,06%	,34%	,00%	,00%	18,00%
	Indiferente	Recuento % dentro de ¿Considera usted que con técnicas lúdicas actualizadas se logra desarrollar el pensamiento creativo en el estudiante?	24,00	1,00	0	0	0	23,00
			16,15%	3,035%	0,5%	,00%	0,00%	20,00%
	Desacuerdo	Recuento % dentro de ¿Considera usted que con técnicas lúdicas actualizadas se logra desarrollar el pensamiento creativo en el estudiante?	0	0	0	0	0	2,00
			,00%	,00%	,00%	,00%	,00%	2,00%
	Muy en desacuerdo	Recuento % dentro de ¿Considera usted que con técnicas lúdicas actualizadas se logra desarrollar el pensamiento creativo en el estudiante?	3,00	0	0	0	0	5,00
			2,57%	0,36%	0,60%	,00%	,00%	5,00%

Total	Recuento % dentro de ¿Considera usted que con técnicas lúdicas actualizadas se logra desarrollar el pensamiento creativo en el estudiante?	70,00	9,00	5,00	3,00	2,00	89,00
--------------	--	-------	------	------	------	------	-------

Fuente: Comunidad Educativa del Colegio César Borja Lavayen

Elaboración: Verónica Maribel Castillo Romero

Pruebas de Chi-cuadrado

	Valor	g.l	Sig. asintótica (2 caras)
Chi-cuadrado de Pearson	162,31	14	,000
Razón de verosimilitud	112,82	14	,000
Asociación lineal por lineal	63,24	1	,000
N de casos válidos	89		

a. 45 casillas (52,94%) tienen una frecuencia esperada inferior a 1. La frecuencia mínima esperada es ,04.

Análisis del Chi cuadrado

Observando los resultados de nuestro cálculo del Xi cuadrado (0.000) podemos analizar que aparece una relación cercana entre las variables estudiadas, por consiguiente podemos afirmar que existe una relación directa entre la variable independiente técnicas lúdicas y la variable dependiente desarrollo del pensamiento creativo, de esta manera notamos que las preguntas seleccionadas para nuestro cálculo establecen la relación estrecha que existe entre ambas variables denotándose una mayor inclinación de los encuestados hacia la opción “Muy de acuerdo”. Obtenemos de esta forma que nuestro proyecto investigativo cumple con los requerimientos necesarios para ser aceptado como viable y factible, otorgándose de esta manera la legitimidad que las técnicas lúdicas cumplen con una gran influencia en el desarrollo del pensamiento creativo.

**ENTREVISTA REALIZADA AL RECTOR DEL COLEGIO “CESAR
BORJA LAVAYEN”**

MSC. Daniel Castillo Herrera

1. ¿Cómo es está dirigido el proceso enseñanza en el Área de Lengua y Literatura?

Nosotros impartimos clases usando fichas y normalmente la pizarra, con talleres y trabajos en grupo.

2. ¿Piensa usted que los maestros deben capacitarse en metodologías interactivas, por qué?

Por su puesto, la capacitación debe ser constante

3. ¿La enseñanza tradicionalista es el mejor medio para desarrollar el pensamiento creativo del educando?

En algunas ocasiones puede usarse, pero en realidad hay que apartarse de esa idea y seguir aplicando nuevas formas de aprendizaje.

4. ¿Cuáles son los métodos de enseñanza que actualmente utilizan en el área?

Usamos varias formas como la lluvia de ideas o los talleres y trabajos en grupo.

5. ¿Si tuviera la oportunidad de cambiar la metodología de enseñanza, lo haría, por qué?

En los últimos años se ha utilizado algunas metodologías repetitivas, pero si hay la oportunidad de cambiar, yo lo haría porque los docentes debems innovar para no quedarnos atrás.

6. ¿Cree usted que los docentes deben recibir capacitación constante sobre las nuevas herramientas que tienen los estudiantes para su aprendizaje?

Si, deben hacerlo para estar preparados para los nuevos retos.

7. ¿Su grupo de trabajo en alguna oportunidad ha implementado los juegos como parte del proceso de enseñanza aprendizaje?

En las reuniones planteamos que debemos usar dinámicas para motivar el aprendizaje

8. ¿Cree usted que si los docentes tuvieran un material de apoyo lo usarían, aunque este fuera de tipo tecnológico?

La mayoría de los docentes de la jornada no manejamos muy bien la computadora, en el área hay personas que si lo hacen, yo creo que con capacitación y fuerza de voluntas se puede lograr.

9. ¿Cuál es su opinión con respecto a las técnicas lúdicas y el desarrollo del pensamiento creativo?

Desarrollar el pensamiento creativo en los estudiantes es importante con as técnicas lúdicas se puede lograr un mejor aprendizaje.

10. ¿Estaría dispuesto a recibir capacitación para implementar una guía didáctica en el área de Lengua y Literatura?

Claro que sí, las capacitaciones como lo exprese antes son muy importantes para el proceso de enseñanza.

Interpretación de resultados

Después de la aplicación de los instrumentos de medición de datos, se determina que existe poco conocimiento de lo que son las técnicas lúdicas y la importancia que tienen en el desarrollo del pensamiento creativo.

La comunidad educativa expone que si desea que se desarrolle una guía didáctica que permita impartir las clases de una forma amena y divertida, quitando la rigurosidad tradicionalista.

Se ha encontrado también una resistencia pequeña a ciertas etapas del cambio, las mismas que tienen que ver con la aplicación de los medios tecnológicos. No existe resistencia hacia las capacitaciones aunque los encuestados son en su mayoría adolescentes. Pienso que el proyecto posee viabilidad y que será de mucha utilidad para que las clases de Lenguaje y Literatura rompan el tradicionalismo y se proyecten aun sistema donde le protagonista será el estudiante.

Ahora queda establecido que el pensamiento creativo puede desarrollarse mediante la aplicación de un medio, llámese a este software interactivo que permitirá avanzar, con el apoyo de la tecnología, dentro de un área que hace mucho tiempo atrás ni se esperaba.

Ahora desarrollar el pensamiento creativo resultará una tarea sencilla para cualquier área de estudio que se atreva a comprobar que es posible aplicar herramientas que hagan de la clase el momento ideal para el desarrollo del aprendizaje.

La clase ahora será más atractiva y dinámica para los estudiantes ya que al ser una herramienta tecnológica sintonizara de mejor forma que la enseñanza tradicional, y para el docente será más sencillo el dictar la clase de Lenguaje y Literatura con el apoyo de una guía didáctica interactiva.

Conclusiones y Recomendaciones:

Conclusiones:

Luego de realizado el estudio se ha llegado a las siguientes conclusiones:

La investigación demuestra que las autoridades desconocen por completo de la aplicación de las técnicas lúdicas en las clases de Lengua y Literatura y el impacto de las mismas en el desarrollo del pensamiento creativo de los estudiantes.

Los docentes están desactualizados en el uso de técnicas lúdicas que impliquen herramientas tecnológicas tales como computadoras ya que en su asignatura no tienen acceso a laboratorios con tecnología.

Los estudiantes encuestados no son estimulados tecnológicamente para desarrollar su pensamiento creativo. Se evidencia una enseñanza precaria en las aulas con instalaciones que no prestan las facilidades para acceder a técnicas lúdicas informática por lo que es casi nula la estimulación creativa en los estudiantes.

Los padres de familia conocen de la aplicación de juegos dentro del terreno educativo si se ha implementado a breves rasgos, pero de una forma poco amena, llevando al educando a la repetición y el aburrimiento, provocando desinterés en el estudio de la asignatura.

En la comunidad educativa se evidencia la falta de interés y temor por el uso de nuevas técnicas lúdicas con implicación de tecnología que mejoren el desarrollo del pensamiento creativo.

Recomendaciones:

Luego de realizado el estudio se ha llegado a las siguientes recomendaciones:

Que las autoridades sean instruidas en el impacto favorable que tiene el uso de herramientas tecnológicas con contenido de Lenguaje y Literatura para estimular el pensamiento creativo del estudiante.

También que los docentes deben recibir capacitación permanente en el manejo de herramientas tecnológicas para que puedan aplicar otros métodos a la hora de impartir sus clases, de esta manera, se alejarán de método repetitivo y tradicionalista.

Educar a los estudiantes del uso de las técnicas lúdicas con el uso de herramientas tecnológicas para mejorar su despertar creativo, haciendo énfasis que lo aprendido no solo servirá para las clases de Lengua y Literatura sino para su vida cotidiana.

A los padres de familia ser más participativo sobre como estimular el desarrollo del pensamiento creativo de su representado a través de nuevas estrategias lúdicas usando herramientas tecnológicas.

Para finalizar se aconseja a toda la comunidad educativa aprovechar de la mejor forma posible de cd interactivo que se va a implementar para el estudio de la asignatura de Lenguaje y Literatura, para obtener una mejora en el desarrollo del pensamiento creativo y en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

CAPÍTULO IV

LA PROPUESTA

Diseño de una guía didáctica interactiva

JUSTIFICACIÓN

Para la ejecución de la propuesta, se determina que dentro del colegio fiscal César Borja Lavayen, es deficiente el estímulo del desarrollo del pensamiento creativo, es de suma importancia llevara a cabo el empleo de una guía didáctica interactiva con contenidos de Lengua y Literatura combinado con actividades que desarrollan el pensamiento creativo en el estudiante. La presente investigación sirve para tomar las correcciones pertinentes en la deficiencia del empleo de técnicas lúdicas actualizadas e interactivas en el desarrollo de las capacidades creativas del alumnado, el enfoque moderno y tecnológico que presente el manejo de una guía didáctica interactivo sin duda alguna que será atrayente para el estudiante ya que todo lo relacionado con tecnología es llamativo para los adolescentes.

Con el empleo de la guía didáctica interactiva se tendrán beneficios tanto en mejorar la relación de enseñanza-aprendizaje entre el docente y el alumno así como se estimula el pensamiento creativo mediante la resolución de las actividades lúdicas que contiene la mencionada guía didáctica interactiva, de esta forma los beneficiarios serán todos los actores de la comunidad educativa, los docentes porque tienen una nueva herramienta de carácter tecnológico, los alumnos porque su aprendizaje será entretenido mediante el uso de la tecnología, las autoridades porque la experiencia es provechosa para la actual y las futuras generaciones de estudiantes y por último los padres de familia ya que sus representados tienen una educación de mejor calidad y con mejores herramientas.

La propuesta en todos sus aspectos es de gran utilidad ya que trabajara en resolver el problema que tienen los estudiantes tanto en su en su aprendizaje, como en el desarrollo del pensamiento creativo, así como el docente al momento de impartir clases con el uso de técnicas lúdicas que estimulen la creatividad en el área de Lengua y Literatura de los estudiantes del octavo grado de educación general superior del colegio “Cesar Borja Lavayen”.

Objetivo General

Diseñar una guía didáctica interactiva que permita desarrollar el pensamiento creativo de estudiantes del octavo grado de educación general básica superior del colegio “César Borja Lavayen”, zona 8, distrito 3, provincia de las guayas, cantón Guayaquil, parroquia Ayacucho, periodo lectivo 2015 – 2016.

Objetivos Específicos

Diagnosticar los contenidos didácticos en el área de lengua y literatura de acuerdo a los bloques curriculares del Octavo Grado de Educación Básica que forman parte de la guía didáctica en el proceso de aprendizaje.

Determinar la importancia de estimular el pensamiento creativo mediante juegos incluidos en la guía didáctica de los estudiantes de octavo grado de educación general básica del colegio “Cesar Borja Lavayen”.

Establecer los recursos didácticos y tecnológicos para la creación de la guía didáctica interactiva en el área de Lengua y Literatura

FACTIBILIDAD

En este punto se debe plantear qué posibilidades hay dentro de la institución para el diseño e implementación de la guía didáctica para lo

que se deben analizar ciertos aspectos, los cuales se detallan a continuación:

Financiera

En este punto se debe tener en cuenta el monto total de los costos de la investigación, desarrollo e implementación de la guía didáctica, es decir se debe detallar el presupuesto. Cabe indicar que la gestión será realizada por los autores, es decir será un proyecto auto gestionado por sus creadores.

Técnica

Para el diseño de este proyecto se cuenta con dos computadores, una portátil de marca HP modelo core i5 -2430M, CPU 2.40GHz con memoria de 4 GB en RAM y una de escritorio marca dell modelo core i5 con 16 gigas de ram, 2 teras de disco duro, dvd writer, tarjeta de video con entrada hdmi y monitor dell 19 pulgadas; que permitirán realizar las investigaciones y la redacción del texto, además se cuenta con un laboratorio en donde se puede realizar las prácticas para la implementación del proyecto en el cual se elaboro la guía didáctica interactiva con el programa Cuadernia y los respectivos CD-RW.

Recursos Humanos

Durante el estudio investigativo se determinó que existe el personal necesario para operar el software. Este personal está compuesto por los docentes y los estudiantes. Para que ellos estén preparados, se determinó que deben recibir una capacitación y también deber tener y revisar constantemente el manual de usuario que se ha diseñado para el efecto.

Las personas encargadas de dar capacitación tanto a docentes como a estudiantes seremos los autores de este proyecto. La capacitación estará dirigida para que el estudiante aprenda y se familiarice con el manejo del software. Los docentes también deberán

aprender el manejo de cada una de las opciones que contiene el cd interactivo y como lo deben usar dentro del laboratorio.

Aspectos Teóricos

Metodología Tecnológica

Es el resultado de las prácticas de diferentes concepciones y teorías educativas para la resolución de un amplio espectro de problemas y situaciones referidos a la enseñanza y el aprendizaje, el impacto de las nuevas tecnologías en la educación se refleja en cambios visibles en el rol de los docentes y de los estudiantes de tal manera que la tecnología es un campo de acción humana en el cual el hombre satisface las necesidades que se le presentan durante el transcurso de su vida.

La Educación en Tecnología implica un sistema educativo abierto, con procesos flexibles, con una organización horizontal y participativa, donde los valores y las necesidades de los estudiantes sean importantes, que no exista discriminación de clase ni de género, de esta manera y debido a que la formación académica en Tecnología está constituida por factores que la hacen distinta la clase frente a las demás áreas.

Los elementos son utilizados de manera común en la sociedad hace posible que el estudiante no sea escéptico acerca de la importancia que la escuela posee para su vida o trabajos futuros.

Ernesto Carvajal (2014) manifiesta que: “En la actualidad las herramientas tecnológicas son fundamentales para la ejecución de diferentes procesos dentro de las instituciones. De una u otra manera, se utiliza dispositivos electrónicos y telecomunicaciones de diversas actividades todos los días” (p.32). El autor de esta cita manifiesta que se debe estar actualizado en el entorno de la tecnología porque avanza con rapidez y el mantenerse alejado de ella podría causar retraso.

Aspecto Tecnológico

Tecnológicamente en la era digital en la que vivimos, es indispensable incorporar las tics en nuestras prácticas educativas y es evidente que la educación no puede mantenerse distante de esta realidad en que nos encontramos actualmente. Es por esto que la tecnología comienza a integrarse poco a poco en todos los procesos educativos, ya que puede utilizarse como un gran aporte a las labores del docente.

En la actualidad, las funciones del docente no se limitan a transmitir conocimientos a los estudiantes, sino que éste, debe ser un facilitador y organizador de un entorno educativo significativo, que construya aprendizajes en los adolescentes. Es por esto que los recursos tecnológicos nos brindan múltiples facilidades y oportunidades que beneficiaran todos los procesos educativos.

Se entiende por Tecnología Educativa al acercamiento científico basado en teorías de sistemas que proporcionan al docente las herramientas de planificación y desarrollo, es así como la tecnología brinda mejoras en los procesos de enseñanza-aprendizaje a través del logro de los objetivos educativos. Santillana (2012) manifiesta que: “La multimedia consiste en el uso de diversos tipos de medios para transmitir, administrar o presentar información. Estos medios pueden ser texto, gráficas, audio y video, entre otros”. (p.53) El autor manifiesta que hay más recursos ya sean materiales o virtuales se usen en la enseñanza, ésta se volverá más dinámica y atrayente para el estudiante.

Guía Didáctica: es un material educativo que a más de ser auxiliar para el docente, también se convierte en una valiosa herramienta de apoyo y motivación para el desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje, porque promueve el aprendizaje significativo al aproximar el texto convencional de estudio al estudiante, a través de varios recursos didácticos.

De ahí la necesidad de que la Guía Didáctica, se convierta en el “andamiaje” que permita al estudiante desarrollar con mayor seguridad el aprendizaje significativo. Torres (2012) manifiesta que: “Es un instrumento con orientación técnica para el estudiante, que incluye toda la información necesaria para el correcto y provechoso desempeño de éste, dentro de las actividades académicas”. (p.32) El autor manifiesta que el punto del cual se partió para la ejecución del trabajo de investigación, ya que, al ser un medio de contenidos básicos de carácter didáctico, interactivo y virtual, motiva a aprender.

La Guía didáctica la veníamos entendiendo como el documento que orienta el estudio, acercando a los procesos cognitivos del estudiante el recurso didáctico, con el fin de que pueda trabajarlo de manera autónoma. En realidad, una Guía didáctica bien elaborada, y al servicio del estudiante, debería ser un elemento motivador de primer orden para despertar el interés por la materia o asignatura correspondiente.

Debe ser instrumento idóneo para guiar y facilitar el aprendizaje, ayudar a comprender y, en su caso, aplicar, los diferentes conocimientos, así como para integrar todos los medios y recursos que se presentan al estudiante como apoyos para su aprendizaje.

Características de una Guía Didáctica son:

Las características de una guía didáctica son aquellas que expresan las particularidades que debe poseer esta herramienta en virtud de mejorar el rendimiento académico, García (2013) manifiesta que: “Una guía didáctica debe ofrecer información del contenido, debe contener imágenes, audio y video, el texto educativo debe ser resumido, presentar orientaciones en relación a la metodología, ofrecer al estudiante actividades lúdicas para que el mismo las desarrolle, presentar indicaciones acerca de cómo lograr el desarrollo de las actividades lúdicas (p. 34). El autor de esta cita manifiesta que una guía didáctica

debe ofrecer un contenido claro en audio, imágenes y videos, texto, así como actividades lúdicas con las indicaciones necesarias para realizarlas.

Santillana (2012) manifiesta que: “La multimedia consiste en el uso de diversos tipos de medios para transmitir, administrar o presentar información. Estos medios pueden ser texto, gráficas, audio y video, entre otros”. (p.53) Esto nos quiere dar a entender que mientras más recursos ya sean materiales o virtuales se usen en la enseñanza, ésta se volverá más dinámica y atrayente para el estudiante.

Diseño de una Guía Didáctica desarrollar en pensamiento creativo en el estudiante: si lo mejora por que despierta el interés por la asignatura y mantiene la atención durante el proceso de auto estudio, la guía didáctica mejora el aprendizaje con diferentes funciones:

Hernández (2012) manifiesta que: una guía didáctica mejora

Función potenciadora de la comprensión y del aprendizaje, propone metas claras que orientan el estudio de los estudiantes, organiza y estructura la información del texto básico basado en un video, completa y profundiza la información obtenida, propone distintas actividades y ejercicios, en un esfuerzo por mejorar su aprendizaje, especifica estrategias de trabajo para que el estudiante pueda realizar sus evaluaciones, promueve la interacción con los materiales y compañeros, anima a comunicarse con el docente a través de las diferentes actividades.

El autor de esta cita manifiesta las funciones y la forma en la que enriquece la educación por medio del uso de una herramienta tan importante como lo es una guía didáctica, con un mensaje claro para el estudiante, mejorando así la enseñanza y el aprendizaje del estudiante

En los estudiantes utilizados en esta investigación se busca, activa los conocimientos previos relevantes, para despertar el interés e implicar a los estudiantes en el desarrollo de las clases buscando el desarrollo del

pensamiento creativo. De la misma manera se busca proponer actividades como un mecanismo de evaluación continua y formativa, en busca de una realimenta constantemente al estudiante, animándole a reflexionar sobre su entorno.

La guía será elaborada en el programa Cuadernia ya que es una herramienta de desarrollo multimedia, que nos permite crear aplicaciones multimedia interactivas ejecutables en cualquier ordenador independientemente de que este programa esté instalado en el mismo.

En sus aplicaciones el usuario puede interactuar leyendo, contestando preguntas, etc. En ellas puedes crear o insertar texto, imágenes, sonido, audio, vídeo o gifs, suelen tener varias páginas y siempre hay botones que sirven para moverte por ellas o con otras funciones.

Cuadernia es una herramienta útil tanto para los profesores como para los alumnos. Así, los profesores pueden elaborar con ella ejercicios para sus clases, en cualquier materia curricular; pero también pueden usarla los alumnos creando sus propios apuntes. Por ejemplo, en la clase de lengua pueden crear historias con formato de libros electrónicos; en la clase de matemáticas pueden crear actividades con números, etc.

IMPACTO SOCIAL DE LA PROPUESTA

Los estudiantes serán los beneficiarios directos del proyecto, pues ellos son los que deben desarrollar el pensamiento creativo y con la utilización del software será más sencillo lograrlo.

Otro beneficiario es el docente del área de Lengua y Literatura, pues ahora cuenta con una nueva herramienta para impartir sus clases. De

esta forma se aleja un poco del método tradicional del dictado y de la copia, ahora puede dar una clase interactiva.

Los miembros de la comunidad educativa de alguna manera estarán satisfechos, especialmente los padres de familia que ven a sus hijos con nuevas herramientas de aprendizaje y confían en el maestro para que pueda aprovechar al máximo este nuevo recurso en beneficio de los estudiantes

DESCRIPCIÓN DE LA PROPUESTA

Este proyecto se desarrolla para su implementación durante las clases de Lenguaje y Literatura y se aplicará a los estudiantes de Octavo grado de educación básica del Colegio Fiscal César Borja Lavayen.

Para el efecto se cuenta con un recurso humano de 120 estudiantes y 3 docentes del área que han permitido que la propuesta alcance los logros esperados. Al final de este trabajo se detalla el manual de usuario en el que se explica cómo es el manejo del nuevo software.

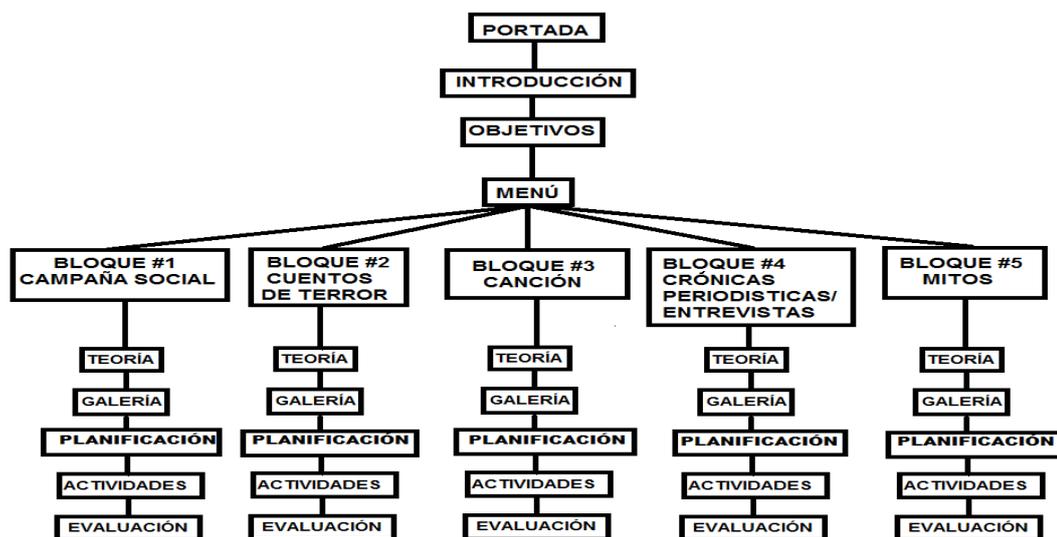
El software estará integrado por los contenidos de los bloques curriculares, explicando cada uno de ellos. También contiene videos y la explicación de dinámicas y por último las evaluaciones para constatar si lo aprendido ha sido interiorizado.

Se planea trabajar con el laboratorio de computación y sus recursos. El cd ha sido diseñado para que se ejecute en cualquier máquina y por no ser un cd de ejecución, puede ser transportado en discos ópticos o en cualquier medio de almacenamiento, de esta forma se elimina la posibilidad de que se dañe el cd, pues los estudiantes pueden respaldarlo en las computadoras de sus casas o en el pendrive que tienen para sus clases.

La ejecución iniciaría en el momento que el personal esté capacitado es decir un mes después de la finalización del proyecto.

La guía didáctica consta de una portada, un menú con botones de acceso a cinco bloques principales: campaña social, cuentos de terror, canción, crónicas periodísticas-entrevistas y mitos, la misma que interactúa con el estudiante mediante galerías de imágenes-videos, audios, textos de información, planificaciones de los bloques mencionados, actividades para el desarrollo del pensamiento creativo y las evaluaciones respectivas de cada bloque.

Organigrama de la guía didáctica interactiva



MANUAL DE USUARIO

El manual de usuario es una guía paso a paso que orientará al usuario en el manejo de la herramienta creada para el desarrollo del pensamiento creativo en el área de Lengua y Literatura. Cabe indicar que el cd se ejecutará en un computador que tenga una buena resolución de video, ese puede ser de escritorio o portátil, lo importante es que tenga un

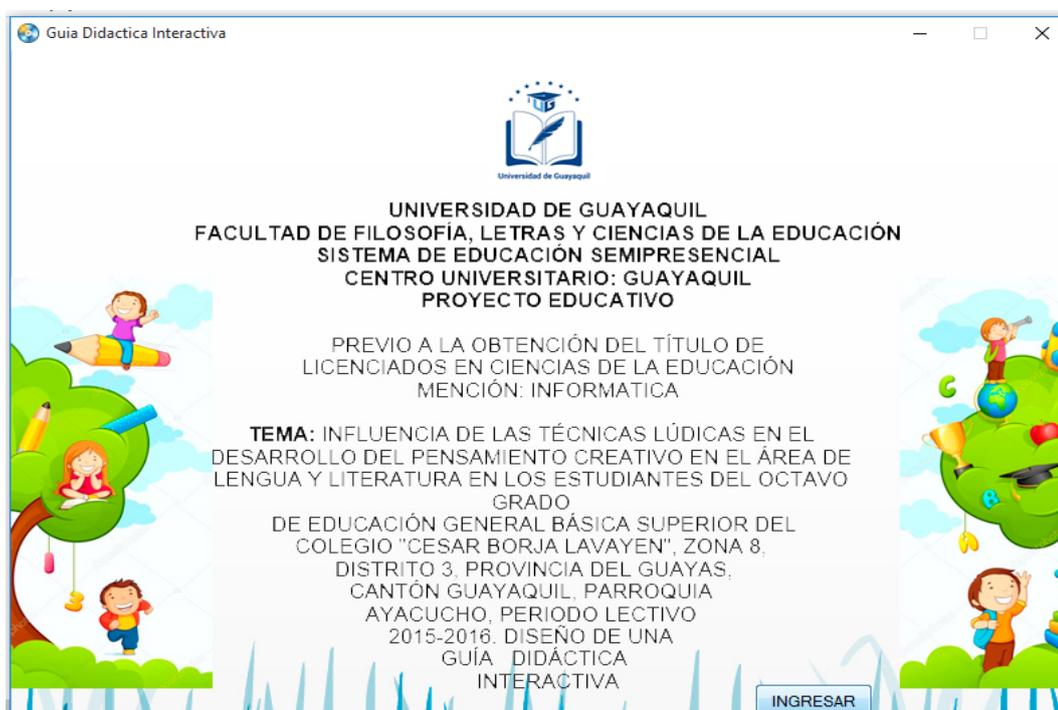
lector de cd. A continuación, se detalla cada uno de los procesos seguir en la guía didáctica interactiva.

1.- Insertar el cd con la guía didáctica interactiva y ejecutarlo abriendo el archivo proyecto.exe

Explicación de cada una de las partes que consta la guía didáctica interactiva:

IMAGÉN No 1: Portada de la guía didáctica interactiva

La primera ventana que aparece corresponde a la portada en el cual



se detalla en nombre de la universidad, facultad, carrera a la que

Pertenecen, así el tema desarrollado en la guía y también los nombres y apellidos de los autores de la guía didáctica interactiva, en la parte inferior se encuentra el botón de menú al que mediante un click se ingresa al desarrollo de la guía.



IMAGEN No 2: Menú de la guía didáctica interactiva.

En la siguiente ventana aparecen las partes que componen la guía didáctica tales como los bloques que se desarrollan en Octavo año de educación básica donde se encontrara video, imágenes audios y actividades de los temas a estudiarse, mediante un click se ingresa a cada una de estas alternativas, y por último en la parte superior se encuentra el botón regresar que volverá a la portada.

IMAGEN No 3: Texto de campaña social

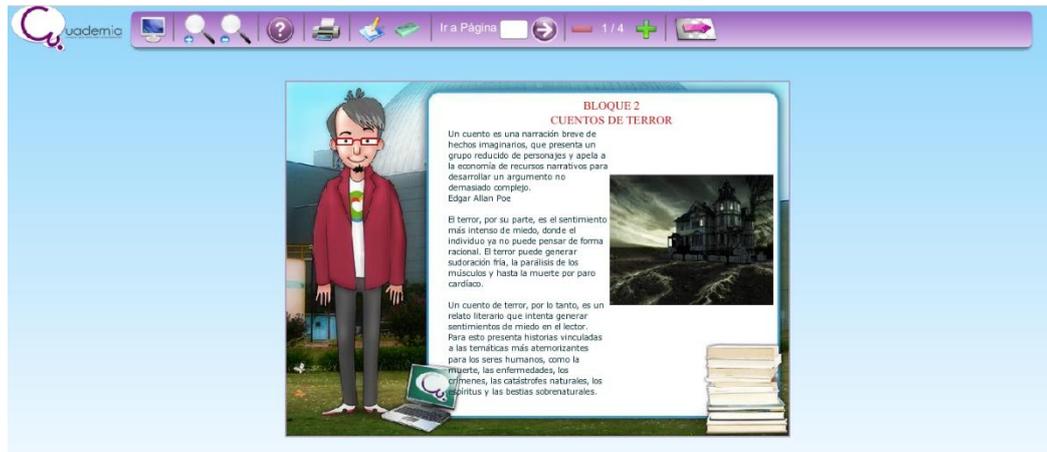
La siguiente ventana se encuentra ingresando al botón menú que aparece en el menú, aquí se observa la teoría correspondiente al primer tema “Campaña Social”, en la parte superior se encuentran los botones siguiente y menú que permiten ir a esa determinada opción, en la parte inferior izquierda se encuentra la evaluación correspondiente al tema estudiado.

IMAGÉN No 4: Evaluación de campaña social

The image shows a screenshot of a web-based evaluation interface. At the top, there is a navigation bar with the logo 'Academia' and various icons for navigation and help. The main content area features a central form with a pink header and a white body. The form contains a text-based question: 'Una campaña [] es una iniciativa comunicacional cuyo [] es influir en la [] de los individuos.' Below the question, there are three input fields labeled 'conducta', 'objetivo', and 'social'. To the right of the form is a vertical sidebar with icons for 'Actividad', 'Comprobar' (checkmark), 'Error' (red X), 'Instrucciones' (info), and 'Reintentar' (refresh). At the bottom of the form, there are three buttons: 'Tiempo 00:57', 'Intentos 3', and 'Actividad sobre Campaña social'.

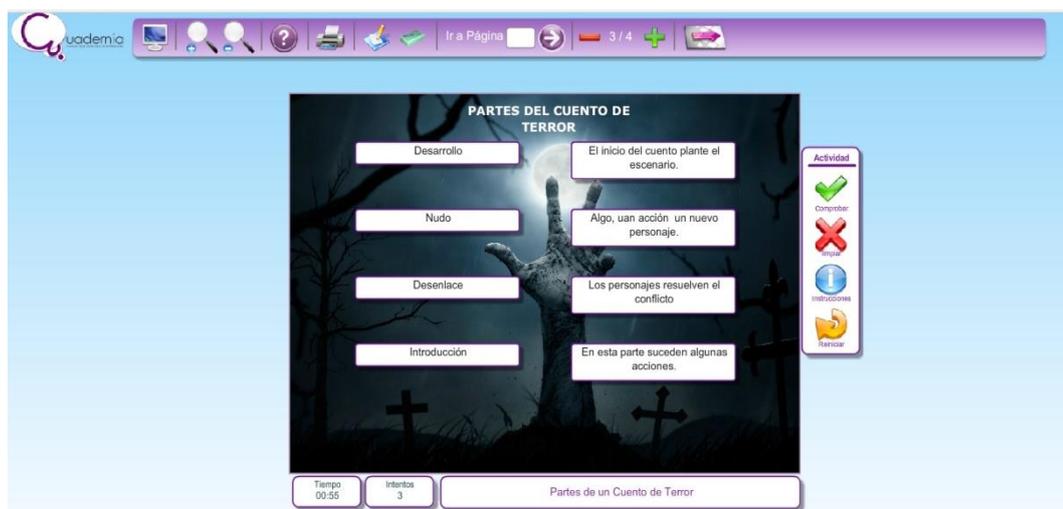
En esta ventana aparece la ventana correspondiente a la evaluación, de la teoría de “Campaña Social” en la que debe rellenar los datos en blanco también existen otras actividades para el desarrollo integral del estudiante.

IMAGÉN No 5: Texto de cuentos de terror



La siguiente ventana se encuentra ingresando al botón menú que aparece en el menú, aquí se observa la teoría correspondiente al segundo tema “Cuentos de Terror”, en la parte superior se encuentran los botones siguiente y menú que permiten ir a esa determinada opción, en la parte inferior izquierda se encuentra la evaluación correspondiente al tema estudiado.

IMAGÉN No 6: Evaluación de cuentos de terror



En esta ventana aparece la ventana correspondiente a la evaluación, de la estructura de “Cuentos de Terror” los estudiantes debe emparejar las partes del cuento de terror con su significado.

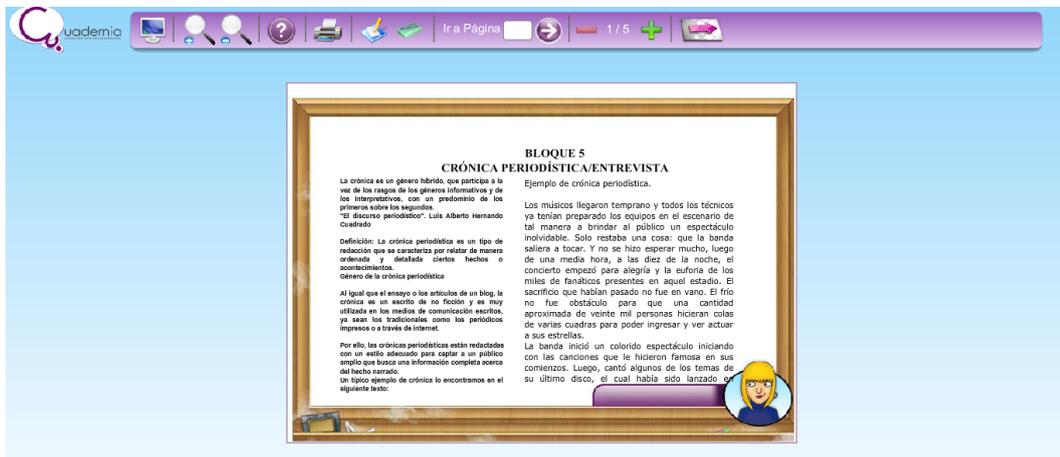
IMAGÉN No 7: Texto de canción.

La siguiente ventana se encuentra ingresando al botón menú que aparece en el menú, aquí se observa la teoría correspondiente al tercer tema “Canción”, en la parte superior se encuentran los botones siguiente y menú que permiten ir a esa determinada opción, en la parte inferior izquierda se encuentra la evaluación correspondiente al tema estudiado.

IMAGÉN No 8: Evaluación de canción

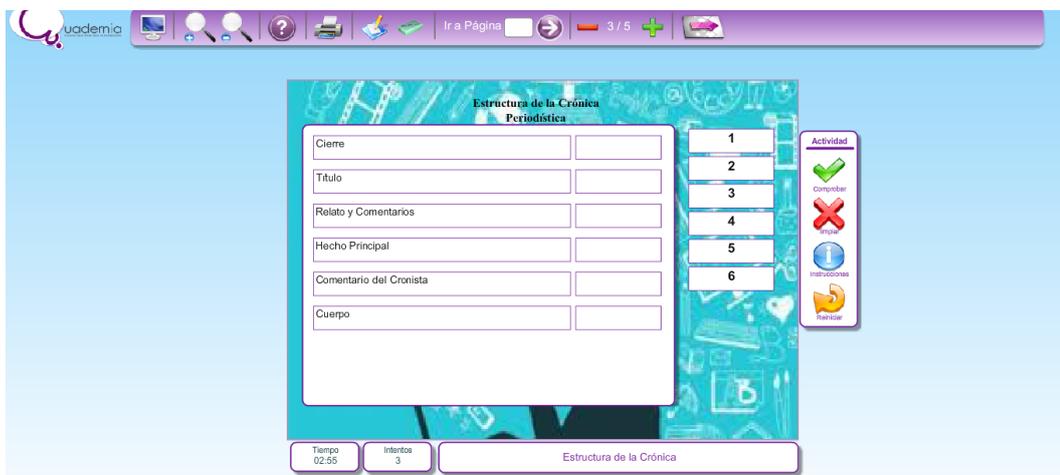
En esta ventana aparece la ventana correspondiente a la evaluación, de la teoría de “Canción” el estudiante debe completar el pasillo llora mi Guitarra de Julio Jaramillo.

IMAGÉN No 9: Texto de crónicas periodísticas-entrevistas



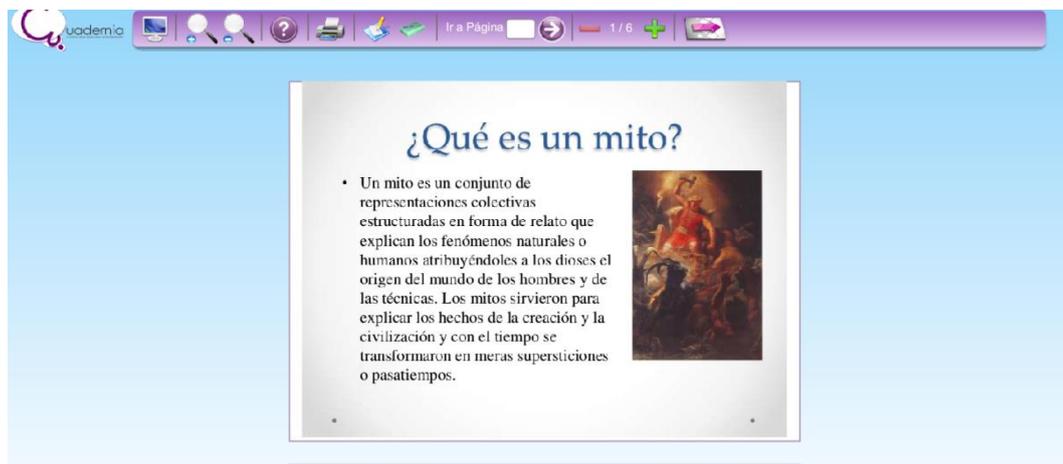
La siguiente ventana se encuentra ingresando al botón menú que aparece en el menú, aquí se observa la teoría correspondiente al cuarto tema “Crónicas periodísticas/ Entrevistas.”, en la parte superior se encuentran los botones siguiente y menú que permiten ir a esa determinada opción, en la parte inferior izquierda se encuentra la evaluación correspondiente al tema estudiado

IMAGÉN No 10: Evaluación de crónicas periodísticas-entrevistas



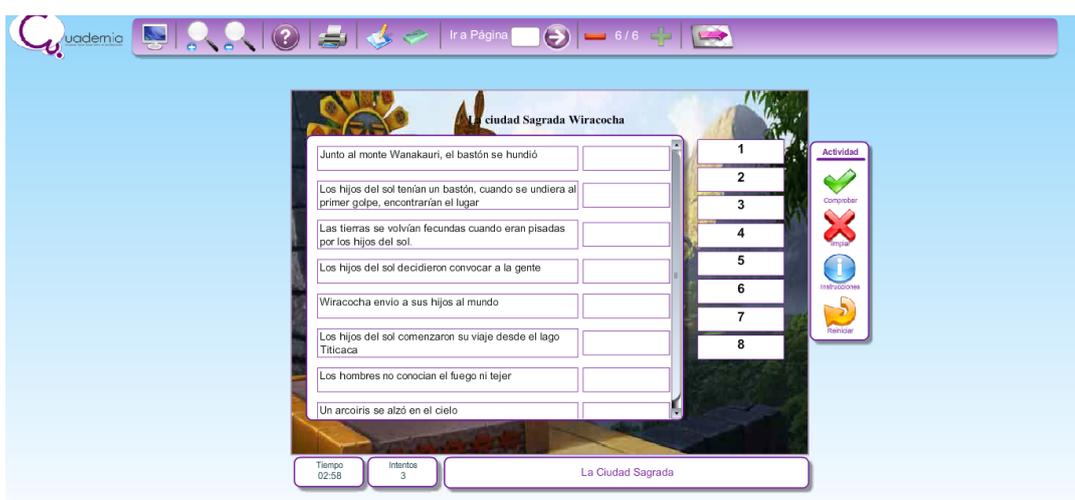
En esta ventana aparece la ventana correspondiente a la evaluación, de la teoría de “Crónicas periodísticas/ Entrevista” el estudiante debe colocar en orden la estructura de una crónica periodística.

IMAGEN No 11: Texto de mitos.



La siguiente ventana se encuentra ingresando al botón menú que aparece en el menú, aquí se observa la teoría correspondiente al cuarto tema “Mitología”, en la parte superior se encuentran los botones siguiente y menú que permiten ir a esa determinada opción, en la parte inferior izquierda se encuentra la evaluación correspondiente al tema estudiado.

IMAGEN No 12: Evaluación de mitos.



En esta ventana aparece la ventana correspondiente a la evaluación, de la teoría de “Mitos” El estudiante debe ordenar la historia sobre Wirococha la ciudad sagrada leída en clase.

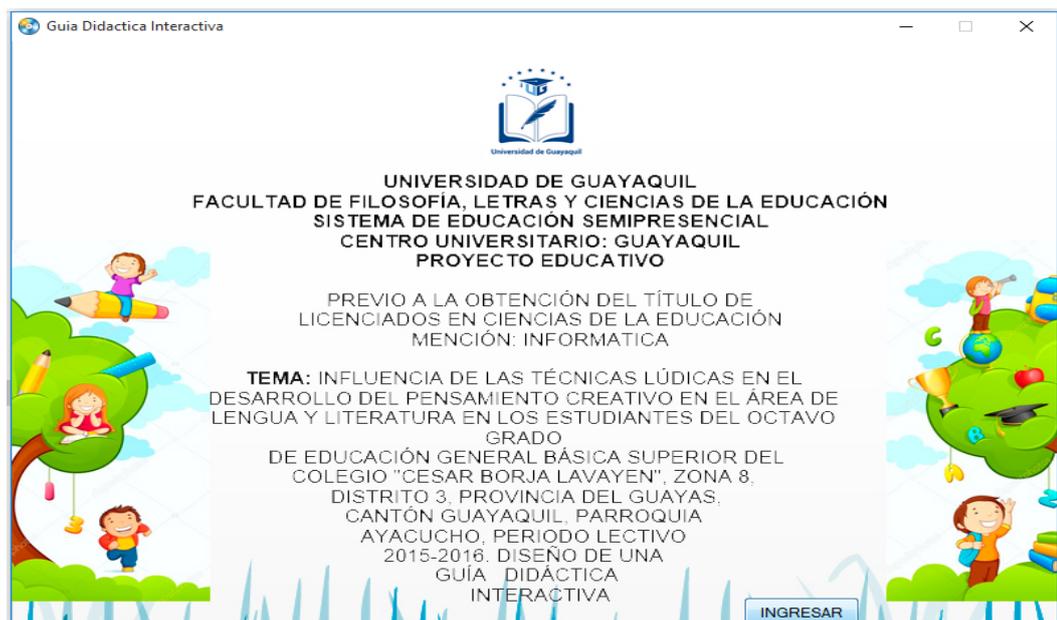
Descripción de la guía didáctica interactiva.

Es importante comprender la implicación de las técnicas lúdicas para el desarrollo el pensamiento creativo mediante el uso de la presente guía didáctica para la comunidad educativa e institucional del octavo año de Educación General Básica del colegio “Cejar Borja Lavayen”, ya que para el buen vivir se necesita crear e implementar mecanismos y procesos en la educación, para garantizar la calidad en la educación de gratuidad dentro de todo el territorio nacional, con base en la capacidad de acogida de los territorios y la densidad poblacional.

Además, la presente guía didáctica ésta enfocada a cumplir los objetivos para desarrollar el pensamiento creativo de los estudiantes mediante un desarrollo tecnológicamente actualizado dando un giro de calidad al proceso de enseñanza-aprendizaje. Con la presente guía didáctica se desea corregir deficiencias en el desarrollo del pensamiento creativo tales como la falta de confianza para la expresión espontánea y libre de ideas en los estudiantes, señalar los errores de una manera inadecuada por parte de los docentes de la signatura de lengua y literatura, el temor a ser juzgados o hacer el ridículo entre compañeros de clases, evitar las burlas entre compañeros de clases, corregir la falta de estimulación tecnológica hacia la creatividad de los estudiantes, mejorar la falta de entendimiento por parte de los docentes y aportar a las autoridades con la importancia que en la actualidad representa el manejo de la tecnología en los jóvenes y su impacto en el desarrollo de las capacidades creativas.

Además esta guía didáctica cumple con el uso de las variables estudiadas: técnicas lúdicas y desarrollo del pensamiento creativo, ya que presenta actividades para realizarse en clases de Lenguaje y Literatura las cuales tienen como objetivo estimular el pensamiento creativo de los estudiantes, confirmando la relación directa entre ambas variables ya que mediante el uso de técnicas lúdicas se desarrolla positivamente el pensamiento creativo, lo cual le da las herramientas a los usuarios a usar en su vida cotidiana lo aquí aprendido y también mejorar las relaciones de confianza y comunicación entre estudiantes y entre el docente y el alumnado.

Esta guía interactiva educativa usa estrategias de planificación, estrategias de supervisión-regulación-dirección, estrategias de evaluación y estrategias enfocadas a dar apoyo y de tipo afectivas. Por último en un breve resumen de las actividades que contiene la presente guía didáctica educativa se procede a explicar que todas las actividades están diseñadas para la asignatura de Lenguaje y Literatura mediante el uso de comunicación oral, comprensión de textos escritos, creación de textos escritos, creación portadas de libros, separaciones en sílabas, estimular el pensamiento creativo mediante dar rienda suelta a la imaginación para dar finales a cuentos, estimulación de la memoria, resolución de crucigrama, estimular el lenguaje por medio de trabalenguas y fomentar la unión entre estudiantes así como con los maestros.



Portada de la guía didáctica interactiva.

Índice de actividades

- Actividad # 1: Completa campaña social
- Actividad # 2: Emparejar de las mayúsculas con siglas
- Actividad # 3: Respondiendo al grafico
- Actividad # 4: Escuchando cuentos de terror
- Actividad # 5: Estructura de los cuentos de terror
- Actividad # 6 Crucigrama
- Actividad # 7 Relaciona lo estudiado
- Actividad # 8: Trama expositiva
- Actividad # 9: Completa la canción
- Actividad # 10: Mitos
- Actividad # 11: Ahorcado con canciones
- Actividad # 12: Ordena la estructura periodística

Planificación #1: Campaña social.



COLEGIO "CESAR BORJA LAVAYEN"

DIRECCIÓN: SAN MARTIN Y ELOY ALFARO

GUAYAQUIL – ECUADOR



DOCENTE				
EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE:	Campaña social			
GRUPO:				
TIEMPO ESTIMADO:	UNA SEMANA			
DESCRIPCIÓN GENERAL DE LA EXPERIENCIA:	Identificar y conocer una campaña social.			
ELEMENTO INTEGRADOR:	El elemento integrador de esta experiencia de aprendizaje será observar la importancia del tema.			
AMBITOS	DESTREZAS	ACTIVIDADES:	RECURSOS Y MATERIALES:	INDICADORES PARA EVALUAR:
Comunicación oral Comprensión de textos escritos. Producción de textos escritos.	Escuchar y observar publicidades y campañas sociales desde el análisis de las partes que las conforman y el uso que se hace de ellas. Discutir sobre el contenido y el uso de los argumentos persuasivos en las campañas sociales y en las publicidades con actitud crítica. Comprender publicidades y campañas sociales e identificar los elementos que la conforman. Comparar publicidades, campañas sociales y diversos textos desde la planificación de textos argumentativos. Producir campañas sociales y publicitarias desde la aplicación de las propiedades del texto específicas para la persuasión.	Prelectura Lectura: campaña social afiche Postlectura Poslectura y lectura Texto: sustitución pronominal y sinónimica Uso de mayúsculas en siglas y acrónicos Postlectura y lectura Postlectura Escribir una afiche para una campaña social Texto: predicativo no verbal, nominal y adverbial Uso de la Z en verbos terminados en – ercer- y – urcir- Tilde diacrítica en monosílabos Uso de las comillas en títulos, artículos y conferencias Escritura: planificación, edición y redacción Discusión Prelectura, lectura y postlectura: publicidad Texto: antonimia y complementaria Código lingüístico y no lingüístico Pasos para hablar y escuchar: publicidad	Libro de lengua y literatura. Libros de consulta. Cuadernos. Diccionarios. Carpeta. Carteles, revistas, periódicos. Pizarra, marcadores, borrador. Computador. Proyector.	Escriba un periódico mural para su colegio.

DOCENTE

DIRECTOR

AS.PEDAGÓGICO

Planificación #2: Cuentos de Terror



COLEGIO "CESAR BORJA LAVAYEN"



**DIRECCIÓN: SAN MARTIN Y ELOY ALFARO
GUAYAQUIL – ECUADOR**

DOCENTE				
EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE:	Cuentos de terror			
GRUPO:				
TIEMPO ESTIMADO:	UNA SEMANA			
DESCRIPCIÓN GENERAL DE LA EXPERIENCIA:	Identificar y conocer un cuento de terror.			
ELEMENTO INTEGRADOR:	El elemento integrador de esta experiencia de aprendizaje será el docente y la facilidad para transmitir el cuento.			
AMBITOS	DESTREZAS	ACTIVIDADES:	RECURSOS Y MATERIALES:	INDICADORES PARA EVALUAR:
Comunicación oral Comprensión de textos escritos. Producción de textos escritos.	Narrar oralmente cuentos de terror en función efectos específicos. Comprender los cuentos de terror desde el reconocimientos de los efectos de los recursos literarios y el disfruten que producen. Utilizar diversas estrategias de escritura en los textos de terror en función de explorar nuevas posibilidades literarias. Escribir cuentos de terror considerando las características, propiedades textuales y rasgos literarios específicos. Identificar la función estética del lenguaje en los cuentos de terror desde su reconocimiento de su tipología textual.	Prelectura Lectura: ¿Qué es un cuento de terror? Postlectura Lectura: La casa sola Postlectura Prelectura y lectura: El gato negro Postlectura Escritura: Cuentos de terror Escritura: Planificación, redacción y edición Pasos para hablar y escuchar :	Libro de lengua y literatura. Libros de consulta. Cuadernos. Diccionarios. Carpeta. Carteles, revistas, periódicos. Pizarra, marcadores, borrador. Computador. Proyector.	Presentar un cuento de terror y presentarlo en clase

DOCENTE

DIRECTOR

AS.PEDAGÓGICO

Planificación #3: Canción



COLEGIO "CESAR BORJA LAVAYEN"

DIRECCIÓN: SAN MARTIN Y ELOY ALFARO
GUAYAQUIL – ECUADOR

DOCENTE				
EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE:	Canción			
GRUPO:				
TIEMPO ESTIMADO:	UNA SEMANA			
DESCRIPCIÓN GENERAL DE LA EXPERIENCIA:	Identificar y conocer una canción.			
ELEMENTO INTEGRADOR:	El elemento integrador de esta experiencia de aprendizaje será la canción con un sentido positivo.			
AMBITOS	DESTREZAS	ACTIVIDADES:	RECURSOS Y MATERIALES:	INDICADORES PARA EVALUAR:
Comunicación oral Comprensión de textos escritos. Producción de textos escritos.	Escuchar canciones variadas en función de desarrollar una actitud crítica ante ellas. Identificar la estructura poéticas de canciones como punto de partida en la valoración literaria. Escribir canciones con la aplicación de rasgos con temas cercanos a su realidad. Comprender canciones variadas y analizar los rasgos que poseen en función de usar otro soporte poético. Interpretar los mensajes de los contenidos de las canciones con actitud crítica y valorativa	Prelectura Lectura: Yo nací aquí. Postlectura Lectura: Elementos literarios Postlectura Prelectura y lectura: Guayaquil de mis amores Postlectura Escritura: Cantares Escritura: Planificación, redacción y edición Pasos para hablar y escuchar. Cantar las canciones Aplicación: Analicemos una canción	Libro de lengua y literatura. Libros de consulta. Cuadernos. Diccionarios. Carpeta. Carteles, revistas, periódicos. Pizarra, marcadores, borrador. Computador. Proyector.	Imprimir letra de una canción y colocarla para escuchar

DOCENTE

DIRECTOR

AS.PEDAGÓGICO

Planificación #4: Crónicas periodísticas/ entrevista.



COLEGIO "CESAR BORJA LAVAYEN"



DIRECCIÓN: SAN MARTIN Y ELOY ALFARO

GUAYAQUIL – ECUADOR

DOCENTE				
EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE:	Crónicas periodísticas/ entrevistas.			
GRUPO:				
TIEMPO ESTIMADO:	UNA SEMANA			
DESCRIPCIÓN GENERAL DE LA EXPERIENCIA:	Identificar y conocer una canción.			
ELEMENTO INTEGRADOR:	El elemento integrador de esta experiencia de aprendizaje será en entrevistado.			
AMBITOS	DESTREZAS	ACTIVIDADES:	RECURSOS Y MATERIALES:	INDICADORES PARA EVALUAR:
Comunicación oral Comprensión de textos escritos. Producción de textos escritos.	Escuchar y observar crónicas periodísticas y entrevistas orales sobre personalidades importantes con una actitud crítica. Elaborar crónicas periodísticas y entrevistas orales de personalidades importantes a su entorno, adecuada con las propiedades textuales específicas. Analizar la entrevista desde un circuito de intercambio desde el enfoque de la comunicación. Usar las propiedades textuales, los elementos de la lengua y reflexionar sobre ellas para escribir crónicas periodísticas y entrevistas adecuadas.	Prelectura Lectura: ¿Qué es una crónica? Postlectura Lectura: Un viaje a la isla Texto: Idea global Coma Modificaciones del predicado Complemento predicativo Postlectura Planificación crónica Texto: adverbios Adjetivos connotativos y no connotativos Verbos pronominales Escritura: Redacción y edición: Crónica Pasos para hablar y escuchar: Crónicas de antaño Aplicación: Crónica para el periódico mural	Libro de lengua y literatura. Libros de consulta. Cuadernos. Diccionarios. Carpeta. Carteles, revistas, periódicos. Pizarra, marcadores, borrador. Computador. Proyector.	-Escribir una crónica de antaño sobre medios de transporte -Escribir una crónica de viaje sobre un viaje familiar.

DOCENTE

DIRECTOR

AS.PEDAGÓGICO

Planificación #5: Mitos



COLEGIO "CESAR BORJA LAVAYEN"



DIRECCIÓN: SAN MARTIN Y ELOY ALFARO
GUAYAQUIL – ECUADOR

DOCENTE				
EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE:	Crónicas periodísticas/ entrevistas.			
GRUPO:				
TIEMPO ESTIMADO:	UNA SEMANA			
DESCRIPCIÓN GENERAL DE LA EXPERIENCIA:	Identificar y conocer una canción.			
ELEMENTO INTEGRADOR:	El elemento integrador de esta experiencia de aprendizaje será en entrevistado.			
AMBITOS	DESTREZAS	ACTIVIDADES:	RECURSOS Y MATERIALES:	INDICADORES PARA EVALUAR:
Comunicación oral Comprensión de textos escritos. Producción de textos escritos.	Reconocer los elementos que conforman el relato mitológico como texto literario y fuente de conocimiento. Comprender los textos de distintas mitologías, desde las características propias del pensamiento mítico. Escribir textos que tengan como referente hechos mitológicos desde el análisis de las características mágicas. Identificar la función estética del lenguaje a partir del análisis textual de los textos mitológicos.	Prelectura Lectura: ¿Qué es un mito? Postlectura Lectura: la creadora de plantas Postlectura Lectura: Elementos del mito Escritura: Planificación, redacción y edición Prelectura, lectura y escritura La creación El origen del fuego Aplicación: Analicemos un mito	Libro de lengua y literatura. Libros de consulta. Cuadernos. Diccionarios. Carpeta. Carteles, revistas, periódicos. Pizarra, marcadores, borrador. Computador. Proyector.	Interpretación de un mito ecuatoriano en grupo de 4 alumnos

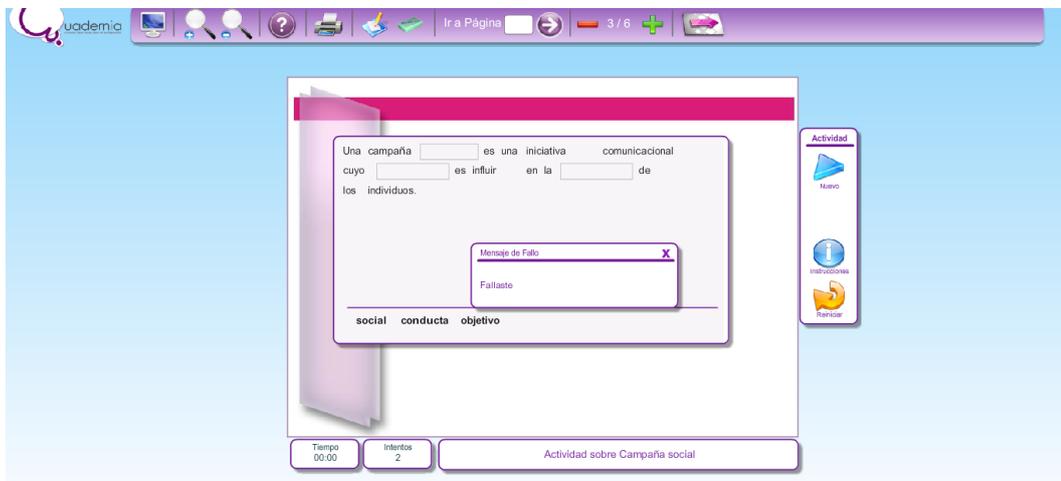
DOCENTE

DIRECTOR

AS.PEDAGÓGICO

ACTIVIDAD #1

TITULO: COMPLETA CAMPAÑA SOCIAL



Autor: Verónica Maribel Castillo Romero y Adrián de Jesús Borja Morante

Objetivos:

- Desarrollo del pensamiento creativo de los estudiantes mediante el uso de actividades lúdicas.
- Mejorar la relación de comunicación entre el docente y estudiante.

Descripción de la actividad: el docente pedirá al alumno que abra la guía didáctica, procederá a explicar en lo que consiste la actividad, el alumno deberá responder la actividad.

Materiales:

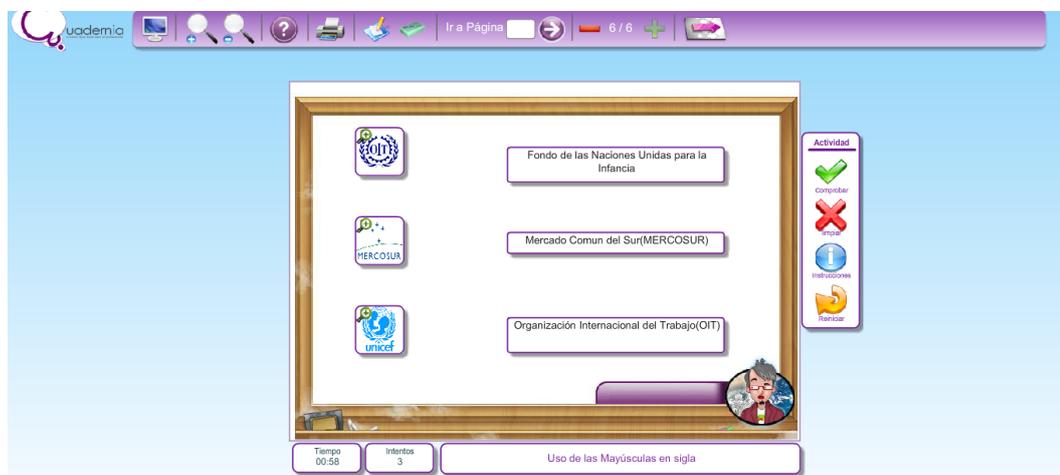
- Un computador u ordenador.
- La presente guía didáctica.

Variantes:

- Realizar individualmente.
- Agrupar en un número máximo de 5 alumnos por grupo.

ACTIVIDAD #2

TITULO: EMPAREJAR DE LAS MAYÚSCULAS CON SIGLAS



Autor: Verónica Maribel Castillo Romero y Adrián de Jesús Borja Morante

Objetivos:

- Conocimiento de un nuevo material y lograr el desarrollo del pensamiento creativo mediante el uso de esta actividad lúdica.
- Fortalecer la confianza entre el docente y estudiante.

Descripción de la actividad: el docente pedirá al alumno que abra la guía didáctica, procederá a explicar en lo que consiste la actividad, el estudiante deberá completar la actividad

Materiales:

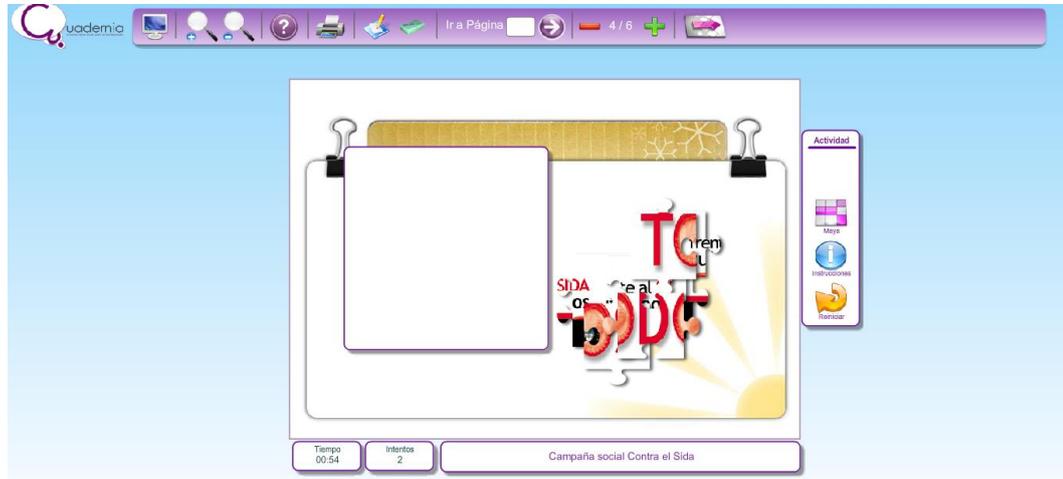
- Un computador u ordenador.
- La presente guía didáctica.

Variantes:

- Realizar individualmente.
- Agrupar en un número máximo de 5 alumnos por grupo.
- Asignar un o más colores al participante.

ACTIVIDAD #3

TITULO: RESPONDIENDO AL GRÁFICO



Autor: Verónica Maribel Castillo Romero y Adrián de Jesús Borja Morante

Objetivos:

- Estimular la creatividad en torno a la lectura en los estudiantes en la asignatura de lengua y literatura
- Fortalecer la relación de confianza entre estudiantes.

Descripción de la actividad: el docente pedirá al alumno que abra la guía didáctica, procederá a explicar en lo que consiste la actividad, el estudiante deberá responder las preguntas presentadas según la imagen prediseñada. Luego debe compartirla con el resto de la clase.

Materiales:

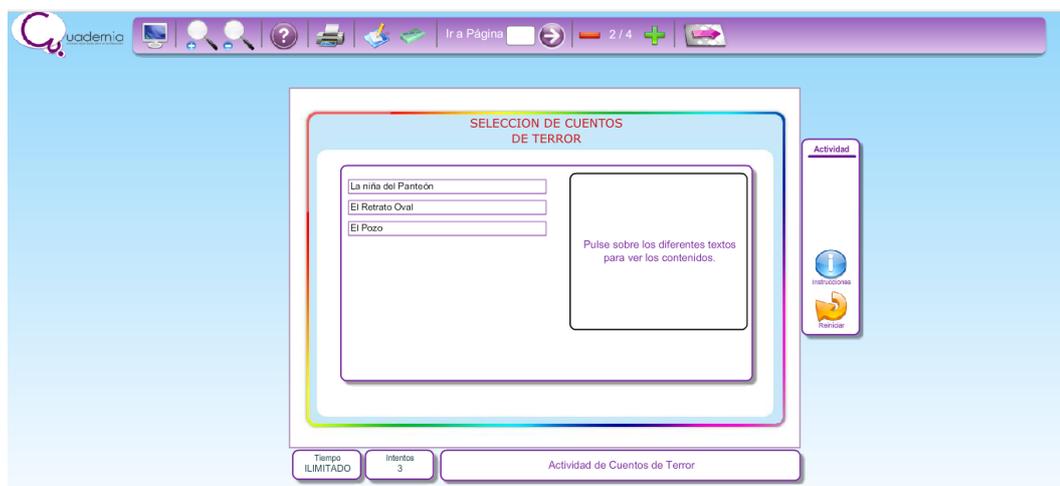
- Un computador u ordenador.
- La presente guía didáctica.

Variantes:

- Agrupar en un número máximo de 5 alumnos por grupo.

ACTIVIDAD #4

TITULO: ESCUCHANDO CUENTOS DE TERROR



Autor: Verónica Maribel Castillo Romero y Adrián de Jesús Borja Morante

Objetivos:

- El objetivo de la presente actividad es desarrollar las capacidades de creación por parte de los estudiantes en cuanto a su apreciación de las imágenes en la asignatura de lengua y literatura.
- Fortalecer la relación de confianza entre estudiantes.

Descripción de la actividad: el docente pedirá al estudiante que abra la guía didáctica, procederá a explicar en lo que consiste la actividad, el alumno deberá escuchar los cuentos de terror y luego compartir la experiencia.

Materiales:

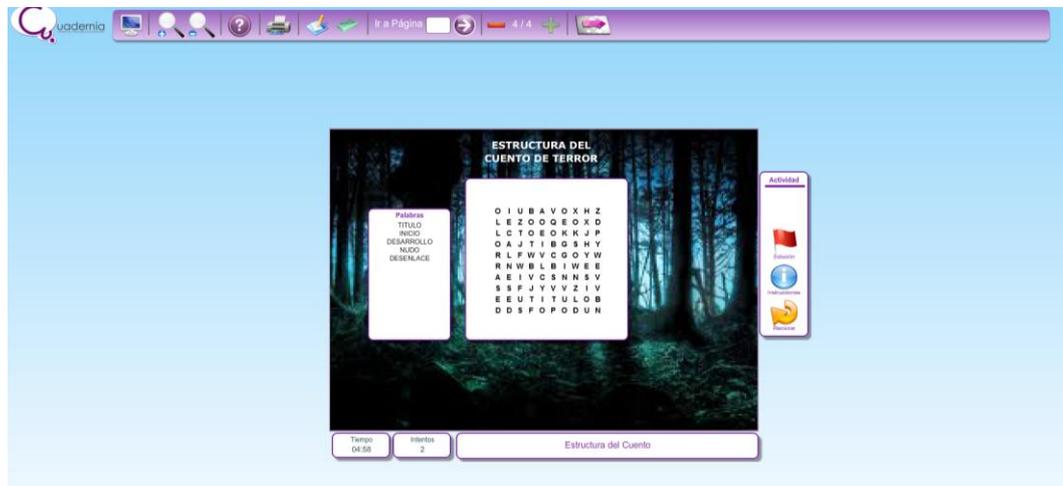
- Un computador u ordenador.
- La presente guía didáctica.
- Lápiz, papel.

Variantes:

- Realizar individualmente.

ACTIVIDAD #5

TITULO: ESTRUCTURA DE LOS CUENTOS DE TERROR



Autor: Verónica Maribel Castillo Romero y Adrián de Jesús Borja Morante

Objetivos:

- El objetivo es desarrollar el pensamiento creativo mediante el uso de actividades lúdicas en la asignatura de lengua y literatura.
- Fortalecer la relación de confianza entre estudiantes y con el docente.

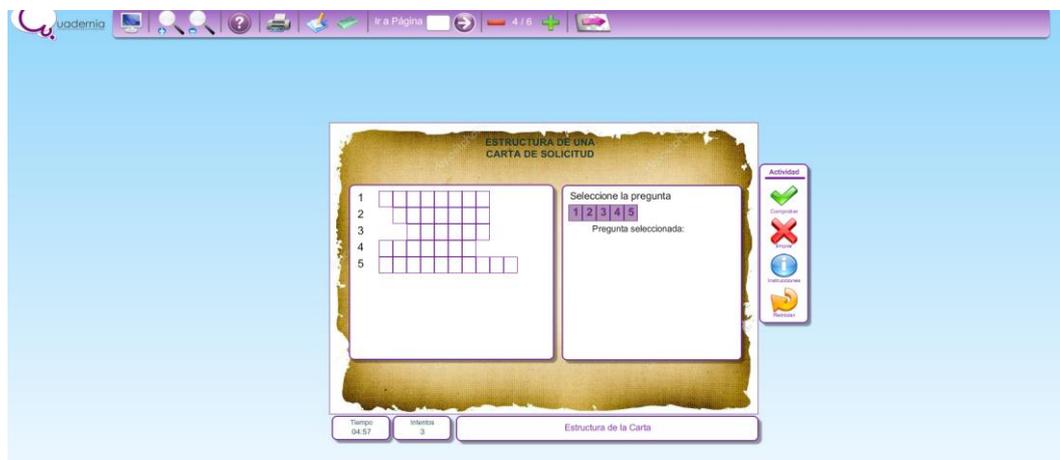
Descripción de la actividad: el docente pedirá al estudiante que abra la guía didáctica, procederá a explicar en lo que consiste la actividad, el estudiante deberá encontrar las palabras en la sopa de letras reforzando los temas visto en clase.

Materiales:

- Un computador u ordenador.
- La presente guía didáctica.
- La imagen presentada.

ACTIVIDAD #6

TITULO: Crucigrama



Autor: Verónica Maribel Castillo Romero y Adrián de Jesús Borja Morante

Objetivos:

- El objetivo de la presente actividad es desarrollar el pensamiento creativo mediante el uso de actividades lúdicas en la asignatura de lengua y literatura.
- Fortalecer la relación de confianza entre estudiantes y el docente.

Descripción de la actividad: el docente pedirá al alumno que abra la guía didáctica, procederá a explicar en lo que consiste la actividad, el alumno deberá Responder las interrogantes luego de haber observado el video. Luego de resolverlo se deberá compartir con la clase.

Materiales:

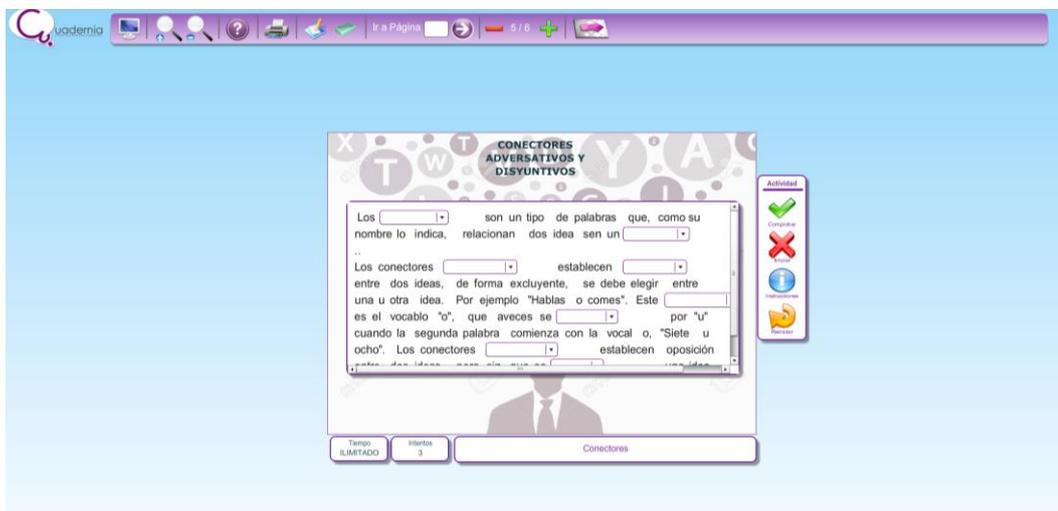
- Un computador u ordenador.
- La presente guía didáctica.
- Lápices y hojas.

Variantes:

- Realizar individualmente hasta finalizar todos los alumnos del curso

ACTIVIDAD #7

TITULO: RELACIONA LO ESTUDIADO



Fuente: <http://imagenesdeninos.com>

Autor: Verónica Maribel Castillo Romero y Adrián de Jesús Borja Morante

Objetivos:

- El objetivo de la presente actividad es desarrollar el pensamiento creativo mediante el uso de actividades lúdicas en la asignatura de lengua y literatura.

Descripción de la actividad: el docente pedirá al alumno que abra la guía didáctica, procederá a explicar en lo que consiste la actividad, el alumno deberá escribir la palabra correcta según el concepto estudiado en las unidades en la guía didáctica. Luego de resolverlo se deberá compartir con la clase

Materiales:

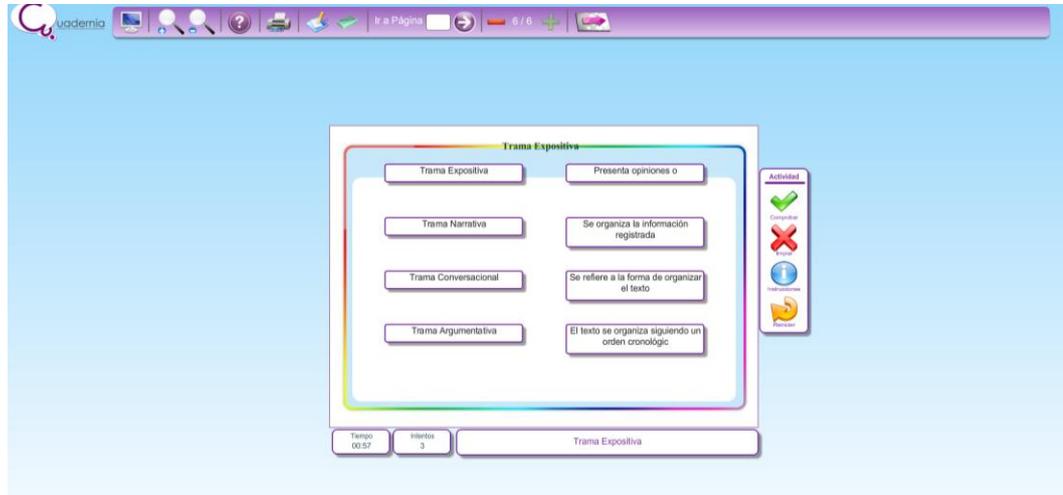
- Un computador u ordenador.
- La presente guía didáctica.

Variantes:

- Agrupar en un número máximo de 5 alumnos por grupo que serán quienes participen.

ACTIVIDAD #8

TITULO: TRAMA EXPOSITIVA



Autor: Verónica Maribel Castillo Romero y Adrián de Jesús Borja Morante

Objetivos:

- El objetivo de la presente actividad es desarrollar el pensamiento creativo mediante el uso de actividades lúdicas en la asignatura de lengua y literatura.

Descripción de la actividad: el docente pedirá al alumno que abra la guía didáctica, procederá a explicar las características que posee un invernadero, el alumno deberá escoger la opción correcta según lo explicado en lo estudiado. Luego de resolverlo se deberá compartir con la clase

Materiales:

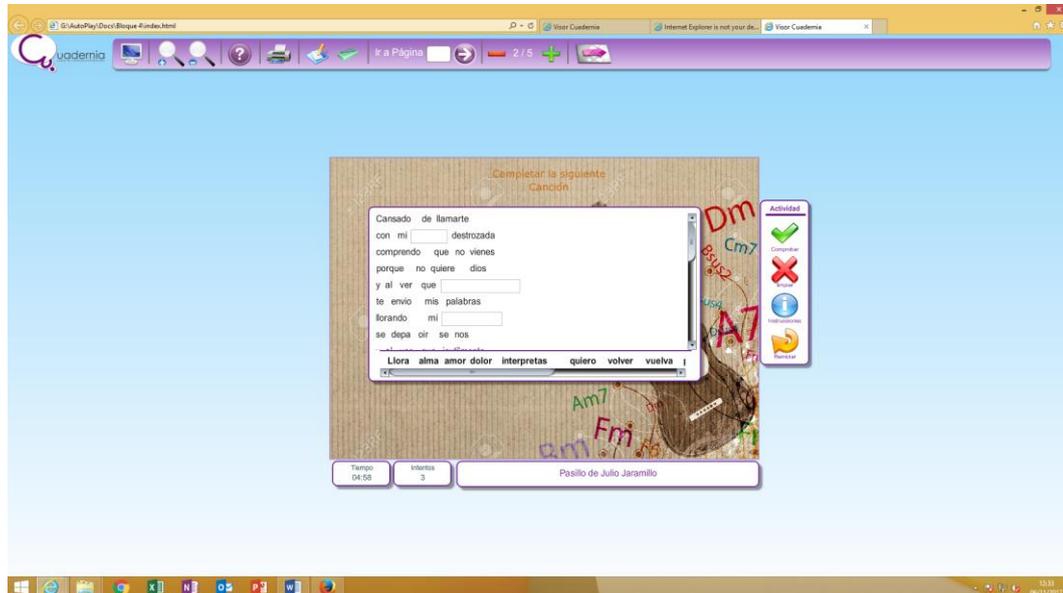
- Un computador.
- La presente guía didáctica.

Variantes:

- Realizar individualmente hasta que participen todos los alumnos.

ACTIVIDAD #9

TITULO: COMPLETAR LA CANCIÓN



Autor: Verónica Maribel Castillo Romero y Adrián de Jesús Borja Morante

Objetivos:

- El objetivo de la presente actividad es desarrollar el pensamiento creativo mediante el uso de actividades lúdicas en la asignatura de lengua y literatura.

Descripción de la actividad el docente pedirá al alumno que abra la guía didáctica, procederá a explicar la actividad, el estudiante deberá completar la canción

Materiales:

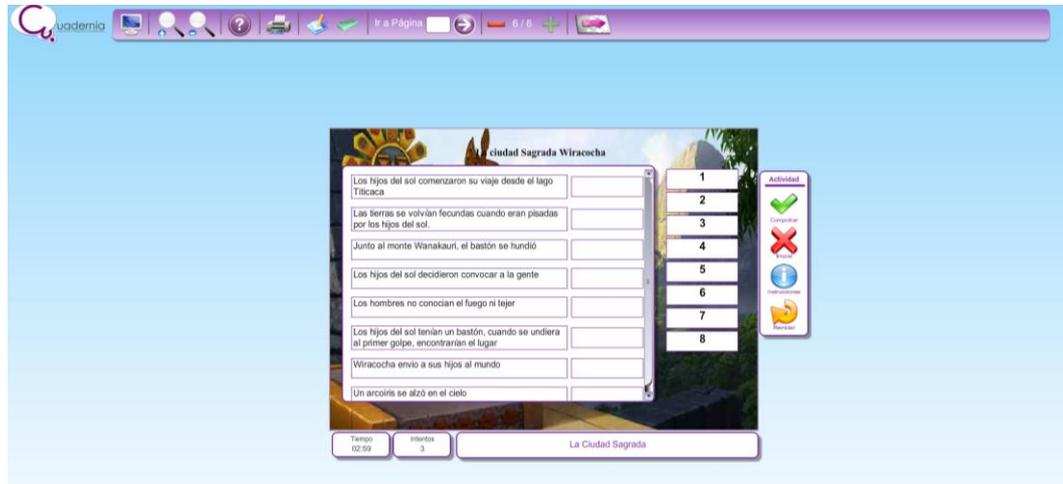
- La presente guía didáctica.

Variantes:

- Realizar individualmente hasta que participen todos los alumnos.
- Practicar la actividad en grupo determinado estudiantes que serán los que participen en la actividad.

ACTIVIDAD #10

TITULO: MITOS



Autor: Verónica Maribel Castillo Romero y Adrián de Jesús Borja Morante

Objetivos:

- El objetivo de la presente actividad es desarrollar el pensamiento creativo mediante el uso de actividades lúdicas en la asignatura de lengua y literatura.

Descripción de la actividad: el docente pedirá al estudiante que abra la guía didáctica, procederá a explicar la actividad, el estudiante deberá colocar en orden la Historia de la ciudad Sagrada.

Materiales:

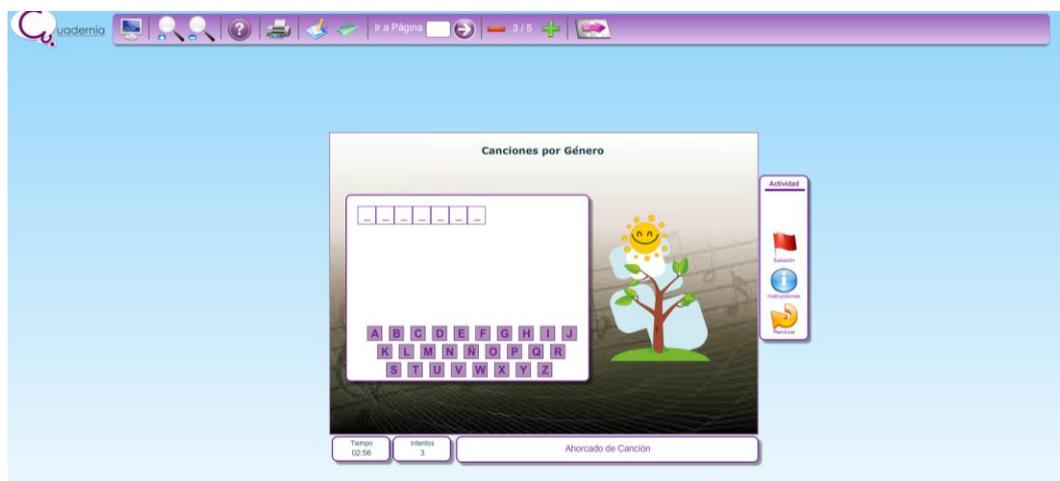
- La presente guía didáctica.
- Un ordenador o computador.

Variantes:

- Realizar individualmente hasta que participen todos los alumnos

ACTIVIDAD #11

TITULO: AHORCADO CON CANCIONES



Autor: Verónica Maribel Castillo Romero y Adrián de Jesús Borja Morante

Objetivos:

- El objetivo de la presente actividad es desarrollar el pensamiento creativo mediante el uso de actividades lúdicas en la asignatura de lengua y literatura.

Descripción de la actividad: El estudiante debe abrir la guía didáctica y completar la actividad del ahorcado sobre el tema canciones.

Materiales:

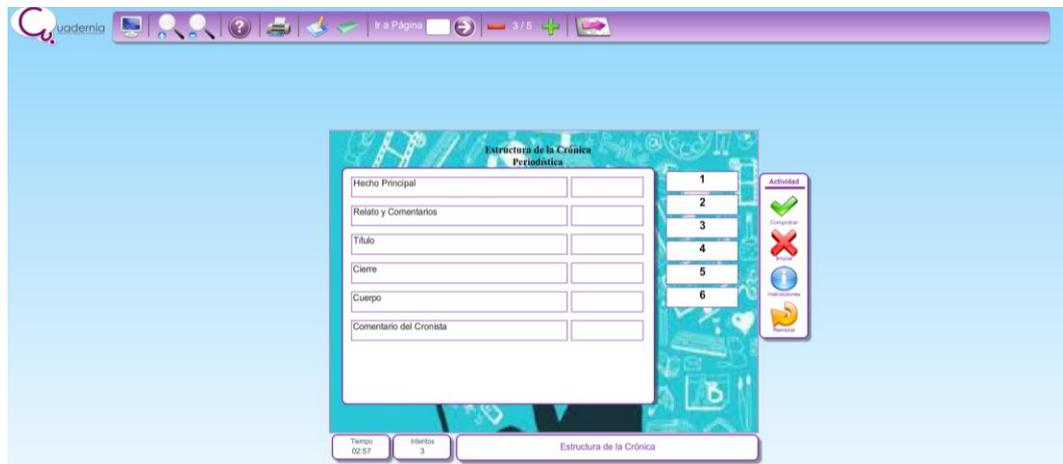
- Un ordenador o computador.
- La presente guía didáctica

Variantes:

- Realizar individualmente hasta que participen todos los alumnos.
- Desarrollar la actividad en grupo de hasta 3 estudiantes.

ACTIVIDAD #12

TITULO: ORDENA LA ESTRUCTURA PERIODÍSTICA



Autor: Verónica Maribel Castillo Romero y Adrián de Jesús Borja Morante

Objetivos:

- El objetivo de la presente actividad es desarrollar el pensamiento creativo mediante el uso de actividades lúdicas en la asignatura de

Descripción de la actividad: el docente pedirá al estudiante que abra la guía didáctica, procederá a explicar la actividad, el estudiante deberá ordenar la estructura periodística.

Materiales:

- Un ordenador o computador.
- La presente guía didáctica

Variantes:

- Realizar individualmente hasta que participen todos los alumnos.
- Desarrollar la actividad en grupo de hasta 2 estudiantes.

Conclusiones y Recomendaciones

Conclusiones:

La presente Guía didáctica está diseñada para estimular el pensamiento creativo en los estudiantes pasa a ser una valiosa fuente de información sobre los contenidos de la asignatura Lengua y Literatura, que podrá ser utilizada por los estudiantes de octavo año de Educación General Básica, la cual es un útil recurso didáctico para complementar los conocimientos adquiridos en las aulas por los docentes, y profundizar en ellos, es una herramienta de enseñanza diferente a las convencionales por lo tanto atrae la atención de los estudiantes hacia la asignatura, o por cualquier persona involucrada en el aula y que necesite de dicha información.

Los docentes y estudiantes consideran a las técnicas lúdicas como una herramienta primordial para la educación debido a que permite desarrollar los contenidos educativos en la clase y crean nuevos ambientes de aprendizaje, por esto es necesario el uso de la Guía didáctica en la asignatura de Lengua y Literatura como recursos didácticos para el proceso de aprendizaje del estudiante.

La fortaleza de ser una Guía didáctica y no solo un libro multimedia provee al usuario una herramienta para optimizar la comprensión de la información que recibe. Esto se logra mediante el planteamiento de objetivos, la presentación de textos concisos y en un lenguaje de fácil comprensión; la potestad para que el usuario pueda autoevaluar los conocimientos adquiridos, entre otras bondades que ofrece la Guía didáctica.

La ventaja de presentar la información en la guía didáctica es acoplar al estudiante a los actuales y futuros métodos de aprendizaje, como las aulas virtuales, método muy difundido en los países desarrollados y que en nuestro país todavía no ha alcanzado un nivel significativo.

Recomendaciones

Se recomienda al usuario del software, tenga cuidado en el manejo del cd, ya que puede sufrir algún tipo de daño por mala manipulación y esto impediría la ejecución del mismo, por lo que lo más eficaz será el compartir la guía por correo electrónico o algún otro medio de descarga sencilla.

Los docentes y estudiantes deben recibir la capacitación previa a la utilización del software para que la instalación pueda llegar hasta los hogares para el uso y la estimulación de las capacidades creativas de los interesados.

A los representantes legales empaparse de los beneficios de la guía didáctica interactiva para en caso de que la misma vaya a ser utilizada en sus hogares poder dirigir al estudiante y responder alguna interrogante que se presente, sin embargo cabe indicar que la implementación de la propuesta es para uso en la institución en el área de Lengua y Literatura, más específicamente para el octavo grado de Educación General Básica Superior del colegio “César Borja Lavayen”.

Se recomienda no abusar del uso del programa, se debe recordar que es un apoyo y no reemplaza por completo las clases, ya que el objetivo primordial es la estimulación hacia los estudiantes y lograr una clase más dinámica y entretenida en la cual exista una mayor confianza entre los docentes y los estudiantes.

Bibliografía

- Aguiar, J. (2015). *Hoteles, Hoteleros y Hotelería*. Caracas-Venezuela.
- Andrade, V., & Ante, C. (2012). *Las estrategias lúdicas en el proceso de enseñanza aprendizaje*. Ibarra: Universidad Técnica del Norte.
- Asamblea-Nacional. (2012). *Constitución de la República del Ecuador*. Montecristi.
- Blanchard, K., & Bowles, S. (2012). *Raving Fans*. New Jersey.
- Blanco, A. (2014). *Introducción al Marketing y la comunicación de la Empresa*. Madrid-España: Ecis Editorial.
- Burbules, N., & Callister, T. (2014). *Riesgos y promesas de las nuevas tecnologías de la información*. Buenos Aires: Garnica.
- Campbell, D. (2012). *Diseños experimentales y cuasiexperimentales*. Sevilla: Amorrortu.
- Capodagli, B. (2012). *The Disney Way*. New York: McGraw-Hill.
- Cegarra, J. (2012). *Metodología de la Investigación Científica y tecnológica*. Madrid: Diaz de Santos.
- Conde, E. (2013). *LA GESTIÓN DE MARKETING Y LA ORIENTACIÓN AL MERCADO EN HOTELES*. Andalucía: Fundación universitaria andaluza Inca Garcilazo.
- Congreso-Nacional. (2005). *Ley orgánica de régimen municipal*. Quito.
- Constitución-Ecuador. (2008). *Registro Oficial*. Montecristi.
- Coronel, C. (2014). *PLAN DE POSICIONAMIENTO PARA EL HOTEL SALINAS*. Salinas.Ecuador.
- Feijoó, J. (2014). *LA GESTIÓN APLICADA A HOTELERÍA Y TURISMO*. Buenos Aires. Argentina: Ugerman.
- Galán, M. (2012). *Metodología de la investigación*.
- García, A., & Llull, J. (2012). *El juego y su metodología*. Madrid: Editex.
- Gonzalez, M., & Pérez, A. (2012). *Estadística Aplicada*. Madrid: Díaz de Santos.
- Granollers, T., & Lorés, J. (2012). *Diseño de sistemas interactivos centrados en el usuario*.

- Holliday, R. (2013). *Growth Hacker Marketing*. New York.
- Korstanje, M. (2013). *Ciencia de la hospitalidad*. Andalucía-España: Fundación Universitaria Andaluza Inca Garcilaso.
- Kotler. (2013). *Dirección de Marketing*.
- Kotler, P. (2013). *Dirección de Marketing*.
- Kotler, P., & Armstrong, G. (2012). *Fundamentos de Marketing*. Massachusset: Addison-Wesley.
- La-Torre, F. (2014). *Administración hotelera*. México: Trillas.
- Lattin, G. (2012). *ADMINISTRACION MODERNA DE HOTELES Y MOTELES*. México: Trillas.
- León, C. (2012). *Secuencias del desarrollo Infantil integral*. Caracas.
- LOEI. (2011). *Ley Organica de Educación Inteercultural*. Montecristi.
- Martos, L. (2015). *Marketing en el sector turístico*. Síntesis.
- Mayorga. (2012). *Tecnicas ludicas* . En Mayorga.
- Mayorga, C. (2012). *Estrategias lúdicas creativas en el rendimiento académico de Estudios Sociales*. Milagro: Universidad de Milagro.
- Mendoza, J. (2014). *PLAN PROMOCIONAL DE LA IMAGEN CORPORATIVA DEL HOTEL EL CISNE II, CANTÓN SANTA ELENA, PROVINCIA DE SANTA*. Santa Elena- Ecuador.
- Michelli, J. (2012). *La experiencia Starbucks*. Estados Unidos: Norma.
- Mintur. (20014). *Boletín estadístico*. Obtenido de Boletín estadístico: <http://servicios.turismo.gob.ec/index.php/anuario-de-estadisticas-turisticas/anuario-2010-2014/244>
- MIntur. (27 de Septiembre de 2012). *Info Economía*. Obtenido de <http://www.ecuadorencifras.gob.ec/wp-content/descargas/Infoeconomia/info5.pdf>
- Monferrer, D. (2013). *Fundamentos de marketing*. Casteló de la Plana: Universitat Jaume i.
- Muñiz, R. (2012). *Marketing del siglo XXI*. Madrid: Centro de estudios financieros.

- Ocaña, I. (2014). *La gestión de eventos y productos turísticos*. Madrid-España: Síntesis.
- Oropesa, M., & Vega, V. (2012). *Diseño de los Estándares de Calidad, en el Lobby Bar de un Hotel*. Editorial Académica Española.
- Padilla, Muñoz, & Sánchez. (2014). *Competencias tecnológicas en el Bachillerato*. Guadalajara - México: Universitaria.
- Paniego, A. (2010). *Introducción a la administración estratégica en hotelería*. Buenos Aires-Argentina: Fundación Proturismo.
- Peña, R. (2012). *Uso de las Tics en la vida diaria*. Barcelona: Altaria.
- Perelló, S. (2011). *Metodología de la investigación social*. Madrid: Dikynson.
- Ponce, R. (2014). *PLAN DE POSICIONAMIENTO PARA EL COMERCIAL CAROLINA, CANTÓN LA LIBERTAD, PROVINCIA DE SANTA ELENA, AÑO 2014-2015*. La Libertad-Ecuador.
- Roca, J. (2014). *La comercialización de eventos en hoteles*. Madrid-España: Síntesis.
- Romero, R. (2014). *Marketing*.
- Ruiz, J. (2012). *Metodología de la investigación cualitativa*. Bilbao: Deusto.
- Ruiz, J. (2012). *Metodología de la investigación cualitativa*. Bilbao: Universidad de Deusto.
- Segarra, J. (2011). *Metodología de la Investigación científica*. Madrid.
- Sussman, J. (2013). *El poder de la promoción*. México: PHH.
- Taschen, A. (2010). *TASCHEN's Favourite Hotels*. Taschenbuch.
- Universidad Laica Vicente Rocafuerte, C. U. (2013). *Lineas de Investigacion de ULVR*.
- Villena, N. (2015). *EL ECUADOR Y EL PROCESO DE CAMBIO DE LA MATRIZ PRODUCTIVA: CONSIDERACIONES PARA EL DESARROLLO Y EQUILIBRIO DE LA BALANZA COMERCIAL*. Guayaquil: Universidad de Guayaquil.

Referencias bibliográficas

Fonseca Ortega (2013).....	15
Yturralde Tagle (2012).....	17
Flores (2012).....	22
Urías (2012).....	23
Ortega (2013).....	24
Kaheneman y Figuerola (2012).....	26
Edgar (2012).....	27
Torres (2012).....	29
Edward de Bono (2012).....	29
Torrance (2012).....	30
Klimovsky (2012).....	31
Villarroel (2012).....	31
Coll C. (2012).....	32
García y Llul (2012).....	34
Bono (2012).....	35
Cegarra (2012).....	38
Ruiz (2012).....	39
Perello (2012).....	40
Sánchez, P. (202).....	40
Galán (2012).....	43
Gonzales y Pérez (2012).....	44

Kerlinger (2012).....	48
Granollers & Lores (2012).....	48
Ramírez (2012).....	49
Ruiz (2013).....	49
Lázaro (2012.....	50
Vásquez (2012).....	51
Vargas Samaniego (2014).....	52
Ernesto Carvajal (2014).....	95
Santillana (2011).....	96
Torres (2010).....	97
García (2013).....	97
Santillana (2011).....	98
Hernández (2011).....	98

Referencia web

Mintur. (2014). *Boletín estadístico*. Obtenido de Boletín estadístico:
<http://servicios.turismo.gob.ec/index.php/anuario-de-estadisticas-turisticas/anuario-2010-2014/244>

MIntur. (27 de Septiembre de 2012). *Info Economía*. Obtenido de
<http://www.ecuadorencifras.gob.ec/wp-content/descargas/Infoeconomia/info5.pdf>

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO

repo.uta.edu.ec/bitstream/123456789/6432/1/FCHE-LEB_1150.pdf

Influencia de las técnicas lúdicas en el desarrollo del pensamiento...
repositorio.ug.edu.ec/handle/redug/12554

repositorio.unemi.edu.ec/.../HABILIDADES%20LÚDICAS%20EN%20EL%
20DESA

La Ley Orgánica de Educación (2016).
<http://educacion.gob.ec/ley-organica-de-educacion-intercultural-loei/>.

Ministerio de Educación. Agosto de 2012). Programa de Formación
continua del Magisterio Fiscal. Obtenido de
[http://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2013/03/SiProfe-
TIC-aplicadas.pdf](http://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2013/03/SiProfe-TIC-aplicadas.pdf)

UNESCO. (2015). UNESCO EDUCACION. Obtenido de
<http://www.unesco.org/new/es/education/about-us/>

ANEXOS

I

Arq.

Silvia Moy-Sang Castro MSc.

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

Ciudad. -

De mi consideración:

En virtud que las autoridades de la Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación me designaron Consultor Académico de Proyectos Educativos de Licenciatura en Ciencias de la Educación, Mención INFORMATICA, el día 31 de enero del 2017.

Tengo a bien informar lo siguiente:

Que la integrante: Verónica Maribel Castillo Romero con C.C. 0925314270 diseño el Proyecto Educativo con el Tema:

INFLUENCIA DE LAS TÉCNICAS LÚDICAS EN EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO CREATIVO EN EL ÁREA DE LENGUA Y LITERATURA EN LOS ESTUDIANTES DEL OCTAVO GRADO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA SUPERIOR DEL COLEGIO "CESAR BORJA LAVAYEN", ZONA 8, DISTRITO 3, PROVINCIA DEL GUAYAS, CANTÓN GUAYAQUIL, PARROQUIA URDANETA, PERIODO LECTIVO 2015-2016. DISEÑO DE UNA GUÍA DIDÁCTICA INTERACTIVA.

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

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

Atentamente,



MSC. FREDDY CAÑAS LEYTON
TUTOR

Guayaquil, 31 de enero del 2017



UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL

ESPECIE UNIVERSITARIA- NIVEL PREGRADO

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

De mis consideraciones:

Nosotros Castillo Romero Verónica Maribel con número de cédula 0925314270 y Borja Morante Adrián de Jesús con número de cédula 0930502539. Estudiantes de la carrera Informática Educativa, Centro de Estudios Guayaquil, Modalidad Semi- Presencial del periodo lectivo 2015 -- 2016, nos encontramos asistiendo al grupo No. Tres de Unidad de Titulación.

Nos dirigimos a usted, para solicitar la revisión y aprobación de nuestro tema para el proyecto de titulación para continuar con la elaborando del mismo:

INFLUENCIA DE LAS TÉCNICAS LÚDICAS EN EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO CREATIVO EN EL AREA DE LENGUA Y LITERATURA EN LOS ESTUDIANTES DEL OCTAVO GRADO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA SUPERIOR DEL COLEGIO DR. CESAR BORJA LAVAYEN ZONA 8, DISTRITO 3, PROVINCIA DEL GUAYAS, CANTÓN GUAYAQUIL, PARROQUIA URDANETA PERIODO LECTIVO 2015-2016. DISEÑO DE UNA GUÍA DIDÁCTICA INTERACTIVA

El mismo que ha sido elaborado bajo el circuito de la unidad curricular de Titulación.

Por la atención, que dé al presente quedamos muy agradecidos.

Atentamente,


CASTILLO ROMERO VERONICA
CI: 0925314270


BORJA MORANTE ADRIAN
CI: 0930502539
Fallecido.





COLEGIO FISCAL "CESAR BORJA LAVAYEN"

E-MAIL: cfcbl@hotmail.com

Dirección: Fco. de Marcos 105 y Eloy Alfaro, teléfonos 405-096, 405-082 telefax 418-062

GUAYAQUIL - ECUADOR

Guayaquil, septiembre 15 de 2015

Señores

Verónica Maribel Castillo Romero

Adrián de Jesús Borja Morante

Estudiantes de informática de la Universidad de Guayaquil

Ciudad.-

De mis consideraciones

Reciban ustedes un fraterno y cordial saludo.

Este despacho, vista la petición presentada por ustedes, concede la respectiva autorización para que realicen el proyecto de titulación en nuestra institución con el tema:

INFLUENCIA DE LAS TÉCNICAS LÚDICAS EN EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO CREATIVO EN EL ÁREA DE LENGUA Y LITERATURA EN LOS ESTUDIANTES DEL OCTAVO GRADO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA SUPERIOR DEL COLEGIO "DR. CESAR BORJA LAVAYEN", ZONA 8, DISTRITO 3, PROVINCIA DEL GUAYAS, CANTÓN GUAYAQUIL, PARROQUIA URDANETA, PERIODO LECTIVO 2015-2016. DISEÑO DE UNA GUÍA DIDÁCTICA INTERACTIVA.

Sin otro particular, me suscribo de usted, con sentimientos de consideración y sistema.

Atentamente,

Msc. Daniel Castillo Herrera
Rector

Colegio “César Borja Lavayen”



En esta imagen se observa la entrevista realiza al rector del colegio



En esta imagen se observa las encuestas realizadas a los estudiantes del octavo grado de Educación General Básica Superior.



En esta imagen se observa las encuestas realizadas a los estudiantes del octavo grado de Educación General Básica Superior.



En esta imagen se observa las encuestas realizadas a los estudiantes del octavo grado de Educación General Básica Superior.



En esta imagen se observa las encuestas realizadas a una docente del área de Lengua y Literatura del octavo grado de Educación General Básica Superior.



En esta imagen se observa las encuestas realizadas a otra docente del área de Lengua y Literatura del octavo grado de Educación General Básica Superior.



ENCUESTA

DIRIGIDA A ESTUDIANTES

Lugar: Colegio César Borja Lavayen

Sector: Centro

Encuestadora: Verónica Castillo

Instrucciones: Coloque un ✓ en el casillero de su elección según los siguientes aspectos

1= Muy de acuerdo 2= De acuerdo 3= Indeciso

4= En desacuerdo 5= Muy en desacuerdo

ASPECTOS	VALORACIÓN				
	1	2	3	4	5
¿Considera usted que las clases de la asignatura de lengua y literatura se imparten con mucho dinamismo?					
¿Considera usted que las actividades lúdicas fortalece la comunicación entre el docente y estudiante?					
¿Considera usted que el proceso de estimulación del pensamiento creativo se realice de una forma interactiva e interesante?					
¿Considera importante las técnicas aplicadas para que desarrollen su pensamiento creativo?					
¿Considera usted que con técnicas lúdicas actualizadas se logra desarrollar el pensamiento creativo en el estudiante?					
¿Considera usted que las nuevas técnicas de aprendizaje aportan positivamente en el desarrollo de las clases?					
Considera usted que los docentes deben participar en un taller de capacitación para aplicar Técnicas lúdicas en el proceso de enseñanza?					
¿Considera usted que trabajar en clases con una Guía didáctica que ayude a desarrollar su pensamiento creativo?					
¿Considera usted favorable que la asignatura de Lengua y Literatura posea una guía didáctica interactiva?					
¿Usted como estudiante cree que una guía didáctica lo motivará a aprender en la forma distinta a la tradicional?					

¡Gracias por su colaboración!



ENCUESTA

DIRIGIDA A DOCENTES

Lugar: Colegio César Borja Lavayen

Sector: Centro

Encuestadora: Verónica Castillo

Instrucciones: Coloque un ✓ en el casillero de su elección según los siguientes aspectos

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

ASPECTOS	VALORACIÓN				
	1	2	3	4	5
¿Considera usted que las clases de Lengua y Literatura que hoy se imparten carecen de dinamismo?					
¿Considera usted que es importante poseer conocimientos sobre las técnicas lúdicas?					
¿Considera usted que el proceso de enseñanza se desarrolla de una forma interactiva con el uso de técnicas lúdicas?					
¿Considera usted que es importante aplicar técnicas que desarrollen el pensamiento creativo?					
¿Considera usted que con la aplicación de técnicas lúdicas se logra desarrollar el pensamiento creativo?					
¿Considera usted que las nuevas técnicas lúdicas aportan positivamente en el desarrollo de las clases?					
¿Está usted de acuerdo en participar en un taller de capacitación para aplicar Técnicas lúdicas en el proceso de enseñanza?					
¿Considera usted que trabajar en clases con una Guía didáctica que ayude a desarrollar el pensamiento creativo?					
¿Considera usted que una guía didáctica es beneficiosa para los docentes, autoridades y estudiantes?					
¿Piensa usted que una guía didáctica motiva a los estudiantes en desarrollo del pensamiento creativo?					

¡Gracias por su colaboración!



ENCUESTA

DIRIGIDA A PADRES DE FAMILIA

Lugar: Colegio César Borja Lavayen

Sector: Centro

Encuestadora: Verónica Castillo

Instrucciones: Coloque un ✓ en el casillero de su elección según los siguientes aspectos

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

ASPECTOS	VALORACIÓN				
	1	2	3	4	5
¿Considera usted que las clases que se imparten en la asignatura de lengua y literatura no tienen dinamismo?					
¿Considera usted que poseer conocimiento de lo que son las técnicas lúdicas facilita la relación entre el docente y alumno?					
¿Está usted de acuerdo que en el proceso de estimulación del pensamiento creativo se lo realice de una forma interactiva e interesante?					
¿Considera usted importante que se apliquen técnicas que desarrollen su pensamiento creativo?					
¿Considera usted que al mejorar técnicas lúdicas se logra desarrollar el pensamiento creativo en el estudiante?					
¿Considera usted que las nuevas técnicas de aprendizaje aportan positivamente en el desarrollo de las clases?					
¿Considera usted que los docentes deben participar en un taller de capacitación para aplicar Técnicas lúdicas en el proceso de enseñanza?					
¿Considera usted que trabajar en clases con una Guía didáctica que ayude a desarrollar su pensamiento creativo?					
¿Considera usted que la asignatura de lengua y literatura posea una guía didáctica interactiva?					
¿Considera usted que una guía didáctica lo motivará a aprender en la forma distinta a la tradicional?					

¡Gracias por su colaboración!



ANEXO 4

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

Guayaquil, 29 de octubre del 2017

Sr.
MSc. Juan Fernández Escobar
DIRECTOR DE LA CARRERA INFORMÁTICA
FACULTAD DE FILOSOFÍA
UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
Ciudad.-

De mis consideraciones:

Envío a Ud. el Informe correspondiente a la tutoría realizada al Trabajo de Titulación INFLUENCIA DE LAS TÉCNICAS LÚDICAS EN EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO CREATIVO EN EL AREA DE LENGUA Y LITERATURA EN LOS ESTUDIANTES DEL OCTAVO GRADO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA SUPERIOR DEL COLEGIO DR. CESAR BORJA LAVAYEN ZONA 8, DISTRITO 3, PROVINCIA DEL GUAYAS, CANTÓN GUAYAQUIL, PARROQUIA URDANETA PERIODO LECTIVO 2015-2016. DISEÑO DE UNA GUÍA DIDÁCTICA INTERACTIVA de la estudiante, CASTILLO ROMERO VERONICA MARIBEL, indicando ha cumplido con todos los parámetros establecidos en la normativa vigente:

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

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

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

Atentamente,

MSc. FREDDY CAÑAS LEYTON
TUTOR DE TRABAJO DE TITULACIÓN
C.I. 0904337326



ANEXO 5

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

RÚBRICA DE EVALUACIÓN TRABAJO DE TITULACIÓN

Título del Trabajo: INFLUENCIA DE LAS TÉCNICAS LÚDICAS EN EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO CREATIVO EN EL AREA DE LENGUA Y LITERATURA EN LOS ESTUDIANTES DEL OCTAVO GRADO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA SUPERIOR DEL COLEGIO DR. CESAR BORJA LAVAYEN ZONA 8, DISTRITO 3, PROVINCIA DEL GUAYAS, CANTÓN GUAYAQUIL, PARROQUIA URDANETA PERIODO LECTIVO 2015-2016. DISEÑO DE UNA GUÍA DIDÁCTICA INTERACTIVA.

Autora: CASTILLO ROMERO VERÓNICA MARIBEL

ASPECTOS EVALUADOS	PUNTAJE MÁXIMO	CALF.
ESTRUCTURA ACADÉMICA Y PEDAGÓGICA	4.5	4.5
Propuesta integrada a Dominios, Misión y Visión de la Universidad de Guayaquil.	0.3	0.3
Relación de pertinencia con las líneas y sublíneas de investigación Universidad / Facultad/ Carrera	0.4	0.4
Base conceptual que cumple con las fases de comprensión, interpretación, explicación y sistematización en la resolución de un problema.	1	1
Coherencia en relación a los modelos de actuación profesional, problemática, tensiones y tendencias de la profesión, problemas a encarar, prevenir o solucionar de acuerdo al PND-BV	1	1
Evidencia el logro de capacidades cognitivas relacionadas al modelo educativo como resultados de aprendizaje que fortalecen el perfil de la profesión	1	1
Responde como propuesta innovadora de investigación al desarrollo social o tecnológico.	0.4	0.4
Responde a un proceso de investigación – acción, como parte de la propia experiencia educativa y de los aprendizajes adquiridos durante la carrera.	0.4	0.4
RIGOR CIENTÍFICO	4.5	4.3
El título identifica de forma correcta los objetivos de la investigación	1	1
El trabajo expresa los antecedentes del tema, su importancia dentro del contexto general, del conocimiento y de la sociedad, así como del campo al que pertenece, aportando significativamente a la investigación.	1	1
El objetivo general, los objetivos específicos y el marco metodológico están en correspondencia.	1	1
El análisis de la información se relaciona con datos obtenidos y permite expresar las conclusiones en correspondencia a los objetivos específicos.	0.8	0.7
Actualización y correspondencia con el tema, de las citas y referencia bibliográfica	0.7	0.6
PERTINENCIA E IMPACTO SOCIAL	1	1
Pertinencia de la investigación	0.5	0.5
Innovación de la propuesta proponiendo una solución a un problema relacionado con el perfil de egreso profesional	0.5	0.5
CALIFICACIÓN TOTAL *	10	9.8

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

MSc. FREDDY CAÑAS LEYTON
TUTOR DE TRABAJO DE TITULACIÓN
C.I. 0904337326

Guayaquil, 29 de Octubre del 2017



UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE FILOSOFIA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACION
CARRERA DE INFORMATICA Y SISTEMAS MULTIMEDIA
Unidad de Titulación

Guayaquil, Noviembre 06 del 2017

Sr.
MSc. Juan Fernández Escobar
DIRECTOR DE LA CARRERA INFORMÁTICA
FACULTAD DE FILOSOFÍA
UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
Ciudad.-

De mis consideraciones:

Envío a Ud. el Informe correspondiente a la **REVISIÓN FINAL** del Trabajo de Titulación **INFLUENCIA DE LAS TÉCNICAS LÚDICAS EN EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO CREATIVO EN EL AREA DE LENGUA Y LITERATURA EN LOS ESTUDIANTES DEL OCTAVO GRADO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA SUPERIOR DEL COLEGIO DR. CESAR BORJA LAVAYEN ZONA 8, DISTRITO 3, PROVINCIA DEL GUAYAS, CANTÓN GUAYAQUIL, PARROQUIA URDANETA PERIODO LECTIVO 2015-2016. DISEÑO DE UNA GUÍA DIDÁCTICA INTERACTIVA** de la estudiante, **CASTILLO ROMERO VERONICA MARIBEL**. Las gestiones realizadas me permiten indicar que el trabajo fue revisado considerando todos los parámetros establecidos en las normativas vigentes, en el cumplimiento de los siguientes aspectos:

Cumplimiento de requisitos de forma:

- El título tiene un máximo de 51 palabras.
- La memoria escrita se ajusta a la estructura establecida.
- El documento se ajusta a las normas de escritura científica seleccionadas por la Facultad.
- La investigación es pertinente con la línea y sublíneas de investigación de la carrera.
- Los soportes teóricos son de máximo 5 años.
- La propuesta presentada es pertinente.

Cumplimiento con el Reglamento de Régimen Académico:

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

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

Una vez concluida esta revisión, considero que la estudiante **CASTILLO ROMERO VERONICA MARIBEL** está apta para continuar el proceso de titulación. Particular que comunicamos a usted para los fines pertinentes.


MSc. Marcos Espinoza Ulloa
DOCENTE REVISOR DE TRABAJO DE TITULACION
No. C.I. 0913392155



ANEXO 8

UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE FILOSOFIA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACION
CARRERA DE INFORMATICA Y SISTEMAS MULTIMEDIA
Unidad de Titulación

RÚBRICA DE EVALUACIÓN MEMORIA ESCRITA TRABAJO DE TITULACIÓN

Título del Trabajo: INFLUENCIA DE LAS TÉCNICAS LÚDICAS EN EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO CREATIVO EN EL AREA DE LENGUA Y LITERATURA EN LOS ESTUDIANTES DEL OCTAVO GRADO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA SUPERIOR DEL COLEGIO DR. CESAR BORJA LAVAYEN ZONA 8, DISTRITO 3, PROVINCIA DEL GUAYAS, CANTÓN GUAYAQUIL, PARROQUIA URDANETA PERIODO LECTIVO 2015-2016. DISEÑO DE UNA GUÍA DIDÁCTICA INTERACTIVA.

Autor(s): CASTILLO ROMERO VERONICA MARIBEL

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

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


MSc. Marcos Espinoza Ulloa
DOCENTE REVISOR DE TRABAJO DE TITULACION
No. C.I. 0913392155

FECHA: Noviembre, 06 del 2017



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

Guayaquil, 01 de noviembre del 2017

Por la presente se CERTIFICA: Que los resultados del análisis por el sistema detector de coincidencias URKUND al proyecto código IF-T-GY-0201 con el tema:
Influencia de las técnicas lúdicas en el desarrollo del pensamiento creativo en el Área de Lengua y Literatura en los estudiantes del octavo grado de Educación General Básica Superior del Colegio "Dr. Cesar Borja Lavayen", Zona 8, Distrito 3, provincia del Guayas, cantón Guayaquil, parroquia Urdaneta, periodo lectivo 2015-2016. Diseño de una guía didáctica interactiva. es de 97% de ORIGINALIDAD cumpliendo con las condiciones de aprobación, encontrándose APTO para presentar el proyecto educativo a las autoridades competentes.
Particular que informo para los fines pertinentes.

URKUND

Document: Sin Título Bloc de notas

Submetido: Archivo Edición Formato Ver Ayuda

Submetido by: IF-T-GY-0201

Receptor:

Message: [IF-T-GY-0201] 21 docs Show full message

97% of this approx. 17 pages long document consists of text present in 6 sources.

Sources: Highlights

- [IF-T-GY-0201.docx]
- [IF-T-GY-0201.docx]
- [IF-T-GY-0201.docx]
- [IF-T-GY-0201.docx]
- [IF-T-GY-0201.docx]
- [IF-T-GY-0201.docx]
- [educacionvirtual.com/foro/foro-aula-virtual-gestor-aula-virtual.docx]
- Sources not used

Urkund's archive: Universidad Católica de Santiago de Guayaquil (IF-T-GY-0201.docx)

Lengua y Literatura del Tercer grado de Educación General Básica Superior del Colegio Dr. Cesar Borja Lavayen.

cuáles después de recibir educación con la aplicación de técnicas lúdicas y realizar actividades que involucran juegos desarrollan su creatividad y mejoran su seguridad. Además, comentaré rotar a los mejores en el aprendizaje de los estudiantes, con su inserción a las actividades comunitarias.

El área de la educación moderna es formar ciudadanos críticos, con pensamiento y resolución de problemas autónomos, creadores en momentos de las soluciones a problemáticas complejas, capaces de tomar decisiones fundamentadas en valores.

CAPÍTULO I

ENCUADRE TEÓRICO

Antecedentes de Estudio

En el documento de investigaciones realizadas por otros estudiosos y que guarda relación con la educación básica se encuentran trabajos en desarrollo de la Universidad Técnica de Mérida (Venezuela).

Firma Gestor de Aula Virtual

REPOSITORIO NACIONAL EN CIENCIA Y TECNOLOGÍA

FICHA DE REGISTRO DE TESIS

TÍTULO Y SUBTÍTULO: INFLUENCIA DE LAS TÉCNICAS LÚDICAS EN EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO CREATIVO EN EL ÁREA DE LENGUA Y LITERATURA EN LOS ESTUDIANTES DEL OCTAVO GRADO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA SUPERIOR DEL COLEGIO "CESAR BORJA LAVAYEN", ZONA 8, DISTRITO 3, PROVINCIA DEL GUAYAS, CANTÓN GUAYAQUIL, PARROQUIA URDANETA, PERIODO LECTIVO 2015-2016. DISEÑO DE UNA GUÍA DIDÁCTICA INTERACTIVA.	
AUTORA: VERÓNICA MARIBEL CASTILLO ROMERO	TUTORO: MSC. FREDDY CAÑAS LEYTON REVISORES: MSC. MARCOS ESPINOZA ULLOA
INSTITUCIÓN: UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL	FACULTAD: FILOSOFIA LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACION
CARRERA: FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN SISTEMA DE EDUCACIÓN SEMIPRESENCIAL ESPECIALIZACIÓN INFORMÁTICA	
FECHA DE PUBLICACIÓN: AÑO 2017	No. DE PÁGS: 136 págs.
TÍTULO OBTENIDO: SISTEMA DE EDUCACIÓN SEMIPRESENCIAL ESPECIALIZACIÓN INFORMÁTICA	
ÁREAS TEMÁTICAS: LENGUA Y LITERATURA ESTUDIANTES DEL OCTAVO GRADO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA SUPERIOR DEL COLEGIO CESAR BORJA LAVAYEN	
PALABRAS CLAVE: Guía Didáctica Pensamiento creativo Técnicas lúdicas	
El presente proyecto de investigación abarca la influencia de las técnicas lúdicas en el desarrollo del pensamiento creativo, la cual se realiza por medio de la recolección de información tomada mediante las distintas formas de investigación tales como la observación, el análisis de campo y el uso de instrumentos de investigación, como las entrevistas y encuestas a los actores de la comunidad educativa de octavo grado de educación Básica superior del colegio Fiscal "Cesar Borja Lavayen", el resultado que arroja la investigación es la deficiente estimulación del desarrollo del pensamiento creativo en los estudiantes producto del poco empleo de técnicas lúdicas por parte de las autoridades y los docentes y la poca participación que tienen los padres de familias para el proceso de enseñanza en la institución, el objetivo primordial es la corrección de este fenómeno por lo cual se diseña una guía didáctica interactiva con contenidos de Lenguaje y Literatura la misma que será diseñada por los autores del presente proyecto investigativo, la cual resultará una estrategia innovadora y atractiva para el estudiante obteniendo como resultado una herramienta que no solo contribuirá en la enseñanza de la asignatura Lenguaje y Literatura sino en el desarrollo del pensamiento creativo.	
No. DE REGISTRO (en base de datos):	No. DE CLASIFICACIÓN:
DIRECCIÓN URL (tesis en la web):	
ADJUNTO PDF:	<input type="checkbox"/> SI <input type="checkbox"/> NO
CONTACTO CON AUTOR/ES	Teléfono: 0996884025 E-mail: vero-1985@live.com
CONTACTO EN LA INSTITUCIÓN:	Lcda. Katherine Cantos Chavez Teléfono: (2294091) Telefax:2393065 E-mail: fca@uta.edu.ec